



Commandline Team - Progetto "TuTourSelf"

Manuale Utente

Versione	1.0.0
Approvazione	Alberto Battistini
Redazione	Marco Giollo
Verifica	Daniele Penazzo
Stato	Approvato
Uso	Esterno
Destinato a	Commandline Team Prof. Tullio Vardanega Prof. Riccardo Cardin TuTourSelf S.r.l.

Descrizione

Documento contenente il Manuale Utente per il progetto TuTourSelf realizzato dal gruppo CommandLine.

Indice

1	Changelog	2
2	Introduzione	3
2.1	Scopo del documento	3
2.2	Scopo del prodotto	3
2.3	Informazioni utili	3
3	Requisiti di sistema	4
3.1	Requisiti software	4
3.2	Requisiti hardware	4
3.2.1	Requisiti hardware per Google Chrome	4
3.2.1.1	Google Chrome su Windows	4
3.2.1.2	Google Chrome su Linux	4
3.2.2	Requisiti hardware per Microsoft Explorer	4
3.2.3	Requisiti hardware per Microsoft Edge	4
3.2.4	Requisiti hardware per Firefox	4
3.2.4.1	Firefox su Windows	4
3.2.4.2	Firefox su Mac	5
4	Manuale d'uso	6
4.1	Pagina iniziale	6
4.2	Registrazione interna	7
4.2.1	Registrazione come artista	8
4.2.2	Registrazione come spettatore	9
4.2.3	Registrazione come gestore del locale	10
4.3	Registrazione tramite Google	11
4.4	Registrazione tramite Facebook	12
4.5	Login interna	13
4.5.1	Casi di errore della login interna	13
4.6	Login tramite Google	15
5	Login tramite Facebook	16
6	Risoluzione dei problemi	17
6.1	Accesso all'applicazione non disponibile	17
6.2	Segnalazione di bug	17
A	Glossario	18

1 Changelog

Versione	Data	Nominativo	Ruolo	Descrizione
1.0.0	2018-05-07	Alberto Battistini	Responsabile	Approvazione (per il rilascio)
0.1.0	2018-05-04	Daniele Penazzo	Verificatore	Verifica e correzione
0.0.9	2018-05-03	Marco Giollo	Progettista	Inserita sezione: §6
0.0.8	2018-05-03	Marco Giollo	Progettista	Inserita sezione: §5
0.0.7	2018-05-03	Marco Giollo	Progettista	Inserita sezione: §A
0.0.6	2018-05-03	Marco Giollo	Progettista	Inserite sezione: §3.2
0.0.5	2018-05-01	Marco Giollo	Progettista	Inserite sezioni: §4.3, §4.4, §4.5
0.0.4	2018-05-01	Marco Giollo	Progettista	Inserita sezione: §4.2
0.0.3	2018-05-01	Marco Giollo	Progettista	Inserita sezione: §3.1
0.0.2	2018-05-01	Marco Giollo	Progettista	Inserite sezioni: §2.1, §2.2, §2.3.
0.0.1	2018-05-01	Marco Giollo	Progettista	Prima stesura del documento

Tabella 1: Changelog di questo documento

2 Introduzione

2.1 Scopo del documento

Il documento è stato realizzato con la finalità di spiegare quali sono le funzionalità e le modalità di utilizzo dell'applicazione *TuTourSelf*. Esso rappresenta sia una guida che un riferimento completo per l'utilizzo del prodotto.

2.2 Scopo del prodotto

Lo scopo del prodotto *TuTourSelf* è quello di permettere ad un artista di poter organizzare da solo (senza l'ausilio di manager esterni), il proprio tour. Esistono nel sistema, quindi, diverse tipologie di utenti che potranno interagire con il sistema attraverso delle funzionalità differenti.

- **Artista:** potrà accedere al sistema, creare il proprio tour personale inserendo nella mappa la località da cui inizia ed in cui finisce il proprio tour e contattare i locali in cui vuole esibirsi, attraverso una semplice chat. Alla fine di una esibizione, inoltre, potrà rilasciare dei feedback al locale in base a delle metriche preimpostate.
- **Gestore del locale:** potrà accedere al sistema ed inserire i locali che gestisce. Per ogni locale potrà gestire le richieste di esibizioni, attraverso una semplice chat. Alla fine di una esibizione potrà, inoltre, rilasciare un feedback all'artista in base a delle metriche preimpostate.
- **Spettatore:** potrà accedere al sistema per visualizzare quali sono gli eventi che sono disponibili sulla piattaforma. Quando partecipa ad un evento potrà, dopo aver superato un apposito sistema di riconoscimento presenza, rilasciare dei feedback all'evento a cui ha partecipato, secondo delle metriche preimpostate dal sistema.

2.3 Informazioni utili

Nella stesura del seguente manuale abbiamo deciso di introdurre in appendice A un glossario che raccoglie tutti i termini che possono risultare ambigui oppure che sono tecnici per specifiche funzionalità di *TuTourSelf*. Per identificare quali sono i termini presenti in glossario, alla loro prima occorrenza nel documento verranno segnalati con una G a pedice.

3 Requisiti di sistema

TuTourSelf è una applicazione web_G funzionante su tutti i dispositivi desktop e mobile.

3.1 Requisiti software

Di seguito viene fornito un breve elenco con le versioni minime di tutti i browser_G sui quali il funzionamento del nostro prodotto è garantito:

- Google Chrome_G : il sistema viene supportato dalla versione **49**;
- Internet Explorer_G : il sistema viene supportato dalla versione **9**;
- Microsoft Edge_G : il sistema viene supportato dalla versione **15**;
- Firefox_G : il sistema viene supportato dalla versione **5**;
- Safari_G : il sistema viene supportato dalla versione **11**.

ATTENZIONE: Per rendere effettivo il funzionamento su tali browser, deve necessariamente essere abilitato JavaScript_G .

3.2 Requisiti hardware

3.2.1 Requisiti hardware per Google Chrome

3.2.1.1 Google Chrome su Windows Per utilizzare l'applicazione web su Google Chrome utilizzando un sistema Windows è necessario che il computer da cui la si utilizzi possieda i seguenti requisiti:

- Un processore Intel Pentium 4_G o versioni successive con supporto SSE2.

