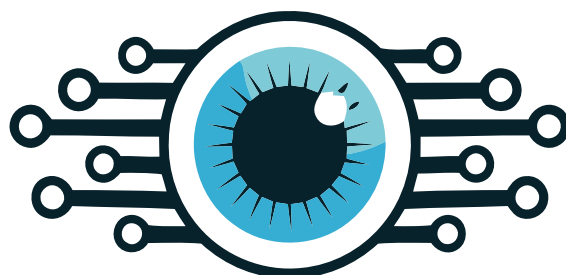


Premi



Pragma

Manuale utente

Informazioni sul documento

Versione	2.0.0
Redazione	Fabio Vedovato
Verifica	Massimiliano Baruffato
Approvazione	Daniele Marin
Uso	Esterno
Distribuzione	Pragma
Destinato a	Prof. Vardanega Tullio Prof. Cardin Riccardo Zucchetti S.p.A.

Sommario

Manuale contenente le indicazioni per l'utilizzo dell'applicazione *Premi*.

A.A. 2014-15

pragma.swe@gmail.com

Diario delle modifiche

Versione	Descrizione modifica	Autore	Ruolo	Data
2.0.0	<i>Approvazione del documento</i>	Daniele Marin	Programmatore	2015-06-16
1.4.1	<i>Verifica del documento</i>	Massimiliano Baruffato	Verificatore	2015-06-16
1.4.0	<i>Aggiornate immagini con la nuova interfaccia grafica</i>	Fabio Vedovato	Programmatore	2015-06-16
1.3.0	<i>Aggiunto glossario in appendice al documento</i>	Fabio Vedovato	Programmatore	2015-06-11
1.2.0	<i>Aggiunta sezione Messaggi d'errore</i>	Fabio Vedovato	Programmatore	2015-06-09
1.1.0	<i>Aggiunta sezione Segnalazione degli errori</i>	Fabio Vedovato	Programmatore	2015-06-09
1.0.0	<i>Approvazione documento</i>	Gianmarco Midena	Responsabile	2015-05-26
0.5.1	<i>Verifica delle correzioni apportate</i>	Stefano Munari	Verificatore	2015-05-25
0.5.0	<i>Correzione degli errori rilevati nella sezione Modifica di un progetto</i>	Daniele Marin	Programmatore	2015-05-25
0.4.1	<i>Verifica del documento</i>	Giacomo Manzoli	Verificatore	2015-05-24
0.4.0	<i>Inserimento delle immagini dell'applicazione</i>	Daniele Marin	Programmatore	2015-05-22
0.3.0	<i>Stesura delle sezioni Presentazione e Stampa di un progetto</i>	Daniele Marin	Programmatore	2015-05-22
0.2.0	<i>Stesura delle sezioni Dashboard e Modifica di un progetto</i>	Daniele Marin	Programmatore	2015-05-21
0.1.0	<i>Stesura della sezione Introduzione</i>	Daniele Marin	Programmatore	2015-05-20
0.0.0	<i>Creazione scheletro documento</i>	Daniele Marin	Programmatore	2015-05-20

Tabella 1: Diario delle modifiche.

Indice

1	Introduzione	5
1.1	Scopo documento	5
1.2	Scopo del prodotto	5
1.3	Glossario	5
1.4	Prerequisiti	5
1.5	Come accedere al manuale	5
2	Accesso/uscita	6
2.1	Registrazione	6
2.2	Autenticazione	6
2.3	Uscita	7
3	Dashboard	8
3.1	Creazione nuovo progetto	8
3.2	Eliminazione di un progetto	9
3.3	Modificare un progetto	9
3.4	Avviare la presentazione di un progetto	9
4	Modifica di un progetto	10
4.1	Modifica della mappa mentale	11
4.1.1	Spostamento dei nodi	11
4.1.2	Creazione nuovo nodo	12
4.1.3	Eliminazione di un nodo	12
4.1.4	Creazione di associazioni logiche	12
4.1.5	Eliminazione associazioni logiche	12
4.1.6	Inserimento contenuti	13
4.2	Modifica del contenuto di un nodo	13
4.2.1	Aggiungere del testo	13
4.2.2	Aggiungere un immagine	13
4.2.3	Posizionamento contenuti	14
4.2.4	Ridimensionamento contenuto	14
4.3	Modifica dei percorsi di presentazione	14
4.3.1	Creazione nuovo percorso	14
4.3.2	Modifica di un percorso	14
4.3.3	Eliminazione percorso	15
4.3.4	Aggiunta di un nodo ad un percorso di presentazione	15
4.4	Modifica delle impostazioni del progetto	16
5	Presentazione	18
5.1	Pannello di navigazione	18
5.2	Menu laterali	18
5.2.1	Menu delle associazioni logiche	19
5.2.2	Menu delle relazioni gerarchiche	19
6	Stampa di un progetto	21
6.1	Stampa mappa mentale	21
6.2	Stampa di una presentazione	21
7	Messaggi d'errore	22
7.1	Lista degli errori	22

8	Segnalazione degli errori	24
8.1	Come segnalare dei bug o richiedere nuove funzionalità	24

Elenco delle figure

1	Form di registrazione	6
2	Form di accesso	7
3	Pulsante di uscita	7
4	Dashboard	8
5	Dashboard - lista dei progetti	8
6	Dashboard - crea nuovo progetto	9
7	Dashboard - elimina progetto	9
8	Dashboard - modifica progetto	9
9	Dashboard - avviare la presentazione di un progetto	9
10	Pulsanti presenti nella barra di intestazione	10
11	Pagina per la modifica della mappa mentale	11
12	Menù nodo nella fase di modifica mappa	11
13	Menù delle associazioni logiche	12
14	Menù di modifica nodo	13
15	Pagina per la modifica del percorsi	14
16	Modifica percorsi - lista dei nodi di un percorso	15
17	Modifica percorsi - lista dei percorsi	15
18	Aggiunta di un nodo ad un percorso di presentazione	16
19	Impostazioni del progetto	17
20	Vista di presentazione	18
21	Strumenti della vista di presentazione	18
22	Menù delle associazioni logiche	19
23	Menù delle relazioni gerarchiche	19
24	Popup di notifica errore	23

1 Introduzione

1.1 Scopo documento

Questo documento ha lo scopo di illustrare il funzionamento dell'applicazione **Premi** coprendo tutti gli aspetti e funzionalità che offre. All'utente non è richiesta nessuna conoscenza informatica particolare per l'utilizzo dell'applicazione, poiché andrà ad interfacciarsi, tramite *web browser_G*, alle funzionalità offerte da **Premi** che verranno fornite con le stesse modalità di un sito *web_G*.

