|  |
| --- |
| Note musicali con riempimento a tinta unita  EMOTIONAL  SONGS  Manuale utente |
| Progetto Laboratorio Interdisciplinare A – A.A. 2021/22Università degli Studi dell’InsubriaLaurea triennale in Informatica **Sviluppato da:**  • Erik Gurzau, matricola 749400  • Sara Biavaschi, matricola 748698  • Alessia Metaj, matricola 738945 |



## Indice

Introduzione …………………………………………………………………………………………………………………………………2

Installazione …………………………………………………………………………………………………………………………………2

Requisiti di sistema ………………………………………………………………………………………………………2

Setup ambiente ………………………………………………………………………………………………………………2

Installazione programma ……………………………………………………………………………………………2

Avvio del programma ………………………………………………………………………………………………….2

Esecuzione ed uso ……………………………………………………………………………………………………………………

Il menu principale …………………………………………………………………………………

1 – Effettuare il login/logout ………………………………………………………………………………………

2 – Registrarsi …………………………………………………………………………………………………………………

3 – Visualizzare le statistiche di una playlist ………………………………………………………

4 – Creare una playlist …………………………………………………………………………………………………

5 – Recensire una o più canzoni …………………………………………………………………………….

6 – Ricercare un brano …………………………………………………………………………………………………

7 – Visualizzare il report emozionale di un brano ……………………………………………

8 – Visualizzare tutte le canzoni ………………………………………………………………………………

0 - Uscire dall’applicazione ……………………………………………………………………………………….

Limiti della soluzione sviluppata …………………………………………………………………………………………

Sitografia ……………………………………………………………………………………………………………………………………….

**Introduzione**

L’applicazione Emotional Songs permette agli utenti di creare playlist personalizzate basate sul proprio stato d’animo e di inserire le emozioni provate durante l’ascolto di un brano.

Permette inoltre di raccogliere e analizzare questi dati in modo da creare dei reports emozionali per ogni brano.

**Installazione e avvio dell’applicazione**

**Requisiti minimi di sistema**

Per poter eseguire l’applicazione

**Installazione dell’ambiente**

Per installare di Java

**Installazione del programma**

Dopo aver eseguito il setup dell’ambiente, si può procedere con il download della cartella

**Avvio del programma**

Per avviare l’applicazione

**Esecuzione ed uso**

**Il menu principale**

Spiegazione del menu.

**1 – Login/logout**

Spiegazione.

**2 – Registrazione**

Spiegazione.

**3 – Statistiche**

Spiegazione.

**4 – Crea una playlist**

Spiegazione.

**5 – Recensisci una o più canzoni**

Spiegazione.

**6 – Ricerca un brano**

Spiegazione.

**7 – Visualizza un report emozionale per un brano**

Spiegazione.

**8 – Visualizza tutte le canzoni**

Spiegazione.

**0 - Esci**

Spiegazione.

**Limiti della soluzione sviluppata**

Spiegazione.

**Sitografia**

• *es. QtSpim Simulator, Online: www.xyz.com*• *es. M. Rossi, "Come fare un progetto software", nome rivista, anno*