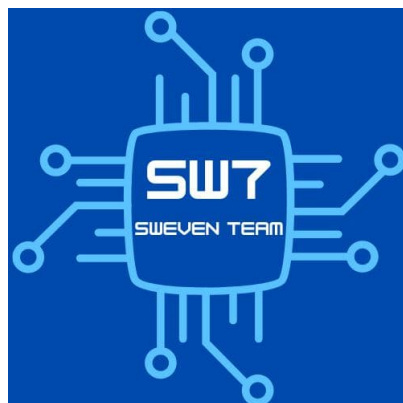


MANUALE UTENTE



SWEVEN TEAM
swe7.team@gmail.com

INFORMAZIONI SUL DOCUMENTO

| | |
|---------------------|--|
| Versione | 1.1.0 |
| Uso | Esterno |
| Destinatari | Gruppo Sweven Team Prof. Tullio Vardanega Prof. Riccardo Cardin Azienda Imola Informatica |
| Stato | In lavorazione |
| Redattori | Irene Benettazzo Matteo Pillon |
| Verificatori | Samuele Rizzato Tommaso Berlaffa |
| Approvatori | Pan Qi Fan Andrea |

Sintesi

Guida per l'utente del prodotto *Chatbot_G*.

Diario delle modifiche

| Versione | Data | Descrizione | Ruolo | Autore | Verificatore |
|----------|------------|---|----------------|-------------------|-------------------|
| 1.1.0 | 2022-09-25 | Verifica generale | Verificatore | Tommaso Berlaiffa | |
| 1.0.1 | 2022-09-24 | Aggiornamento immagini e correzione simbolo § | Programmatore | Irene Benetazzo | Tommaso Berlaiffa |
| 1.0.0 | 2022-09-01 | Approvazione del documento | Responsabile | Qi Fan Andrea Pan | |
| 0.1.0 | 2022-08-31 | Verifica generale | Verificatore | Samuele Rizzato | |
| 0.0.5 | 2022-08-30 | Aggiunta Immagini e Modifiche | Amministratore | Matteo Pillon | Samuele Rizzato |
| 0.0.4 | 2022-08-29 | Scrittura §2, §4.2 e §4.3.1 | Programmatore | Irene Benetazzo | Samuele Rizzato |
| 0.0.3 | 2022-08-18 | Scrittura §4.1 e §4.3 | Programmatore | Irene Benetazzo | Samuele Rizzato |
| 0.0.2 | 2022-08-17 | Scrittura §3 | Programmatore | Irene Benetazzo | Samuele Rizzato |
| 0.0.1 | 2022-08-09 | Scrittura §1 e §5 | Amministratore | Irene Benetazzo | Samuele Rizzato |
| - | 2022-07-21 | Creazione documento | Amministratore | Irene Benetazzo | |

Indice

| | | |
|----------|---|-----------|
| 1 | Introduzione | 4 |
| 1.1 | Scopo del Documento | 4 |
| 1.2 | Scopo del Capitolato | 4 |
| 1.3 | Glossario | 4 |
| 1.4 | Riferimenti | 4 |
| 1.4.1 | Normativi | 4 |
| 1.4.2 | Informativi | 4 |
| 2 | Requisiti di Sistema | 5 |
| 2.1 | Requisiti Hardware minimi | 5 |
| 2.2 | Requisiti minimi Web Application | 5 |
| 3 | Inizio | 6 |
| 3.1 | Presentazione Grafica e Pulsanti | 6 |
| 3.2 | Autenticazione | 14 |
| 3.2.1 | Autenticazione - Inserimento <i>API-KEY_G</i> | 14 |
| 3.2.2 | Autenticazione - Inserimento <i>API-KEY_G</i> Non Valida | 15 |
| 3.2.3 | Autenticazione Avvenuta con Successo - Inserimento <i>API-KEY_G</i> Valida e Corretta | 16 |
| 4 | Descrizione Funzionalità | 17 |
| 4.1 | Presenza in Sede | 17 |
| 4.1.1 | Schermata Registrazione Presenza - Avvenuta con Successo | 17 |
| 4.1.2 | Schermata Registrazione Presenza - Fallita | 18 |
| 4.2 | Creazione di un Nuovo Progetto | 19 |
| 4.2.1 | Schermate Creazione Progetto | 19 |
| 4.3 | Consuntivazione | 21 |
| 4.3.1 | Schermate Dialogo Consuntivazione Attività | 21 |
| 4.3.2 | Vedere le Consuntivazioni per un Progetto | 24 |
| 4.4 | Apertura Cannello | 25 |
| 5 | Supporto | 26 |

1 Introduzione

1.1 Scopo del Documento

Il Manuale Utente ha lo scopo di descrivere il funzionamento del *Chatbot_G* e fornire le istruzioni e i consigli per l'utilizzo.

1.2 Scopo del Capitolato

Lo scopo di tale progetto è quello di sviluppare un Chatbot che interfacciandosi con software aziendali spesso complessi e dispersivi, semplifichi i compiti che i dipendenti devono svolgere. In particolare vengono individuate le seguenti operazioni:

- Tracciamento della presenza in sede (**EMT_G**)
- Rendiconto attività svolte quotidianamente (**EMT_G**)
- Apertura del cancello aziendale (**MQTT_G**)

1.3 Glossario

Per assicurare la massima fruibilità e leggibilità del documento, il team SWEven ha deciso di creare un documento denominato *Glossario* il cui scopo sarà quello di contenere le definizioni dei termini ambigui o specifici del progetto. Sarà possibile riconoscere i termini presenti al suo interno in quanto terminanti con la lettera *G* posta come pedice della parola stessa.

1.4 Riferimenti

1.4.1 Normativi

- Norme di Progetto v2.0.0

1.4.2 Informativi

- [Capitolato di appalto C1 - BOT4ME](#)
- Specifica Architettuale v1.0.0

2 Requisiti di Sistema

2.1 Requisiti Hardware minimi

Per l'applicazione è necessario avere un computer che soddisfi le seguenti specifiche minime:

- **Sistema Operativo:** Windows 10 (64bit), Ubuntu 20.04, MacOS 10.13 High Sierra
- **memoria (RAM):** 2GB
- **connessione internet:** attiva

2.2 Requisiti minimi Web Application

L'applicazione è accessibile tramite i browser:

- **Google Chrome** a partire dalla versione 75
- **Microsoft Edge** a partire dalla versione 42
- **Mozilla Firefox** a partire dalla versione 69
- **Safari** a partire dalla versione 13

3 Inizio

All'avvio dell'applicazione il chatbot, Bot4me, vi dà il benvenuto con un messaggio suggerendo anche delle possibili funzionalità che è in grado di svolgere.

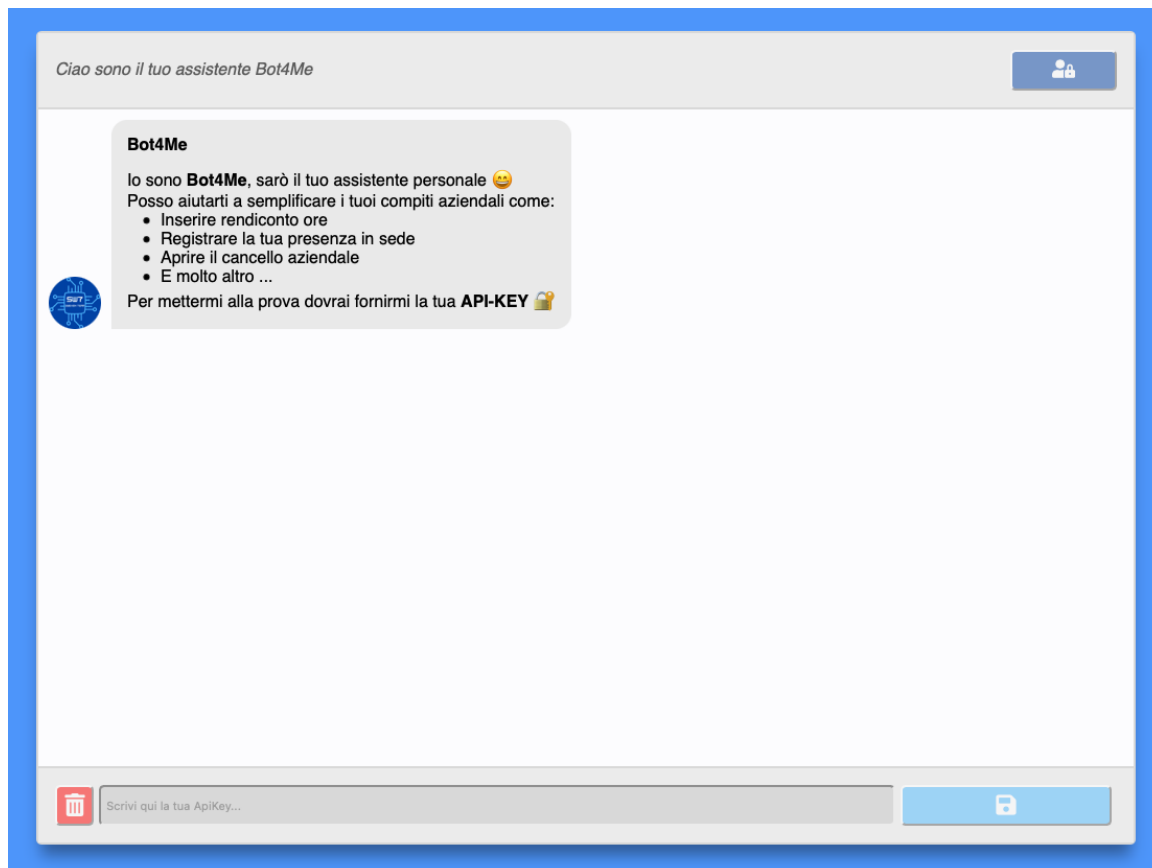


Figure 1: Schermata Iniziale Bot4me

Inizialmente non si è loggati all'interno del sistema e per compiere qualsiasi tipo di operazione è necessario inserire un' $API-KEY_G$ valida, ovvero che rispetti il formato suggerito da Imola Informatica, sarà poi compito del Server verificare se oltre che ad essere valida sia anche corretta per procedere con l'autenticazione.

