

MANUALE D'USO PER APPLICATIVO JAVA

HACKATHON

PROGETTO A CURA DI:
GIOELE MANZONI - N86004562
LUCA LUCCI - N86005180

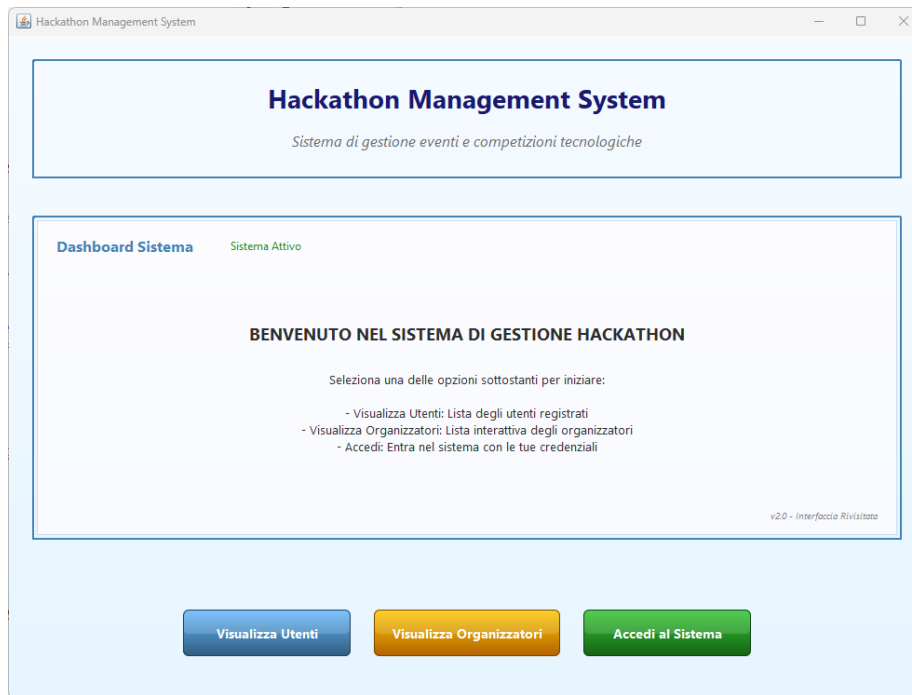
JULY 27, 2025

CONTENTS

| | | |
|----------|---|-----------|
| 1 | HOME | 2 |
| 1.1 | SCHERMATA HOME | 2 |
| 1.2 | SCHERMATA LOGIN | 3 |
| 2 | SEZIONE UTENTE | 4 |
| 2.1 | SCHERMATA UTENTE | 4 |
| 2.2 | SCHERMATA TEAM EDITOR | 5 |
| 2.3 | SCHERMATA SCELTA TEAM | 6 |
| 2.4 | INVITI GIUDICE | 7 |
| 3 | SEZIONE TEAM | 8 |
| 3.1 | SCHERMATA TEAM VIEWER | 8 |
| 3.2 | SCHERMATA DOCUMENTO | 9 |
| 3.3 | SCHERMATA CLASSIFICA | 10 |
| 4 | SEZIONE ORGANIZZATORE | 11 |
| 4.1 | SCHERMATA ORGANIZZATORE | 11 |
| 4.2 | CREAZIONE HACKATHON | 12 |
| 4.3 | INFORMAZIONI HACKATHON | 13 |
| 4.4 | INVITI GIUDICE DA ORGANIZZATORE | 14 |
| 5 | SEZIONE GIUDICE | 15 |
| 5.1 | SCHERMATA GIUDICE | 15 |
| 5.2 | CERCA DOCUMENTO DA VALUTARE | 16 |
| 5.3 | VALUTAZIONE DOCUMENTO | 17 |

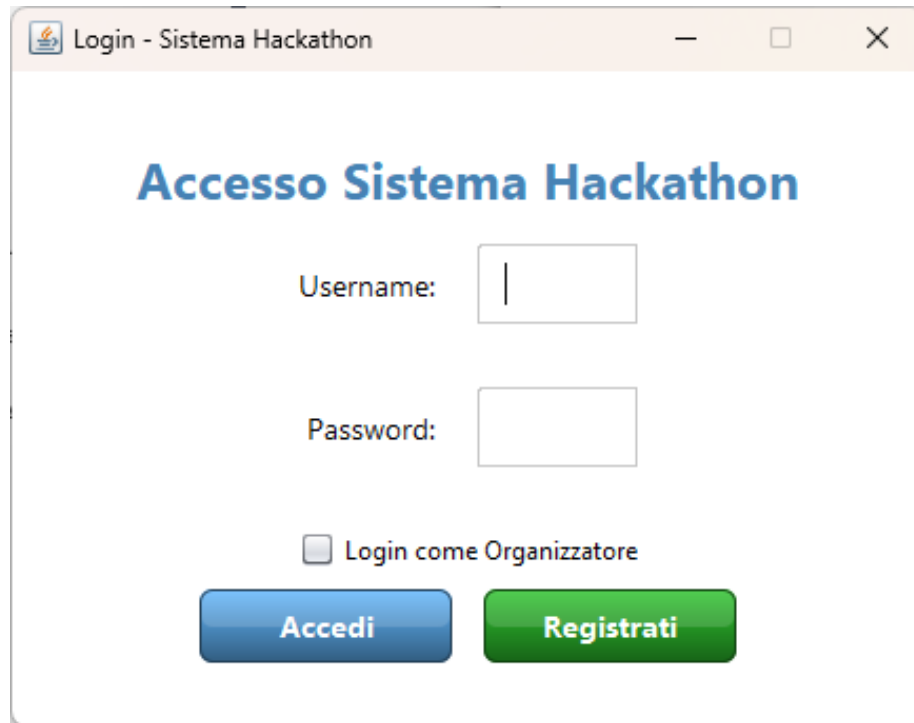
1 HOME

1.1 SCHERMATA HOME



QUESTA SARÀ LA SCHERMATA PRINCIPALE ALL'AVVIO DELL'APPLICATIVO. SARÀ POSSIBILE VISUALIZZARE GLI UTENTI E GLI ORGANIZZATORI ATTUALMENTE REGISTRATI PRIMA DI POTER EFFETTUARE L'ACCESSO.

