

Manuale Utente

Sistema di Gestione Hackathon

Fabrizio Padulano - N86005058

Federico Padulano - N86005043

24 luglio 2025

Indice

1	Introduzione	3
2	Primi Passi	3
2.1	Avvio dell'Applicazione	3
2.2	Accesso alla Piattaforma	3
2.2.1	Login per Utenti Registrati	3
2.2.2	Registrazione Nuovo Utente	3
3	Funzionalità per Organizzatori	4
3.1	Creazione di un Hackathon	4
3.2	Configurazione dell'Evento	4
3.2.1	Informazioni Base	4
3.2.2	Selezione dei Giudici	4
3.3	Gestione delle RegISTRAZIONI	4
4	Funzionalità per Partecipanti	5
4.1	Registrazione a un Hackathon	5
4.2	Formazione dei Team	5
4.2.1	Accesso alla Gestione Team	5
4.2.2	Interfaccia di Gestione Team	5
4.2.3	Creazione o Adesione a un Team	5
4.2.4	Cambio Team	6
4.2.5	Visualizzazione Team Corrente	6
4.2.6	Finalizzazione dei Team	6
5	Svolgimento dell'Hackathon	6
5.1	Fase Iniziale	6
5.2	Funzionalità per Giudici Durante l'Evento	7
5.3	Pubblicazione della Descrizione del Problema	7
5.4	Durante l'Evento	7
5.4.1	Caricamento dei Progressi da Parte dei Partecipanti	8
5.4.2	Fornire Feedback ai Progressi (per Giudici)	8
5.5	Fase Finale	9
5.5.1	Assegnazione dei Voti Finali (per Giudici)	9
5.5.2	Pubblicazione della Classifica Finale	9
5.6	Problemi di Registrazione agli Eventi	9

1 Introduzione

Il Sistema di Gestione Hackathon è una piattaforma web progettata per facilitare l'organizzazione e la partecipazione a eventi di hackathon. La piattaforma supporta tre tipologie di utenti:

- **Organizzatori:** possono creare e gestire eventi hackathon
- **Partecipanti:** possono registrarsi agli eventi e formare team
- **Giudici:** possono valutare i progetti dei team partecipanti

2 Primi Passi

2.1 Avvio dell'Applicazione

Per utilizzare la piattaforma, seguire questi passi iniziali:

1. Avviare la classe `Login` che contiene il metodo `main`
2. L'applicazione mostrerà la schermata di login principale

2.2 Accesso alla Piattaforma

La piattaforma offre due modalità di accesso:

2.2.1 Login per Utenti Registrati

Se si possiede già un account:

1. Inserire l'indirizzo email nel campo "Email"
2. Inserire la password nel campo "Password"
3. Cliccare sul pulsante "Login"

2.2.2 Registrazione Nuovo Utente

Per creare un nuovo account:

1. Dalla schermata di login, cliccare su "Premi per registrarti"
2. Compilare il modulo di registrazione:
 - **Nome:** inserire il proprio nome
 - **Cognome:** inserire il proprio cognome
 - **Email:** inserire un indirizzo email
 - **Password:** scegliere una password
 - **Tipo utente:** selezionare una delle seguenti opzioni:
 - ORGANIZZATORE
 - PARTECIPANTE
 - GIUDICE
3. Cliccare su "Registrati" per completare la registrazione

3 Funzionalità per Organizzatori

3.1 Creazione di un Hackathon

Gli utenti registrati come organizzatori hanno la possibilità di creare nuovi eventi hackathon:

1. Dopo il login, dalla home principale, è possibile organizzare un hackathon cliccando su "Organizza Hackathon"
2. La piattaforma mostrerà l'elenco degli hackathon esistenti
3. È possibile visualizzare i dettagli di ciascun evento cliccando su "Dettaglio"

3.2 Configurazione dell'Evento

Una volta cliccato il pulsante di creazione hackathon, l'organizzatore deve configurare i parametri dell'evento:

3.2.1 Informazioni Base

- **Descrizione:** titolo e descrizione dell'evento
- **Date:** data di inizio e data di fine
- **Sede:** location dove si svolgerà l'evento
- **Parametri di partecipazione:** numero massimo di iscritti e dimensione massima dei team

3.2.2 Selezione dei Giudici

L'organizzatore deve invitare gli utenti registrati come giudici a partecipare come giudici dell'hackathon.

3.3 Gestione delle Registrazioni

Nota Importante

Le registrazioni vengono aperte dall'organizzatore, dopo la creazione dell'evento, e si chiudono automaticamente due giorni prima dell'inizio dell'hackathon. Per scopi di demo gestiremo le date manualmente.