3.1 Presentazione Grafica e Pulsanti

- Pulsante **Login / Logout**: in alto a destra il pulsante blu attualmente è solo per il login, dopo aver effettuato il login diventerà rosso per indicare il logout;

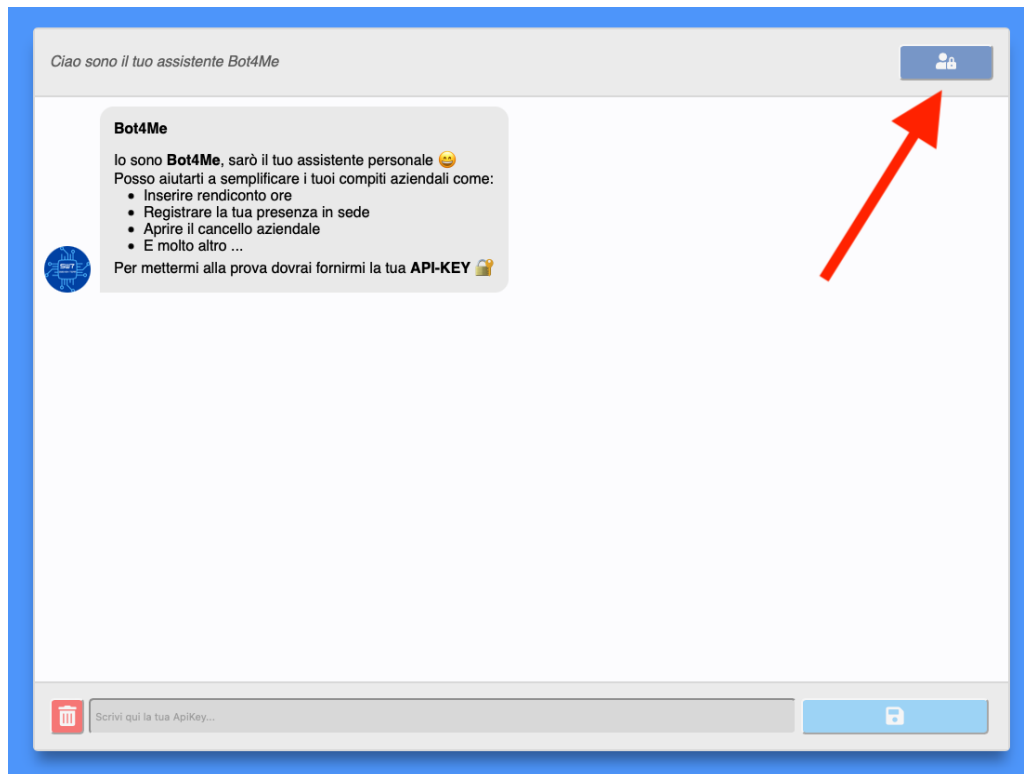


Figure 2: Pulsante - Login

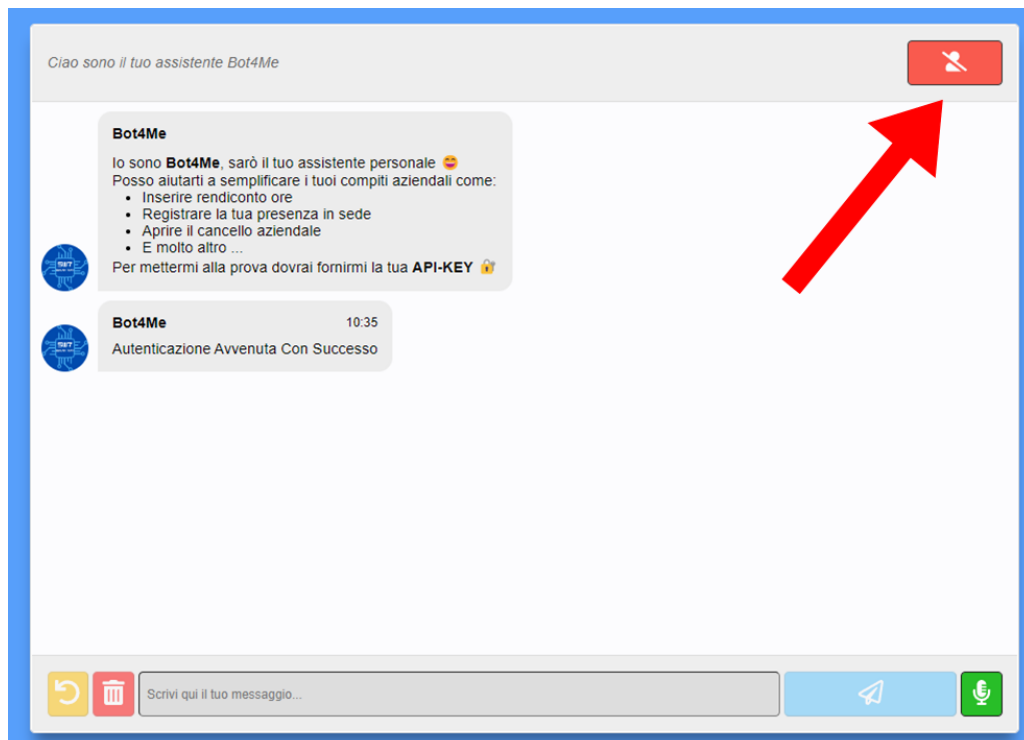


Figure 3: Pulsante - Logout

- Pulsante **Annulla**: in basso a sinistra il pulsante arancione serve per annullare la richi-

esta dell'operazione in corso, ritornando all'inizio. Non è possibile annullare un'operazione conclusa;

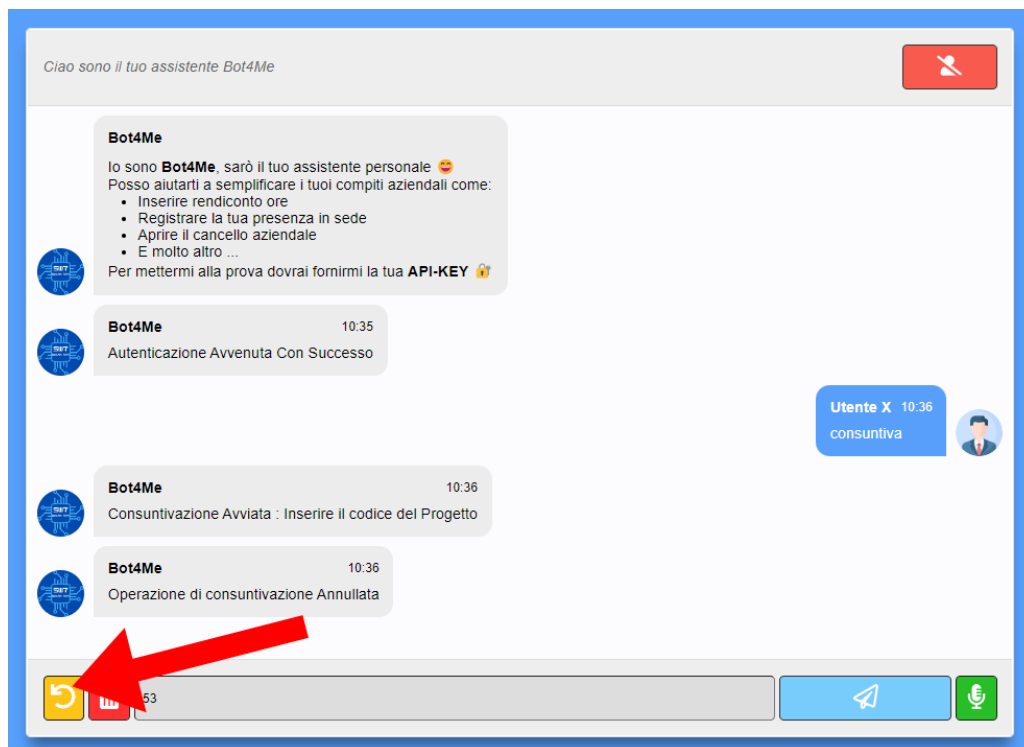


Figure 4: Pulsante - Annulla

- Pulsante **Elimina**: in basso a sinistra il pulsante rosso serve per cancellare ciò che si sta scrivendo, non è possibile premere il pulsante se la casella di testo è vuota;

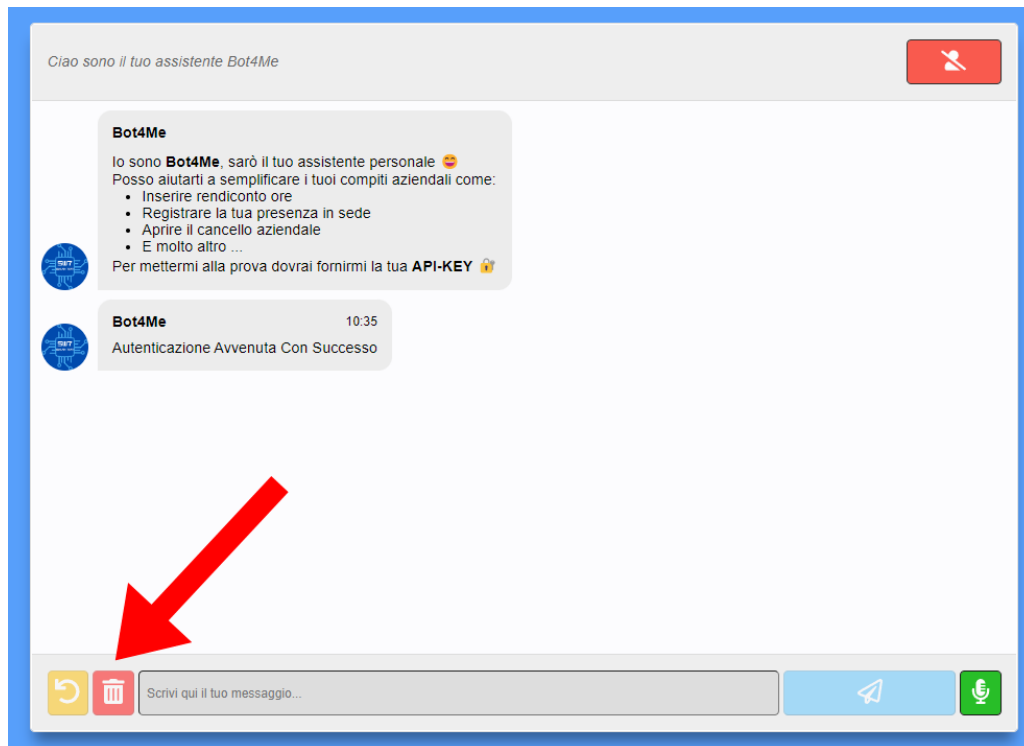


Figure 5: Pulsante - Elimina

- Pulsante **Invio**: in basso a destra il pulsante azzurro serve per inviare il messaggio scritto o alternatively si può premere l'invio della tastiera;