3.2.1.2 Google Chrome su Linux Per poter utilizzare l'applicazione web su Google Chrome utilizzando un sistema Linux è necessario che possieda i seguenti requisiti:

- Un processore Intel Pentium 4.

3.2.2 Requisiti hardware per Microsoft Explorer

Per poter utilizzare l'applicazione web su Microsoft Explorer è necessario che il sistema possieda i seguenti requisiti:

- Un processore da 1GHz o superiore con supporto per istruzioni PAE, NX ed SSE2;
- Fino a 100 megabyte (MB) di spazio su disco;
- Altri 100 MB di spazio su disco per ogni pacchetto di installazione personalizzato che viene compilato.

3.2.3 Requisiti hardware per Microsoft Edge

Per poter utilizzare l'applicazione web su Microsoft Edge è necessario che il sistema possieda i seguenti requisiti:

- Processore a 32 bit (x86) o a 64 bit (x64) da 1 GHz o superiore;
- Se si utilizza Windows 10 (32 bit) - 16 GB per l'installazione; se si utilizza Windows 10 (64 bit) - 20 GB per l'installazione.

3.2.4 Requisiti hardware per Firefox

3.2.4.1 Firefox su Windows Per poter utilizzare l'applicazione web su Firefox, in un sistema Windows, è necessario che il sistema possieda i seguenti requisiti:

- Almeno un Pentium 233 MHz;
- Almeno 64 MB di RAM_G ;
- Almeno 52 MB di spazio sul disco.

3.2.4.2 Firefox su Mac Per poter utilizzare l'applicazione web su Firefox, in un sistema Mac, è necessario che il sistema possieda i seguenti requisiti:

- computer Macintosh con processore Intel x86_G o PowerPC G3, G4 o G5_G ;
- Almeno 128 MB RAM;
- Almeno 200 MB di spazio su disco.

4 Manuale d'uso

4.1 Pagina iniziale

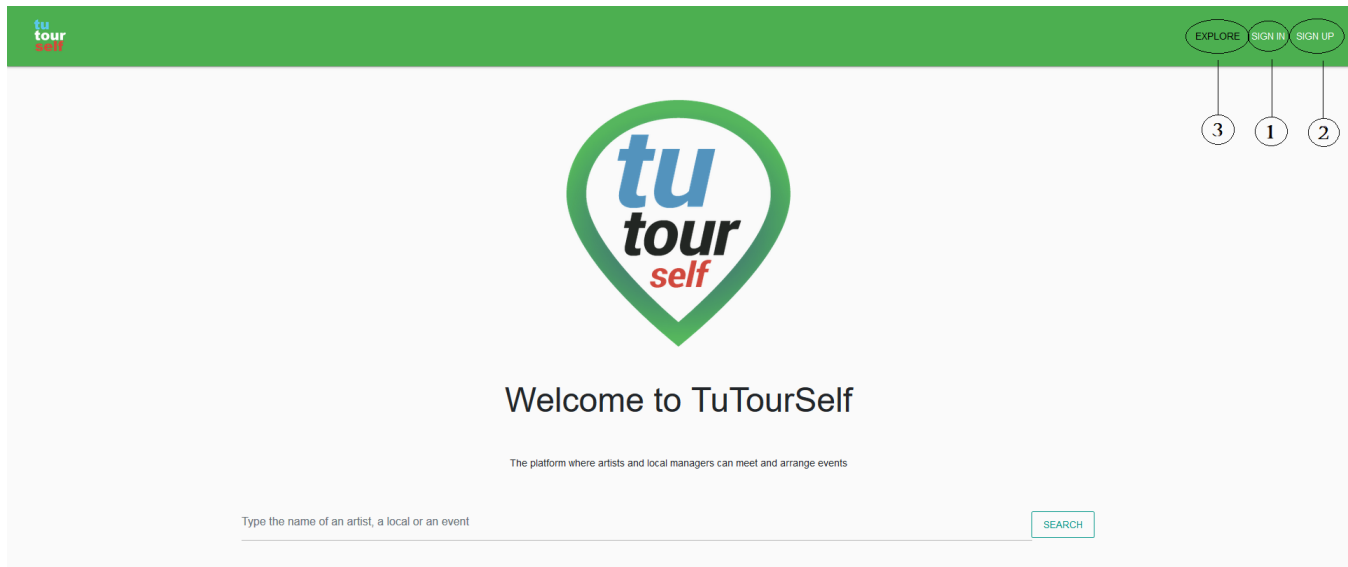


Figura 1: Pagina iniziale.

All'apertura di TuTourSelf l'utente visualizza la pagina iniziale dell'applicazione web. Da qui potrà scegliere se:

- Effettuare la login_G (come mostrato nell'immagine 1, al punto 1);
- Effettuare la registrazione al sistema (come mostrato nell'immagine 1, al punto 2);
- Effettuare una ricerca (come mostrato nell'immagine 1, al punto 3).

