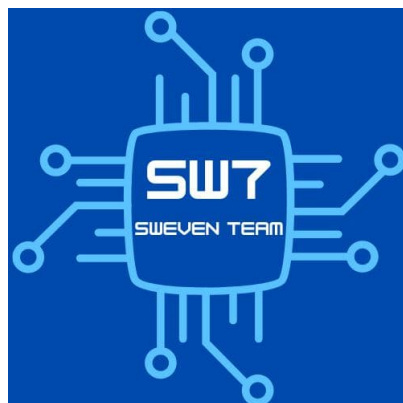


# MANUALE UTENTE



## SWEVEN TEAM

swe7.team@gmail.com

### INFORMAZIONI SUL DOCUMENTO

<b>Versione</b>	1.0.0
<b>Uso</b>	Esterno
<b>Destinatari</b>	Gruppo Sweven Team Prof. Tullio Vardanega Prof. Riccardo Cardin Azienda Imola Informatica
<b>Stato</b>	Approvato
<b>Redattori</b>	Irene Benettazzo Matteo Pillon
<b>Verificatori</b>	Samuele Rizzato
<b>Approvatori</b>	Pan Qi Fan Andrea

## Sintesi

Guida per l'utente del prodotto *Chatbot<sub>G</sub>*.

## Diario delle modifiche

Versione	Data	Descrizione	Ruolo	Autore	Verificatore
	2022-08-29	Aggiornamento immagini e correzione simbolo §	Programmatore	Irene Benetazzo	
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

<b>1</b>	<b>Introduzione</b>	<b>4</b>
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
<b>2</b>	<b>Requisiti di Sistema</b>	<b>5</b>
2.1	Requisiti Hardware minimi . . . . .	5
2.2	Requisiti minimi Web Application . . . . .	5
<b>3</b>	<b>Inizio</b>	<b>6</b>
3.1	Presentazione Grafica e Pulsanti . . . . .	6
3.2	Autenticazione . . . . .	14
3.2.1	Autenticazione - Inserimento <i>API-KEY<sub>G</sub></i> . . . . .	14
3.2.2	Autenticazione - Inserimento <i>API-KEY<sub>G</sub></i> Non Valida . . . . .	15
3.2.3	Autenticazione Avvenuta con Successo - Inserimento <i>API-KEY<sub>G</sub></i> Valida e Corretta . . . . .	16
<b>4</b>	<b>Descrizione Funzionalità</b>	<b>17</b>
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
<b>5</b>	<b>Supporto</b>	<b>26</b>

# 1 Introduzione

## 1.1 Scopo del Documento

Il Manuale Utente ha lo scopo di descrivere il funzionamento del *Chatbot<sub>G</sub>* 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<sub>G</sub>**)
- Rendiconto attività svolte quotidianamente (**EMT<sub>G</sub>**)
- Apertura del cancello aziendale (**MQTT<sub>G</sub>**)

## 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.

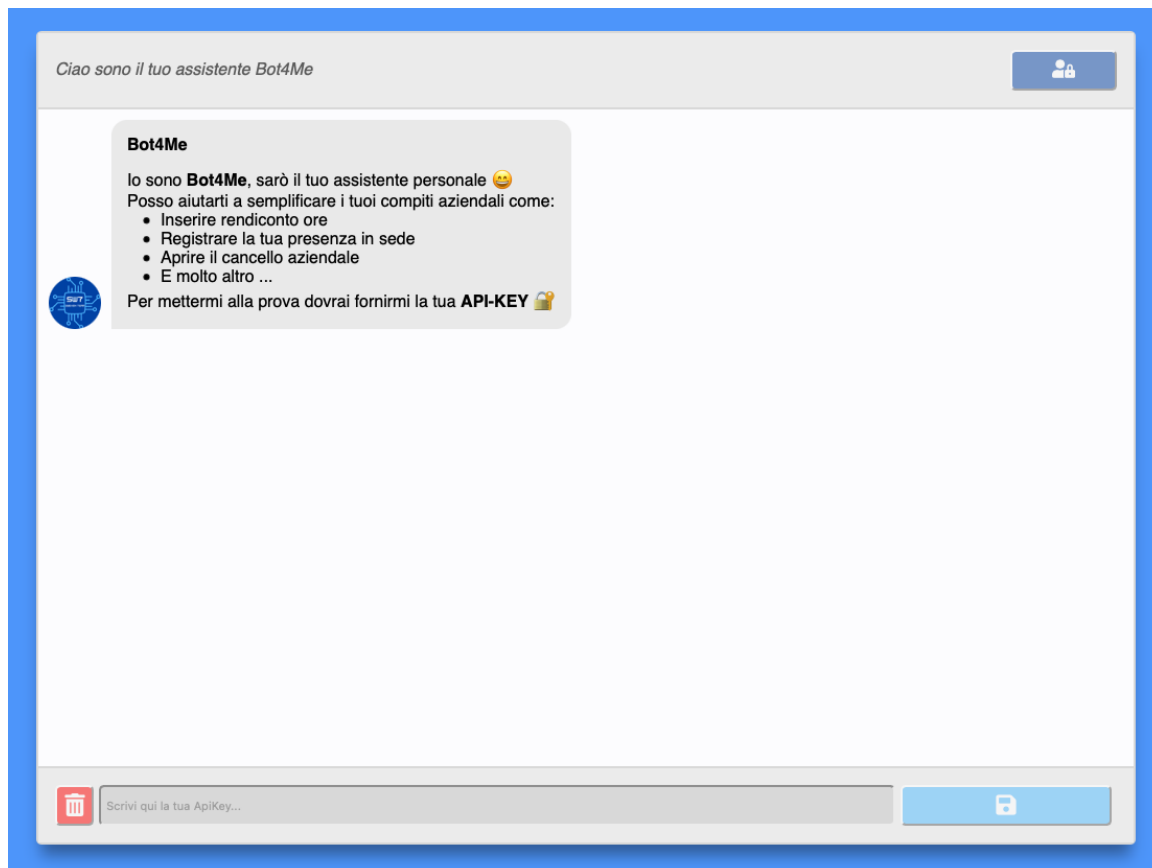


Figure 1: Schermata Iniziale Bot4me

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;