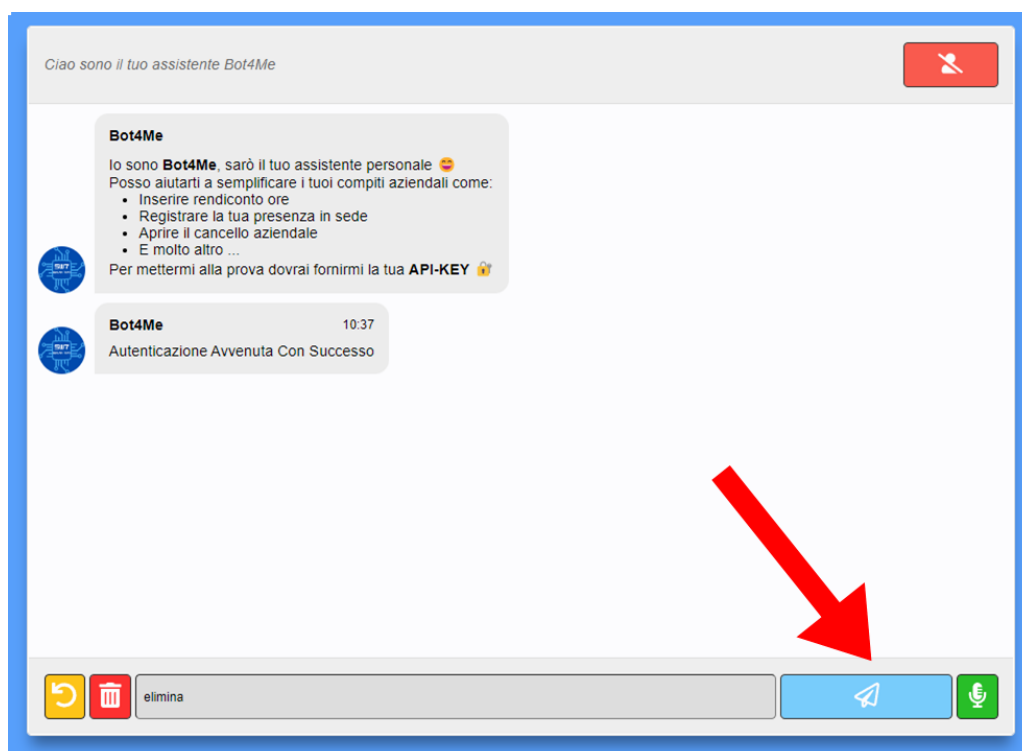


Figure 6: Pulsante - Invio

- Pulsante **Vocale**: in basso a destra il pulsante verde serve per registrare vocalmente il messaggio che verrà automaticamente trascritto, con la possibilità di modificarlo manualmente nella casella di testo, e poi basterà cliccare sul pulsante azzurro o l'invio della tastiera;

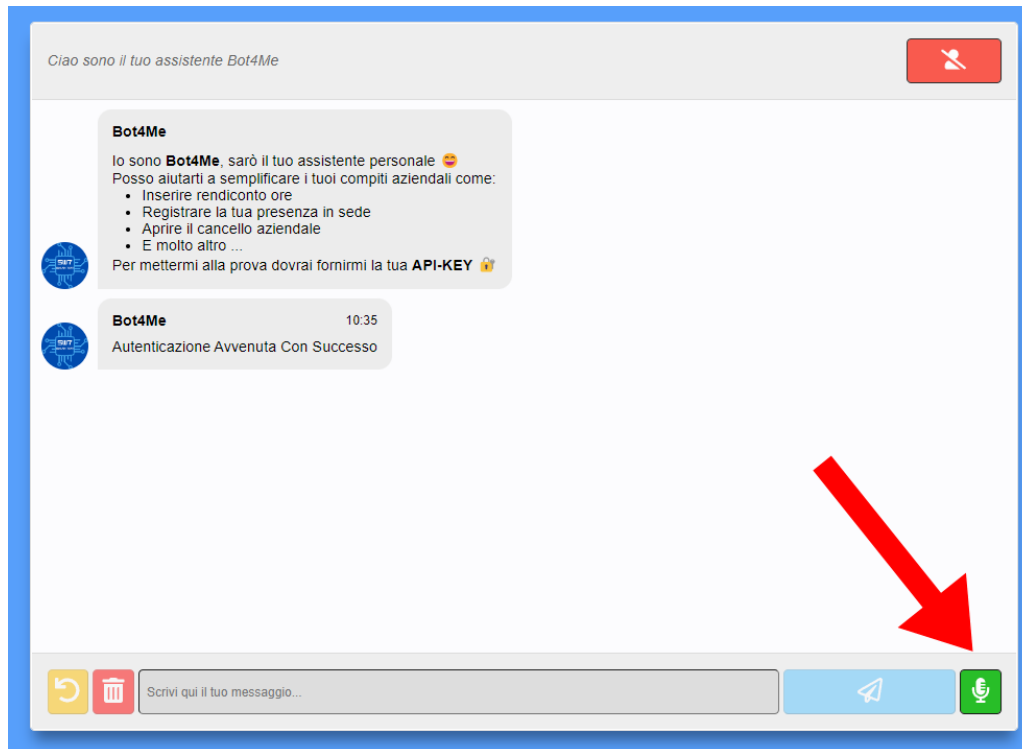


Figure 7: Pulsante - Vocale

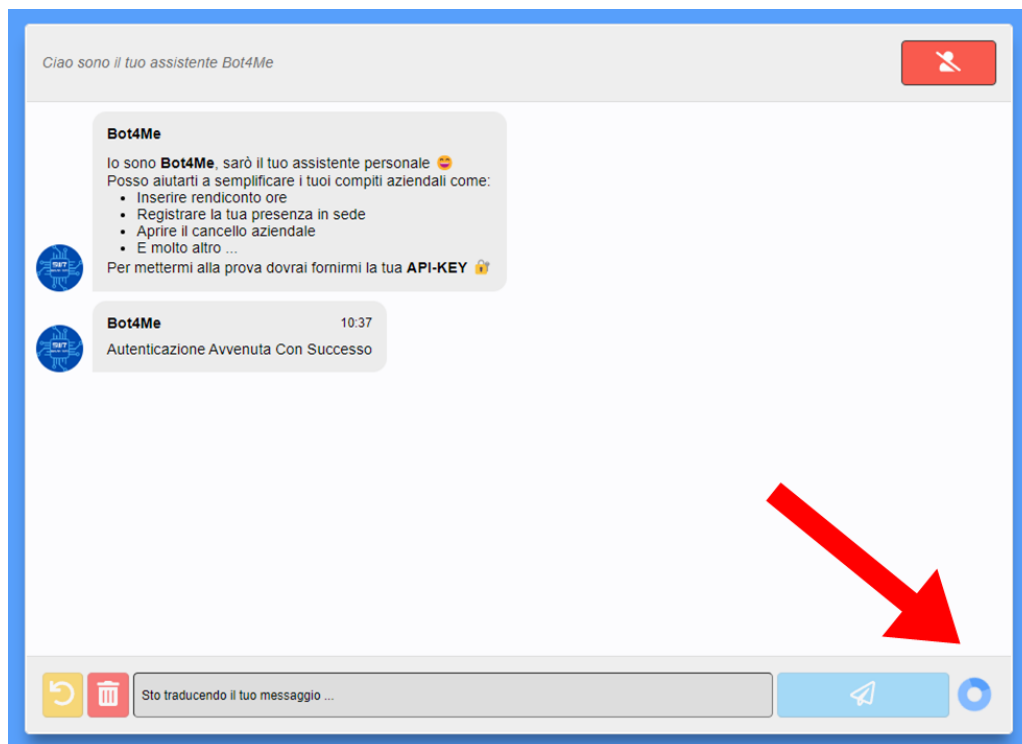


Figure 8: Trascrizione Messaggio Vocale

- Pulsante **Salva**: in basso a destra il pulsante azzurro con il simbolo di salvataggio, che prende il posto del pulsante d'invio e vocale, permette di salvare la propria *api-key* così da effettuare il processo di autenticazione.