4.2 Registrazione interna

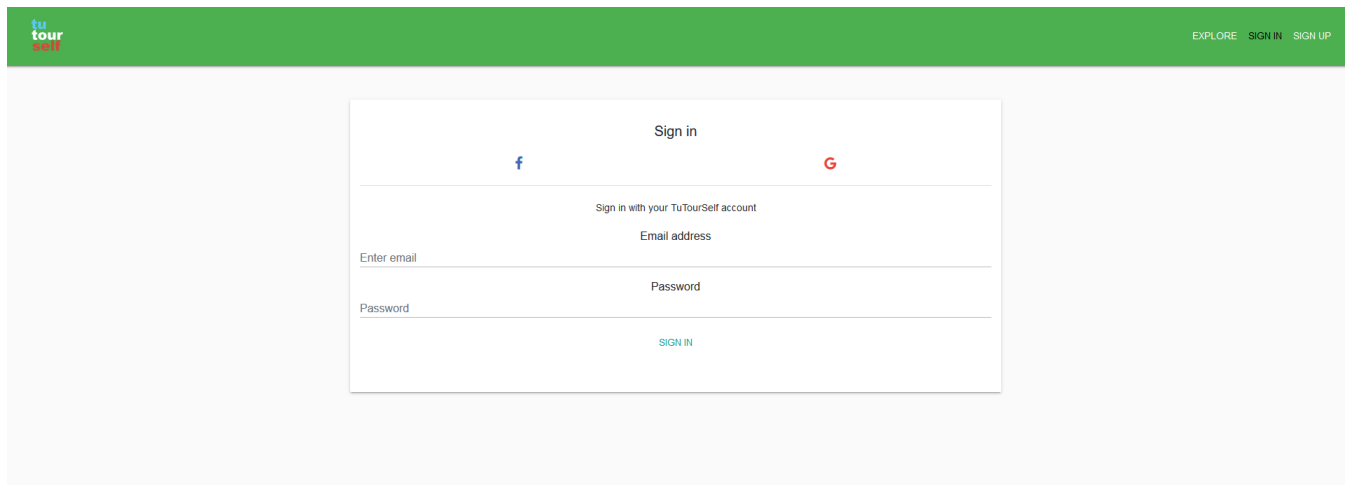
The screenshot shows the 'Sign in' page of the TuTourSelf application. At the top, there is a green header with the 'tu tour' logo on the left and 'EXPLORE SIGN IN SIGN UP' links on the right. The main content area is white and contains a 'Sign in' form. The form has two social login options: Facebook (f) and Google (G). Below these, it says 'Sign in with your TuTourSelf account'. The form includes fields for 'Email address' and 'Password', with placeholder text 'Enter email' and 'Password' respectively. A 'SIGN IN' button is at the bottom of the form.

Figura 2: Registrazione.

Per accedere al sistema, l'utente deve prima registrarsi al sistema. La registrazione avviene in due passaggi:

1. **Passaggio 1:** Nel primo passaggio viene richiesto all'utente di inserire la propria mail e la propria password, come visibile nell'immagine 2. Il sistema invierà automaticamente una mail per la conferma della email;
2. **Passaggio 2:** Una volta cliccato sull'apposito link_G arrivato via mail verrà chiesto all'utente di accedere nuovamente ed inserire la modalità di registrazione. Come visibile nell'immagine 3.

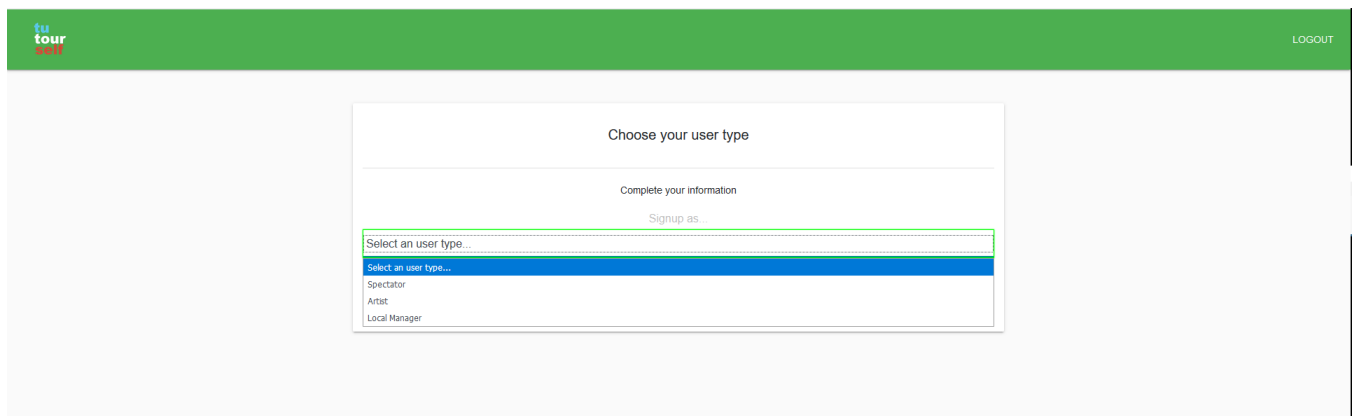
The screenshot shows the 'Choose your user type' page of the TuTourSelf application. At the top, there is a green header with the 'tu tour' logo on the left and a 'LOGOUT' link on the right. The main content area is white and contains a 'Choose your user type' form. The form has a title 'Choose your user type' and a subtitle 'Complete your information'. Below the subtitle, there is a 'Signup as...' label and a dropdown menu. The dropdown menu is open, showing the following options: 'Select an user type...', 'Spectator', 'Artist', and 'Local Manager'. The 'Select an user type...' option is currently selected and highlighted in blue.

Figura 3: Selezione come ci si vuole registrare.

Raggiunto il secondo passaggio della registrazione l'utente potrà decidere sotto quale categoria d'utenza registrarsi alla piattaforma.

4.2.1 Registrazione come artista

4u tour

LOGOUT

Sign up as an artist

* Required fields

Complete your information

* Stage name

Stage name

If the artist consist in a collective, enter the data of a single representative for the group

* First name

* Last name

First name

Last name

* Birth date

mm/dd/yyyy

* Address

1234 Main St

* City

* State

* Zip

City

State

Zip

Phone number

+(Country code) 123456789

Facebook page

URL to the artist FB page

SIGN UP

Figura 4: Inserimento campi per registrazione dell'artista.

Raggiunta la pagina per la registrazione come artista, viene chiesto all'utente di inserire dei dati aggiuntivi. I campi obbligatori sono contrassegnati con un asterisco (*) in rosso, e dovranno necessariamente essere inseriti per completare la registrazione. Una volta inseriti tutti i dati l'utente potrà completare la registrazione cliccando su **SIGN UP**. L'utente verrà automaticamente reindirizzato alla propria pagina di profilo.

4.2.2 Registrazione come spettatore

tu tour

LOGOUT

Sign up as a spectator

*Required fields

Complete your information

*First name

*Last name

First name

Last name

*Birth date

mm/dd/yyyy

Address

1234 Main St

City

State

Zip

City

State

Zip

Phone number

+(Country code) 123456789

SIGN UP

Figura 5: Inserimento campi per registrazione dello spettatore.