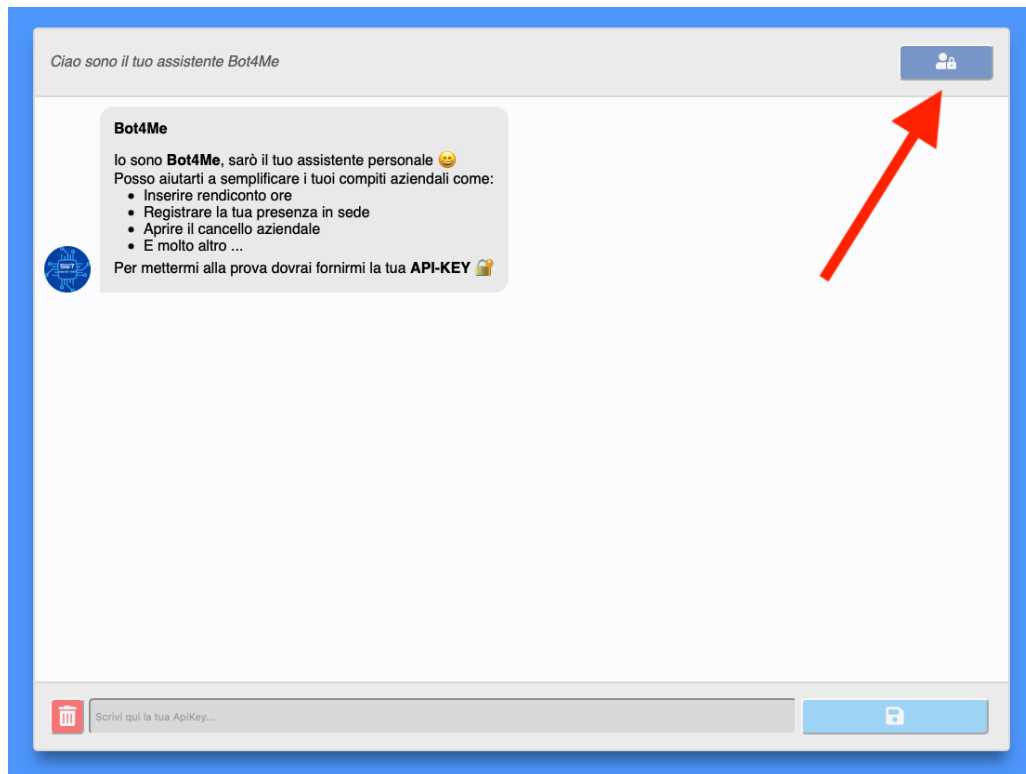


Figure 2: Pulsante - Login

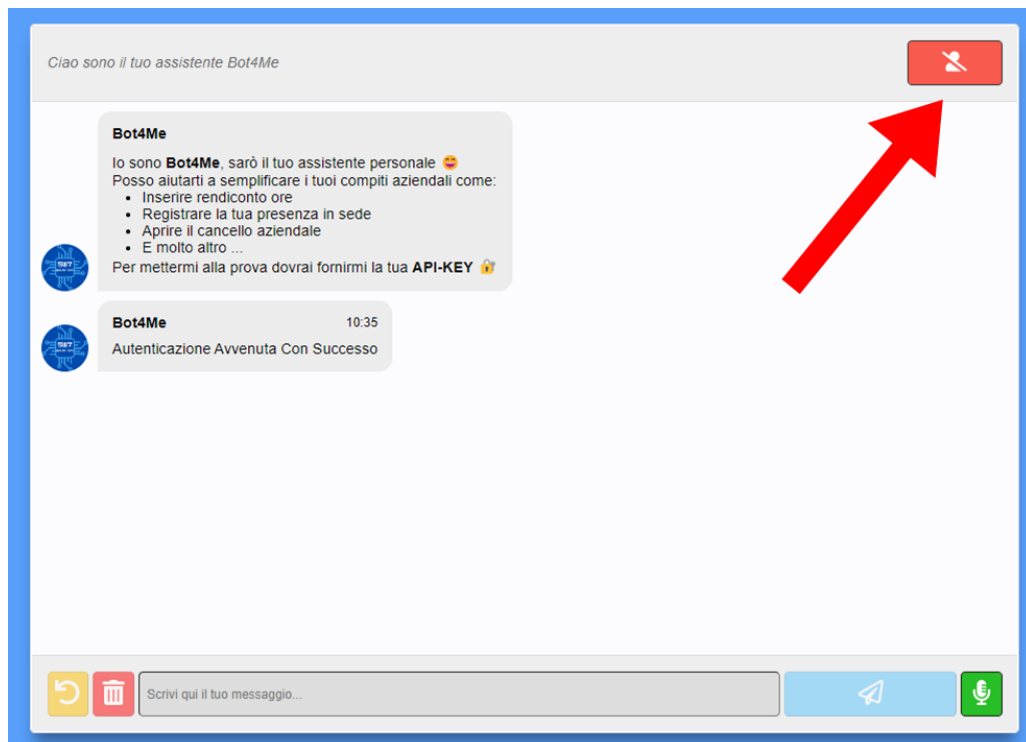


Figure 3: Pulsante - Logout

- 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;

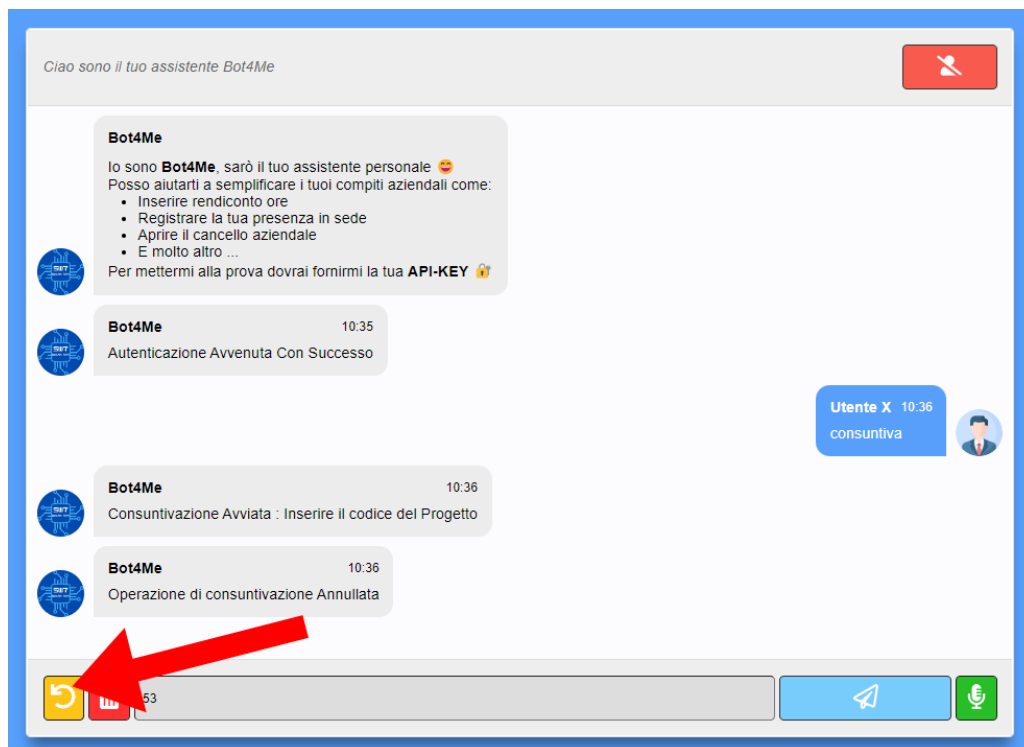


Figure 4: Pulsante - Annulla



- 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;

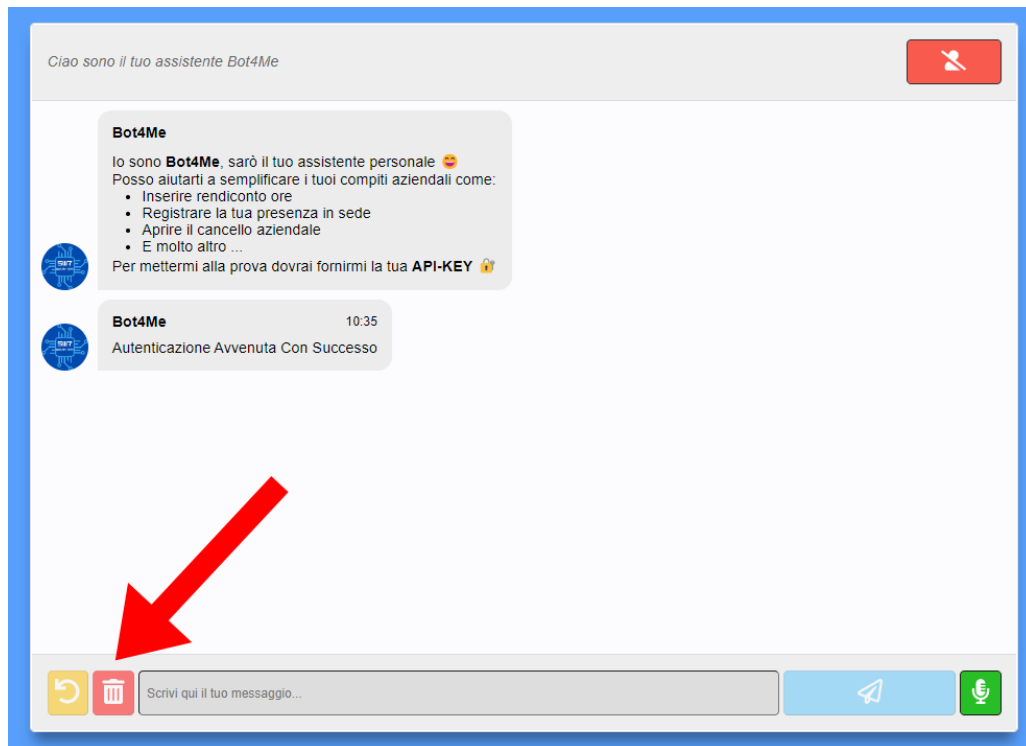


Figure 5: Pulsante - Elimina

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

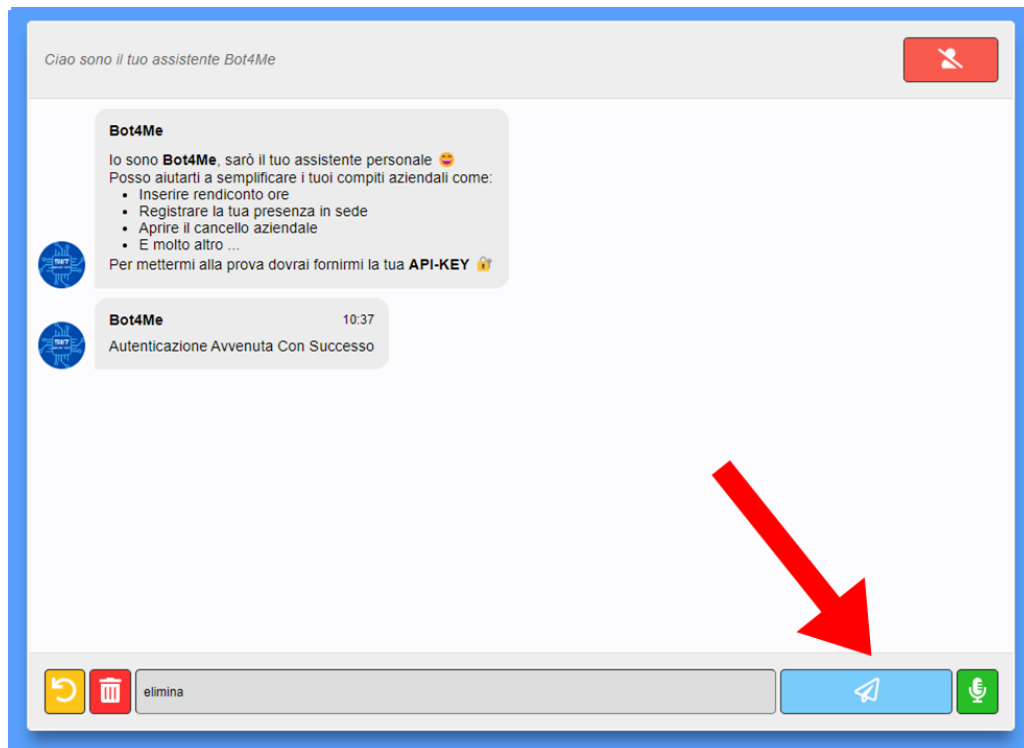


Figure 6: Pulsante - Invio

- 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;