Per gestire le registrazioni in modalità demo con un account Organizzatore:

1. Accedere ai dettagli dell'hackathon creato
2. Cliccare sulla tab "Tool per organizzatori"
3. Impostare manualmente la deadline di registrazione nel formato GG/MM/YYYY
4. Cliccare su "Apri registrazioni" per rendere l'evento disponibile per le iscrizioni

4 Funzionalità per Partecipanti

4.1 Registrazione a un Hackathon

Gli utenti registrati come partecipanti possono iscriversi agli eventi disponibili:

1. Dopo il login, visualizzare l'elenco degli hackathon disponibili
2. Selezionare l'hackathon desiderato
3. Cliccare su "Dettaglio" per accedere alla pagina dell'evento
4. Verificare che sia presente la scritta "LE REGISTRAZIONI SONO APERTE!"
5. Cliccare su "Registrati" per iscriversi all'evento

4.2 Formazione dei Team

4.2.1 Accesso alla Gestione Team

Per formare o gestire i team, è necessario:

1. Effettuare il login come utente partecipante
2. Iscriversi prima a un hackathon
3. Dalla home page, cliccare sulla tab "TEAM":
 - Su macOS: la tab si trova sulla sinistra
 - Su Windows: la tab si trova in alto

4.2.2 Interfaccia di Gestione Team

La schermata di gestione team è divisa in due sezioni principali:

- **Sezione superiore - "Seleziona team di appartenenza"**: mostra il team corrente a cui l'utente appartiene e per i quali è possibile aggiungere progressi, quindi data corrente compresa tra la data di inizio e fine hackathon.
- **Sezione inferiore - "Crea un team o unisciti a uno esistente"**: permette di creare nuovi team o unirsi a team esistenti

4.2.3 Creazione o Adesione a un Team

Prerequisiti

Per formare team è necessario:

- Essere registrati all'hackathon
- La data corrente deve essere precedente alla deadline di chiusura iscrizioni
- Aggiornare la pagina (refresh) se necessario per visualizzare gli hackathon disponibili

Per gestire i team:

1. Nella sezione "Crea un team o unisciti a uno esistente"
2. Selezionare l'hackathon desiderato dall'elenco a discesa
3. Scegliere una delle due opzioni:
 - **Unirsi a un team esistente:**
 - (a) Selezionare un team dalla lista dei team disponibili
 - (b) Cliccare sul pulsante per unirsi
 - **Creare un nuovo team:**
 - (a) Cliccare sull'apposito pulsante "Crea team"
 - (b) La piattaforma creerà automaticamente il nuovo team
 - (c) L'utente verrà automaticamente assegnato al team creato

4.2.4 Cambio Team

Nota Importante

La piattaforma non prevede la funzionalità di uscita da un team. Per cambiare team, è possibile:

- Unirsi a un team esistente (sostituendo automaticamente l'appartenenza precedente)
- Creare un nuovo team (che diventerà automaticamente il nuovo team di appartenenza)

4.2.5 Visualizzazione Team Corrente

Per verificare il proprio team DEFINITIVO di appartenenza:

- Consultare la sezione superiore "Seleziona team di appartenenza"
- Questa sezione mostra sempre il team corrente dell'utente definitivo, ovvero, la data corrente deve essere compresa tra la data di inizio e fine hackathon, e di conseguenza maggiore della deadline di registrazione.
- La sezione inferiore di creazione/adesione non fornisce feedback sul team attuale

4.2.6 Finalizzazione dei Team

I team diventano definitivi alla chiusura delle iscrizioni dell'hackathon, che avviene due giorni prima dell'inizio dell'evento. Per scopi di demo, useremo un pulsante apposito per chiudere manualmente le registrazioni.

5 Svolgimento dell'Hackathon

5.1 Fase Iniziale

All'inizio dell'hackathon:

1. I giudici pubblicano la descrizione del problema da affrontare
2. I team possono iniziare a lavorare sui loro progetti

5.2 Funzionalità per Giudici Durante l'Evento

Gli utenti registrati come giudici hanno un ruolo fondamentale durante lo svolgimento dell'hackathon. Le loro funzionalità principali includono:

- Pubblicare la descrizione del problema all'inizio dell'evento
- Monitorare i documenti di aggiornamento caricati dai team fornendo un feedback
- Assegnare i voti finali a ciascun team

5.3 Pubblicazione della Descrizione del Problema

La descrizione del problema viene resa disponibile ai team partecipanti all'inizio dell'hackathon. Per pubblicarla, seguire i passaggi seguenti:

1. Effettuare il login con un account registrato come **giudice**
2. Dalla dashboard principale, selezionare un hackathon per cui si è stati invitati come giudice
(Durante la creazione dell'evento, l'organizzatore seleziona manualmente una lista di giudici registrati sulla piattaforma)
3. Verificare che la **data corrente sia uguale o successiva alla data di inizio dell'hackathon**
La piattaforma consente la pubblicazione solo a partire dalla data di inizio dell'evento
4. Cliccare sulla tab **"Tool per giudici"**
5. Inserire la descrizione del problema nell'apposito campo testuale
6. Premere il pulsante **"Salva"**

Nota Importante

È possibile pubblicare la descrizione del problema solo dopo l'inizio dell'hackathon, ovvero quando la data corrente è **maggiore o uguale** alla data di inizio evento.