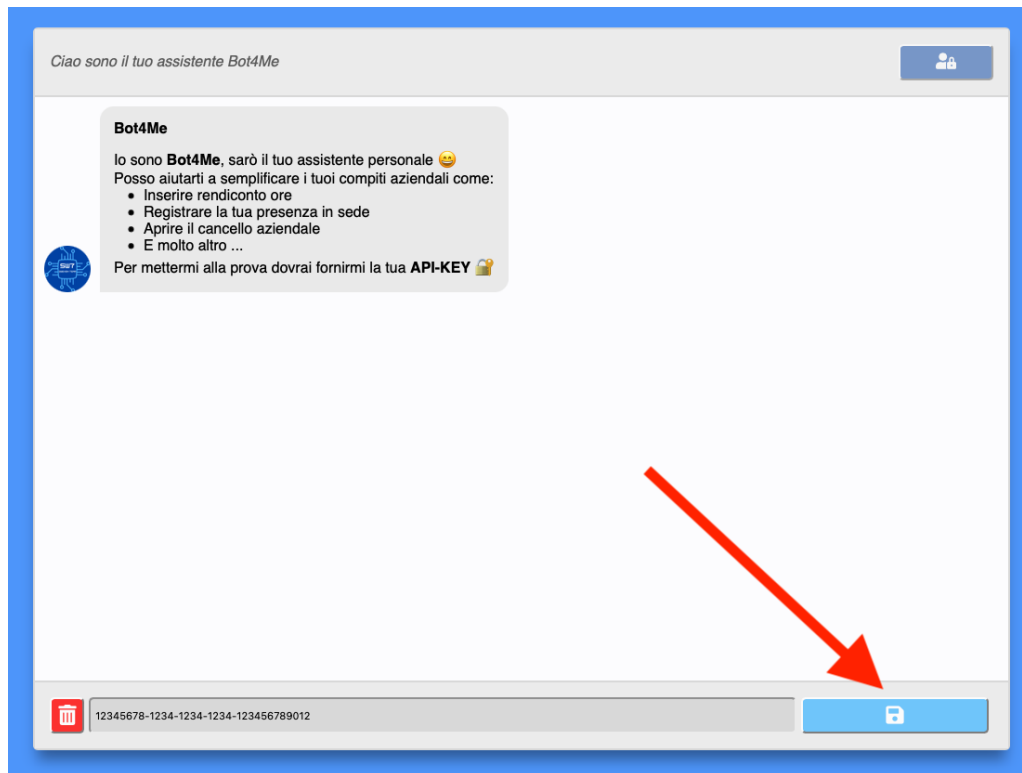


Figure 9: Pulsante - Salva

3.2 Autenticazione

Per autenticarsi verrà chiesto di inserire la propria $API-KEY_G$ di autenticazione dopo l'avvio dell'applicazione, se errata verrà comunicato che la richiesta è fallita, perchè l' $API-KEY_G$ risulta essere errata. Il chatbot verrà dunque ricaricato e si potrà effettuare un nuovo tentativo; se risultasse essere corretta Bot4me comunica all'utente che l'autenticazione è avvenuta con successo e che può iniziare ad utilizzare i servizi che offre. Dopo l'autenticazione il pulsante in alto a destra diventerà di colore rosso con il simbolo di logout. Se l'utente ricarica la pagina web, avviene un cambio di $UUID_G$ e possono verificarsi due scenari:

- se l'utente ha effettuato il login in precedenza: la sua $API-KEY_G$ risulta essere salvata all'interno del $Local-Storage_G$ del browser, verrà dunque caricata all'interno della casella di testo e l'utilizzatore dell'applicazione potrà decidere se salvarla, tramite il bottone azzurro dotato dell'icona di salvataggio, effettuando così il login, oppure se modificarla e in seguito effettuare l'autenticazione;
- se l'utente non ha effettuato il login in precedenza: non sarà presente nessuna $API-KEY_G$ all'interno del $Local-Storage_G$ sarà dunque necessario inserirne una valida per procedere con la procedura di autenticazione.