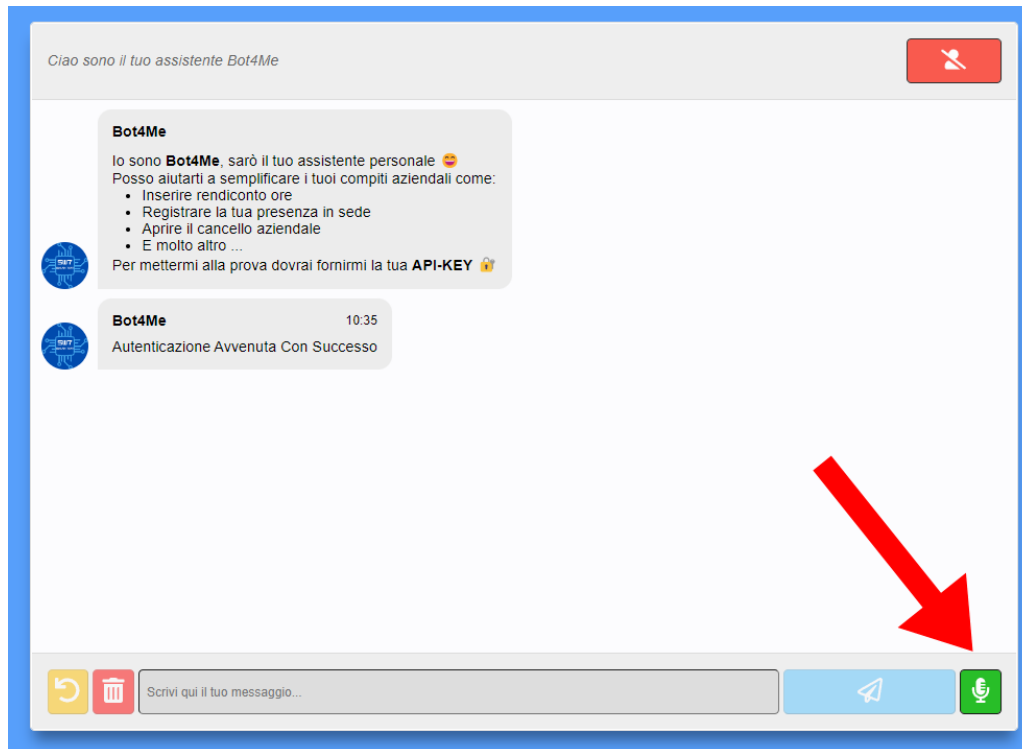


Figure 7: Pulsante - Vocale

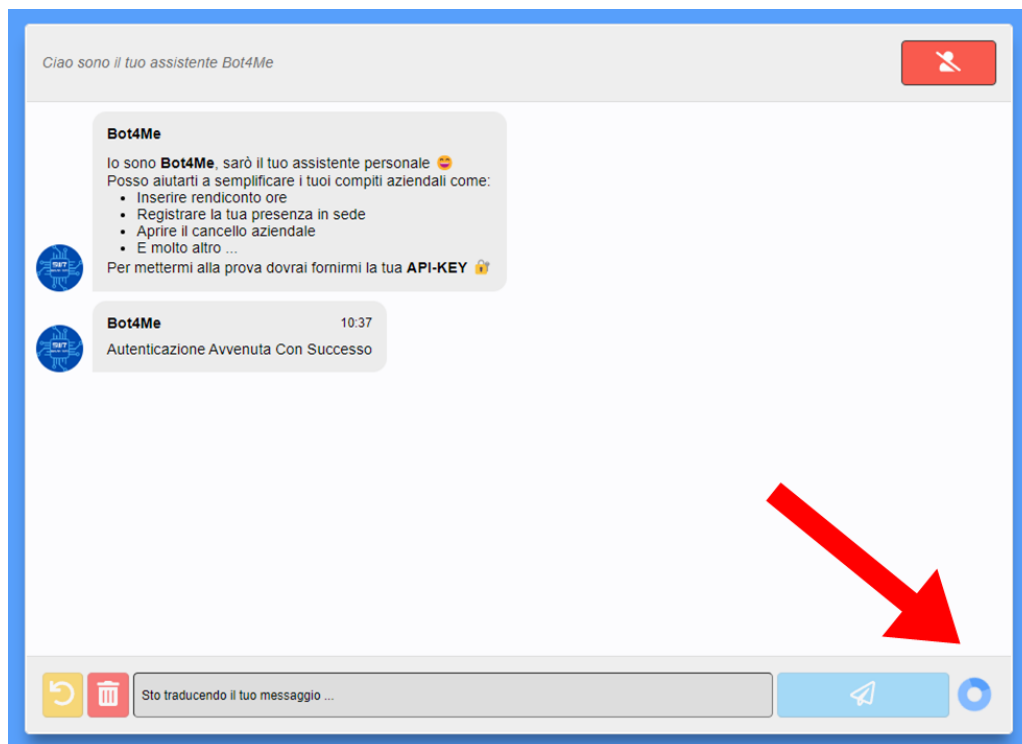


Figure 8: Trascrizione Messaggio Vocale

- 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.