1.2 Scopo del prodotto

Lo scopo del prodotto è di permettere la creazione e l'esecuzione di presentazioni a partire da *mappe mentali_G*. L'utente sarà guidato nella creazione di una *mappa mentale_G* e di uno o più *percorsi di presentazione_G*, utilizzando i nodi di tale mappa. L'utente potrà eseguire una presentazione seguendo un *percorso* creato oppure visitando qualsiasi nodo della *mappa* costruita; rompendo così la sequenzialità nella presentazione. Il prodotto sarà utilizzabile attraverso un *browser_G*.


1.3 Glossario


Al fine di evitare ogni ambiguità di linguaggio e massimizzare la comprensione dei documenti, i termini tecnici, di dominio, gli acronimi e le parole che necessitano di essere chiarite, sono riportate nel glossario interno del documento. Ogni occorrenza dei vocaboli presenti nel glossario è marcata da una "G" maiuscola in pedice ed è scritta in corsivo (es: *Esempio_G*).

1.4 Prerequisiti

L'utente deve possedere una connessione ad internet, un *web browser_G* (*Chrome* ≥ 31 , *Firefox_G* ≥ 33) che supporti *CSS3_G*, *HTML5_G* e *JavaScript_G*, una *piattaforma_G* che fornisca **Premi** come servizio raggiungibile tramite un *URL* e le relative credenziali di accesso (ottenibili mediante registrazione).

1.5 Come accedere al manuale

All'interno del *header* delle pagine di accesso, registrazione e dashboard è presente un riferimento, identificato da un'icona con un punto di domanda , che permette di accedere alla documentazione relativa all'applicazione **Premi**.

Se l'utente si trova nelle pagine di modifica mappa mentale, modifica *percorsi_G* o presentazione, potrà trovare il riferimento al manuale utente all'interno del menù, al quale potrà accedere tramite il pulsante .

Il manuale integrato nell'applicazione è contestuale, perciò se l'utente vi accede da una determinata vista otterrà le informazioni relative agli strumenti di quella vista. Per accedere al manuale utente in versione completa è necessario selezionare il link *Manuale completo* presente nella parte bassa di ogni finestra del manuale contestuale.

2 Accesso/uscita

Per poter usufruire delle funzionalità offerte dall'applicazione **Premi** è necessario avere un account nel sistema.

Se l'utente dispone già di un account può accedere al sistema direttamente tramite autenticazione.

2.1 Registrazione

Il primo passo per un nuovo utente che decide di utilizzare l'applicazione **Premi** consiste nell'effettuare la registrazione.

Per poter effettuare la registrazione l'utente deve eseguire le seguenti azioni:

1. Premere il pulsante **Registrati** presente nella parte bassa della casella di autenticazione, in questo modo verrà visualizzata la pagina di registrazione;
2. Inserire un indirizzo e-mail, che verrà utilizzato per identificare l'utente nel sistema;
3. Inserire una password, per proteggere il proprio account;
4. Reinserire la password utilizzata al punto precedente per confermarla;
5. Premere il pulsante **Crea account** per confermare i dati inseriti ed accedere al sistema.

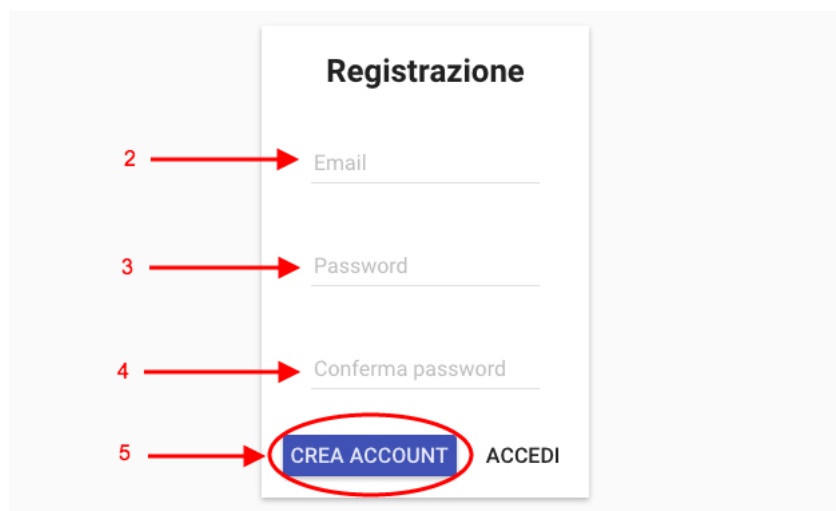


Figura 1: Form di registrazione

Se i dati inseriti non sono corretti o se i campi obbligatori non sono stati compilati verrà visualizzato un messaggio d'errore.

2.2 Autenticazione

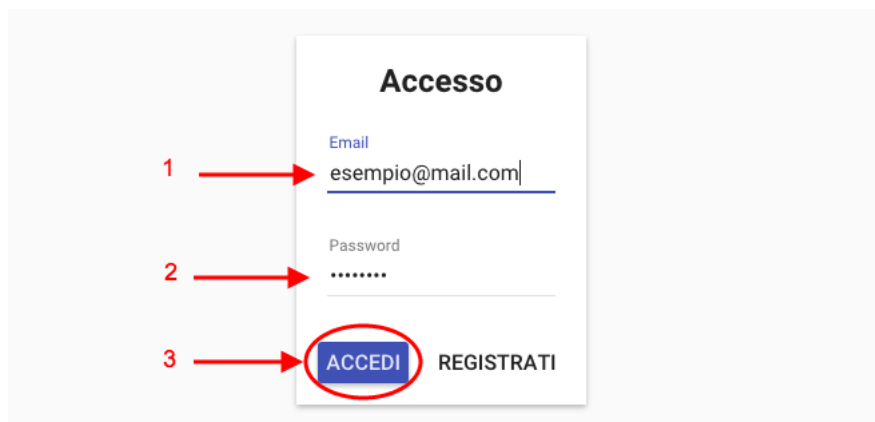
L'autenticazione permette all'utente di accedere all'applicazione **Premi** e di usufruire delle sue funzionalità.