3.2.1 Autenticazione - Inserimento $API-KEY_G$

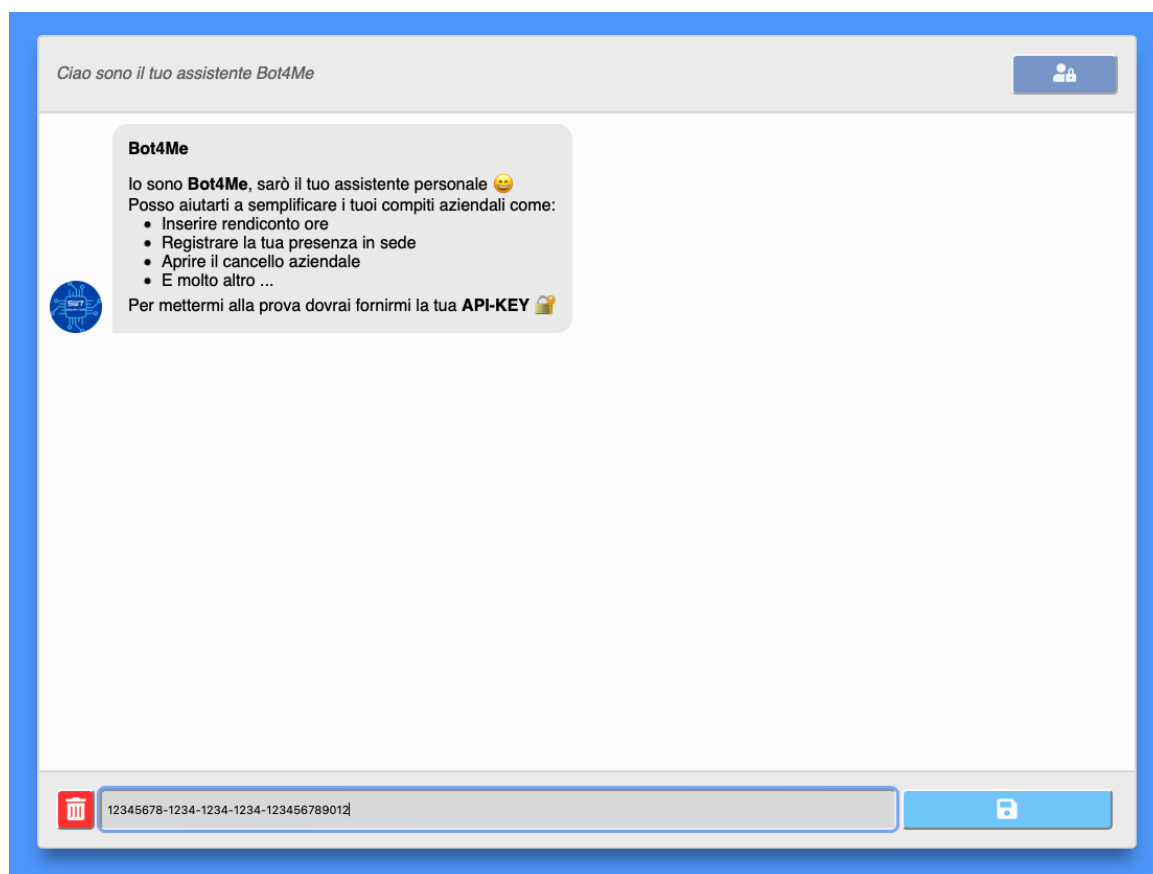


Figure 10: Schermata Autenticazione Bot4me - Inserimento $API-KEY$

3.2.2 Autenticazione - Inserimento *API-KEY* Non Valida

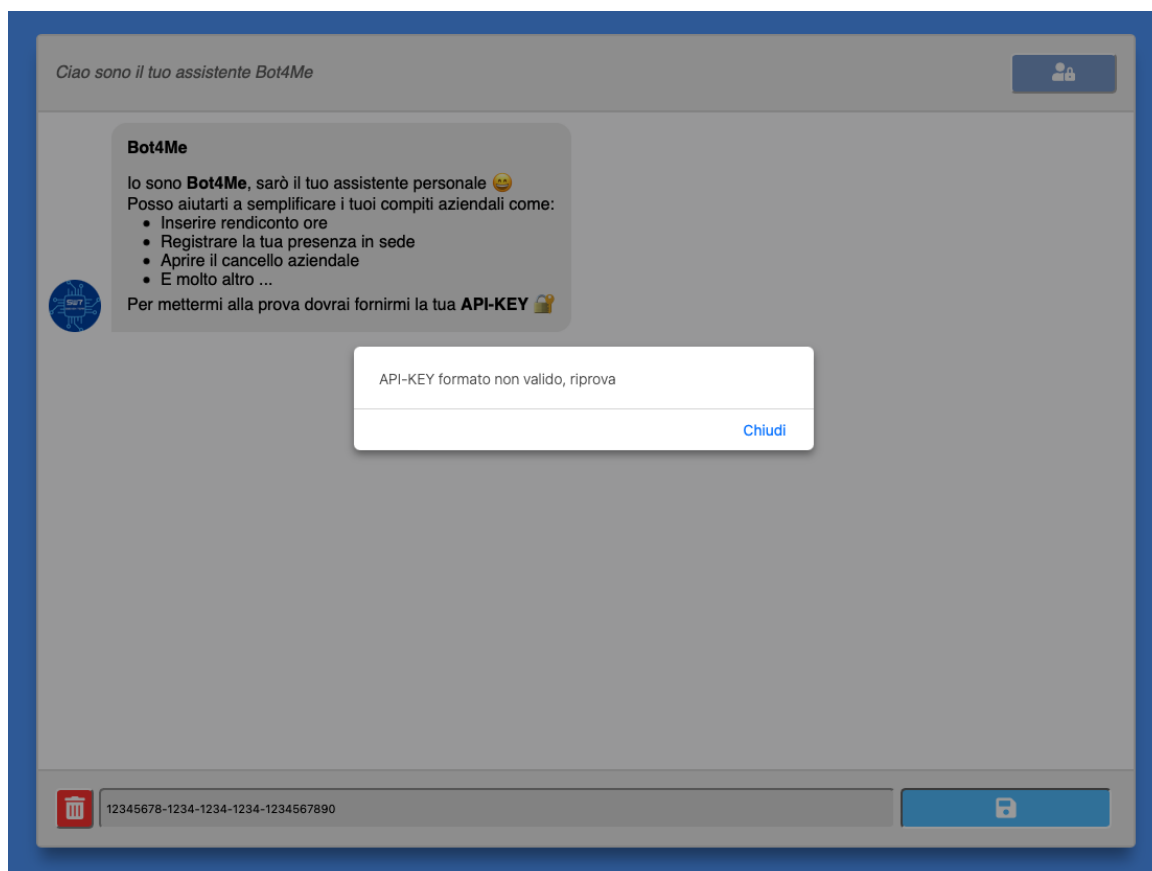


Figure 11: Schermata Autenticazione Bot4me - Inserimento API-KEY Non Valida

3.2.3 Autenticazione Avvenuta con Successo - Inserimento *API-KEY* Valida e Corretta

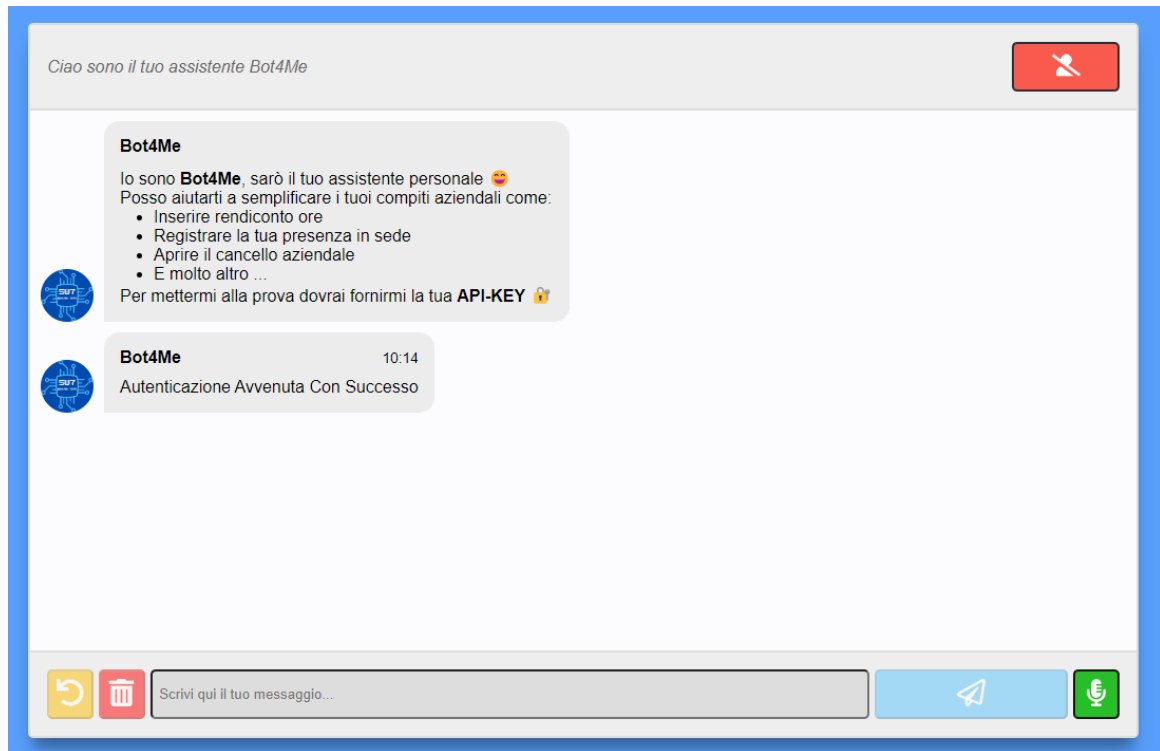


Figure 12: Schermata Autenticazione Avvenuta con Successo Bot4me - Inserimento API-KEY Valida e Corretta

4 Descrizione Funzionalità

4.1 Presenza in Sede

Dopo essersi autenticati è possibile registrare la propria presenza in sede scrivendo "Presenza" e il chatbot comunica l'avvio dell'operazione richiedendo il nome di una sede. Quindi si scrive il nome, se il nome fa parte della lista sedi viene accettato e il chatbot conclude l'operazione di registrazione presenza, altrimenti il bot comunica che la sede non è stata accettata e si invita a reinserire il nome.

4.1.1 Schermata Registrazione Presenza - Avvenuta con Successo

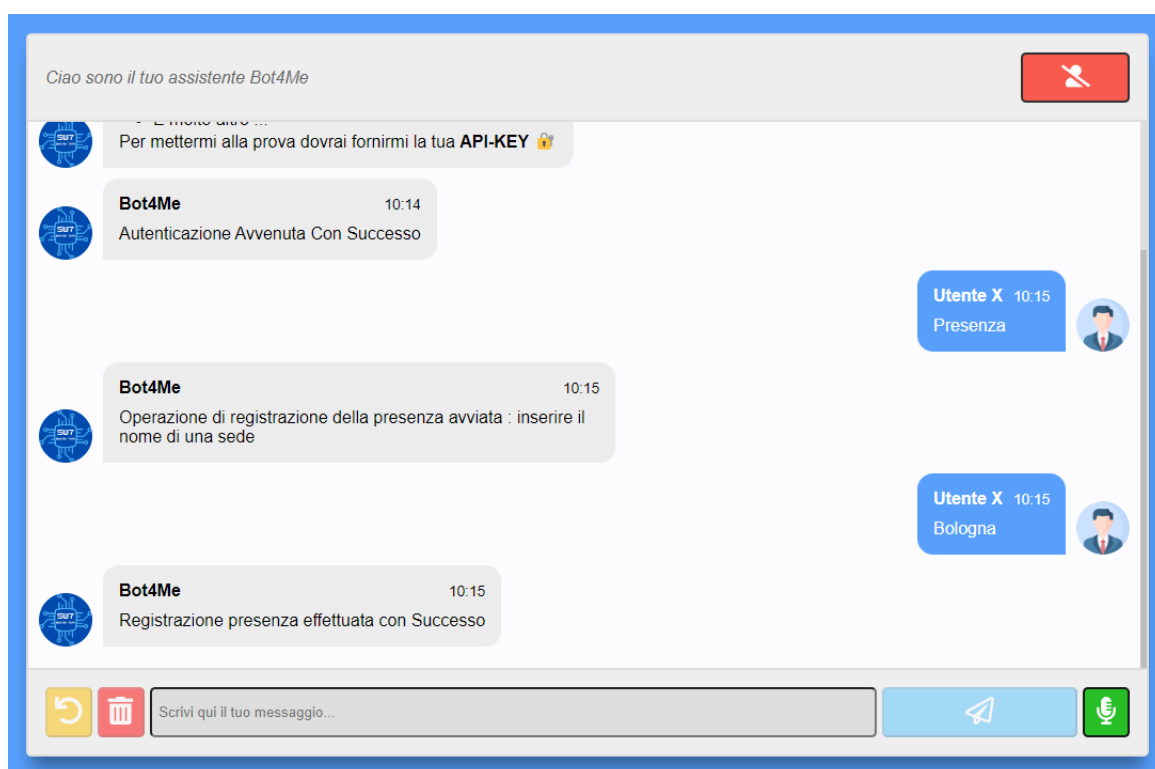


Figure 13: Schermata Dialogo Registrazione Presenza - Avvenuta con Successo

4.1.2 Schermata Registrazione Presenza - Fallita

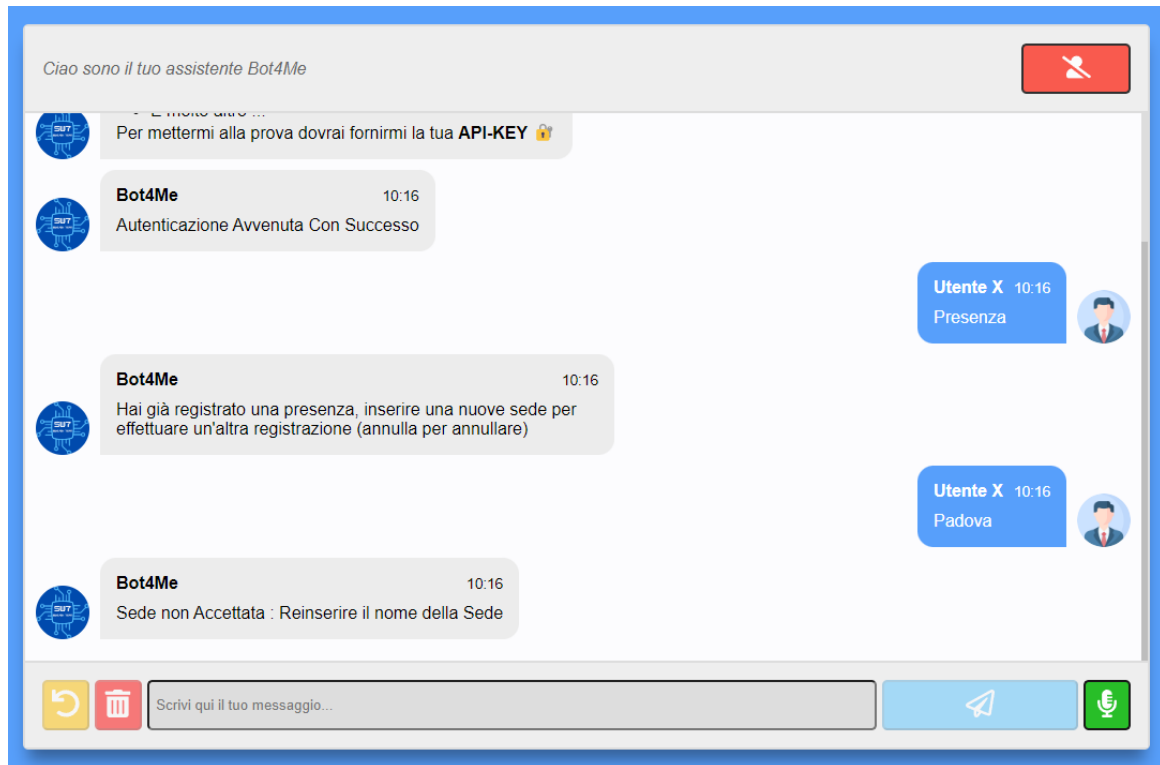


Figure 14: Schermata Dialogo Registrazione Presenza - Fallita

4.2 Creazione di un Nuovo Progetto

Dopo essersi autenticati è possibile creare un nuovo progetto, la richiesta di questa operazione si avvia tramite la parola chiave "crea progetto", quindi il chatbot avvia la creazione e tramite vari messaggi di botta e risposta chiede tutte le informazioni necessarie:

- inserire il codice del progetto (se il codice è libero fa proseguire altrimenti chiede un altro codice);
- inserire una descrizione;
- inserire cliente;
- inserire manager;
- inserire area (nel senso di luogo);
- inserire data inizio;
- inserire data fine;

Se si inserisce un formato o una parola non valida chiede di reinserire, infine riepiloga tutti i dati ricevuti e chiede conferma se procedere o se si vuole modificare qualche dato o se si vuole annullare la creazione del progetto.