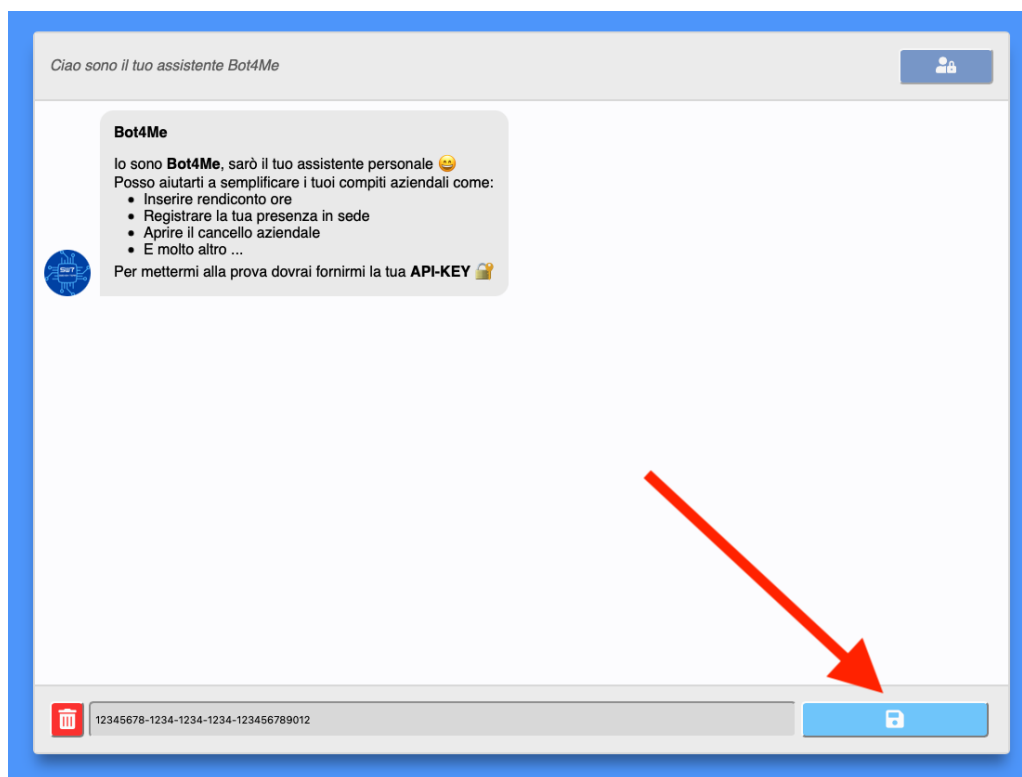


Figure 9: Pulsante - Salva

## 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 $API-KEY_G$

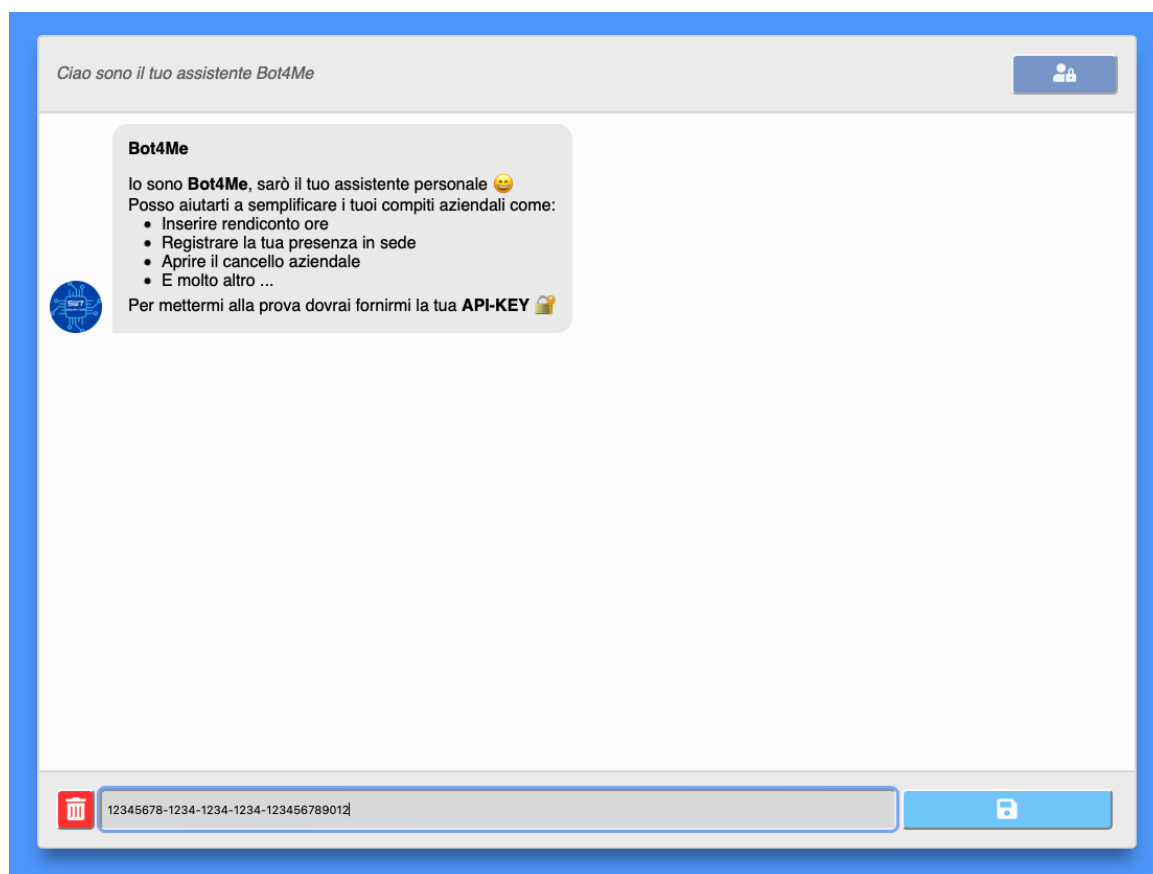


Figure 10: Schermata Autenticazione Bot4me - Inserimento  $API-KEY$

### 3.2.2 Autenticazione - Inserimento *API-KEY*<sub>G</sub> Non Valida

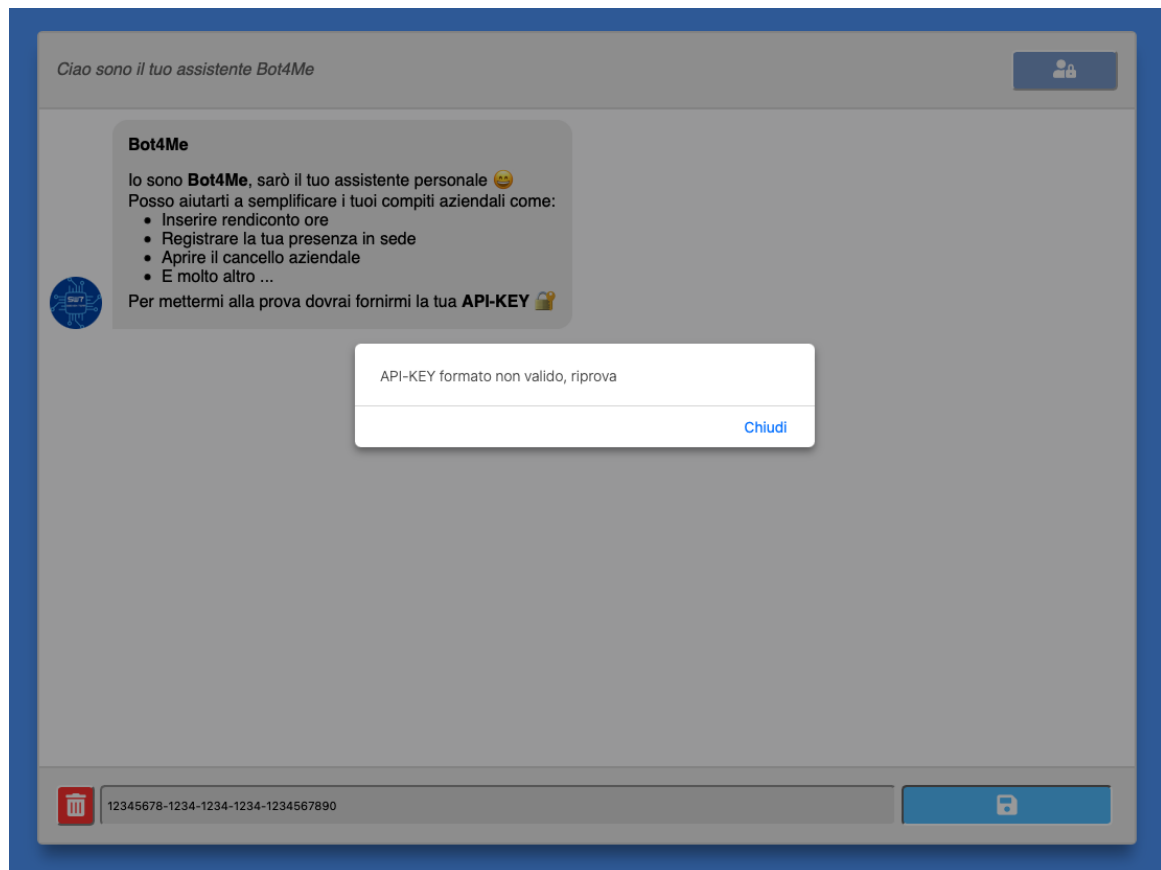


Figure 11: Schermata Autenticazione Bot4me - Inserimento API-KEY Non Valida

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

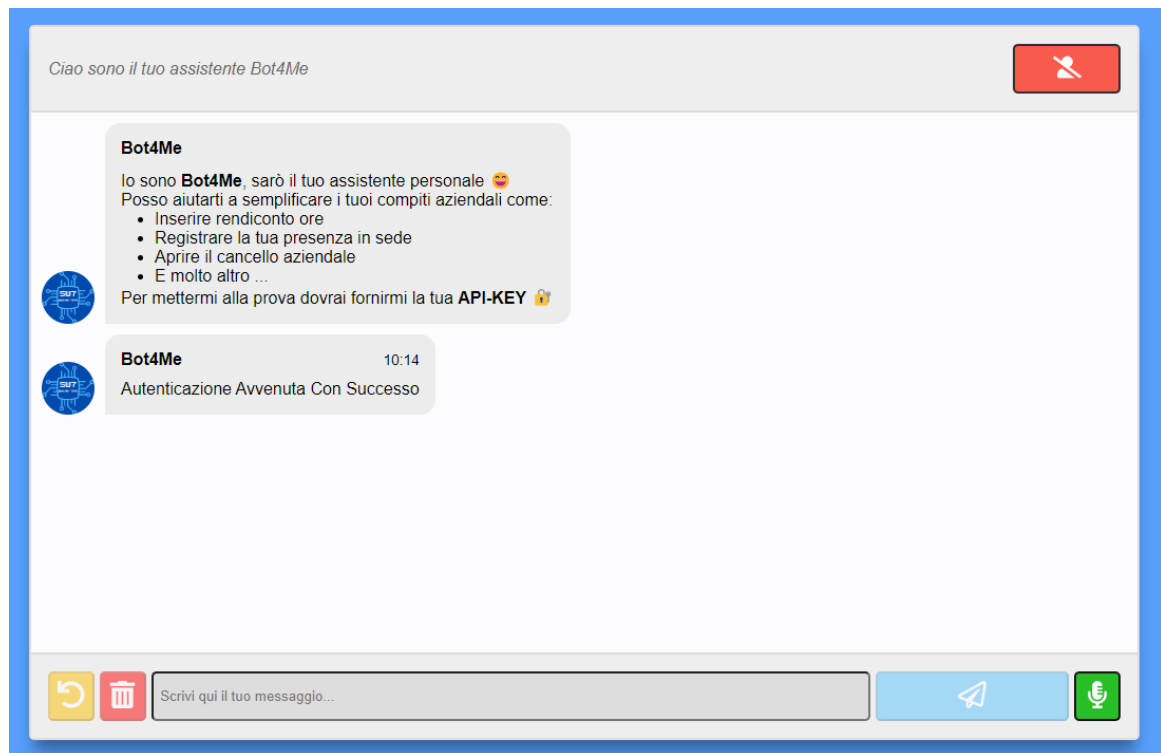


Figure 12: Schermata Autenticazione Avvenuta con Successo Bot4me - Inserimento API-KEY Valida e Corretta



