



# Manuale Super Admin

*Gruppo LaTeXBiscotti — Progetto UMAP*

## Informazioni sul documento

<b>Versione</b>	1.0.0
<b>Redazione</b>	Pietro Marchetto Federica Speggiorin Simone Garbin
<b>Verifica</b>	Filippo Todescato
<b>Approvazione</b>	Marco Baggio
<b>Uso</b>	Esterno
<b>Distribuzione</b>	Prof. Tullio Vardanega Prof. Riccardo Cardin Gruppo LaTeXBiscotti Zero12 s.r.l.

## Descrizione

Manuale Utente del progetto UMAP.



## Diario delle Modifiche

Versione	Data	Persone coinvolte	Descrizione
1.0.0	2016-05-16	Marco Baggio (Responsabile)	Approvazione documento.
0.1.0	2016-05-15	Filippo Todescato (Verificatore)	Verifica documento.
0.0.3	2016-05-14	Simone Garbin (Programmatore)	Stesura sezione §3 e appendice.
0.0.2	2016-05-13	Federica Speggiorin (Programmatore)	Stesura sezione §2.
0.0.1	2016-05-12	Pietro Marchetto (Amministratore)	Stesura indice delle sezioni, stesura §1.



## Indice

<b>1</b>	<b>Introduzione</b>	<b>3</b>
1.1	Scopo del Documento . . . . .	3
1.2	Scopo del Prodotto . . . . .	3
1.3	Glossario . . . . .	3
1.4	Riferimenti . . . . .	3
1.4.1	Informativi . . . . .	3
<b>2</b>	<b>Autenticazione e Gestione Profilo</b>	<b>4</b>
2.1	Autenticazione . . . . .	4
2.2	Recupero Password . . . . .	4
2.3	Logout . . . . .	4
2.4	Modifica Profilo . . . . .	5
<b>3</b>	<b>Istruzioni per l'Uso</b>	<b>6</b>
3.1	Gestione Company . . . . .	6
3.2	Gestione Oggetti . . . . .	7
3.3	Gestione Engine . . . . .	8
3.4	Gestione Utenti . . . . .	8
<b>A</b>	<b>Glossario</b>	<b>10</b>

## Elenco delle figure

1	Login . . . . .	4
2	Gestione Company . . . . .	6
3	Gestione Company . . . . .	7
4	Gestione Company . . . . .	7



# 1 Introduzione

## 1.1 Scopo del Documento

Questo documento costituisce il Manuale Super Admin per l'applicazione UMAP. In esso vengono descritte dettagliatamente tutte le caratteristiche dell'applicativo utilizzabili dall'utente super admin. Tale manuale è diviso in sezioni in base alle diverse funzionalità presenti nella piattaforma.

## 1.2 Scopo del Prodotto

Lo scopo del progetto è la realizzazione di un *algoritmo predittivo<sub>G</sub>* in ambiente *Internet of Things<sub>G</sub>*, in grado di analizzare i dati provenienti da “oggetti” inseriti in diversi contesti e fornire delle previsioni su possibili guasti o interazioni con nuovi utenti ed identificare dei pattern di comportamento di questi ultimi, al fine di prevedere le azioni degli stessi rispetto ad altri oggetti o ad altri contesti.

## 1.3 Glossario

Per evitare tutte le possibili incomprensioni e ambiguità sul linguaggio utilizzato e per massimizzare la comprensione da parte di tutti del documento, della terminologia specifica e di quella di dominio, degli acronimi e di tutte quelle parole che necessitano chiarimento, è stato redatto un Glossario, consultabile in Appendice a questo documento. Tutti i termini, la cui spiegazione è presente in Appendice al documento, sono evidenziati, a tale scopo, con una G pedice.

## 1.4 Riferimenti

### 1.4.1 Informativi

- Slide  
<http://www.math.unipd.it/~tullio/IS-1/2015/Dispense/L10.pdf>.



## 2 Autenticazione e Gestione Profilo

### 2.1 Autenticazione

Per poter effettuare il login è necessario essere registrati all'interno della piattaforma. Il login permette di accedere alla  $dashboard_G$  del sistema e quindi a tutte le funzionalità previste da UMAP per un profilo utente super admin. Per autenticarsi è necessario compilare la  $form_G$  proposta nella homepage (vedi immagine 1). Verrà richiesto di inserire:

1. Company di appartenenza;
2. Username;
3. Password.

Terminata l'autenticazione, l'utente super admin viene reindirizzato nella  $dashboard_G$  personale.

Figura 1: Login

### 2.2 Recupero Password

Il recupero password avviene nel caso in cui l'utente super admin abbia perso la password. Per poter procedere con un recupero password è necessario conoscere lo username con il quale si è registrati nella piattaforma. Il recupero dalla password avviene partendo dalla schermata di login cliccando sul link **Password dimenticata**; verrà aperta una pagina nella quale verrà richiesto di inserire:

1. Username;
2. Company di appartenenza.

Una volta completata la  $form_G$  e cliccato sul tasto **Reset Password**, verrà inviata una e-mail all'indirizzo associato allo username dell'utente super admin. In tale e-mail, si troverà un link che farà aprire all'utente super admin un'ulteriore pagina nella quale potrà inserire e confermare la nuova password.