1.2 SCHERMATA LOGIN



Login - Sistema Hackathon

Accesso Sistema Hackathon

Username:

Password:

☐ Login come Organizzatore

Accedi **Registrati**

CLICCANDO SU ACCEDI VERRÀ APERTA QUESTA SCHERMATA DI LOGIN CON LA POSSIBILITÀ DI REGISTRARE UN NUOVO ACCOUNT O FARE L'ACCESSO AD UN ACCOUNT GIÀ ESISTENTE. PER MOTIVI DI SICUREZZA È POSSIBILE REGISTRARE UN NUOVO AMMINISTRATORE SOLAMENTE CON INSERIMENTO DIRETTO NEL DATABASE.

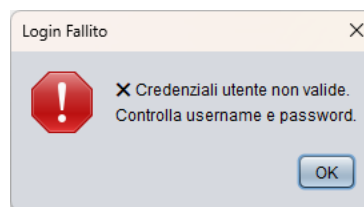
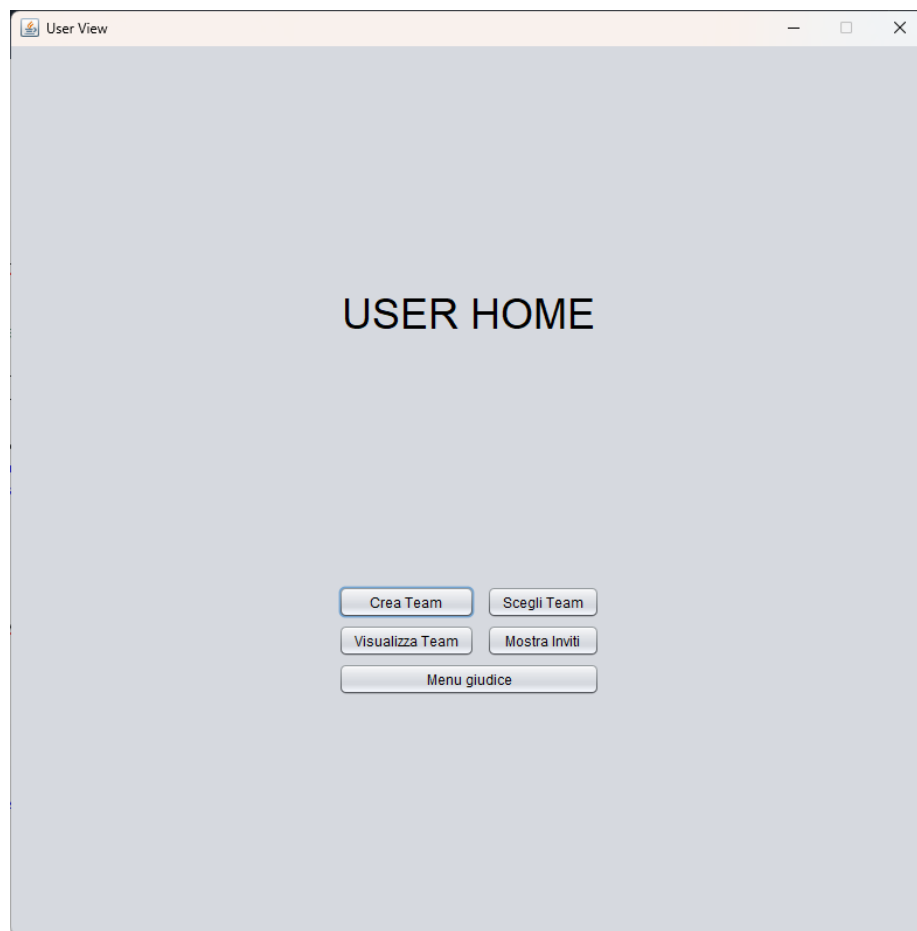


FIGURE 1: IN CASO DI ACCESSO FALLITO.

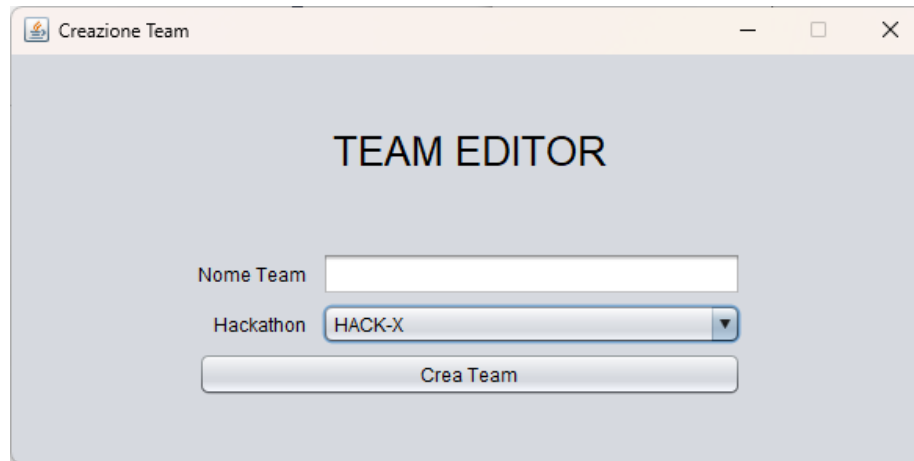
2 SEZIONE UTENTE

2.1 SCHERMATA UTENTE



LA SCHERMATA UTENTE AD ACCESSO EFFETTUATO OFFRE LE SEGUENTI OPZIONI: CREAZIONE DI UN TEAM, SCELTA DI PARTECIPARE AD UN DETERMINATO TEAM, VISUALIZZARE I TEAM AI QUALI SI PARTECIPA, MOSTRARE GLI INVITI RICEVUTI A DIVENTARE GIUDICE E ACCEDERE ALLA SCHERMATA DA GIUDICE.