## 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

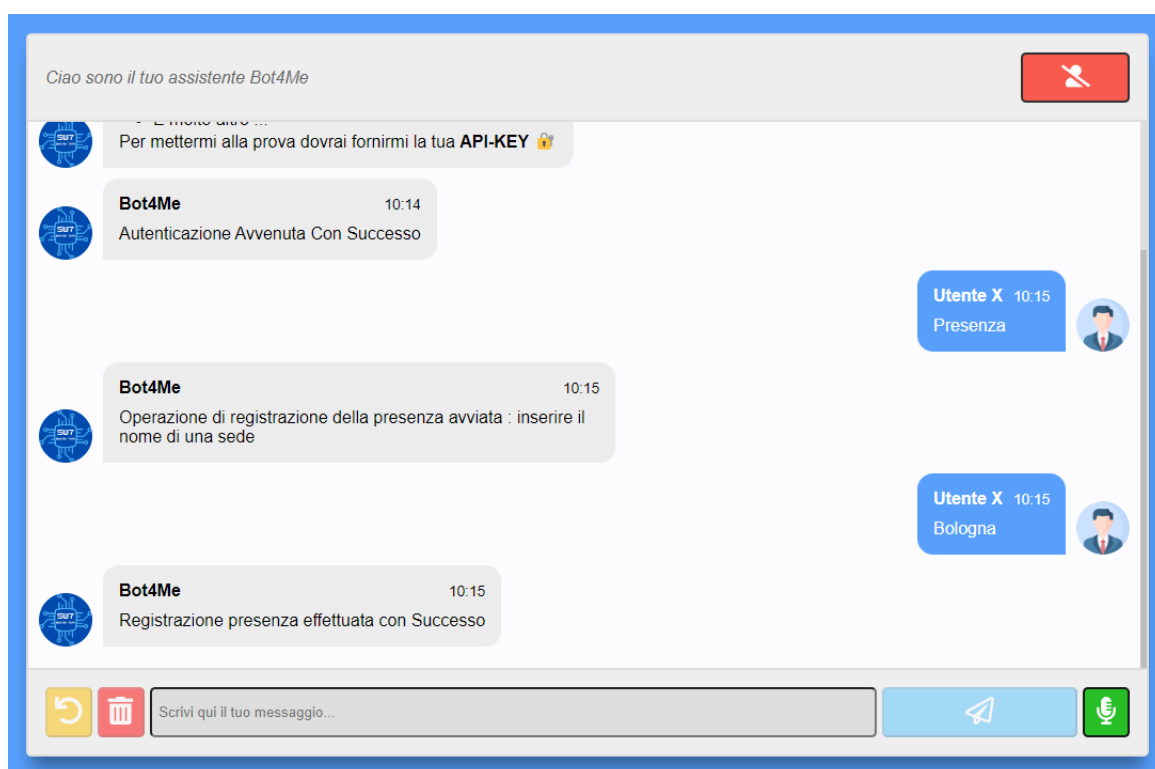


Figure 13: Schermata Dialogo Registrazione Presenza - Avvenuta con Successo

#### 4.1.2 Schermata Registrazione Presenza - Fallita

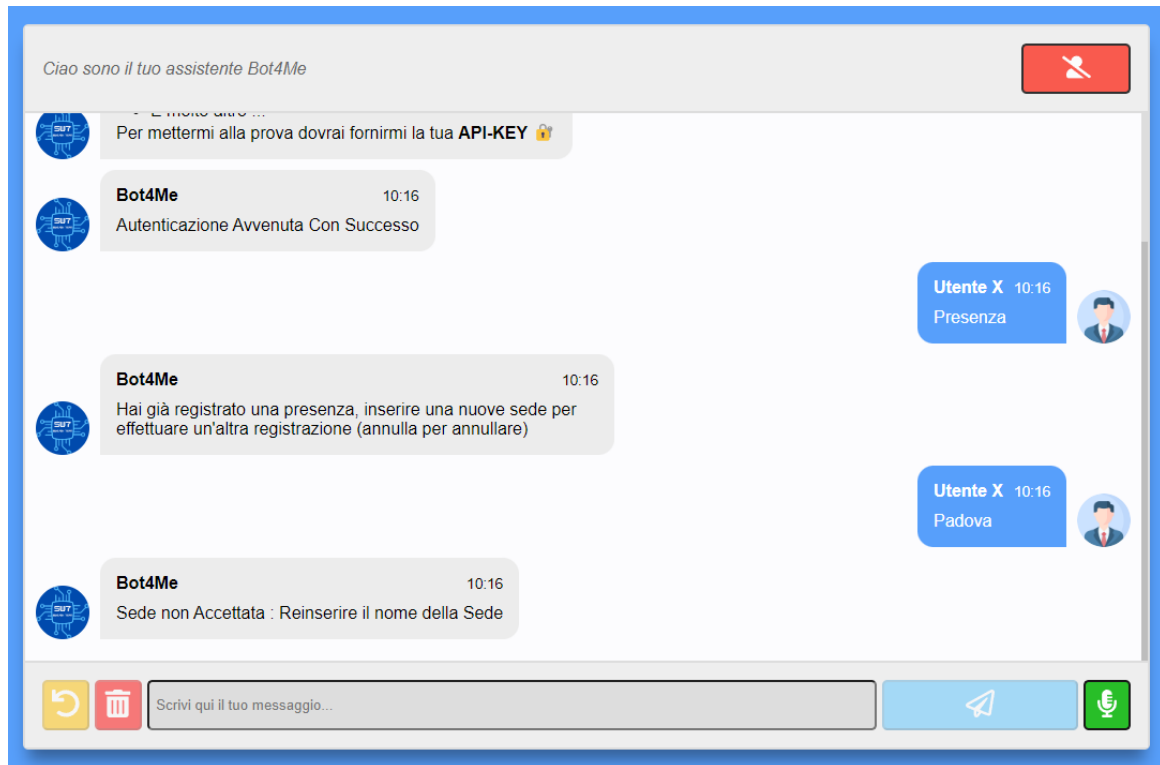


Figure 14: Schermata Dialogo Registrazione Presenza - Fallita

## 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

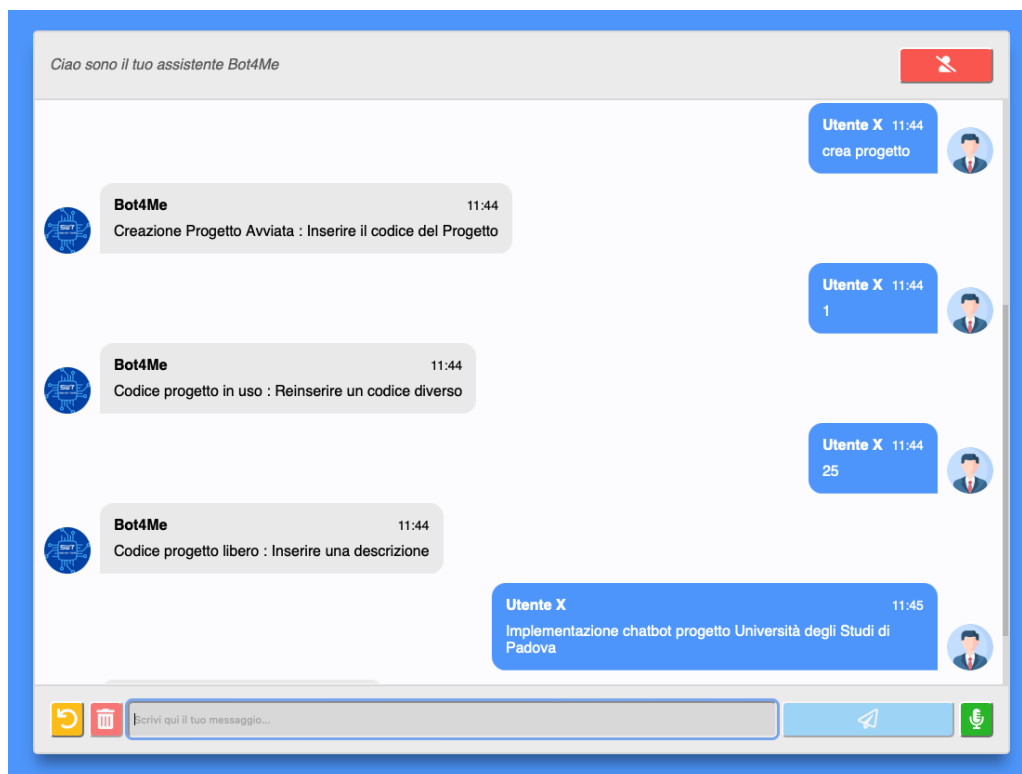