### 2.3 Logout

Per poter effettuare l'operazione di logout, basta semplicemente cliccare sul link posizionato nella parte superiore della pagina. Una volta svolta tale operazione, si verrà rediretti alla pagina di login iniziale.



## 2.4 Modifica Profilo

Una volta autenticati all'interno della piattaforma, sarà possibile modificare il proprio profilo personale. Per poter fare ciò, basta cliccare nella barra di menu superiore il link **Modifica Profilo**. L'utente super admin potrà modificare nome, cognome e password.

## 3 Istruzioni per l'Uso

In questa sezione vengono indicati i criteri per poter utilizzare al meglio le funzionalità offerte da UMAP ad un utente super admin. Le operazioni che potrà compiere un utente super admin sono racchiuse, e successivamente elencate, nelle seguenti categorie:

- Gestione  $Company_G$ ;
- Gestione Oggetti;
- Gestione  $Engine_G$ ;
- Gestione Utenti.

### 3.1 Gestione Company

Per poter accedere a questa sezione, è necessario cliccare sulla corrispondente barra, denominata “Gestione  $Company_G$ ”, presente nel menu superiore della  $dashboard_G$ . Una volta eseguita tale operazione, verrà visualizzata una tabella contenente i dati relativi a tutte le  $company_G$  inserite all'interno della piattaforma (vedi figura 2).

Gestione companies	
<div>Add new</div>	
Company name	Azioni
zero13	<div>Modifica</div> <div>Elimina</div>
companyDue	<div>Modifica</div> <div>Elimina</div>
san marco	<div>Modifica</div> <div>Elimina</div>
cambioDue	<div>Modifica</div> <div>Elimina</div>

Figura 2: Gestione Company

In tale pagina è possibile:

1. **Ricerca una  $company_G$** : operazione eseguibile tramite una barra di ricerca posta nella parte superiore della tabella; sarà quindi possibile all'utente super admin individuare una o più  $company_G$  in base a quanto inserito nella suddetta barra;
2. **Aggiungere una  $company_G$**  (vedi figura 3): operazione eseguibile tramite l'apposito bottone denominato **Crea nuova  $company_G$** ; una volta cliccato, verrà aperta una finestra *pop-up* nella quale l'u-

tente andrà ad inserire, confermando o annullando l'operazione, tutti i parametri riguardanti la nuova  $company_G$ ;

3. **Modificare una  $company_G$**  (vedi figura 4): operazione possibile tramite l'icona “a matita” situata nella colonna “Action” della tabella; una volta cliccata, verrà aperta una finestra *pop-up* nella quale l'utente super admin andrà a modificare i campi della corrispondente  $company_G$ ;
4. **Eliminare una  $company_G$** : operazione possibile tramite l'icona “a cestino” situata nella colonna “Action” della tabella; una volta cliccata, verrà richiesta una conferma o meno dell'operazione.

Registra una nuova company

indirizzo
città
cap
P.IVA
Descrizione
nome
ragione sociale

Aggiungi company

Figura 3: Aggiungi Company

modifica una company

indirizzo
città
cap
P.IVA
Descrizione
nome
ragione sociale

Modifica company

Figura 4: Modifica Company

## 3.2 Gestione Oggetti

Per poter accedere a questa sezione, è necessario cliccare sulla corrispondente barra, denominata “Oggetti”, presente nel menu superiore della *dashboard\_G*. Una volta eseguita tale operazione, verrà visualizzata una





tabella contenente i dati relativi a tutti gli oggetti e ai *modelli di oggetti<sub>G</sub>* appartenenti a ciascuna *company<sub>G</sub>* registrata nella piattaforma. In tale pagina è possibile:

1. **Ricerca un oggetto/modello di oggetti<sub>G</sub>**: operazione eseguibile tramite le barre di ricerca poste nella parte superiore delle rispettive tabelle; sarà quindi possibile al super admin individuare uno o più oggetti o modelli di oggetti in base a quanto inserito nelle suddette barre;
2. **Inserire un modello di oggetti<sub>G</sub>**: operazione eseguibile tramite l'apposito bottone denominato **Nuovo Modello**; una volta cliccato, verrà aperta una finestra *pop-up<sub>G</sub>* nella quale il super admin andrà ad inserire, confermando o annullando l'operazione, le seguenti informazioni relative al nuovo *modello di oggetti<sub>G</sub>*:
  - Nome;
  - Numero di parametri;
  - Lista di parametri (corrispondente in lunghezza al numero sopra inserito).
3. **Inserire un oggetto**: operazione eseguibile tramite l'apposito bottone denominato **Nuovo Oggetto**; una volta cliccato, verrà aperta una finestra *pop-up<sub>G</sub>* nella quale il super admin andrà ad inserire, confermando o annullando l'operazione, le seguenti informazioni relative al nuovo oggetto:
  - Nome;
  - Serial number;
  - Descrizione;
  - *Modello di oggetti<sub>G</sub>* (già esistente).
4. **Modificare un oggetto/modello di oggetti<sub>G</sub>**: operazione possibile tramite l'icona "a matita" situata nella colonna "Action" delle corrispondenti tabelle; una volta cliccata, verrà aperta una finestra *pop-up<sub>G</sub>* nella quale il super admin andrà a modificare i campi del oggetto/*modello di oggetti<sub>G</sub>* corrispondente. I campi sono gli stessi, rispettivamente, dell'inserimento;
5. **Rimuovere un oggetto/modello di oggetti<sub>G</sub>**: operazione possibile tramite l'icona "a cestino" situata nella colonna "Action" delle corrispondenti tabelle; una volta cliccata, verrà richiesta una conferma o meno dell'operazione.

### 3.3 Gestione Engine

Per poter accedere a questa sezione, è necessario cliccare sulla corrispondente barra, denominata "*Engine<sub>G</sub>*", presente nel menu superiore della *dashboard<sub>G</sub>*. Una volta eseguita tale operazione, verrà visualizzata una form, definita da due schermate collegate, nella quale il super admin potrà:

1. Definire quali funzioni dell'algoritmo predittivo (media, percentuale, ...) fornire ad una o più *company<sub>G</sub>*;
2. Stabilire su quali dati poter fare le operazioni predittive per la generazioni dei grafici contenenti i risultati delle stesse.

Una volta confermate entrambe le operazioni, il super admin riceverà conferma o meno dell'operazione svolta.

### 3.4 Gestione Utenti

Per poter accedere a questa sezione, è necessario cliccare sulla corrispondente barra, denominata "Utenti", presente nel menu superiore della dashboard. Una volta eseguita tale operazione, verrà visualizzata una tabella contenente i dati relativi a tutti gli utenti appartenenti a tutte le *Company<sub>G</sub>* registrate nella piattaforma. In tale pagina è possibile:



1. **Ricerca un utente:** operazione eseguibile tramite una barra di ricerca posta nella parte superiore della tabella; sarà quindi possibile al super admin individuare uno o più utenti in base a quanto inserito nella suddetta barra;
2. **Inserire un Utente:** operazione eseguibile tramite l'apposito bottone denominato **Nuovo Utente**; una volta cliccato, verrà aperta una finestra *pop-up<sub>G</sub>* nella quale il super admin andrà ad inserire, confermando o annullando l'operazione, le seguenti informazioni relative al nuovo utente:
  - Nome;
  - Cognome;
  - Indirizzo e-mail (necessario per il login);
  - Ruolo (utente o admin);
  - Company di appartenenza;
  - Password (necessaria per il primo login).
3. **Modificare un utente:** operazione possibile tramite l'icona "a matita" situata nella colonna "Action" della tabella; una volta cliccata, verrà aperta una finestra *pop-up<sub>G</sub>* nella quale il super admin andrà a modificare i campi dell'utente corrispondente. I campi sono gli stessi dell'inserimento fatta eccezione per l'indirizzo e-mail che non risulta modificabile;
4. **Rimuovere un utente:** operazione possibile tramite l'icona "a cestino" situata nella colonna "Action" della tabella; una volta cliccata, verrà richiesta una conferma o meno dell'operazione.



## A Glossario

- **Algoritmo predittivo:** Algoritmo che cerca di “fare previsioni” sugli eventi futuri in base a dati raccolti in eventi passati.
- **Company:** All’interno della piattaforma gli utenti sono divisi per company. Queste rappresentano le aziende o comunque i gruppi all’interno dei quali fanno parte gli utenti.
- **Dashboard:** In italiano cruscotto, è una pagina, in questo caso web, dalla quale sono visibili tutte le operazioni consentite al client della stessa.
- **Engine:** in tale contesto, usato come sinonimo di algoritmo predittivo.
- **Form:** Interfaccia di un’applicazione che consente all’utente client di inserire e inviare al web server uno o più dati liberamente digitati dallo stesso.
- **Internet of Things:** Neologismo riferito all’estensione di Internet al mondo degli oggetti e dei luoghi concreti. Rappresenta la rete di oggetti fisici, dispositivi, veicoli, macchinari, edifici o altri oggetti che sono incorporati con sensori, software, elettronica e connettività di rete, che permette loro di collezionare e scambiarsi dati.
- **Modello di oggetti:** Terminologia paragonabile al concetto di marca, ogni oggetto appartiene ad un particolare modello.
- **Pop-up:** Elementi dell’interfaccia grafica, quali finestre o riquadri, che compaiono automaticamente o quando viene cliccato un bottone ad essi associato.