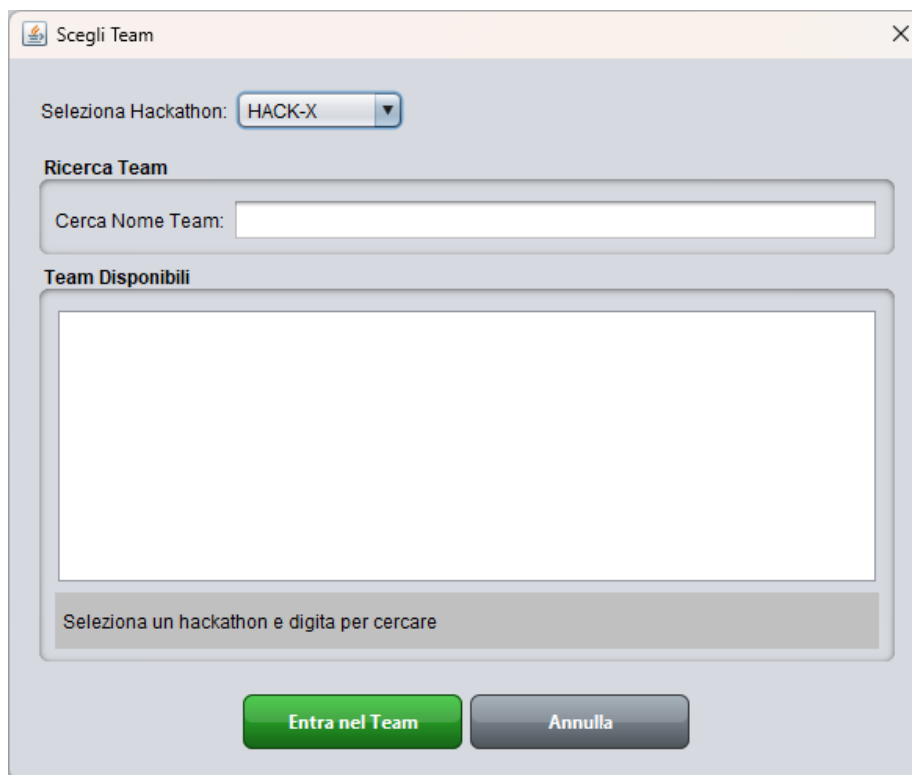
2.2 SCHERMATA TEAM EDITOR



The screenshot shows a web browser window titled "Creazione Team". Inside the window, the title "TEAM EDITOR" is centered at the top. Below the title, there are two input fields: "Nome Team" with an empty text box, and "Hackathon" with a dropdown menu currently showing "HACK-X". At the bottom of the form is a button labeled "Crea Team".

NEL CASO SI VOLESSE CREARE UN TEAM BASTERÀ CLICCARE SU "CREA TEAM" E APPARIRÀ QUESTA SCHERMATA. SI SCRIVE IL NOME DA DARE AL PROPRIO TEAM E POI SI CLICCA SULLA LISTA A DISCESA PER MOSTRARE TUTTE LE HACKATHON DISPONIBILI PER L'ISCRIZIONE.

2.3 SCHERMATA SCELTA TEAM



Scegli Team

Seleziona Hackathon: HACK-X ▼

Ricerca Team

Cerca Nome Team:

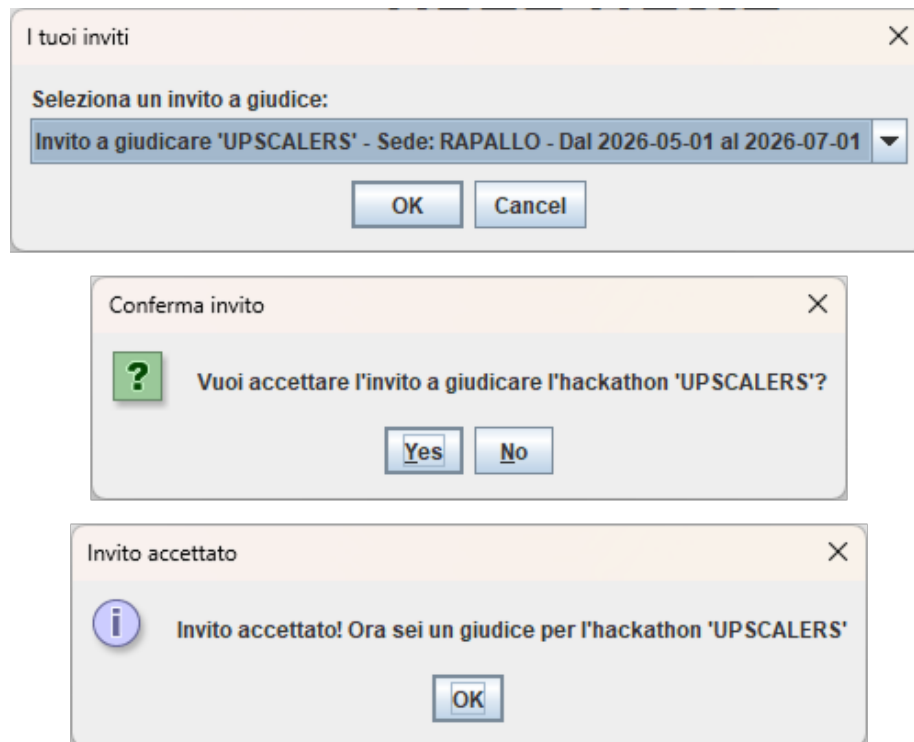
Team Disponibili

Seleziona un hackathon e digita per cercare

Entra nel Team Annulla

SE INVECE SI VOLESSE ENTRARE A FAR PARTE DI UN TEAM ESISTENTE BASTERÀ CLICCARE IL TASTO "SCEGLI TEAM". SI CLICCA SULLA LISTA A DISCESA DELLE HACKATHON CON ISCRIZIONI ATTIVE E POI SI PUÒ SCEGLIERE IL TEAM NELLA LISTA SOTTOSTANTE. SE LA LISTA DOVESSE CONTENERE TROPPI TEAM È DISPONIBILE UNA BARRA DI RICERCA CHE FILTRERÀ I TEAM DISPONIBILI IN BASE A CIÒ CHE VERRÀ SCRITTO. I TEAM SONO GIÀ FILTRATI PER HACKATHON IN BASE A QUELLA SCELTA DALLA LISTA A DISCESA PRECEDENTEMENTE MENZIONATA.

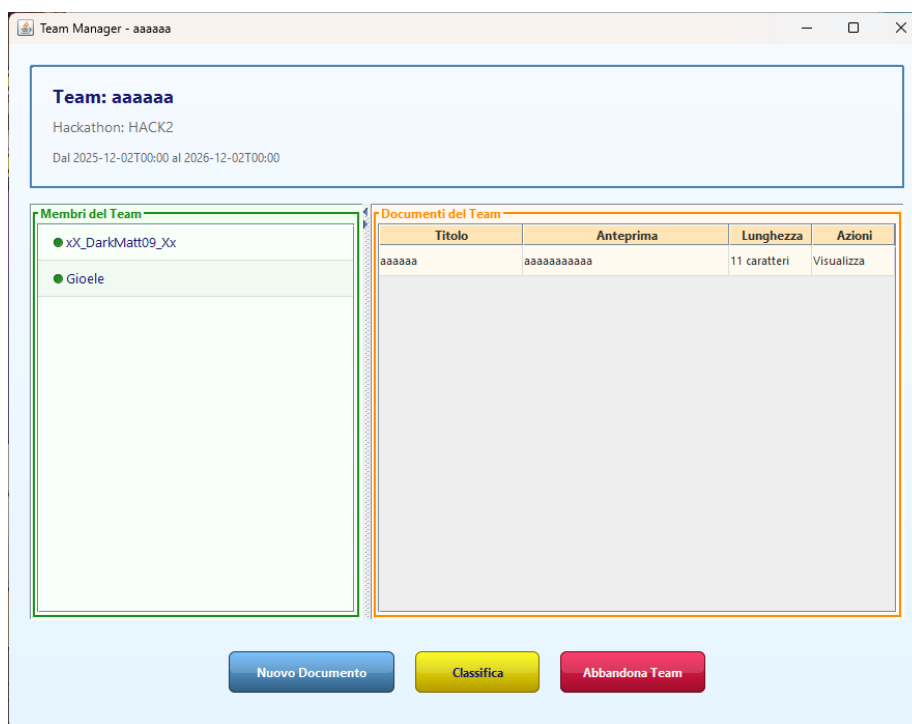
2.4 INVITI GIUDICE



CLICCANDO SU "MOSTRA INVITI" SI AVRÀ LA POSSIBILITÀ DI APRIRE LA LISTA CONTENENTE TUTTI GLI INVITI CHE L'UTENTE HA RICEVUTO. SCELTO L'INVITO SI PUÒ SCEGLIERE DI ACCETTARE O RIFIUTARE L'INVITO. SE L'INVITO VIENE ACCETTATO, L'UTENTE AVRÀ ACCESSO ALLA SEZIONE GIUDICE CONTENENTE TUTTE LE RESPONSABILITÀ A SUA DISPOSIZIONE.

3 SEZIONE TEAM

3.1 SCHERMATA TEAM VIEWER



CLICCANDO SU "VISUALIZZA TEAM" SI APRIRÀ UNA SELEZIONE DEI TEAM AI QUALI L'UTENTE FA ATTIVAMENTE PARTE. SCELTO IL TEAM DA VISUALIZZARE SI APRIRÀ QUESTA SCHERMATA CONTENENTE TUTTI I DETTAGLI E LA LISTA DI DOCUMENTI REDATTI FINO A QUEL MOMENTO. NELLA SEZIONE INFERIORE AVREMO INOLTRE I PULSANTI CON TUTTE LE FUNZIONALITÀ ACCESSIBILI AD UN MEMBRO TEAM.