Per poter eseguire la procedura di autenticazione l'utente deve aver già effettuato la registrazione al sistema.

Per autenticarsi l'utente deve:

1. Inserire l'indirizzo e-mail utilizzato in fase di registrazione;
2. Inserire la password utilizzata in fase di registrazione;

3. Premere il pulsante **Accedi** per confermare i dati ed accedere al sistema.



Il form di accesso, intitolato "Accesso", presenta due campi di input: "Email" con il valore "esempio@mail.com|" e "Password" con sei punti. Sotto i campi ci sono due pulsanti: "ACCEDI" (in un riquadro blu) e "REGISTRATI". Tre frecce rosse numerate indicano: 1. il campo Email, 2. il campo Password, e 3. il pulsante "ACCEDI", che è anche circondato da un cerchio rosso.

Figura 2: Form di accesso

Se i dati inseriti non sono corretti o se i campi obbligatori non sono stati compilati verrà visualizzato un messaggio d'errore.

2.3 Uscita

L'utente può deautenticarsi dal sistema in ogni momento eseguendo la procedura di *Logout*. Per effettuare questa procedura l'utente deve trovarsi nella *Dashboard* e premere il pulsante **Esci** presente nella barra di intestazione dell'applicazione. Una volta effettuata la deautenticazione l'utente verrà reindirizzato alla pagina d'accesso dell'applicazione.



Figura 3: Pulsante di uscita

L'utente può accedere alla *Dashboard* sia dalle pagine dedicate alla modifica del *progetto_G*, sia dalla pagina di presentazione tramite il pulsante **Chiudi progetto** presente all'interno del menu della pagina.

3 Dashboard

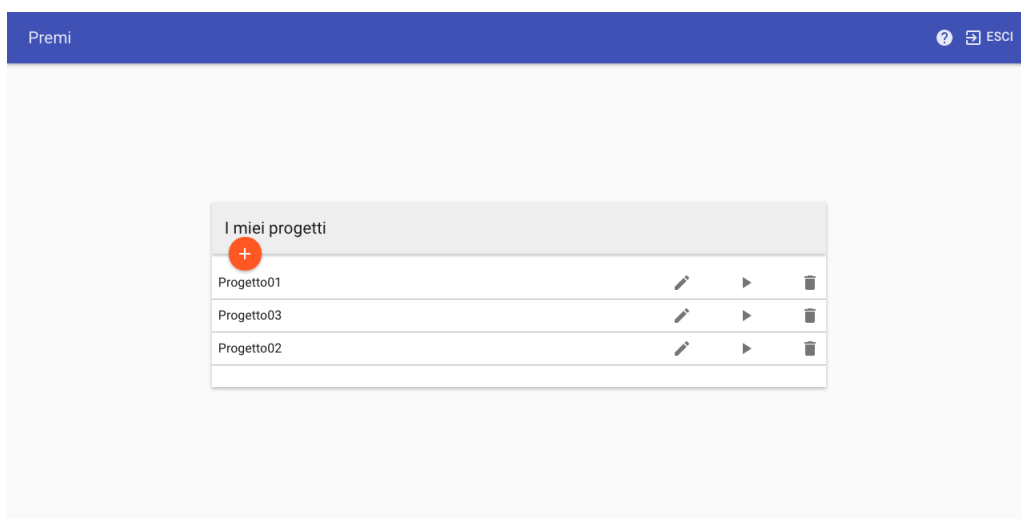


Figura 4: Dashboard

In seguito all'autenticazione o alla registrazione l'utente verrà reindirizzato alla *Dashboard*. La *Dashboard* presenta una finestra che contiene al suo interno la lista dei *progetti_G* personali dell'utente. Per ogni *progetto_G*, all'interno della lista, sono presenti dei pulsanti che permettono di eseguire varie azioni sul rispettivo *progetto_G*. Mediante i pulsanti presenti nella lista dei *progetti_G* l'utente può crearne di nuovi, eliminare dei *progetti_G* già esistenti oppure può modificare o effettuare una presentazione di un determinato *progetto_G*.

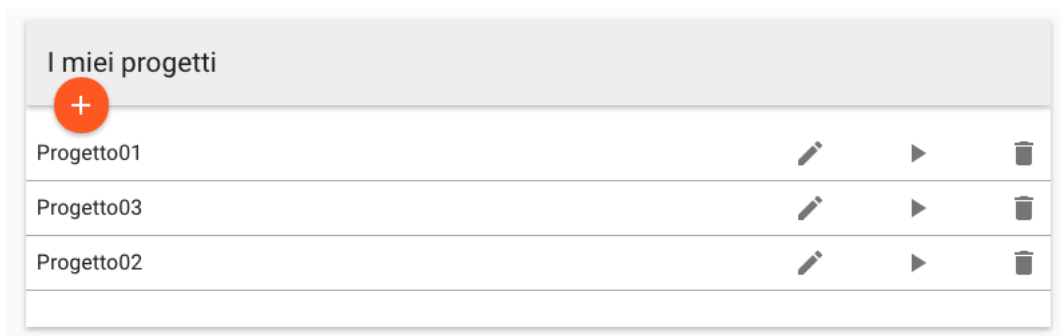



Figura 5: Dashboard - lista dei progetti

3.1 Creazione nuovo progetto

L'utente può creare un nuovo progetto premendo il pulsante **più**  che si trova nella parte alta della finestra contenente la lista progetti. Effettuando questa azione verrà aggiunto il nuovo progetto alla lista progetti.

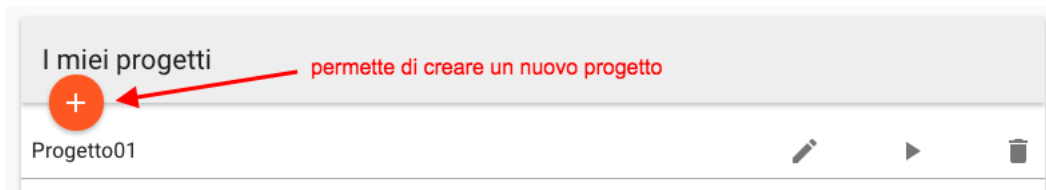


Figura 6: Dashboard - crea nuovo progetto

3.2 Eliminazione di un progetto

Per poter eliminare un progetto l'utente dovrà premere il pulsante contenente l'icona rappresentante un cestino, che si trova nella riga relativa al progetto che desidera eliminare e confermare l'operazione.

