



Manuale Admin

Gruppo LaTeXBiscotti — Progetto UMAP

Informazioni sul documento

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

Descrizione

Manuale Admin 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	Marco Baggio (Verificatore)	Verifica documento.
0.0.3	2016-05-14	Simone Garbin (Programmatore)	Stesura sezione §3 e appendice.
0.0.2	2016-05-13	Filippo Todescato (Progettista)	Stesura sezione §2.
0.0.1	2016-05-12	Pietro Marchetto (Amministratore)	Stesura indice delle sezioni, stesura §1.



Indice

1	Introduzione	3
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
2	Autenticazione e Gestione Profilo	4
2.1	Autenticazione	4
2.2	Recupero Password	4
2.3	Modifica Profilo	5
3	Istruzioni per l'Uso	6
3.1	Gestione Utenti	6
3.2	Gestione Oggetti	6
3.3	Gestione Modelli	7
3.4	Gestione Notifiche	7
3.5	Creazione Grafici	8
3.6	Gestione Engine	8
A	Glossario	9

Elenco delle figure

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



1 Introduzione

1.1 Scopo del Documento

Questo documento costituisce il Manuale Admin per l'applicazione UMAP. In esso vengono descritte dettagliatamente tutte le caratteristiche dell'applicativo utilizzabili dall'utente 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_G* in ambiente *Internet of Things_G*, 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 admin. Per autenticarsi è necessario compilare la $form_G$ proposta nella homepage (vedi figura 1). Verrà richiesto di inserire:

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

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

Autenticati con le tue credenziali

giova.rod93@gmail.com

☐ Ricorda le mie credenziali su questo pc

Autenticami

Figura 1: Login

2.2 Recupero Password

Il recupero password avviene nel caso in cui l'utente 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 admin. In tale e-mail, si troverà un link che farà aprire all'utente admin un'ulteriore pagina nella quale potrà inserire e confermare la nuova password.



2.3 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 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 admin. Le operazioni che potrà compiere un admin sono:

- Gestione Utenti;
- Gestione Oggetti;
- Gestione *Modelli di oggetti_G*;
- Gestione *Notifiche_G*;
- Creazione Grafici;
- Gestione Engine.

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

3.1 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 alla stessa *Company_G* dell’admin. 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 all’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_G* nella quale l’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);
 - 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_G* nella quale l’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.

3.2 Gestione 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’admin 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'admin individuare uno o più oggetti in base a quanto inserito nella suddetta barra;
2. **Selezionare un oggetto:** tramite il click su un oggetto, l'admin aprirà una pagina nella quale verranno mostrati tutti i grafici che l'admin stesso o un altro admin hanno previsto per il particolare oggetto; verranno, eventualmente, mostrati i parametri dell'oggetto non compresi nella tabella citata in precedenza. Inoltre da questa pagina sarà anche possibile:
 - (a) **Aggiornare il Firmware:** l'admin potrà caricare un file per l'aggiornamento del firmware dell'oggetto premendo nell'apposito pulsante "carica file", dopodiché cliccando sul bottone "aggiorna" sarà inviato il file selezionato per aggiornare l'oggetto;
 - (b) **Inviare Comandi:** Tramite un'area di testo apposita sarà possibile simulare un terminale per inviare comandi direttamente all'oggetto. L'admin dovrà semplicemente inserire i comandi all'interno dell'area e premere il pulsante "invia".

3.3 Gestione 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*_G associati all'admin 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'admin 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'admin aprirà una pagina nella quale verranno mostrati tutti i grafici che l'admin stesso o un altro admin hanno previsto per il particolare modello; verranno, eventualmente, mostrati i parametri del modello non compresi nella tabella citata in precedenza. Inoltre da questa pagina sarà anche possibile:
 - (a) **Aggiornare il Firmware:** l'admin potrà caricare un file per l'aggiornamento del firmware di tutti gli oggetti di quel modello premendo nell'apposito pulsante "carica file", dopodiché cliccando sul bottone "aggiorna" sarà inviato il file per l'aggiornamento.

3.4 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'admin 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'admin 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*_G nella quale l'admin 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_G* nella quale l'admin 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.

3.5 Creazione Grafici

Per poter accedere a questa sezione, è necessario cliccare sulla corrispondente barra, denominata "Grafici", presente nel menu superiore della dashboard. Una volta eseguita tale operazione, verrà visualizzata una pagina contenente un procedimento a 4 fasi per la creazione di un grafico:

1. **Selezione Funzione:** tramite un meccanismo *Drag & Drop_G* l'admin potrà selezionare le funzioni da utilizzare nel nuovo grafico. Una volta fatto dovrà premere il pulsante "avanti" per passare alla fase successiva;
2. **Selezione Tipo di Grafico:** tramite un meccanismo *Drag & Drop_G* l'admin potrà selezionare la tipologia del nuovo grafico. Una volta fatto dovrà premere il pulsante "avanti" per passare alla fase successiva;
3. **Selezione Soggetto da analizzare:** tramite un meccanismo *Drag & Drop_G* l'admin potrà selezionare su cosa creare il nuovo grafico. Potrà selezionare o un singolo oggetto o un insieme di oggetti dello stesso modello. Una volta fatto dovrà premere il pulsante "avanti" per passare alla fase successiva;
4. **Selezione Dati:** tramite un meccanismo *Drag & Drop_G* l'admin potrà selezionare i dati del soggetto scelto nella fase precedente da utilizzare nel nuovo grafico. Una volta fatto dovrà premere il pulsante "crea grafico" per creare il grafico e terminare la procedura.

3.6 Gestione Engine

Per poter accedere a questa sezione, è necessario cliccare sulla corrispondente barra, denominata "Engine", presente nel menu superiore della dashboard. Una volta eseguita tale operazione, verrà visualizzata una pagina contenente un procedimento a 2 fasi per la gestione dell'engine. Durante la prima fase potrà:

1. **Selezionare la Company:** tramite un menu a tendina l'admin potrà selezionare la company sulla quale eseguire le operazioni successive;
2. **Selezione Funzioni:** tramite una checklist l'admin potrà, cliccando sui quadratini, selezionare (segno di spunta) o deselectare (quadrato vuoto) le funzioni che saranno messe a disposizione degli utenti della propria *company_G*.

Se è stata selezionata la *company_G* sarà poi possibile, cliccando sul pulsante "avanti", passare alla seconda fase dove apparirà una tabella contenente i *Modelli di oggetti_G* e si potrà:

1. **Selezionare un Modello:** premendo semplicemente sopra la corrispettiva riga della tabella sarà possibile selezionare un modello per cui eseguire le operazioni seguenti;
2. **Selezione Dati:** tramite una checklist l'admin potrà, cliccando sui quadratini, selezionare (segno di spunta) o deselectare (quadrato vuoto) i dati relativi a quel modello che saranno messi a disposizione degli utenti della propria *company_G*.



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.
- **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.