3.2 SCHERMATA DOCUMENTO



Inserisci Nuovo Documento

Inserimento Nuovo Documento

Team: aaaaaa | Hackathon: HACK2

Titolo del Documento

Massimo 30 caratteri

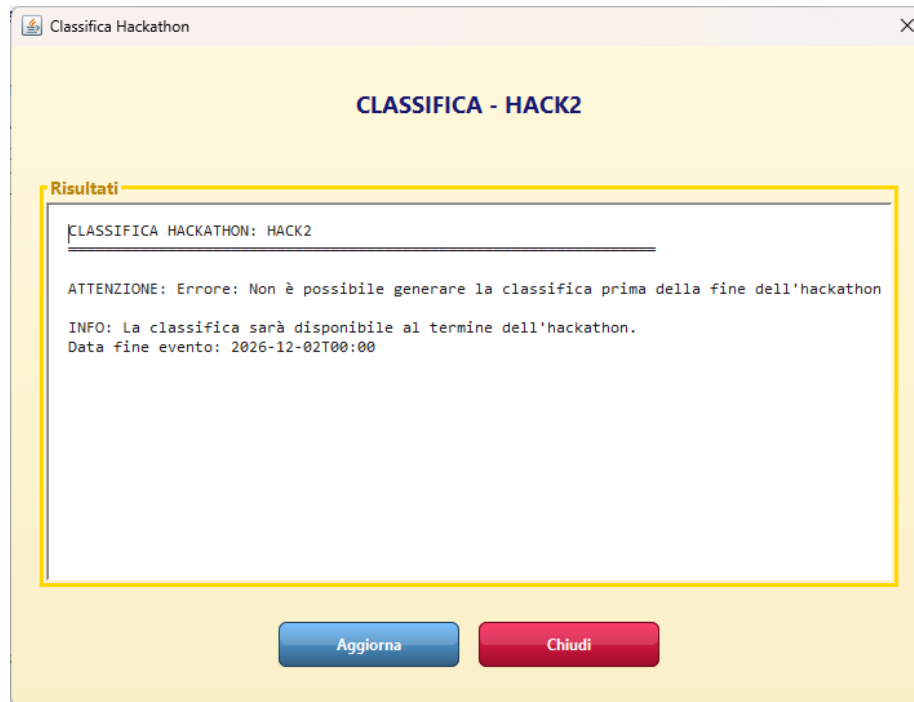
Contenuto del Documento

Salva Documento

Annulla

CLICCANDO SU "NUOVO DOCUMENTO" UN UTENTE SARÀ IN GRADO DI POTER CREARE UN NUOVO DOCUMENTO PER IL PROPRIO TEAM DOVE SARÀ POSSIBILE DESCRIVERE L'ANDAMENTO DEL PROPRIO PROGETTO. SARÀ NECESSARIO INSERIRE UN TITOLO PER POI SCRIVERE IL SUO CONTENUTO.

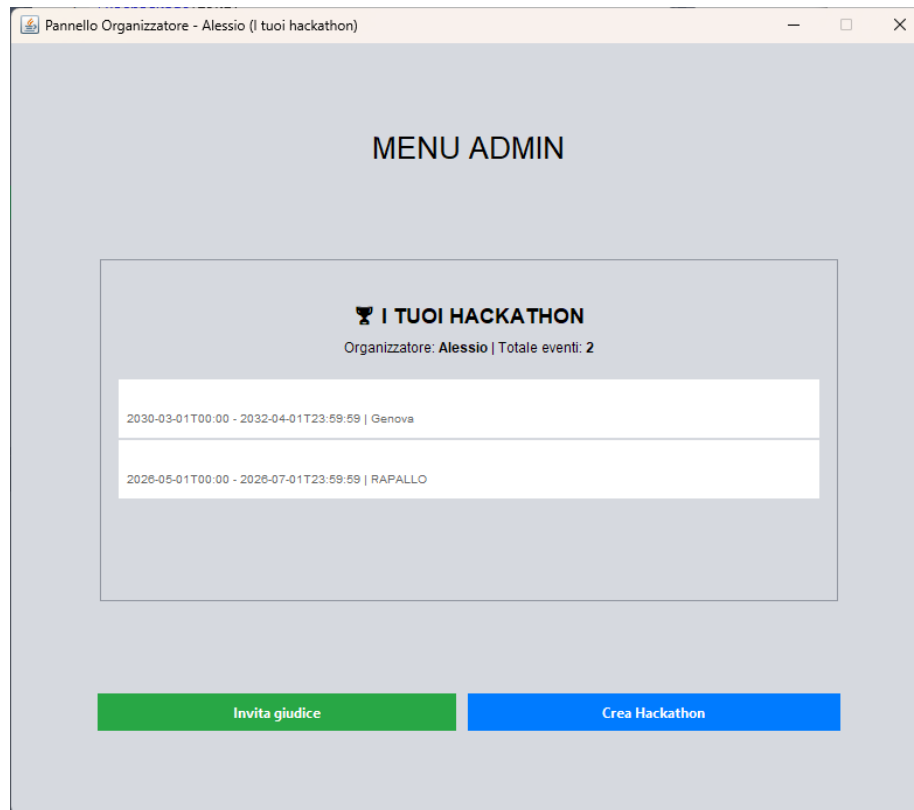
3.3 SCHERMATA CLASSIFICA



CLICCANDO SU "CLASSIFICA" SARÀ POSSIBILE VISUALIZZARE IL POSIZIONAMENTO DI TUTTI I TEAM AD HACKATHON CONCLUSO. N.B.: LA CLASSIFICA NON SARÀ DISPONIBILE FINO A QUANDO L'EVENO NON SARÀ TERMINATO.