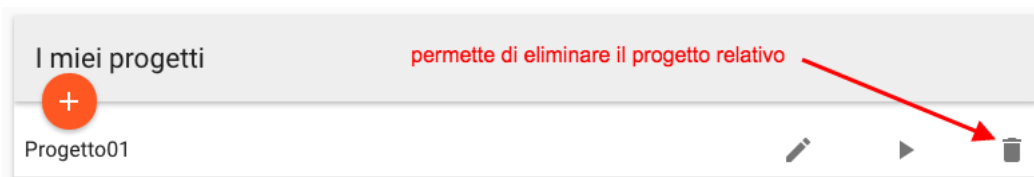


Figura 7: Dashboard - elimina progetto

3.3 Modificare un progetto

Per poter accedere alla modalità di editing del progetto l'utente dovrà premere il pulsante contenente l'icona rappresentante una matita, che si trova nella riga relativa al progetto che si desidera modificare.

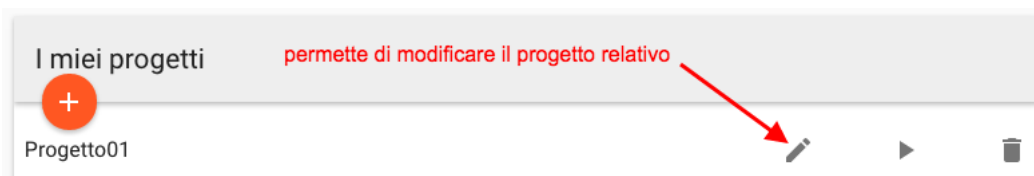


Figura 8: Dashboard - modifica progetto

3.4 Avviare la presentazione di un progetto

Per poter avviare la presentazione di un *progetto_G*, l'utente deve premere il pulsante contenente l'icona rappresentante il simbolo *play*, che si trova nella riga relativa al *progetto_G* che si desidera presentare.

Successivamente, verrà visualizzata una nuova finestra nella quale l'utente dovrà selezionare il *percorso_G* di presentazione e, una volta selezionato, verrà avviata la presentazione.



Figura 9: Dashboard - avviare la presentazione di un progetto

4 Modifica di un progetto

La pagina per la modifica di un $progetto_G$ permette all'utente di creare e modificare la *mappa mentale* $_G$ che sta alla base della presentazione e di definire vari *percorsi di presentazione* $_G$ ad essa associati che descrivono l'ordine in cui i contenuti dei nodi dovranno essere visualizzati durante la presentazione. Al caricamento della pagina l'utente troverà il grafo che rappresenta la mappa mentale.

I nodi del grafo possono contenere vari elementi, sia testuali che grafici, che verranno utilizzati per la creazione dei *frame* $_G$ di presentazione.

Questi nodi sono collegati fra loro da relazioni gerarchiche (associazioni di tipo padre-figlio) e associazioni logiche, associazioni create dall'utente che mettono in evidenza il collegamento concettuale presente tra due nodi.

L'utente troverà nella pagina tutti gli strumenti necessari per poter creare la propria mappa mentale, definire associazioni logiche fra nodi e definire *percorsi di presentazione* $_G$ relativi alla mappa creata.

La pagina è formata da due viste, che sono *Modifica mappa* e *Modifica percorsi* $_G$. Queste due viste permettono di usufruire rispettivamente degli strumenti per la modifica della *mappa mentale* $_G$ e degli strumenti per modifica *percorsi* $_G$ dei *percorsi* $_G$.

L'utente può passare da una vista all'altra tramite i pulsanti **Mappa** e **Percorsi** $_G$ presenti al centro della barra di intestazione dell'applicazione.

La barra di intestazione contiene anche altri pulsanti che permettono di modificare la visualizzazione della *mappa mentale* $_G$ e di modificare le impostazioni del *progetto* $_G$.

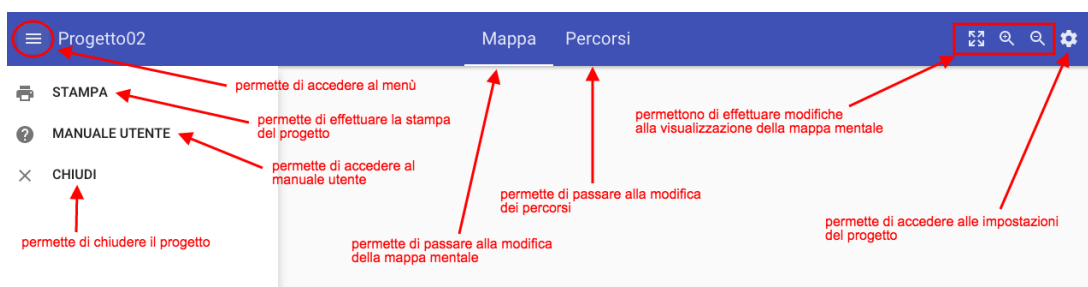


Figura 10: Pulsanti presenti nella barra di intestazione

Se il *progetto* $_G$ aperto è appena stato creato, l'utente troverà un nodo già esistente. Questo è il nodo *radice* e rappresenta il nodo base della mappa mentale. L'utente potrà iniziare la creazione della mappa partendo da questo nodo.

4.1 Modifica della mappa mentale

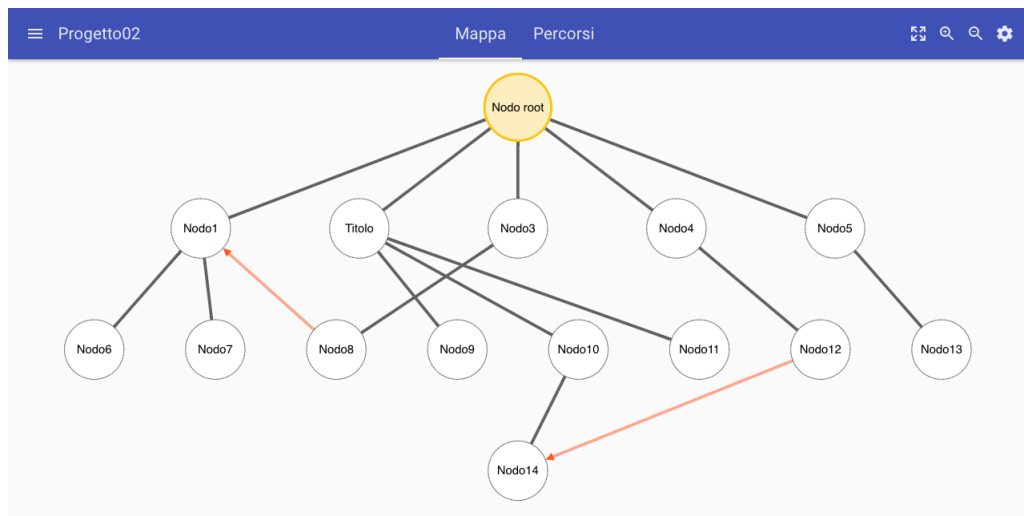


Figura 11: Pagina per la modifica della mappa mentale

Verranno descritti in seguito gli strumenti che l'utente potrà utilizzare per manipolare la *mappa mentale_G* che desidera creare.