Figure 15: Schermata Creazione Progetto - Con Inserimento Codice Pre-Esistente

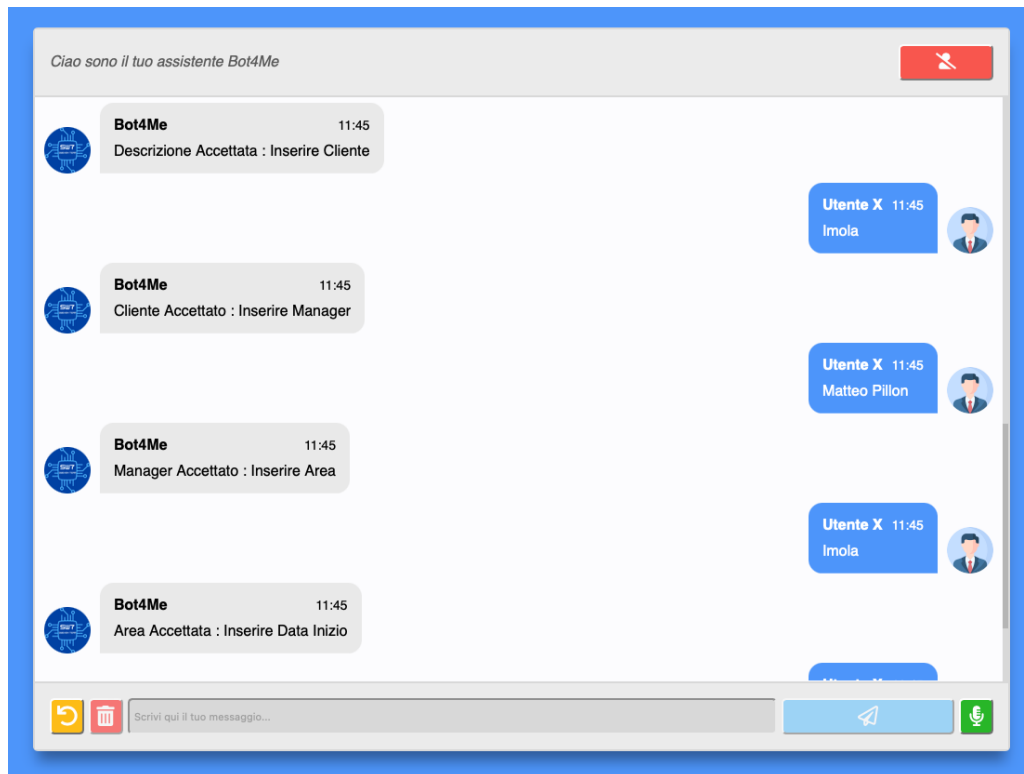


Figure 16: Schermata Creazione Progetto

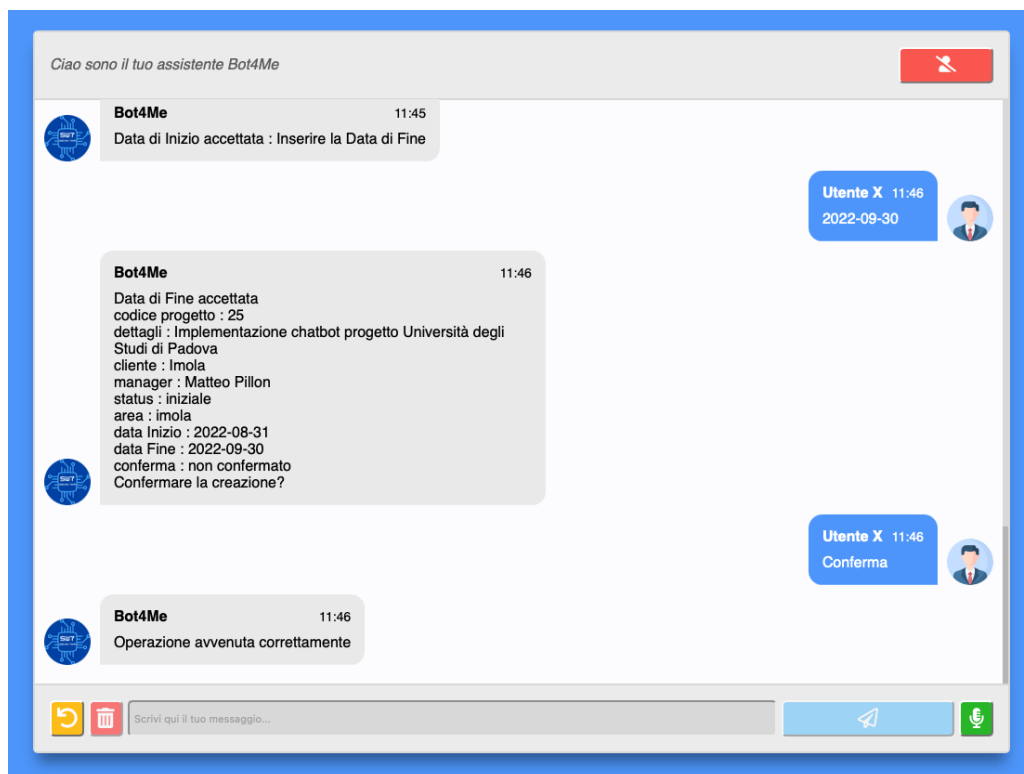


Figure 17: Schermata Creazione Progetto - Riepilogo e Conferma Operazione

## 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

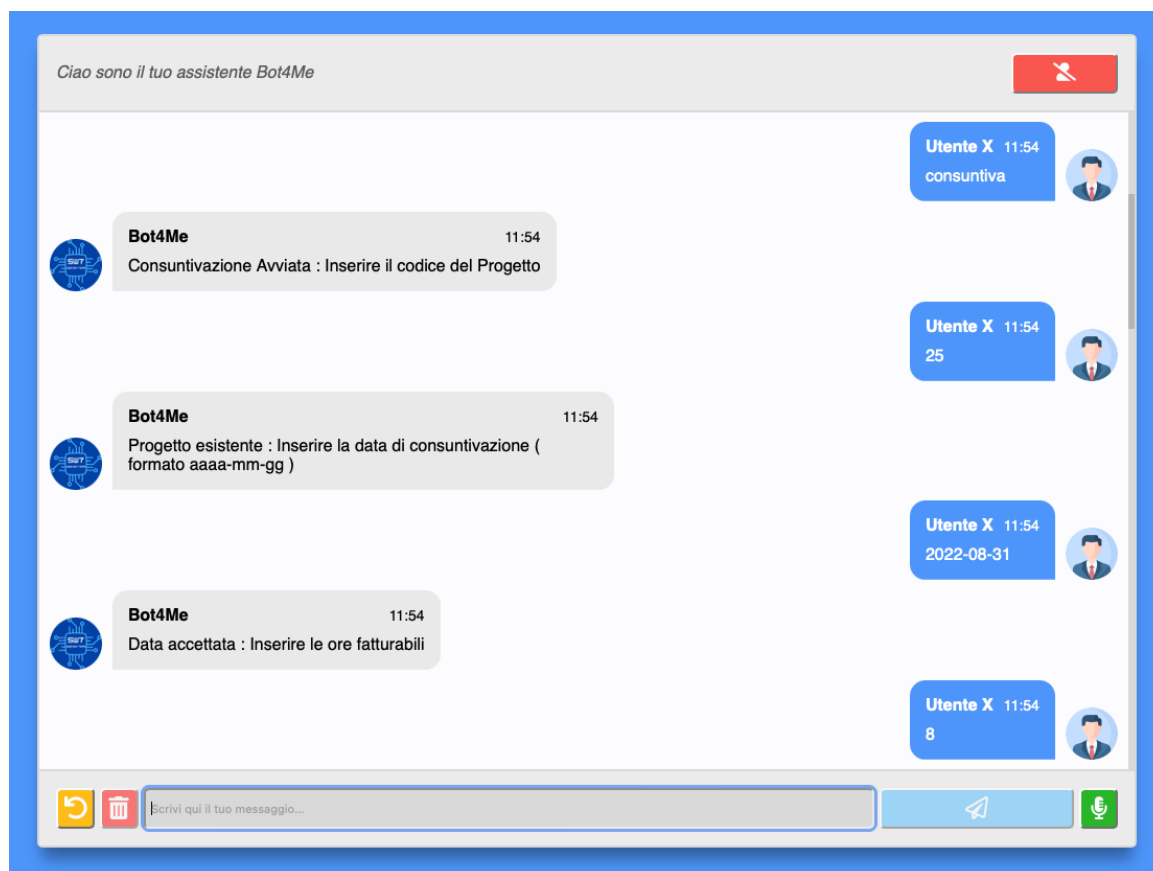