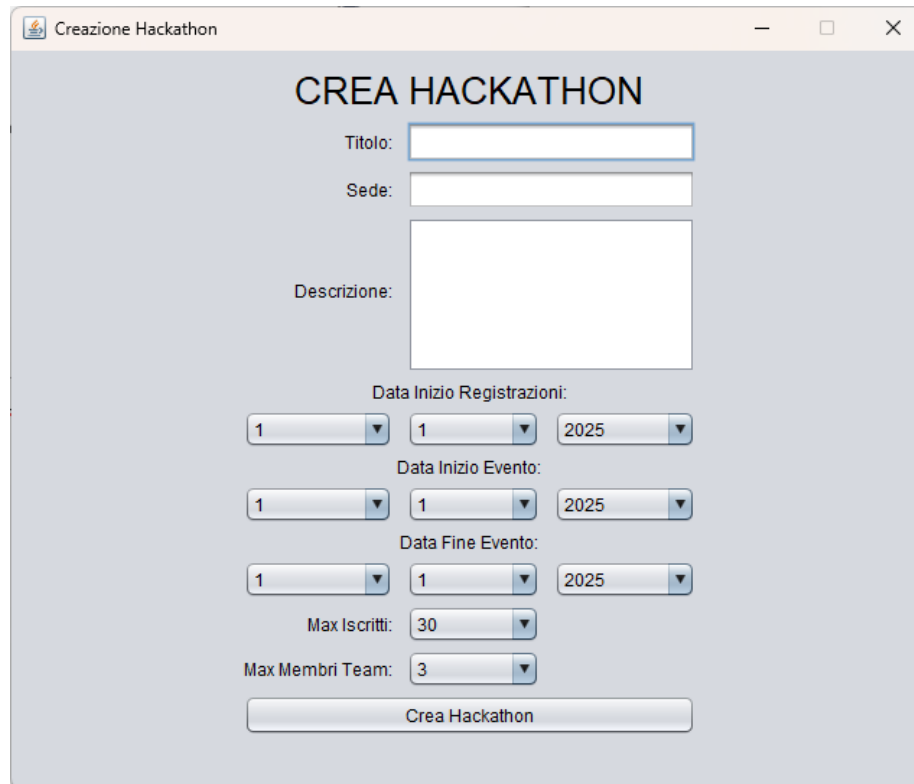
4 SEZIONE ORGANIZZATORE

4.1 SCHERMATA ORGANIZZATORE



LA SCHERMATA DEL MENU ADMIN COMPRENDERÀ LA POSSIBILITÀ DI VISUALIZZARE TUTTE LE HACKATHON CREATE DALL'UTENTE AMMINISTRATORE, OLTRE A POTER ACCEDERE ALLE FUNZIONALITÀ DI CREAZIONE DI UN HACKATHON E DI INVITI AD UN UTENTE PER DIVENTARE GIUDICE.

4.2 CREAZIONE HACKATHON



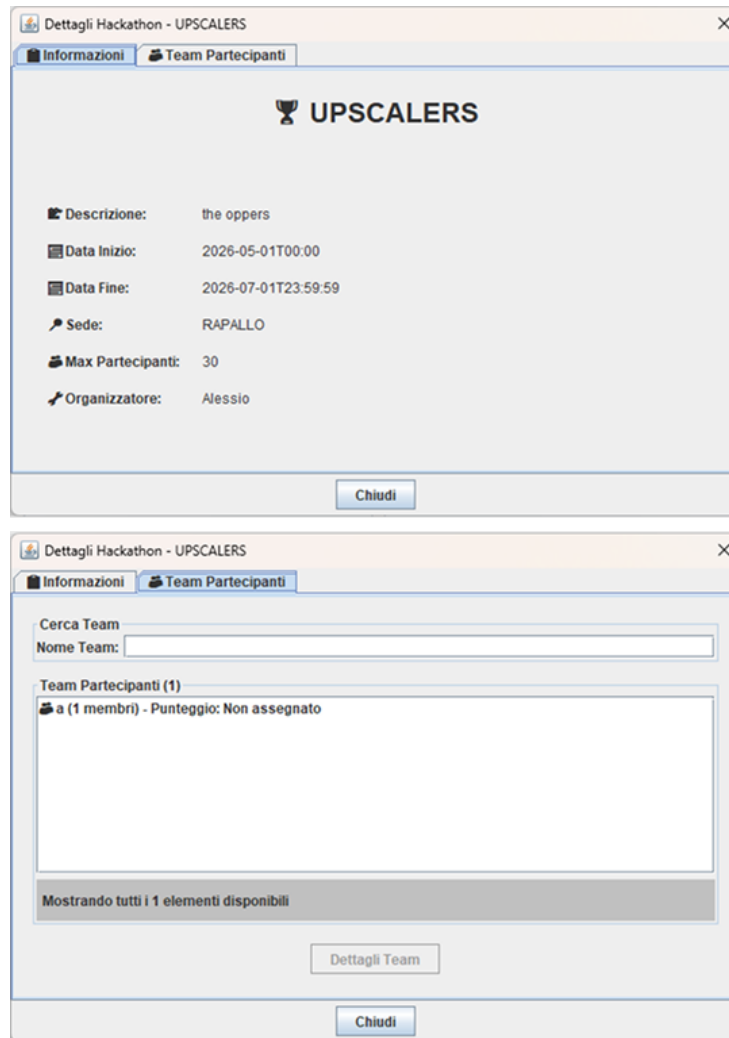
The screenshot shows a web application window titled "Creazione Hackathon". The main heading is "CREA HACKATHON". Below the heading, there are several input fields and dropdown menus for creating a hackathon:

- Titolo:** A text input field.
- Sede:** A text input field.
- Descrizione:** A large text area for a detailed description.
- Data Inizio Registrazioni:** Three dropdown menus for day, month, and year (currently set to 1, 1, 2025).
- Data Inizio Evento:** Three dropdown menus for day, month, and year (currently set to 1, 1, 2025).
- Data Fine Evento:** Three dropdown menus for day, month, and year (currently set to 1, 1, 2025).
- Max Iscritti:** A dropdown menu with the value 30.
- Max Membri Team:** A dropdown menu with the value 3.