4.1.1 Spostamento dei nodi

Per poter spostare un nodo, l'utente deve effettuare il *drag and drop* del nodo nella posizione desiderata. Questa modifica è temporanea dato che la disposizione dei nodi viene calcolata in modo automatico dall'applicazione.

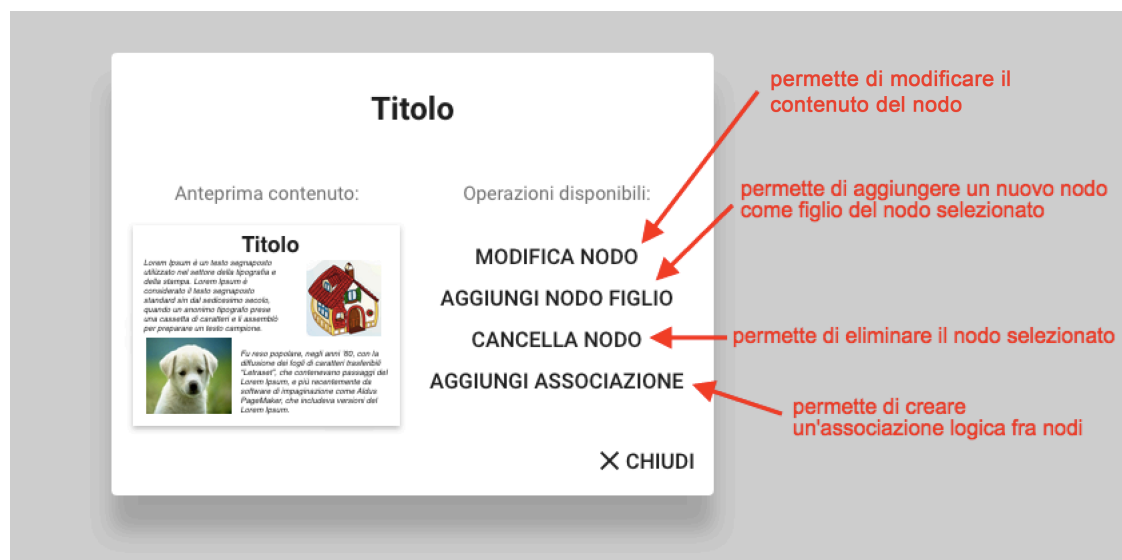


Figura 12: Menù nodo nella fase di modifica mappa

4.1.2 Creazione nuovo nodo

Per creare un nuovo nodo, l'utente deve selezionare il nodo a cui desidera aggiungere il nuovo nodo figlio.

Verrà visualizzata una nuova finestra contenente un'anteprima dei contenuti del nodo e un elenco delle azioni disponibili. L'utente dovrà selezionare dal menù la voce **Aggiungi nodo figlio**. Una volta premuto il pulsante, il sistema creerà in automatico un nuovo nodo vuoto come figlio del nodo selezionato.

4.1.3 Eliminazione di un nodo

Per poter eliminare un nuovo nodo, l'utente deve cliccare sul nodo che desidera eliminare.

Verrà visualizzata una nuova finestra contenente un'anteprima dei contenuti del nodo e un elenco delle azioni disponibili. L'utente dovrà selezionare dal menù la voce **Cancella nodo**.

Se il nodo che si vuole cancellare ha dei figli o delle associazioni con altri nodi, verranno anchesse cancellate.

4.1.4 Creazione di associazioni logiche

Per poter creare un'*associazione logica* tra due nodi, l'utente deve:

1. Selezionare il nodo origine dell'associazione;
2. Selezionare dal menù la voce **Aggiungi associazione**;
3. Dalla finestra che comparirà, selezionare la voce **seleziona nodo**, per visualizzare la lista dei nodi associabili;
4. Selezionare dalla lista il nodo con cui creare l'associazione;
5. Premere il pulsante di conferma.

L'associazione logica verrà rappresentata tramite una freccia tratteggiata di colore arancio.



Figura 13: Menù delle associazioni logiche

4.1.5 Eliminazione associazioni logiche

Per poter eliminare un'*associazione logica*, l'utente deve:

1. Selezionare l'associazione logica che desidera eliminare;
2. Selezionare la voce **cancella associazione** dal menù che comparirà.

4.1.6 Inserimento contenuti

Per poter inserire dei contenuti all'interno di un nodo, l'utente deve selezionare il nodo nel quale desidera inserire dei contenuti.

Verrà visualizzata una nuova finestra contenente un'anteprima dei contenuti del nodo e un elenco di azioni possibili. L'utente dovrà selezionare dal menù la voce **Modifica nodo**.

Verrà visualizzata una nuova finestra nella quale sarà possibile gestire i contenuti del nodo, le varie funzionalità offerte verranno descritte nella sezione Modifica del contenuto di un nodo.

4.2 Modifica del contenuto di un nodo

In questa sezione verrà spiegato come utilizzare le funzionalità offerte dall'applicazione per gestire i contenuti di un nodo della mappa mentale.

La finestra mostra nella parte sinistra due pulsanti, che sono rispettivamente **Aggiungi testo** e **Aggiungi immagine** e, nella parte destra una rappresentazione del *frame_G* con i suoi contenuti.

L'utente può selezionare i contenuti *cliccandoci* sopra e vedrà apparire, sotto i pulsanti per l'inserimento di nuovi contenuti, una vista che permette di effettuare le modifiche sull'elemento selezionato.