4.2.1 Schermate Creazione Progetto

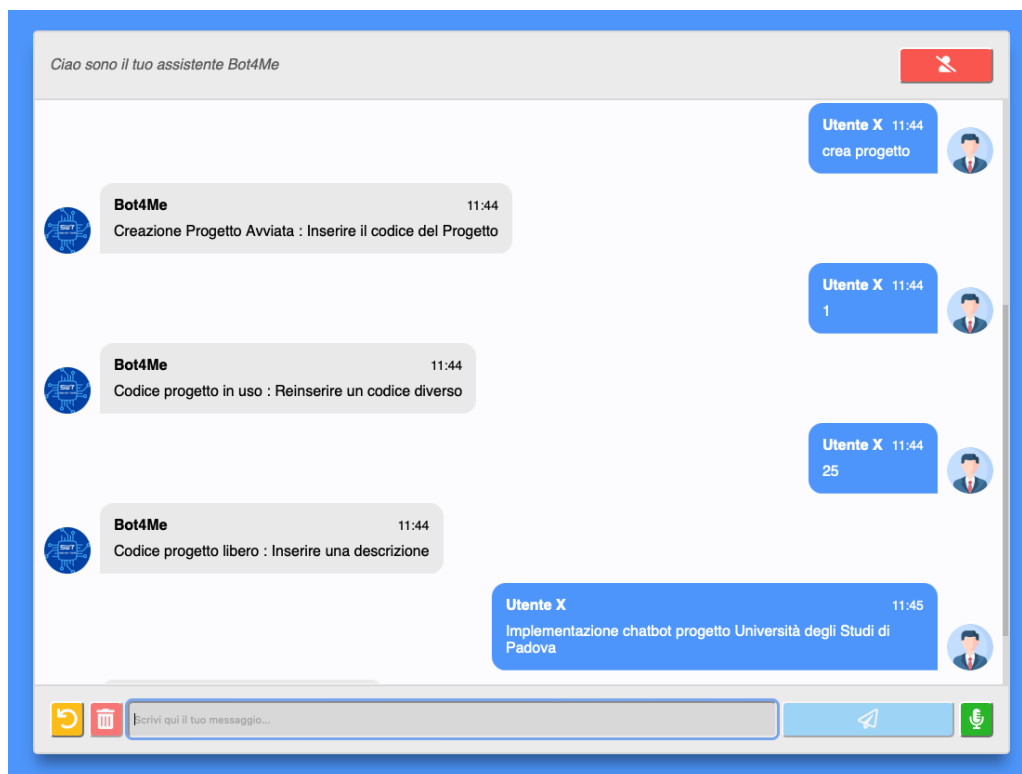


Figure 15: Schermata Creazione Progetto - Con Inserimento Codice Pre-Esistente

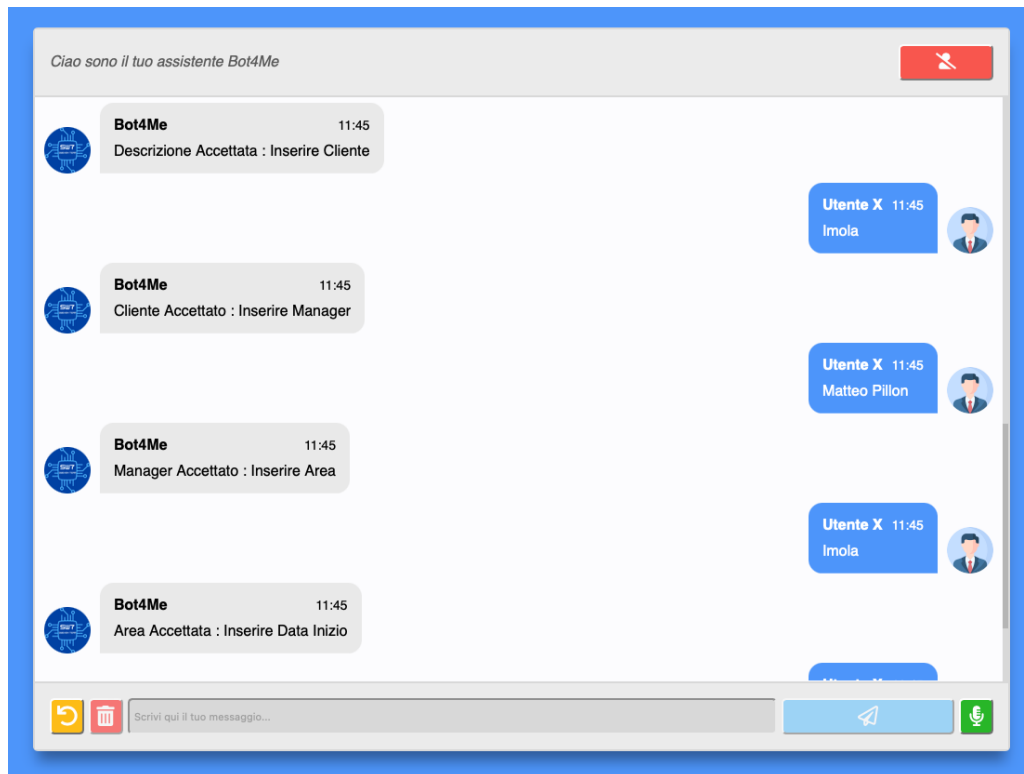


Figure 16: Schermata Creazione Progetto

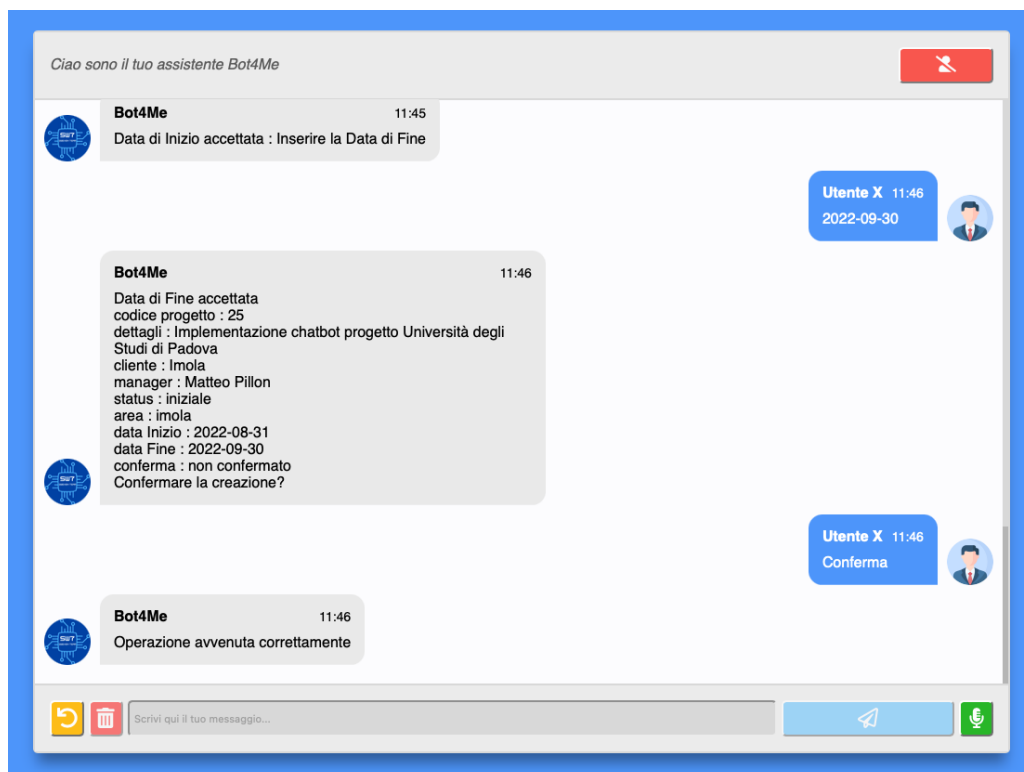


Figure 17: Schermata Creazione Progetto - Riepilogo e Conferma Operazione

4.3 Consuntivazione

Dopo essersi autenticati è possibile consuntivare le proprie ore di lavoro su un determinato progetto, la richiesta di questa operazione si avvia tramite la parola chiave "consuntiva", quindi il chatbot avvia la consuntivazione e tramite vari messaggi di botta e risposta chiede tutte le informazioni necessarie:

- inserire il codice del progetto;
- inserire la data di consuntivazione;
- inserire le ore fatturabili;
- inserire le ore di viaggio;
- inserire le ore di viaggio fatturabili;
- inserire la sede;

Se si inserisce un formato o una parola non valida chiede di reinserire, infine riepiloga tutte le informazioni ricevute e chiede conferma se procedere o se si vuole modificare qualche dato o se si vuole annullare la consuntivazione.