Raggiunta la pagina per la registrazione come spettatore, viene chiesto all'utente di inserire dei dati aggiuntivi. I campi obbligatori sono contrassegnati con un asterisco (*) in rosso e dovranno necessariamente essere inseriti per completare la registrazione. Una volta inseriti tutti i dati l'utente potrà completare la registrazione cliccando su **SIGN UP**. L'utente verrà automaticamente reindirizzato alla bacheca per vedere gli eventi.

4.2.3 Registrazione come gestore del locale

tu
tour

LOGOUT

Sign up as a local manager

* Required fields

Complete your information

First name *First name Last name *Last name

mm/dd/yyyy *Birth date

VAT number *VAT number

Local name *Local name

If you manage more than one local, enter the name of one of them, you will be able to add more later.

1234 Main St *Manager legal address

City *City State *State Zip *Zip

Phone number

Facebook page

Tripadvisor page

URL to the local FB page

URL to the local Tripadvisor page

SIGN UP

Figura 6: Inserimento campi per registrazione del gestore del locale.

Raggiunta la pagina per la registrazione come gestore del locale, viene chiesto all'utente di inserire dei dati aggiuntivi. I campi obbligatori sono contrassegnati con un asterisco (*) in rosso e dovranno necessariamente essere inseriti per completare la registrazione. Una volta inseriti tutti i dati l'utente potrà completare la registrazione cliccando su **SIGN UP**. L'utente verrà automaticamente reindirizzato al profilo.

ATTENZIONE: Il sistema verifica automaticamente che la partita IVA_G inserita sia corretta, per questo motivo per completare la registrazione è necessario inserire una partita IVA valida.

4.3 Registrazione tramite Google

Figura 7: Registrazione tramite Google.

Per accedere al sistema, l'utente deve prima registrarsi. La registrazione può essere effettuata anche attraverso un account Google.

Per autenticarsi con l'account di Google l'utente deve cliccare sulla **G** rossa, come indicato nella Figura 7 nel punto 1.

ATTENZIONE: per poter accedere al sistema con Google è necessario possedere un account Google valido.

Figura 8: Registrazione tramite Google, inserimento account.

All'utente verrà, quindi, chiesto di inserire le proprie credenziali Google inserendo email (come in figura 8, punto 1) e password (come in figura 8, punto 2), una volta inseriti, per completare la registrazione l'utente deve premere il bottone **AVANTI**.

Inseriti i campi dati si verrà reindirizzati ad una pagina come quella della figura 3 per scegliere le modalità di registrazione. Per completare poi la registrazione è sufficiente continuare come indicato nella sezione §4.2.1 se si vuole registrarsi come artista, §4.2.2 se si vuole proseguire come spettatore oppure §4.2.3 se si vuole proseguire la registrazione come gestore di locale.

4.4 Registrazione tramite Facebook

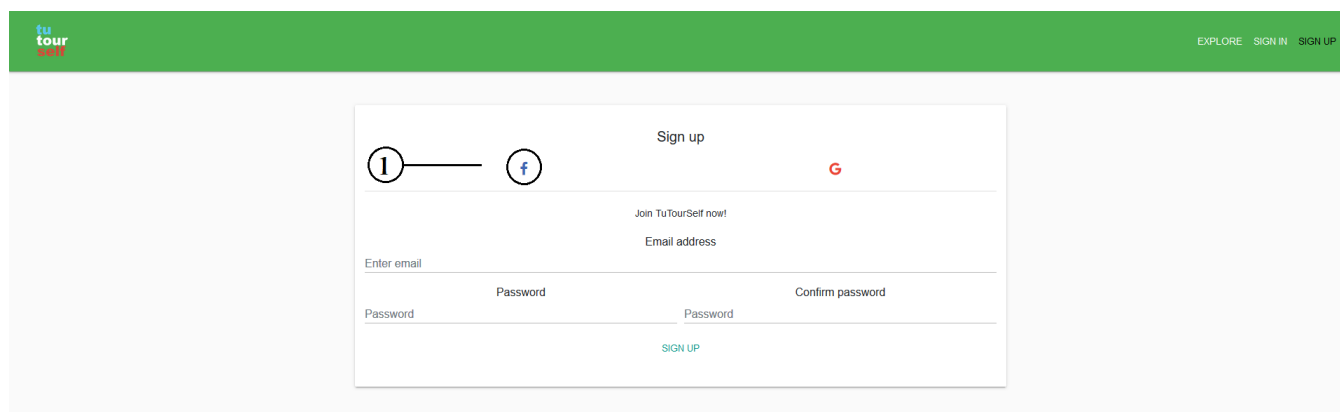


Figura 9: Registrazione tramite Facebook.

Per poter accedere al sistema, l'utente deve prima registrarsi alla piattaforma. La registrazione può essere effettuata attraverso un account Facebook_G.

Per autenticarsi con l'account Facebook, l'utente deve cliccare sulla **F** blu, come indicato nella figura 9 nel punto 1.

ATTENZIONE: per poter accedere al sistema con Facebook è necessario possedere un account Facebook valido.