Figura 14: Menù di modifica nodo

4.2.1 Aggiungere del testo

Per poter inserire del testo all'interno del nodo, l'utente deve premere il pulsante **Aggiungi testo**, in questo modo verrà inserito all'interno del *frame_G* un nuovo *elemento testuale* contenente del testo di *default*.

Per modificare il testo l'utente dovrà selezionare il nuovo elemento, in modo da rendere visibile lo strumento di modifica nella parte sinistra della finestra.

4.2.2 Aggiungere un'immagine

Per poter inserire un'immagine all'interno del nodo, l'utente deve premere il pulsante **Aggiungi immagine**, in questo modo verrà inserita all'interno del *frame_G* un'immagine di *default*. Per modificare l'immagine, l'utente dovrà selezionare il nuovo elemento e modificare l'URL in esso contenuto tramite lo strumento di modifica che diventerà visibile nella parte sinistra della finestra, inserendo l'URL della nuova immagine.

L'URL dell'immagine deve riferirsi ad un'immagine presente sul *web_G*.

4.2.3 Posizionamento contenuti

Per poter posizionare un contenuto all'interno del $frame_G$, l'utente dovrà trascinarlo, tramite *drag and drop*, nella posizione desiderata.

4.2.4 Ridimensionamento contenuto

Per poter ridimensionare un contenuto, l'utente dovrà selezionare il contenuto che desidera ridimensionare e posizionandosi sui bordi del contenuto selezionato ridimensionarlo.

4.3 Modifica dei percorsi di presentazione

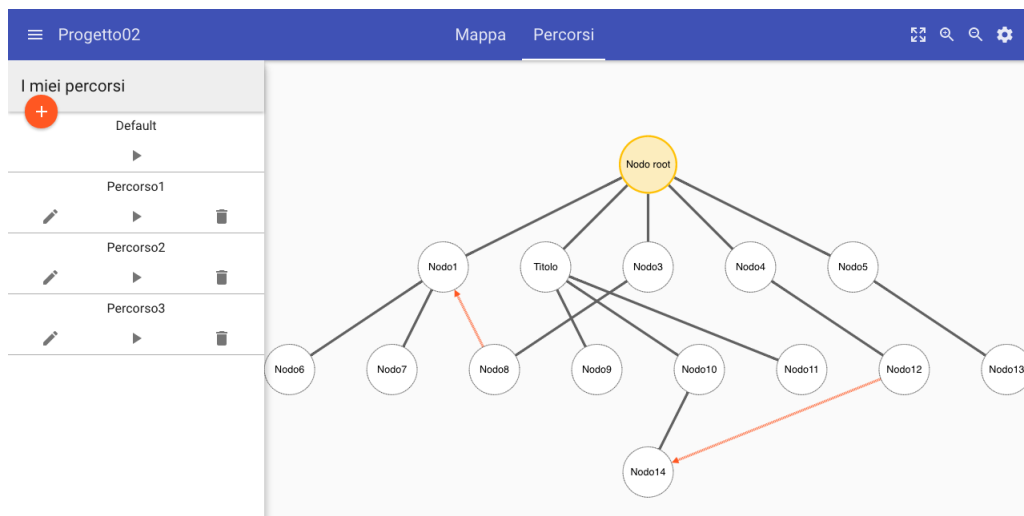



Figura 15: Pagina per la modifica dei percorsi

Verranno descritte in seguito gli strumenti che l'utente potrà utilizzare per la creazione e la gestione dei $percorsi_G$ personalizzati di presentazione.

4.3.1 Creazione nuovo percorso

Per poter creare un nuovo $percorso_G$ di presentazione, l'utente deve trovarsi nella vista $percorsi_G$

e deve premere il pulsante **più**  presente nella parte sinistra della vista. Verrà visualizzata una finestra, nella quale l'utente dovrà inserire il nome del nuovo $percorso_G$ e premere il pulsante **Aggiungi**.

4.3.2 Modifica di un percorso

Per poter modificare il nome di un $percorso_G$ ed il suo contenuto, l'utente deve premere il pulsante con l'icona rappresentante una matita presente nella lista $percorsi_G$ relativa al $percorso_G$ che desidera modificare.

Dalla finestra che compare l'utente potrà rinominare il $percorso$ di $presentazione_G$ oppure rimuovere dei nodi dal $percorso_G$.

Per il $percorso_G$ di default non è disponibile questa opzione.

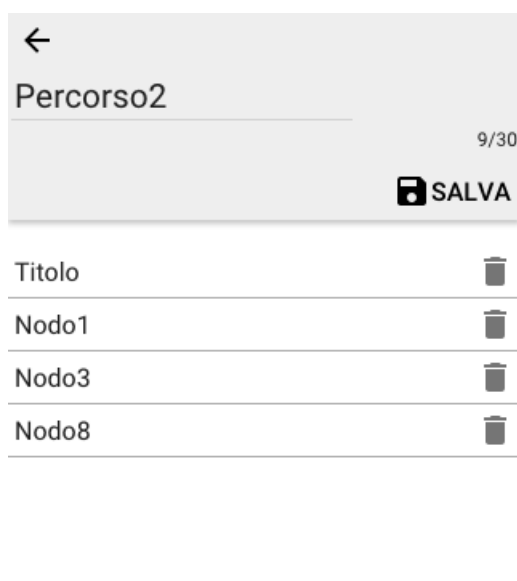


Figura 16: Modifica percorsi - lista dei nodi di un percorso

4.3.3 Eliminazione percorso

Per poter eliminare un percorso_G , l'utente deve premere il pulsante con l'icona rappresentante un cestino presente nella lista percorsi_G e relativa al percorso_G che desidera eliminare. Per il percorso_G di default non è disponibile questa opzione.