Figure 18: Schermata Dialogo Consuntivazione Attività

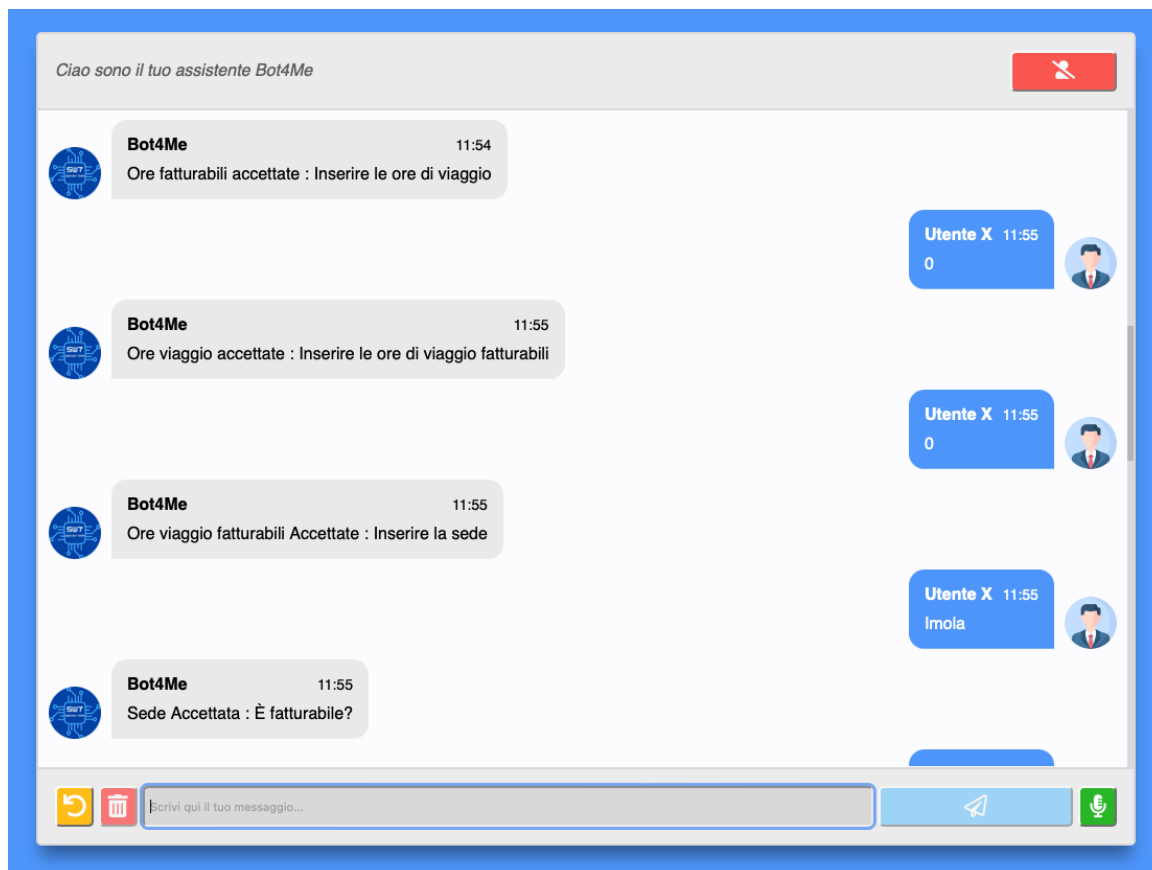


Figure 19: Schermata Dialogo Consuntivazione Attività

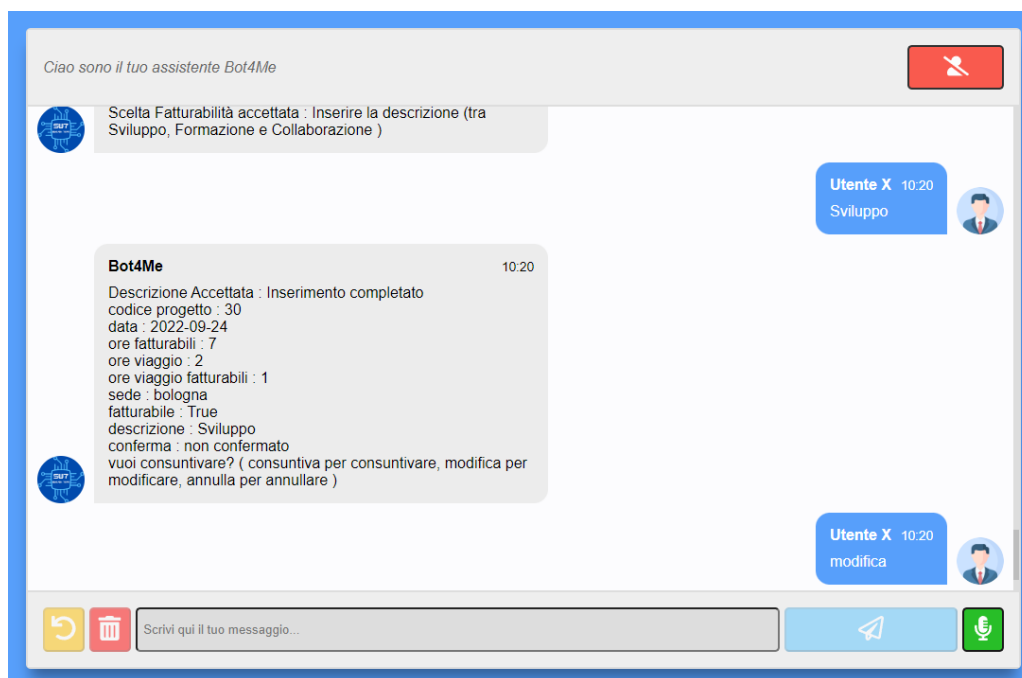


Figure 20: Schermata Dialogo Consuntivazione Attività - Modifica Valore

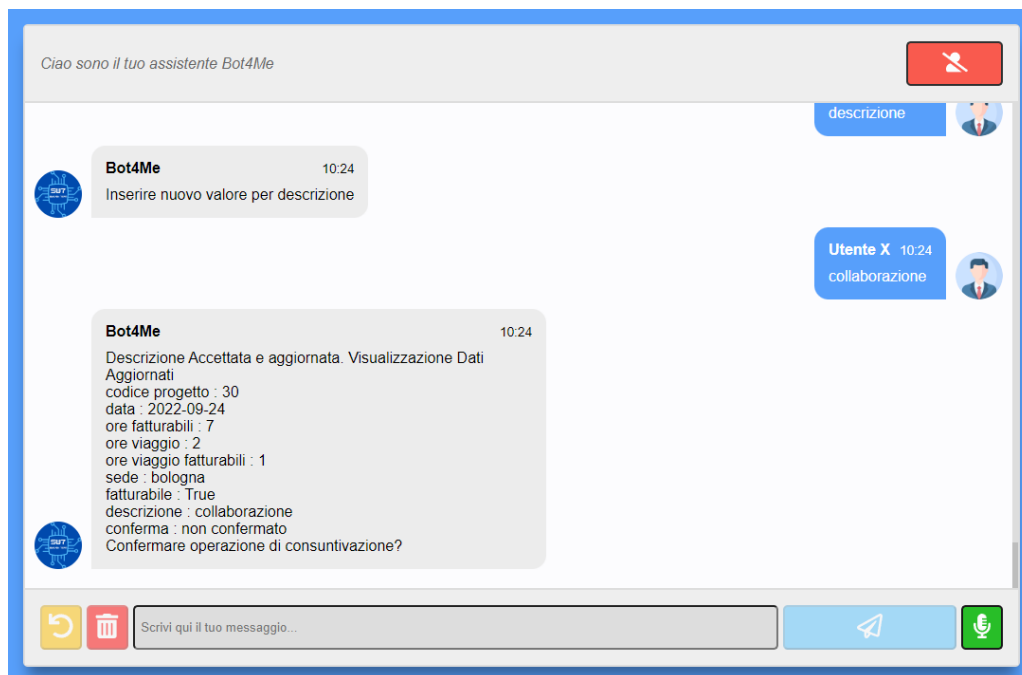


Figure 21: Schermata Dialogo Consuntivazione Attività - Nuovo Valore Descrizione Attività