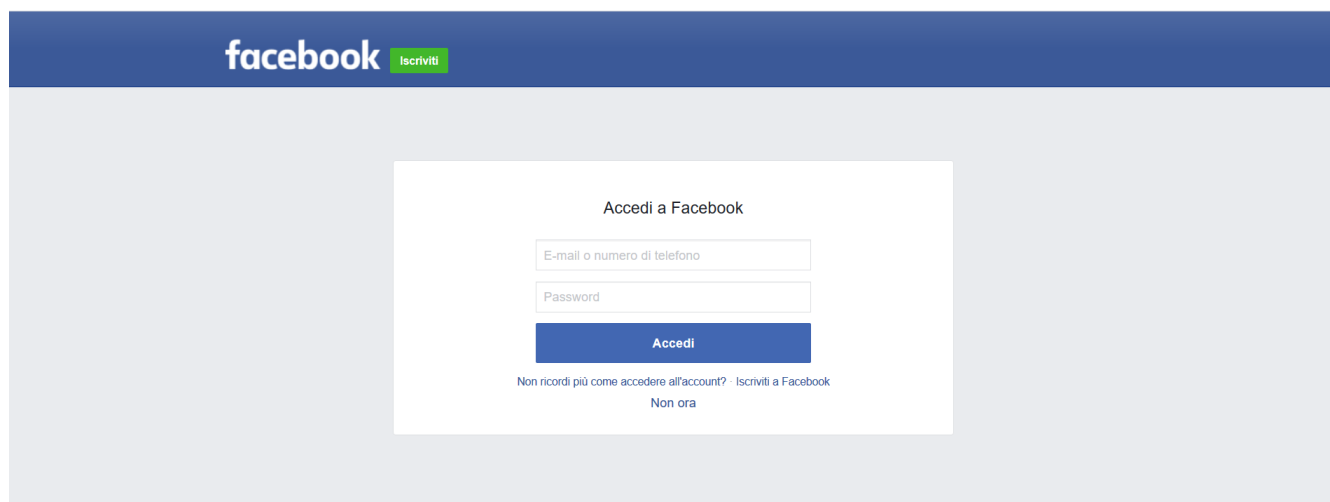


Figura 10: Registrazione tramite Facebook, inserimento account.

All'utente verrà, quindi, chiesto di inserire le proprie credenziali Facebook inserendo email o numero di telefono e password. Una volta inseriti per completare la registrazione l'utente deve premere il bottone **AVANTI**.

Inseriti i campi dati si verrà reindirizzati ad una pagina come quella della figura 3 per scegliere le modalità di registrazione. Per completare la registrazione è sufficiente continuare come indicato nella sezione §4.2.1 se si vuole registrarsi come artista, §4.2.2 se si vuole proseguire come spettatore oppure §4.2.3 se si vuole proseguire la registrazione come gestore di locale.

4.5 Login interna

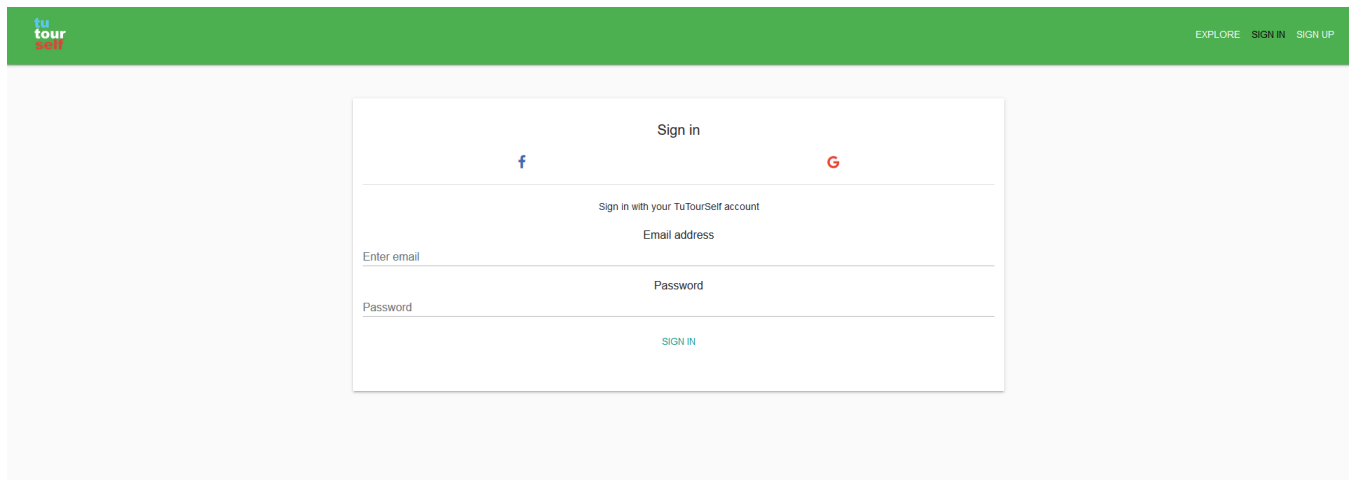
The screenshot shows the login interface of the TuTourSelf application. At the top, there is a green header bar with the 'tu tour self' logo on the left and the links 'EXPLORE', 'SIGN IN', and 'SIGN UP' on the right. The main content area is light gray and contains a white login form. The form has a title 'Sign in' at the top center. Below the title, there are two social media login options: a Facebook 'f' icon and a Google 'G' icon. Underneath these, it says 'Sign in with your TuTourSelf account'. The form then has two input fields: 'Email address' and 'Password'. The 'Email address' field contains the placeholder text 'Enter email'. The 'Password' field contains the placeholder text 'Password'. At the bottom of the form, there is a green 'SIGN IN' button.

Figura 11: Login interna.

Per effettuare l'accesso al sistema è richiesto all'utente di inserire la propria mail e la password associata. Completati tali campi, per effettuare la login l'utente dovrà cliccare sul pulsante **SIGN IN**. Se le credenziali inserite sono corrette, il sistema reindirizza l'utente alla propria pagina del profilo.

4.5.1 Casi di errore della login interna

I casi in cui l'accesso al sistema produce errore sono i seguenti:

- **Credenziali errate:** in questo caso il sito ritorna una schermata come quella presente in figura 12. Per risolvere l'errore provare ad inserire nuovamente le credenziali;