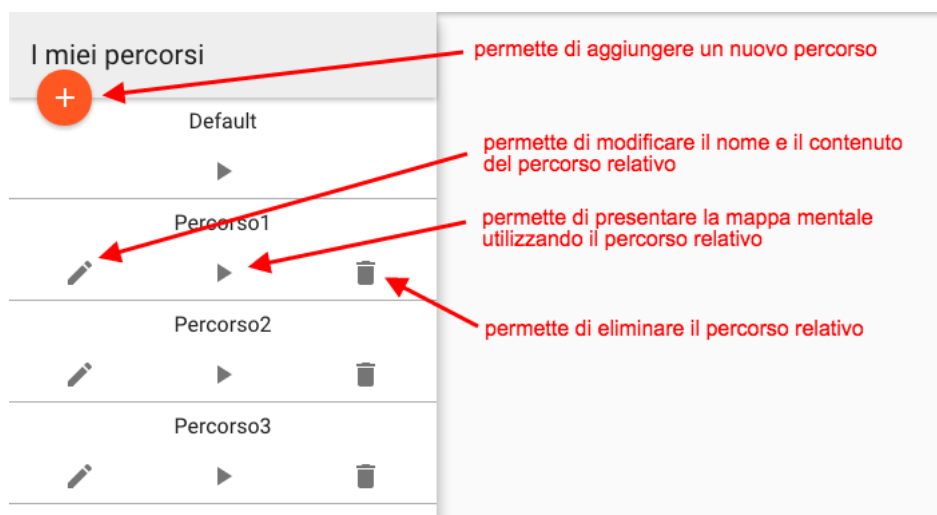


Figura 17: Modifica percorsi - lista dei percorsi

4.3.4 Aggiunta di un nodo ad un percorso di presentazione

Per poter aggiungere un nodo ad un $\text{percorso di presentazione}_G$ l'utente deve:

1. Trovarsi nella vista **Percorsi_G**;
2. Selezionare il nodo dalla mappa mentale;
3. Selezionare dalla finestra che comparirà, il percorso_G al quale aggiungere il nodo selezionato.

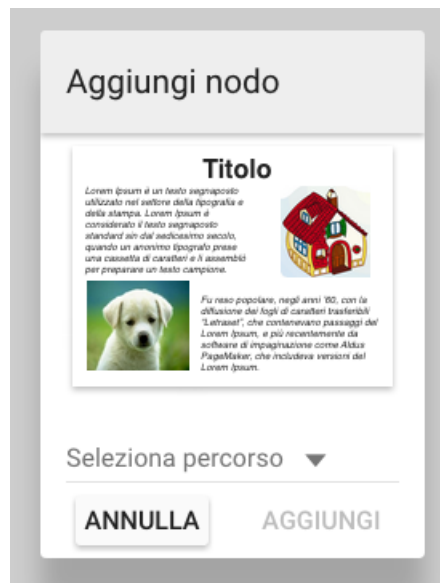


Figura 18: Aggiunta di un nodo ad un percorso di presentazione

4.4 Modifica delle impostazioni del progetto

Tramite questo strumento l'utente può effettuare delle modifiche al *progetto_G* sul quale sta lavorando. In particolare potrà modificare:

- Il nome del *progetto_G*;
- Il colore di sfondo dei *frame_G* del *progetto_G*;
- Il colore del testo dei *frame_G* del *progetto_G*;
- Il font utilizzato nei *frame_G* del *progetto_G*.


La finestra **Impostazioni del progetto_G** può essere raggiunta premendo l'icona rappresentante un ingranaggio , presente all'interno della barra di intestazione dell'applicazione.



Figura 19: Impostazioni del progetto

5 Presentazione





Figura 20: Vista di presentazione

Questa pagina è dedicata all'esecuzione di presentazione, cioè la visualizzazione ordinata di una sequenza di $frame_G$.

L'utente può accedere a questa pagina dopo aver selezionato un $progetto_G$, scelto un $percorso$ di $presentazione_G$ personalizzato e aver selezionato l'avvio della presentazione.

La presentazione viene generata utilizzando i $frame_G$ presenti all'interno dei nodi della mappa mentale, i quali verranno visualizzati secondo l'ordine stabilito dal $percorso_G$ di presentazione.

5.1 Pannello di navigazione

Gli strumenti principali che permette all'utente di spostarsi all'interno della presentazione sono **freccia a destra**  e **freccia a sinistra**  che si trova in alto a destra nella vista di presentazione e i due menù laterali.

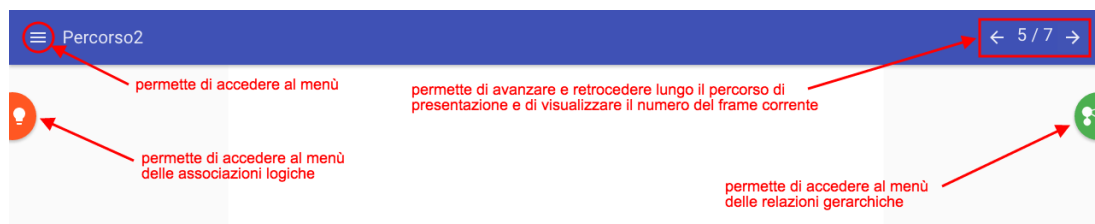



Figura 21: Strumenti della vista di presentazione

5.2 Menu laterali

I due menu permettono all'utente di effettuare dei salti dal $frame_G$ corrente ad un $frame_G$ ad esso correlato tramite relazione gerarchica o associazione logica.

Quando l'utente sta visualizzando un $frame_G$ può passare alla visualizzazione di un altro $frame_G$, anche non appartenente al $percorso_G$ di presentazione, purché il nodo che lo contiene abbia un qualche tipo di

relazione con quello corrente. Una volta effettuato questo salto la presentazione passa in modalità “*non lineare*”, impedendo all’utente di cambiare $frame_G$ utilizzando le frecce.

Per riprendere la presentazione lineare e ritornare all’ultimo $frame_G$ del $percorso_G$ visualizzato è necessario premere l’apposito pulsante  presente nel *Pannello di navigazione*.

5.2.1 Menu delle associazioni logiche

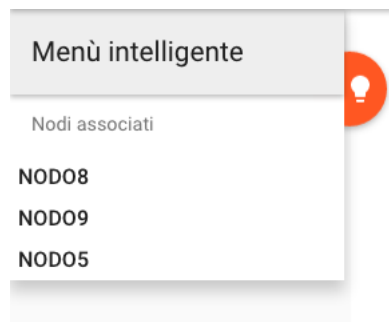



Figura 22: Menù delle associazioni logiche

Questo menu contiene una lista dei nodi della mappa mentale, collegati al nodo contenente il $frame_G$ corrente, tramite un’associazione logica.

L’utente può accedere a questo menù premendo l’etichetta a sinistra rappresentante una lampadina . Selezionando uno dei nodi presenti all’interno di questo menu si andrà a visualizzare il $frame_G$ che contenuto in quel nodo, anche se il nodo non fa parte del $percorso_G$ di presentazione.