4.3.1 Schermate Dialogo Consuntivazione Attività

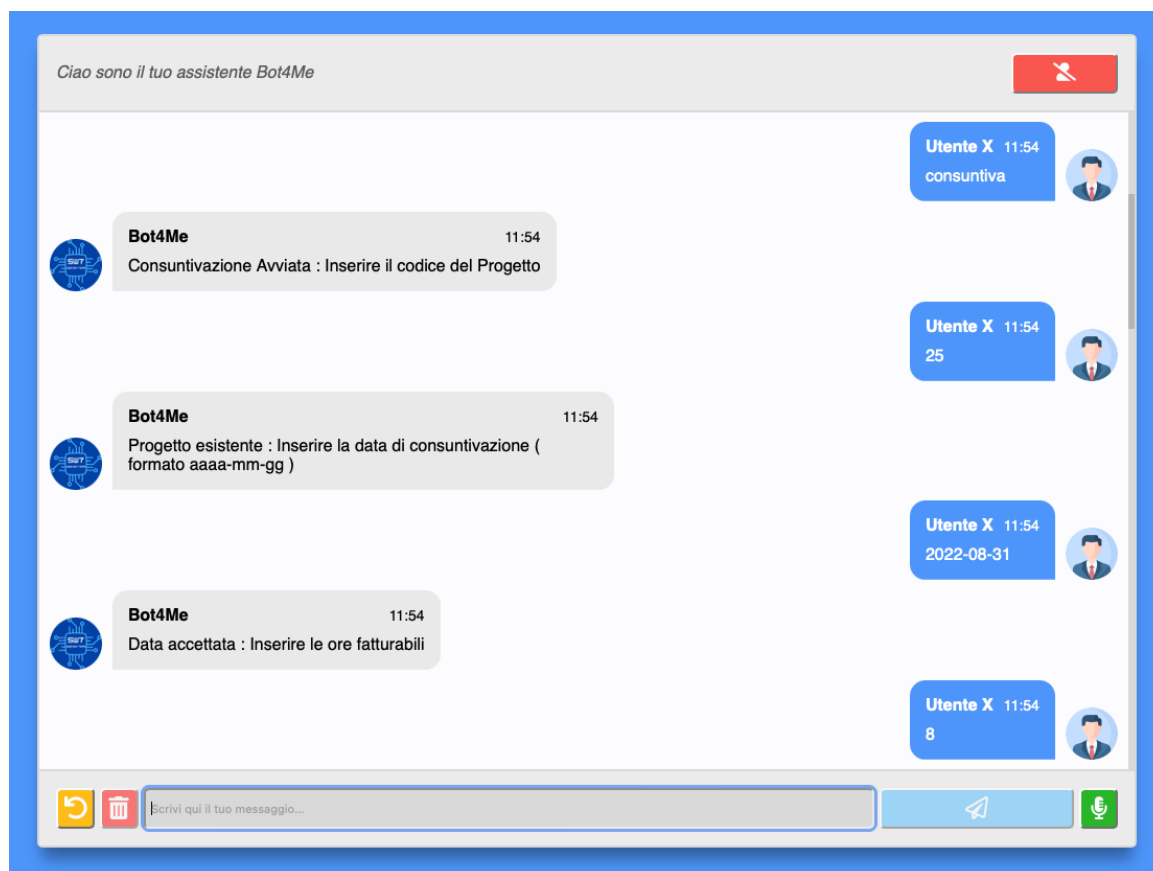


Figure 18: Schermata Dialogo Consuntivazione Attività

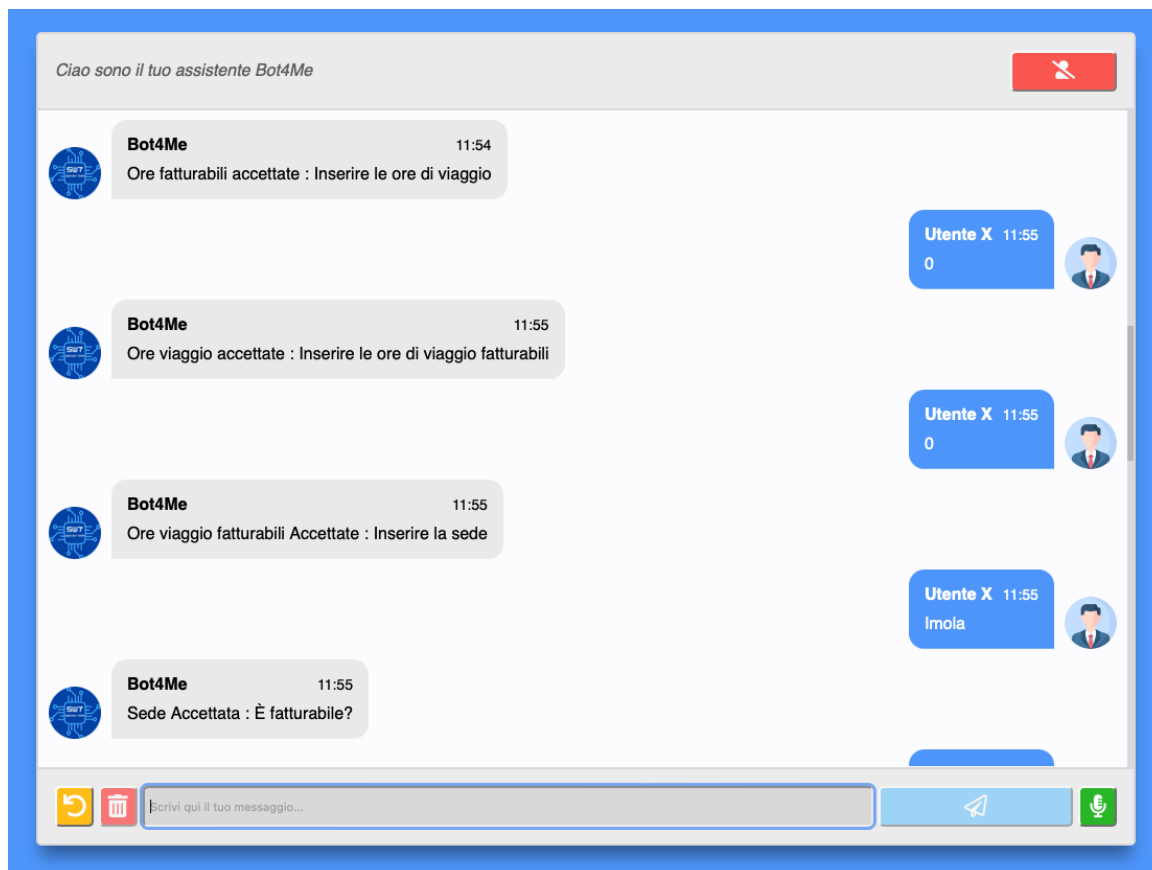


Figure 19: Schermata Dialogo Consuntivazione Attività

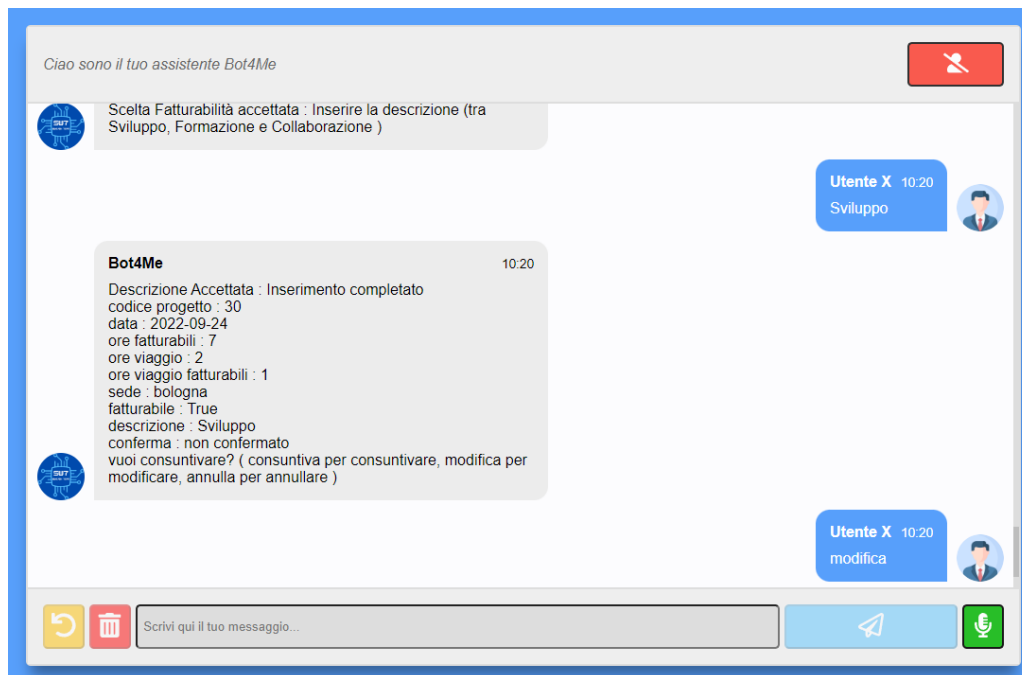


Figure 20: Schermata Dialogo Consuntivazione Attività - Modifica Valore

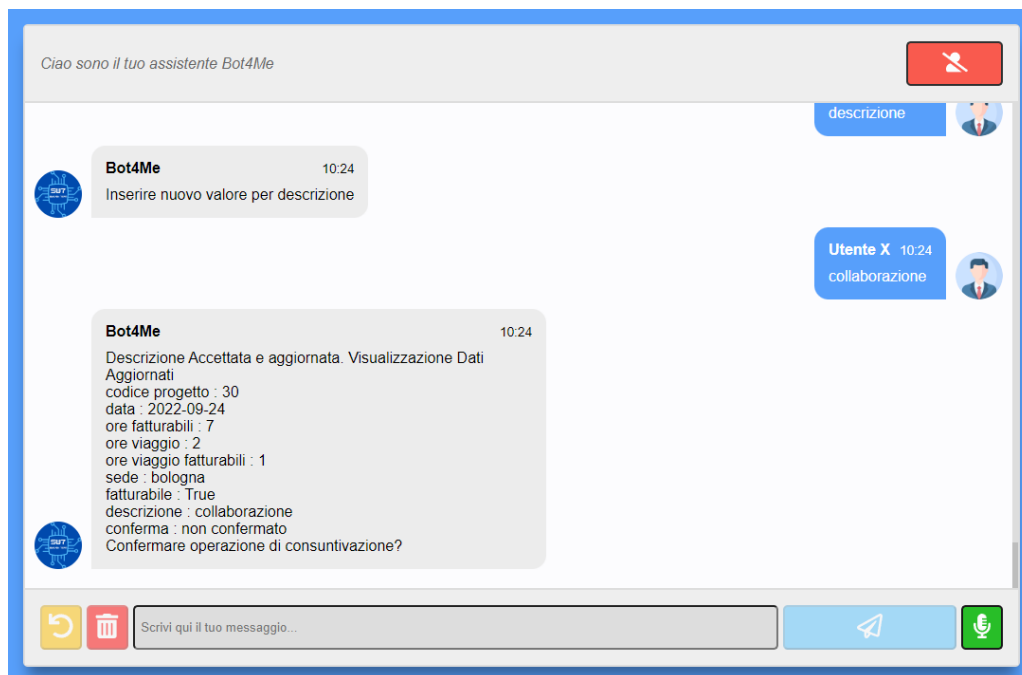


Figure 21: Schermata Dialogo Consuntivazione Attività - Nuovo Valore Descrizione Attività