At the bottom of the form is a button labeled "Crea Hackathon".

CLICCANDO SU CREA HACKATHON SI AVRÀ A DISPOSIZIONE UNA SCHERMATA COMPLETA DI TUTTE LE INFORMAZIONI DI CUI SI HA BISOGNO PER CREARE UN HACKATHON. INFORMAZIONI COME DATA E NUMERO DI ISCRITTI SONO GESTITE TRAMITE LISTE A DISCESA PER MOTIVI DI CHIAREZZA E DI SICUREZZA, IN QUANTO SONO INFORMAZIONI CONTROLLATE DALLA PIATTAFORMA AFFINCHÉ RISULTINO COERENTI.

4.3 INFORMAZIONI HACKATHON



CLICCANDO SU UNA DELLE HACKATHON DALLA PROPRIA LISTA SARÀ POSSIBILE VISUALIZZARE LE INFORMAZIONI E I TEAM ATTUALMENTE PARTECIPANTI AD ESSA.

4.4 INVITI GIUDICE DA ORGANIZZATORE

Seleziona Hackathon - Solo i tuoi eventi

Seleziona uno dei TUOI hackathon per cui invitare il giudice:
(Puoi invitare giudici solo per gli hackathon di cui sei organizzatore)

Ricerca Hackathon
Cerca per titolo:

Hackathon Disponibili

| |
|--|
| HACK-X |
| Inizio: 2030-03-01T00:00 - Fine: 2032-04-01T23:59:59 |
| Partecipanti: 0 |
| UPSCALERS |
| Inizio: 2026-05-01T00:00 - Fine: 2026-07-01T23:59:59 |
| Partecipanti: 1 |

Seleziona Annulla

Seleziona Utente da Invitare

Ricerca Utente
Cerca Nome:

Utenti Disponibili

| |
|------------------|
| Gioele |
| Manoh |
| xX_DarkMatt09_Xx |
| xX_Matt_Xx |

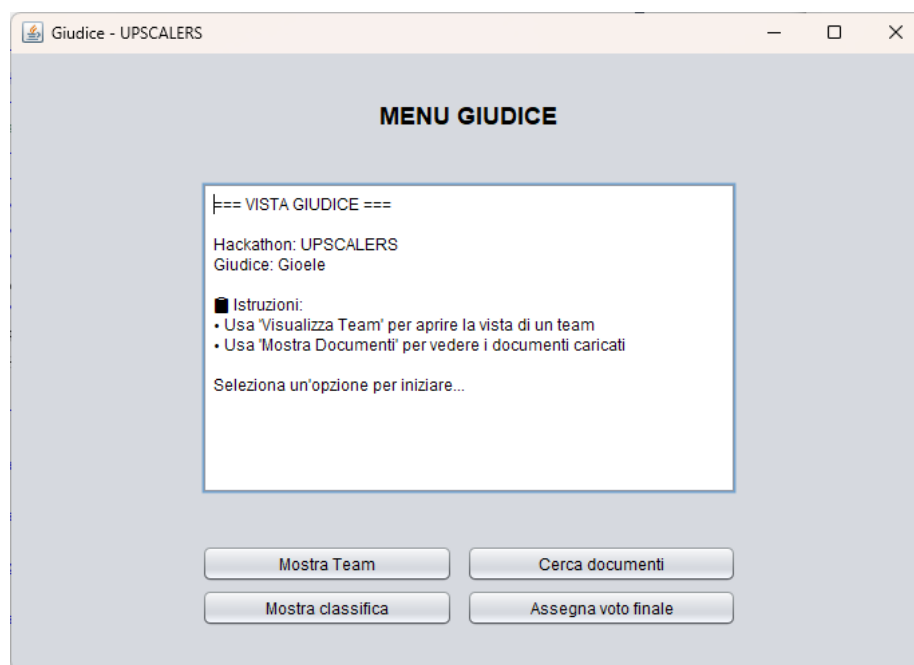
Utente selezionato: Gioele

Seleziona Utente Annulla

CLICCANDO SU "INVITA GIUDICE" SI POTRÀ SCEGLIERE UNA DELLE PROPRIE HACKATHON PER LA QUALE CREARE L'INVITO. DOPODICHE' SARÀ POSSIBILE SCEGLIERE TRA GLI UTENTI DISPONIBILI.