5.2.2 Menu delle relazioni gerarchiche

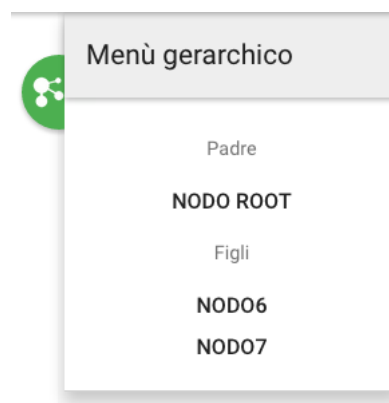



Figura 23: Menù delle relazioni gerarchiche

Questo menu contiene una lista dei nodi della mappa mentale, collegati al nodo contenente il $frame_G$ corrente tramite una relazione gerarchica.

L’utente può accedere a questo menù premendo l’etichetta a destra rappresentante un grafo .

Selezionando uno dei nodi presenti all'interno di questo menu si andrà a visualizzare il $frame_G$ che rappresenta quel nodo, anche se il nodo non fa parte del $percorso_G$ di presentazione.


6 Stampa di un progetto

L'applicazione **Premi** offre la possibilità di effettuare la stampa in formato *PDF_G*, su stampante e su iCloud¹, sia della *mappa mentale_G* che della presentazione.

In seguito verranno descritti i procedimenti che consentono di eseguire le varie stampe.

6.1 Stampa mappa mentale


Per poter effettuare la stampa della mappa mentale, l'utente deve trovarsi nella pagina di modifica della *mappa mentale_G* o in quella per la modifica dei *percorsi_G* di presentazione.

Dovrà poi aprire il menù tramite il pulsante  e selezionare la voce Stampa.

In seguito verrà visualizzata la finestra di stampa del *browser_G* dalla quale sarà possibile selezionare le impostazioni di stampa, specificando se stampare come *PDF_G* oppure stampare con una stampante. Dal momento che viene stampata solamente la parte della *mappa mentale_G* visualizzata a schermo, è consigliato regolare in modo opportuno lo *zoom* della mappa, in modo da stamparla nella sua interezza.

6.2 Stampa di una presentazione

Per poter effettuare la stampa della presentazione, l'utente deve trovarsi nella pagina di *presentazione*.

Dovrà poi aprire il menù tramite il pulsante  e selezionare la voce Stampa.

In seguito verrà visualizzata la finestra di stampa del *browser_G* dalla quale sarà possibile selezionare le impostazioni di stampa, specificando se stampare come *PDF_G* oppure stampare con una stampante.

¹Funzionalità disponibile solo per i dispositivi Apple

7 Messaggi d'errore

Durante l'utilizzo dell'applicazione *Premi* c'è la possibilità che si verifichino degli errori. Questi vengono gestiti dall'applicazione fornendo all'utente un messaggio che lo informa sulla tipologia e sulla causa del malfunzionamento.

In seguito verranno elencati gli errori che possono essere sollevati dall'applicazione.

7.1 Lista degli errori

La lista che segue contiene il tipo di errore e la sua descrizione per gli errori specifici dell'applicazione *Premi*.

- Utente non trovato: l'identificativo utente fornito non è un identificativo valido;
- Credenziali non valide: è necessario fornire un indirizzo email ed una password valide;
- *Progetto_G* non trovato: l'identificativo del *progetto_G* fornito non è un identificativo valido;
- Nodo non trovato: l'identificativo del nodo fornito non è un identificativo valido;
- Associazione non trovata: l'identificativo dell'associazione fornita non è un identificativo valido;
- *Percorso_G* non trovato: l'identificativo del *percorso_G* fornito non è un identificativo valido;
- *Progetto_G* corrotto: errore nella ricerca dei campi dati relativi al *progetto_G* indicato;
- Dati non validi: i dati relativi al *progetto_G* sono vuoti o errati;
- *Progetto_G* corrotto: errore durante l'eliminazione del *progetto_G*;
- Dati non validi: i dati relativi al contenuto del nodo non sono validi o sono formattati in modo errato;
- Nodi non validi: gli identificativi dei nodi forniti non sono validi oppure non esistono oppure il nodo entrante coincide con il nodo uscente;
- Dati non validi: i dati per la modifica del *percorso_G* non sono definiti;
- Nodo del *progetto_G* non trovato: il nodo riferito nella relazione o nel *percorso_G* non è stato trovato all'interno del *progetto_G* indicato;
- Nodo padre non esistente: il nodo padre indicato non esiste o non corrisponde ad un nodo valido;
- Nodo non valido: impossibile eliminare il nodo radice della mappa mentale.
- Nodo del *percorso_G* non trovato: il nodo riferito non è stato trovato all'interno del *percorso_G* indicato.

Gli errori vengono segnalati all'utente tramite la visualizzazione di un *popup*, in cui è presente la descrizione dell'errore.

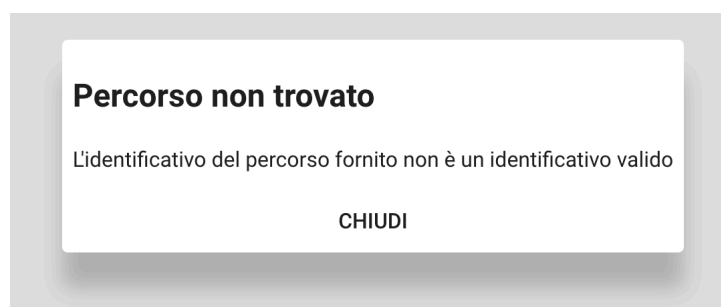


Figura 24: Popup di notifica errore

Nel caso in cui l'utente desideri segnalare la presenza di errori non segnalati o ricevere informazioni specifiche riguardo agli errori dell'applicazione, può contattare il *team_G* seguendo le indicazioni presenti nella sezione *Segnalazione degli errori*.

8 Segnalazione degli errori

8.1 Come segnalare dei bug o richiedere nuove funzionalità

Se l'utente riscontrasse, durante l'utilizzo dell'applicazione *Premi*, eventuali *bugs* o errori di altro genere o desiderasse richiedere l'aggiunta di nuove funzionalità che ritiene utili, può mandare una e-mail al team *Pragma* inserendo come oggetto il tipo di richiesta (es.:Segnalazione bug, Nuova funzionalità), e nel corpo una descrizione di essa.

L'indirizzo a cui sarà possibile inviare le segnalazioni è: pragma.swe@gmail.com ??