

# Manuale Utente

*Gruppo LaTeXBiscotti — Progetto UMAP*

## Informazioni sul documento

<b>Versione</b>	1.0.0
<b>Redazione</b>	Marco Baggio Andrea Barcaro Federica Speggiorin
<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	Andrea Barcaro (Programmatore)	Stesura sezione §3, stesura appendice.
0.0.2	2016-05-13	Federica Speggiorin (Programmatore)	Stesura §2.
0.0.1	2016-05-12	Marco Baggio (Progettista)	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	Visualizzazione Oggetti . . . . .	6
3.2	Visualizzazione Modelli . . . . .	6
3.3	Gestione Notifiche . . . . .	6
<b>A</b>	<b>Glossario</b>	<b>8</b>

## Elenco delle figure

1	Login . . . . .	4
---	-----------------	---



# 1 Introduzione

## 1.1 Scopo del Documento

Questo documento costituisce il Manuale Utente per l'applicazione UMAP. In esso vengono descritte dettagliatamente tutte le caratteristiche dell'applicativo utilizzabili dall'utente. 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>.

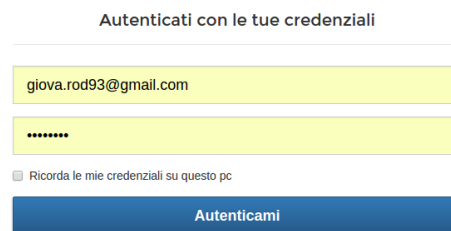
## 2 Autenticazione e Gestione Profilo

### 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. Per autenticarsi è necessario compilare la  $form_G$  proposta nella homepage (vedi figura 1). Verrà richiesto di inserire:

1. Company di appartenenza;
2. E-mail;
3. Password.

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



The image shows a login form titled "Autenticati con le tue credenziali". It contains two input fields: the first for an email address, which is filled with "giova.rod93@gmail.com", and the second for a password, which is filled with seven dots. Below the password field is a checkbox labeled "Ricorda le mie credenziali su questo pc". At the bottom of the form is a blue button labeled "Autenticami".

Figura 1: Login

### 2.2 Recupero Password

Il recupero password avviene nel caso in cui l'utente abbia perso la password. Per poter procedere con un recupero password è necessario conoscere la propria e-mail con la quale si è registrati all'interno della 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. E-mail;
2. Company di appartenenza.

Una volta completata la  $form_G$  e cliccato sul tasto **Reset Password**, verrà inviata una e-mail all'indirizzo indicato, se esistente all'interno del sistema. In tale e-mail, si troverà un link che farà aprire all'utente 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 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. Le operazioni che potrà compiere un utente sono:

- Visualizzazione Oggetti;
- Visualizzazione *Modelli di oggetti<sub>G</sub>*;
- Gestione *Notifiche<sub>G</sub>*.

In seguito verranno definite con precisione le funzionalità di ciascuna sezione.

### 3.1 Visualizzazione Oggetti

Per poter accedere a questa sezione, è necessario cliccare sulla corrispondente barra, denominata “Oggetti”, presente nel menu superiore della dashboard. Una volta eseguita tale operazione, verrà visualizzata una tabella contenente i dati relativi a tutti gli oggetti associati all’utente utilizzatore della piattaforma. In tale pagina è possibile:

1. **Ricerca un oggetto:** operazione eseguibile tramite una barra di ricerca posta nella parte superiore della tabella; sarà quindi possibile all’utente individuare uno o più oggetti in base a quanto inserito nella suddetta barra;
2. **Selezionare un oggetto:** tramite il click su un oggetto, l’utente aprirà una pagina nella quale verranno mostrati tutti i grafici che l’utente admin ha previsto per il particolare oggetto; verranno, eventualmente, mostrati i parametri dell’oggetto non compresi nella tabella citata in precedenza.

### 3.2 Visualizzazione Modelli

Per poter accedere a questa sezione, è necessario cliccare sulla corrispondente barra, denominata “Modelli”, presente nel menu superiore della dashboard. Una volta eseguita tale operazione, verrà visualizzata una tabella contenente i dati relativi a tutti i *modelli di oggetti<sub>G</sub>* associati all’utente utilizzatore della piattaforma. In tale pagina è possibile:

1. **Ricerca un modello:** operazione eseguibile tramite una barra di ricerca posta nella parte superiore della tabella; sarà quindi possibile all’utente individuare uno o più modelli di oggetti in base a quanto inserito nella suddetta barra;
2. **Selezionare un modello:** tramite il click su un modello, l’utente aprirà una pagina nella quale verranno mostrati tutti i grafici che l’utente admin ha previsto per il particolare modello; verranno, eventualmente, mostrati i parametri del modello non compresi nella tabella citata in precedenza.

### 3.3 Gestione Notifiche

Per poter accedere a questa sezione, è necessario cliccare sulla corrispondente barra, denominata “Notifiche”, presente nel menu superiore della dashboard. Una volta eseguita tale operazione, verrà visualizzata una tabella contenente i dati relativi a tutte le notifiche inserite dall’utente utilizzatore della piattaforma. In tale pagina è possibile:

1. **Ricerca una notifica:** operazione eseguibile tramite una barra di ricerca posta nella parte superiore della tabella; sarà quindi possibile all’utente individuare una o più notifiche in base a quanto inserito nella suddetta barra;



2. **Aggiungere una notifica:** operazione eseguibile tramite l'apposito bottone denominato **Crea nuova notifica**; una volta cliccato, verrà aperta una finestra *pop-up<sub>G</sub>* nella quale l'utente andrà ad inserire, confermando o annullando l'operazione, i seguenti parametri:
  - Descrizione nuova notifica;
  - Inserimento target notifica (oggetto e modello);
  - Selezione parametro scatenante la notifica;
  - Inserimento soglia minima del parametro;
  - Inserimento soglia massima del parametro.
3. **Modificare una notifica:** 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 l'utente andrà a modificare i campi della corrispondente notifica;
4. **Eliminare una notifica:** 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.
- **Dashboard:** In italiano cruscotto, è una pagina, in questo caso web, dalla quale sono visibili tutte le operazioni consentite al client della stessa.
- **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.
- **Notifica:** Avviso che viene scatenato dal sistema all’occorrenza di un particolare evento.
- **Pop-up:** Elementi dell’interfaccia grafica, quali finestre o riquadri, che compaiono automaticamente o quando viene cliccato un bottone ad essi associato.