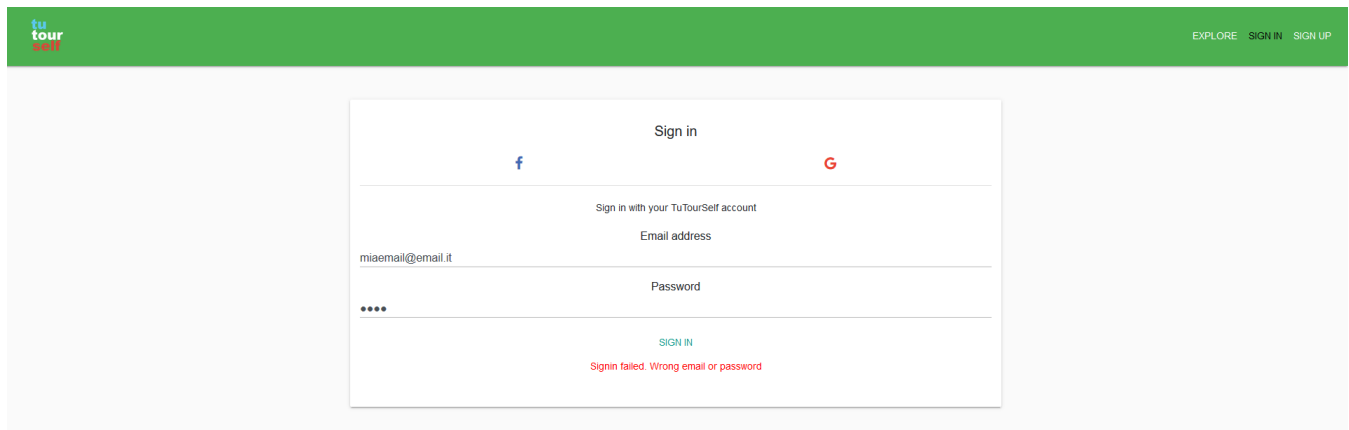
This screenshot shows the same login form as Figure 11, but with an error message. The 'Email address' field now contains the text 'miaemail@email.it'. The 'Password' field contains four dots '****'. Below the 'SIGN IN' button, there is a red error message that reads 'Signin failed. Wrong email or password'.

Figura 12: Errore credenziali errate.

- **Email non confermata:** in tal caso, il sito ritorna una schermata come quella presente in figura 13. L'utente deve cliccare sull'apposito link arrivato alla mail con cui si è registrato per confermarla e poter accedere, potrebbe essere necessario verificare la cartella "Spam" della vostra casella email.

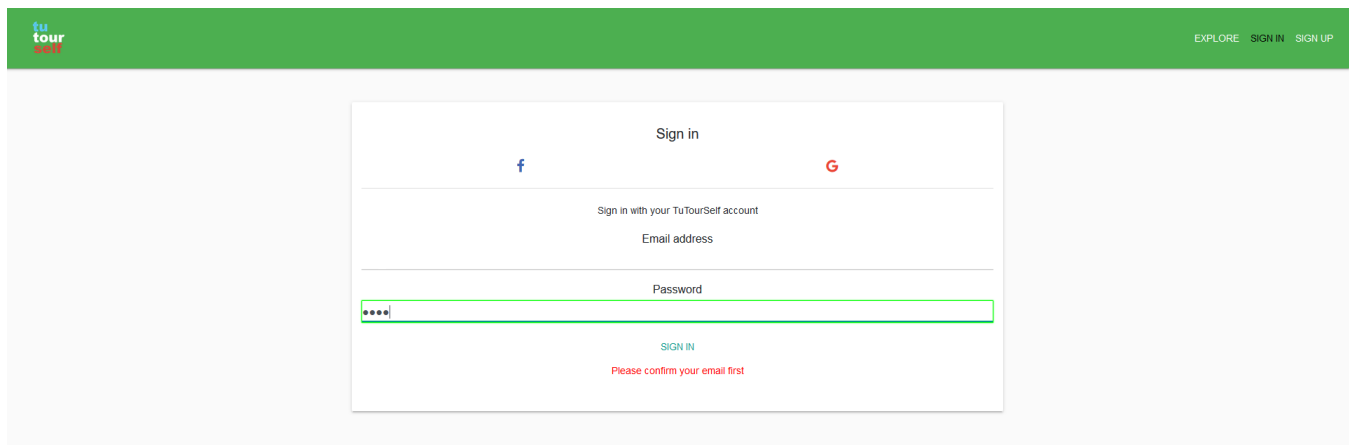


Figura 13: Errore email non confermata.

ATTENZIONE: nel caso in cui non si sia completata precedentemente la registrazione, il sistema proporrà una finestra come quella riportata nella figura 3. Proseguire, quindi, la registrazione come riportato in §4.2.1 per registrarsi come artista, §4.2.2 per registrarsi come spettatore oppure §4.2.3 per registrarsi come gestore di locale.

4.6 Login tramite Google

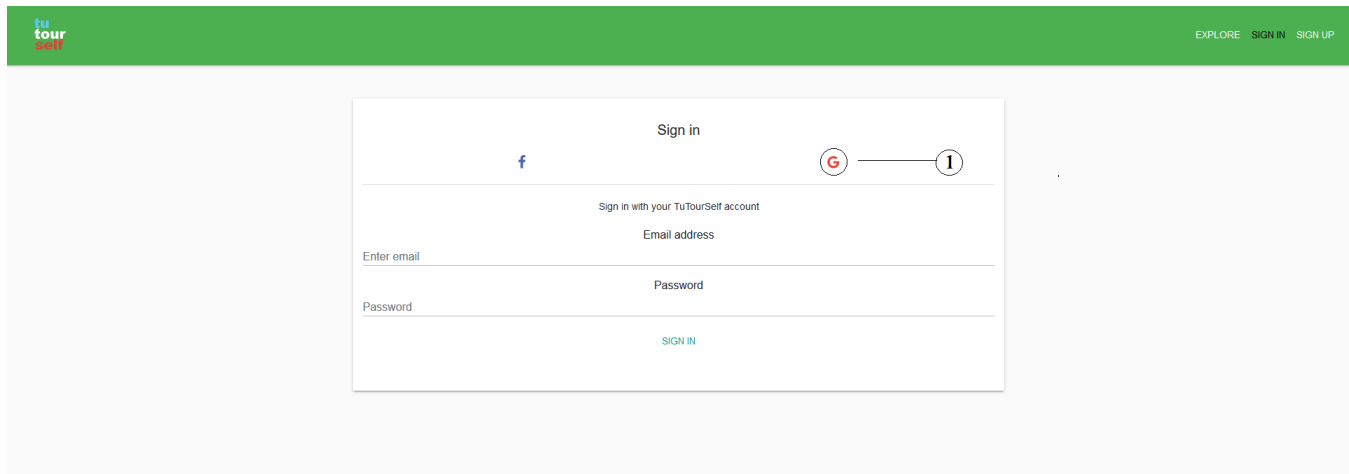


Figura 14: Login tramite Google.

Per poter accedere al sistema con un account Google l'utente dovrà cliccare sulla **G** rossa della pagina di login, come indicato dalla figura 14 nel punto 1.