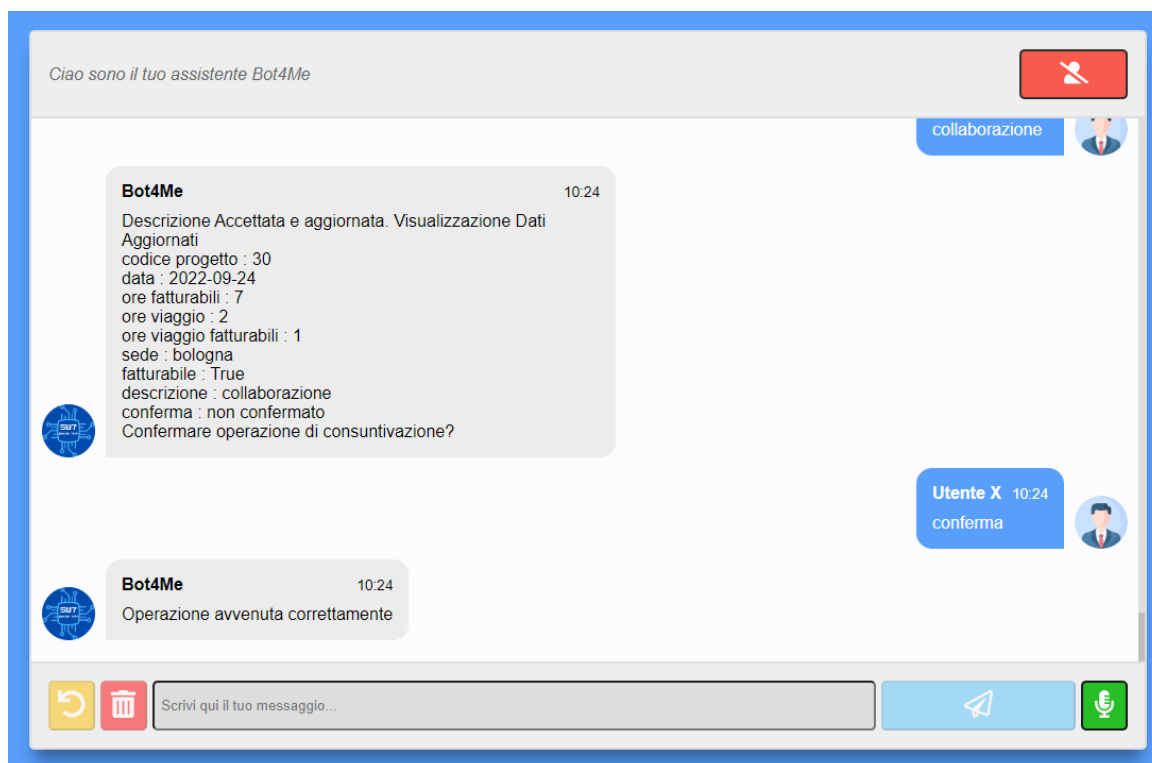


Figure 22: Schermata Dialogo Consuntivazione Attività - Conferma Operazione

### 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.

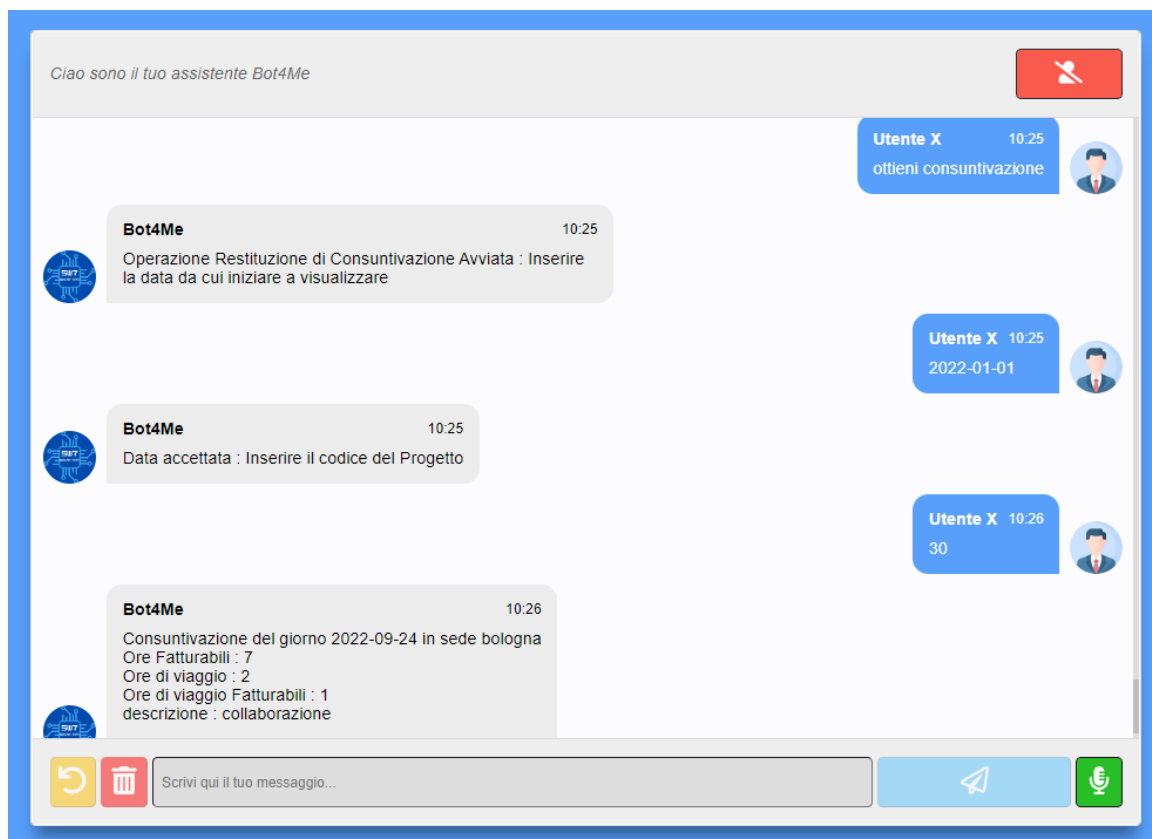


Figure 23: Schermata Dialogo Ottenimento Consuntivazioni Registrate per Progetto



## 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.

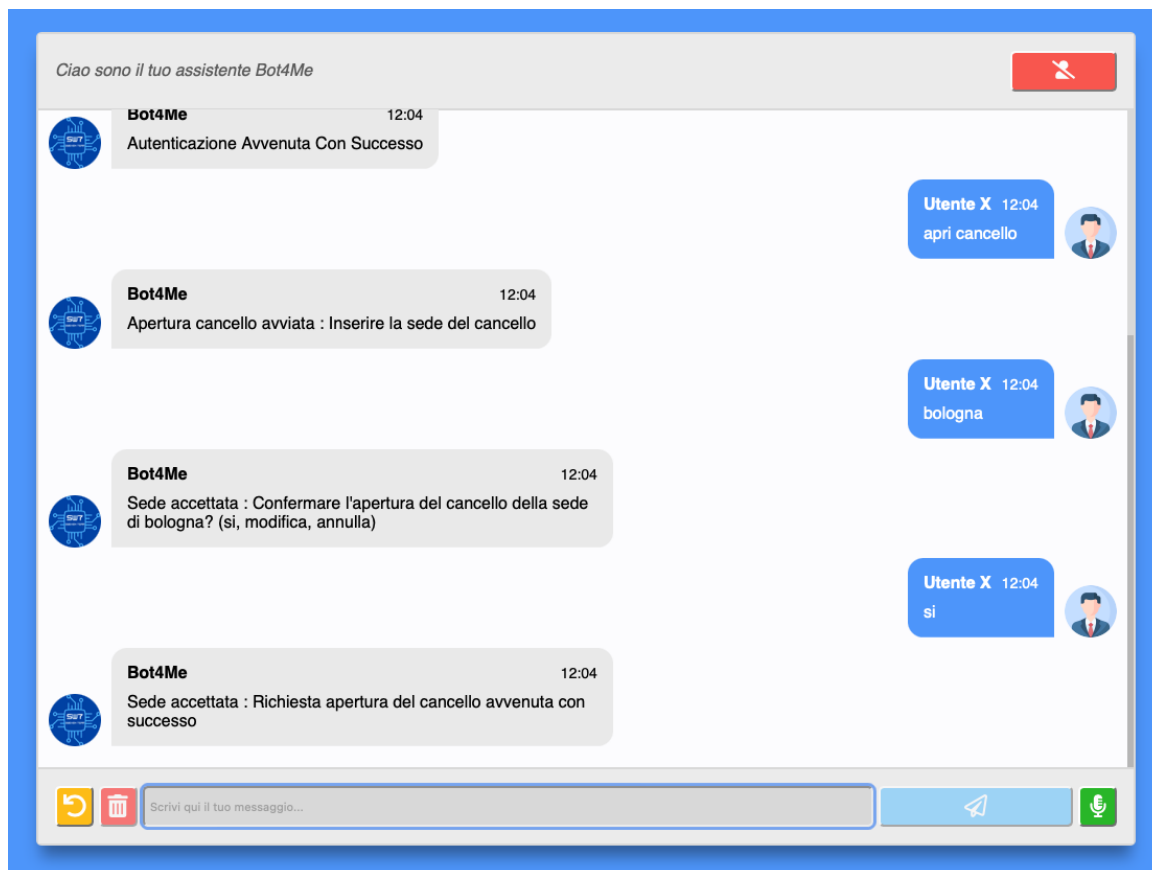


Figure 24: Schermata Dialogo Apertura Cannello

## 5 Supporto

Nel caso venissero riscontrati bug o malfunzionamenti, si prega di inviare una mail all'indirizzo [swe7.team@gmail.com](mailto: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*<sub>G</sub> al seguente link: <https://github.com/SwevenTeam>