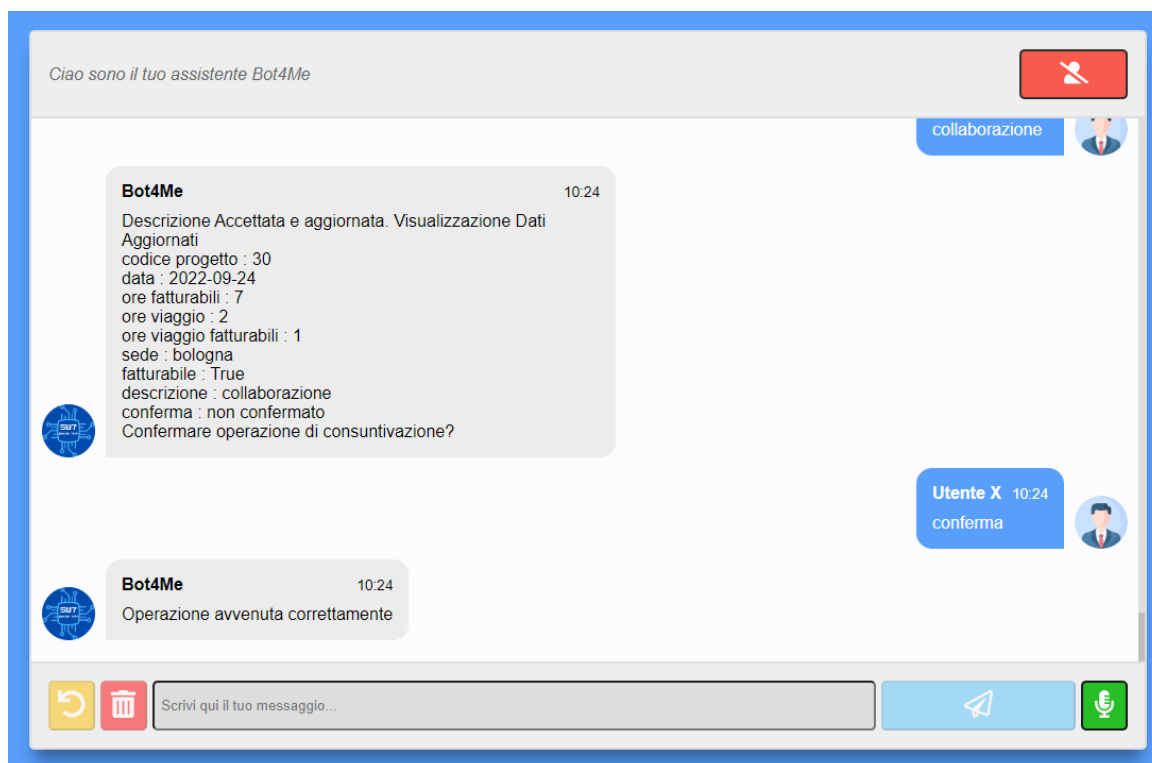


Figure 22: Schermata Dialogo Consuntivazione Attività - Conferma Operazione

4.3.2 Vedere le Consuntivazioni per un Progetto

Dopo essersi autenticati è possibile richiedere la visione delle consuntivazioni effettuate su un determinato progetto scrivendo "ottieni consuntivazione", poi verrà richiesto di inserire il codice del progetto e il chatbot risponderà con un lungo messaggio contenente tutte le consuntivazioni effettuate, al momento della stesura di questo documento non è possibile filtrare le consuntivazioni per un dato per periodo.

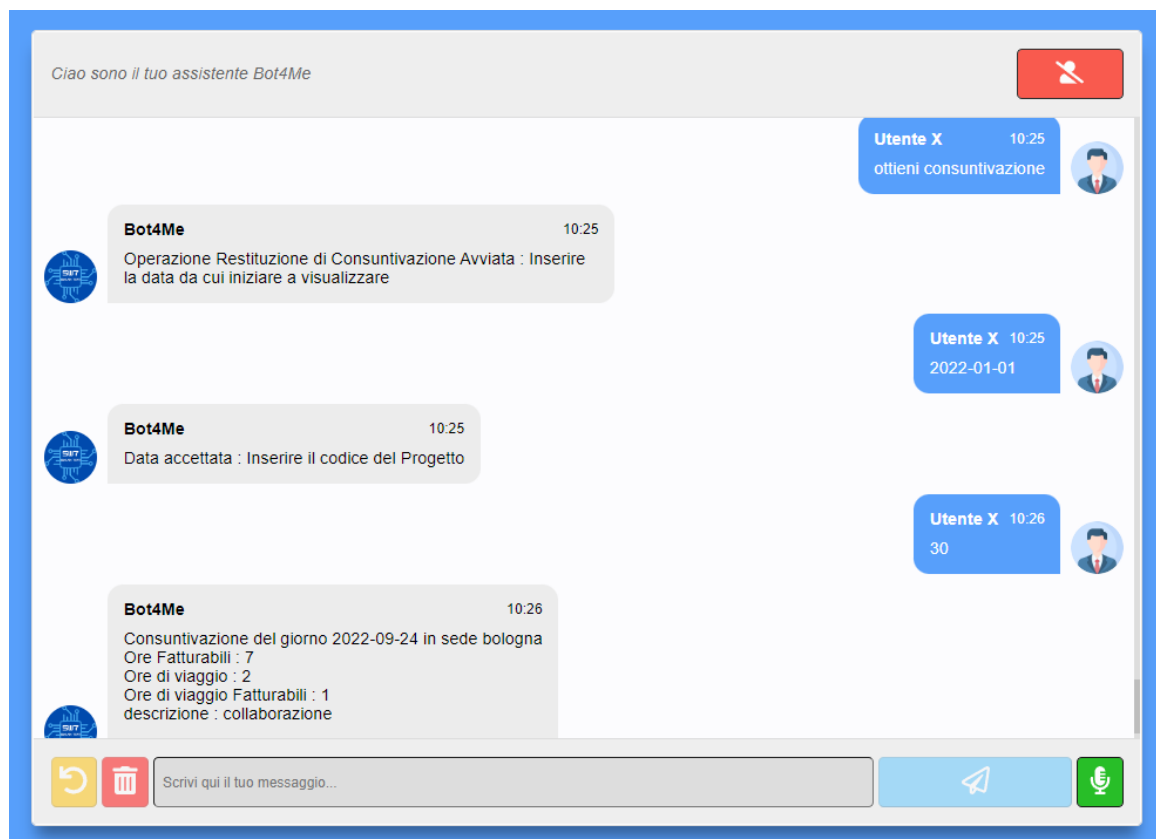


Figure 23: Schermata Dialogo Ottenimento Consuntivazioni Registrate per Progetto

4.4 Apertura Cannello

Dopo essersi autenticati è possibile richiedere l'apertura del cancello di una determinata sede scrivendo "apertura cancello" e il chatbot chiederà in quale sede, dopo aver inserito la sede il chatbot chiede se si vuole confermare, modificare o annullare e in caso di conferma procede con l'apertura.

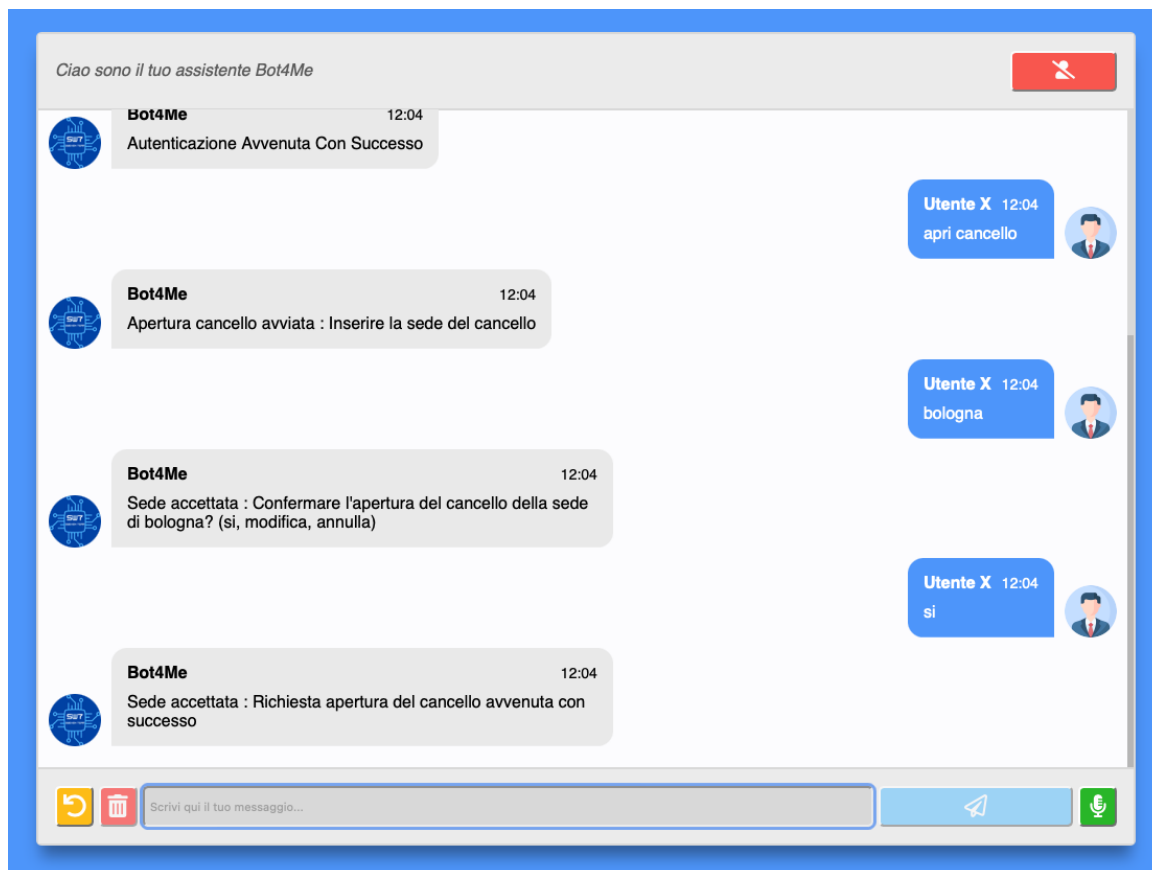


Figure 24: Schermata Dialogo Apertura Cannello

5 Supporto

Nel caso venissero riscontrati bug o malfunzionamenti, si prega di inviare una mail all'indirizzo swe7.team@gmail.com

La mail deve essere preferibilmente nel seguente formato:

- **Oggetto:** Nome dell'evento da segnalare;
- **Corpo:**
 - data in cui è stato riscontrato il problema;
 - breve descrizione del problema;
 - sistema operativo e browser in cui è avvenuto il problema;
- **Allegati:** è possibile allegare immagini o contenuto testuale che possa facilitare la risoluzione del problema

In alternativa, è possibile contattarci tramite l'organizzazione di *Github*_G al seguente link: <https://github.com/SwevenTeam>