ATTENZIONE: per poter accedere con un account Google è necessario possedere un account valido ed essersi registrati precedentemente come indicato nella sezione §4.3.

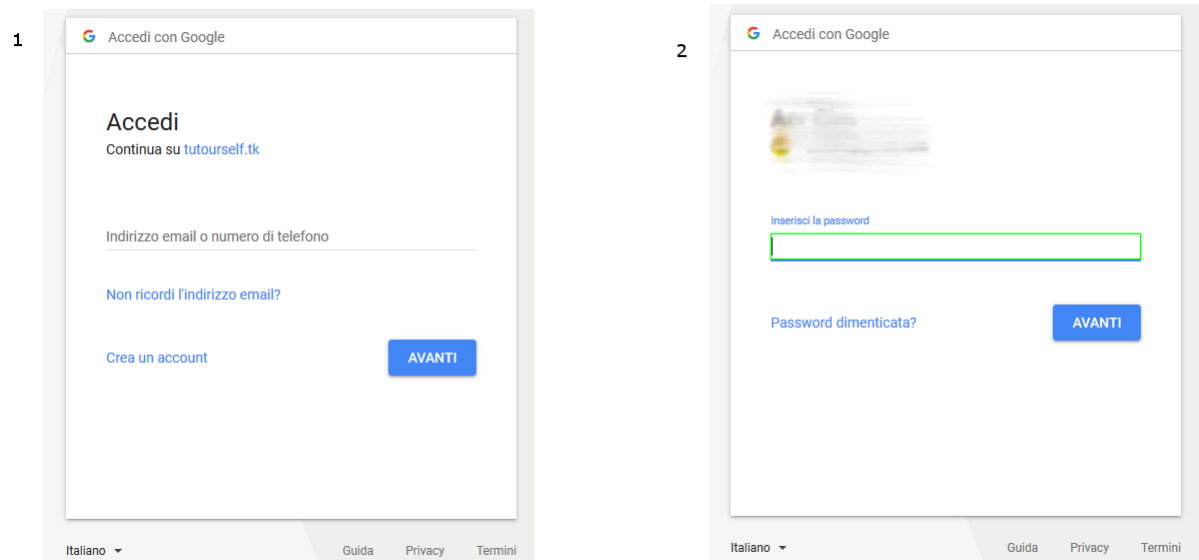


Figura 15: Login tramite Google, inserimento credenziali.

All'utente verrà, quindi, chiesto di inserire le proprie credenziali Google inserendo email (come in figura 15, punto 1) e password (come in figura 15, punto 2), una volta inseriti per completare l'autenticazione l'utente deve premere il bottone **AVANTI**.

ATTENZIONE: nel caso in cui non si sia completata precedentemente la registrazione, il sistema proporrà una finestra come quella riportata nella figura 3. Proseguire, quindi la registrazione come riportato in §4.2.1 per registrarsi come artista, §4.2.2 per registrarsi come spettatore oppure §4.2.3 per registrarsi come gestore di locale.

5 Login tramite Facebook

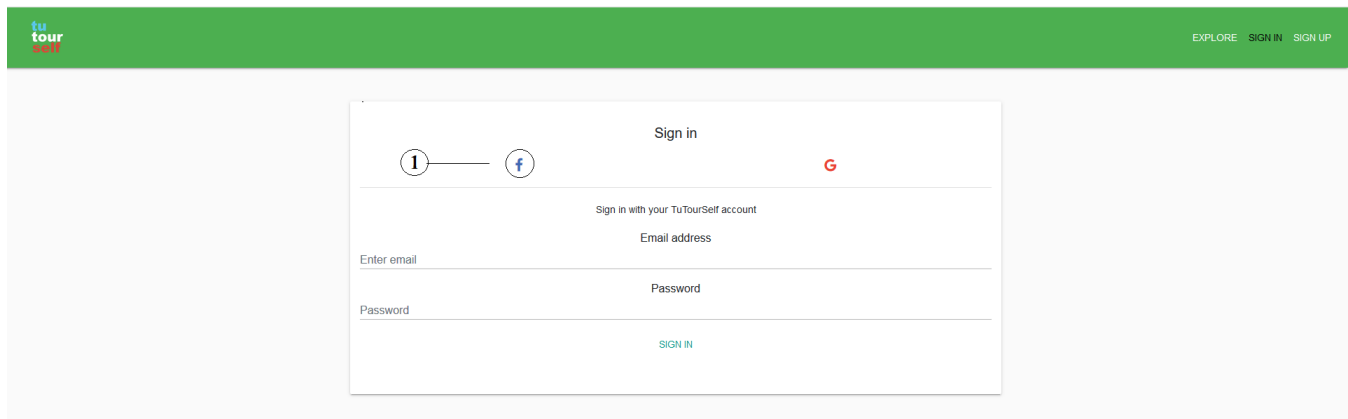


Figura 16: Login tramite Facebook.

Per poter accedere al sistema con un account Facebook, l'utente dovrà cliccare sulla **F** blu della pagina di login, come indicato dalla figura 16 nel punto 1.

ATTENZIONE: per poter accedere al sistema con Facebook è necessario possedere un account Facebook valido ed essersi registrati precedentemente come indicato nella sezione §4.4.