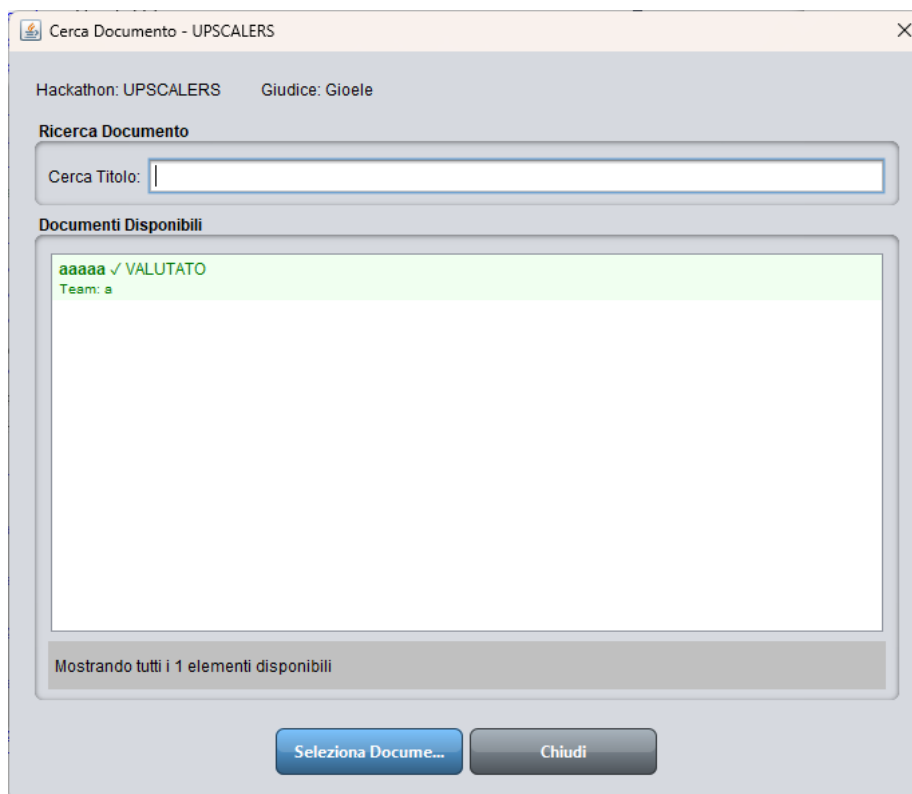
5 SEZIONE GIUDICE

5.1 SCHERMATA GIUDICE



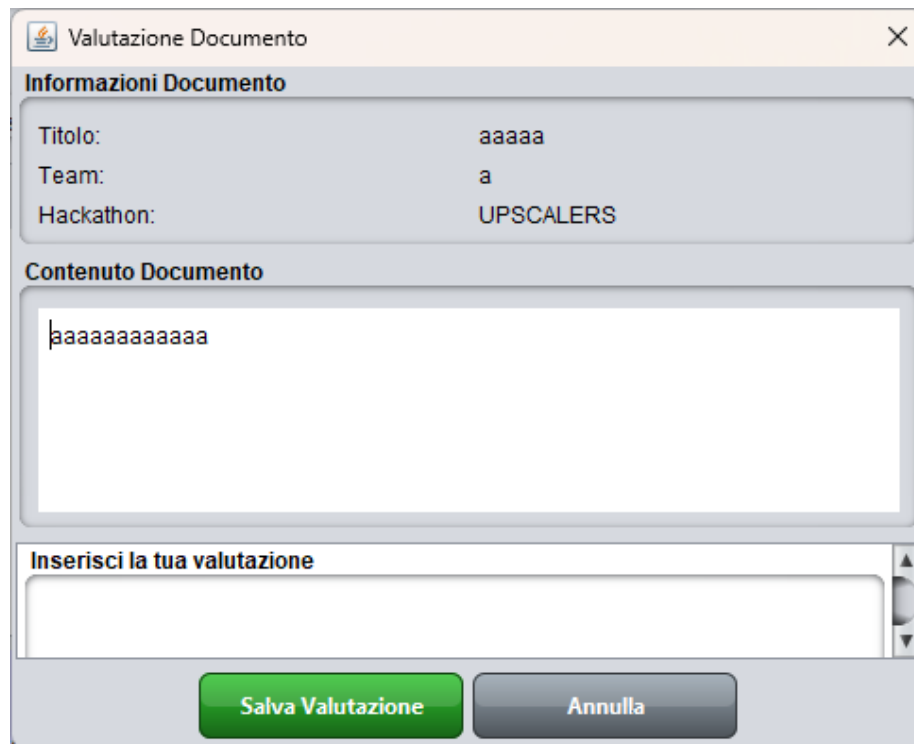
LA SCHERMATA GIUDICE DI UN UTENTE DÀ LA POSSIBILITÀ DI MOSTRARE I TEAM APPARTENENTI ALL'HACKATHON PER IL QUALE È STATO INVITATO, STAMPANDOLI NEL RIQUADRO CENTRALE. SARÀ POSSIBILE MOSTRARE I DOCUMENTI DEI TEAM CON LA POSSIBILITÀ DI VALUTARLI, OPPURE MOSTRARE LA CLASSIFICA FINALE. SARÀ INFINE POSSIBILE ASSEGNARE IL VOTO FINALE AD UN TEAM NON APPENA L'HACKATHON SARÀ FINITA.

5.2 CERCA DOCUMENTO DA VALUTARE



CLICCANDO SU "MOSTRA DOCUMENTI" SARÀ POSSIBILE VISUALIZZARE TUTTI I DOCUMENTI NON ANCORA VALUTATI, FILTRANDOLI PER TITOLO SE NECESSARIO. SARÀ POSSIBILE CLICCARE IL DOCUMENTO NECESSARIO NEL RIQUADRO PRINCIPALE.

5.3 VALUTAZIONE DOCUMENTO



The screenshot shows a window titled "Valutazione Documento" with a close button (X) in the top right corner. The window is divided into three main sections:

- Informazioni Documento:** A section containing three labels and their corresponding values:
 - Titolo: aaaaa
 - Team: a
 - Hackathon: UPSCALERS
- Contenuto Documento:** A large text area containing the text "aaaaaaaaaaaaa".
- Inserisci la tua valutazione:** A text input field for entering a rating.

At the bottom of the window, there are two buttons: "Salva Valutazione" (green) and "Annulla" (grey).

UNA VOLTA SCELTO IL DOCUMENTO APPARIRÀ UNA SCHERMATA CHE CONTERRÀ IL DOCUMENTO CON TUTTE LE SUE INFORMAZIONI. NEL RIQUADRO SOTTOSTANTE SARÀ POSSIBILE SCRIVERE UNA VALUTAZIONE.