5.4 Durante l'Evento

Durante lo svolgimento dell'hackathon:

- I team lavorano separatamente sui loro progetti
- I partecipanti possono caricare periodicamente aggiornamenti relativi ai propri progressi attraverso l'apposita interfaccia
- I giudici possono esaminare e commentare i documenti caricati dai team

5.4.1 Caricamento dei Progressi da Parte dei Partecipanti

Per documentare l'avanzamento dei lavori, ogni team può caricare aggiornamenti direttamente dalla piattaforma:

1. Effettuare il login come **partecipante**
2. Dalla homepage, cliccare sulla tab **"Team"**
3. Nella sezione **"Seleziona team di appartenenza"** (già descritta in precedenza), selezionare il proprio team
4. Verrà visualizzata la lista dei progressi caricati (inizialmente vuota), con eventuali **commenti dei giudici** associati a ciascun progresso
5. Per caricare un nuovo aggiornamento, cliccare sul pulsante **"Carica nuovo progresso"**
6. Si aprirà la schermata **"Progressi"**, strutturata come segue:
 - **Colonna di destra:** mostra i membri del team selezionato
 - **Colonna di sinistra:** consente di inserire una descrizione testuale e allegare un file (ad esempio un PDF, documento, immagine, ecc.)
7. Una volta compilati i campi, cliccare su **"Carica"** per salvare il progresso

Nota

Il caricamento dei progressi è disponibile solo durante lo svolgimento dell'hackathon, ovvero quando la data corrente è compresa tra la data di inizio e quella di fine evento.

5.4.2 Fornire Feedback ai Progressi (per Giudici)

I giudici possono accedere agli aggiornamenti dei team e fornire un feedback diretto per ciascun progresso caricato.

1. Effettuare il login con un account registrato come **giudice**
2. Dalla home, selezionare l'hackathon desiderato cliccando su **"Dettaglio"**
3. Navigare alla tab **"Tool per giudici"**
4. Nella sezione dedicata ai progressi, verrà visualizzata la lista degli aggiornamenti caricati dai team
5. Per ciascun progresso è possibile:
 - Leggere il nome e la descrizione del progresso
 - Inserire un commento nel campo testuale predisposto
6. Una volta completato il feedback, cliccare su **"Invia feedback"** per salvarlo e renderlo visibile al team

Nota

Il feedback è visibile esclusivamente al team che ha caricato il relativo progresso e può essere visualizzato nella lista dei progressi nella tab 'Team'.

5.5 Fase Finale

Al termine dell'hackathon, ogni giudice è tenuto a valutare ciascun team con un punteggio da 1 a 10.

5.5.1 Assegnazione dei Voti Finali (per Giudici)

La votazione è disponibile solo quando la data corrente è **successiva alla data di fine dell'evento**.

1. Effettuare il login con un account registrato come **giudice**
2. Accedere alla pagina dell'hackathon dalla home principale
3. Cliccare sulla tab **"Tool per giudici"**
4. Verrà mostrata la sezione **"Team Rankings"**, dove è visibile la lista completa dei team partecipanti
5. Per ciascun team, selezionare un voto da **1 a 10** utilizzando il menu a tendina

5.5.2 Pubblicazione della Classifica Finale

Una volta che tutti i giudici hanno espresso i voti, la piattaforma procede alla generazione e pubblicazione della classifica.

- Ogni giudice **deve obbligatoriamente votare tutti i team** partecipanti.
- La piattaforma verifica automaticamente che ciascun giudice abbia espresso un voto per ogni team.
- Solo al termine di questa verifica, viene calcolata la media dei voti per ogni team.
- La classifica finale viene pubblicata nella tab **"Classifica"**, accessibile dal **dettaglio hackathon**.

Nota

La pubblicazione della classifica avviene in automatico solo quando **tutti i giudici** hanno completato le votazioni. Fino ad allora, la sezione "Classifica" non sarà visibile.

5.6 Problemi di Registrazione agli Eventi

- Verificare che le registrazioni siano aperte
- Controllare che non sia stata superata la deadline di registrazione
- Assicurarsi che non sia stato raggiunto il numero massimo di partecipanti