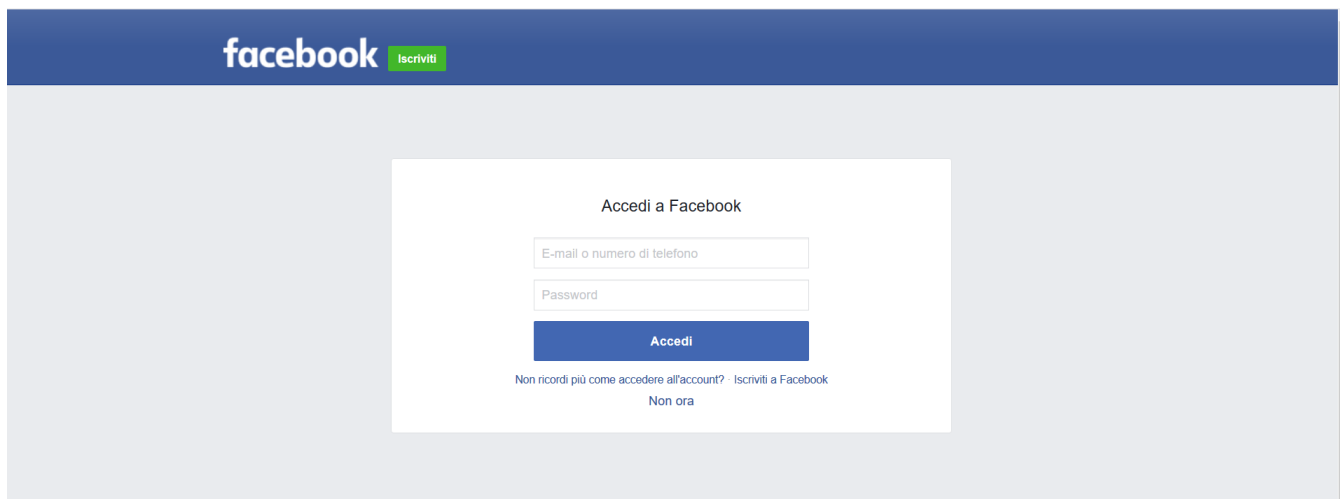


Figura 17: Login tramite Facebook, inserimento credenziali.

All'utente verrà, quindi, chiesto di inserire le proprie credenziali Facebook inserendo email o numero di telefono e password. Una volta inseriti per completare la registrazione l'utente deve premere il bottone **AVANTI**.

ATTENZIONE: nel caso in cui non si sia completata precedentemente la registrazione, il sistema proporrà una finestra come quella riportata nella figura 3. Proseguire, quindi, la registrazione come riportato in §4.2.1 per registrarsi come artista, §4.2.2 per registrarsi come spettatore oppure §4.2.3 per registrarsi come gestore di locale.

6 Risoluzione dei problemi

6.1 Accesso all'applicazione non disponibile

Consigliamo di consultare il sito <http://www.isitdownrightnow.com/> nel caso in cui ci fossero dei problemi di accesso alla pagina iniziale dell'applicazione, così da verificare se il problema riguarda il vostro provider_G oppure il nostro server. Nel caso in cui il problema riguardi il nostro server_G vi preghiamo di riprovare l'accesso in un secondo momento.

6.2 Segnalazione di bug

TuTourSelf potrebbe contenere dei piccoli bug_G, oppure potrebbe essere desiderabile apportare qualche modifica al suo funzionamento.

È possibile segnalare qualsiasi malfunzionamento o richiesta di funzionalità scrivendo all'indirizzo email `commandlineteam@gmail.com`

A Glossario

A

Applicazione Web

Espressione che in generale viene impiegata per indicare tutte le applicazioni distribuite "web-based" e cioè sono quelle applicazioni che in pratica non risiedono direttamente sulle macchine che le usano, ma su server remoti che potrebbero essere dall'altra parte del pianeta.

B

Bug

Identifica un errore nella scrittura del codice sorgente di un programma software o un suo comportamento non inteso.

Browser

Applicativo usato per la navigazione sul web.

C

Credenziali

Solitamente si riferisce a username/email e password per potersi autenticare al sistema.

F

Facebook

Facebook è un servizio di rete sociale lanciato il 4 febbraio 2004, posseduto e gestito dalla società Facebook Inc., basato su una piattaforma software scritta in vari linguaggi di programmazione.

Firefox

È un web browser libero e multi piattaforma, mantenuto da Mozilla Foundation e nato nel 2002.

G

Google

Google è un'azienda statunitense che offre servizi online, con quartier generale a Mountain View in California, nel cosiddetto Googleplex.

Google Chrome

Navigatore web sviluppato da Google, basato, a partire dalla versione 28, sul motore di esecuzione Blink (precedentemente sfruttava WebKit).

I

Intel Pentium 4

Il Pentium 4 è un microprocessore x86 di settima generazione orientato al mercato desktop, prodotto da Intel.

Intel X86

La locuzione architettura x86 è un'espressione generica per indicare un'architettura di una famiglia di microprocessori, sviluppata e prodotta da Intel.

Internet Explorer

Internet Explorer, oggi noto anche con il nome Windows Internet Explorer, è un browser web grafico proprietario sviluppato da Microsoft e incluso in Microsoft Windows a partire dal 1995. L'ultima versione disponibile e supportata è Internet Explorer 11.

J

JavaScript

Linguaggio di scripting comunemente utilizzato nella programmazione Web lato client. Permette di rendere il sito più usabile e dinamico.

L

Link

Collegamento ad un file. Di solito visualizzato in blu e sottolineato.

Login

Il login è un termine utilizzato per indicare la procedura di accesso ad un sistema informatico o ad un'applicazione informatica solitamente facendo uso di credenziali.

M

Microsoft Edge

Browser web sviluppato da Microsoft ed incluso in Windows 10. Presentato ufficialmente il 21 gennaio 2015, ha sostituito Internet Explorer come browser predefinito di Windows.

P

Partita IVA

La partita IVA è una sequenza di cifre che identifica univocamente un soggetto che esercita un'attività rilevante ai fini dell'imposizione fiscale indiretta.

PowerPC

PowerPC è un'architettura di microprocessori creata nel 1991 dall'alleanza Apple-IBM-Motorola.

Provider

Internet Service Provider (ISP), è una struttura commerciale o un'organizzazione che offre agli utenti (residenziali o imprese), dietro la stipulazione di un contratto di fornitura, servizi inerenti a Internet.

R

RAM

Random-access memory, nella memoria RAM vengono copiati (caricati) i programmi che il processore deve eseguire. Una volta chiuso il programma, le modifiche effettuate, se non opportunamente salvate sul disco rigido o su altra memoria di massa, verranno perse.

S

Safari

Un'applicazione e browser web sviluppato dalla Apple Inc. per i sistemi operativi iOS e macOS e, tra il 2007 e il 2013, per Windows. Fu inizialmente fornito di serie con Mac OS X Panther nel 2003.

Server

Un componente o sottosistema informatico di elaborazione e gestione del traffico di informazioni.