



Progetto Ingegneria del Software 2 AA 2013-2014

Manuale d'uso TravelDream

Casamassima Nicola
Lazzati Riccardo
Marcu Bogdan Alexandru

Indice

1. Installazione	2
2. Precondizioni/Postcondizioni nell'uso.....	2
3. Pagina Home e Login.....	2
4. Funzionalità Admin.....	4
5. Funzionalità User	5
6. Suggerimenti per i tester	7

1. Installazione

Per sapere come installare TravelDream, abbiamo creato un manuale d'installazione; il lettore è invitato a leggerlo con attenzione e pazienza. Se l'installazione è andata a buon fine, la lettura di questo documento diventa utile per muovere i primi passi nel mondo che abbiamo creato per TravelDream.

2. Precondizioni/Postcondizioni nell'uso

Risulterebbe noioso elencare ancora delle condizioni legate all'uso del sistema dopo l'installazione, però vogliamo ribadire alcuni concetti secondari:

- ❑ usare un browser aggiornato. Come abbiamo detto anche nel manuale d'installazione, il browser usato durante lo sviluppo è stato Google Chrome. Se, per vari motivi, si usasse un altro browser, la nostra richiesta sarebbe di verificare gli aggiornamenti ed eventualmente installarli. Il browser deve supportare Javascript, Java e Html5
- ❑ avere attivi Javascript e l'accettazione dei cookie nel browser per una navigazione più scorrevole ed immediata
- ❑ nel caso in cui si avesse un'estensione per il blocco della pubblicità (per esempio Adblock), la nostra richiesta sarebbe di disattivarla per un semplice motivo: non abbiamo la pubblicità.
- ❑ consigliamo di disabilitare l'antivirus per inviare inviti tramite mail in quanto l'antivirus impedisce il corretto funzionamento di questa operazione
- ❑ vista la predisposizione delle applicazioni Java di occupare uno spazio considerevole di memoria RAM, chiediamo, se possibile, di usare TravelDream su un notebook/PC con memoria RAM a sufficienza (da 4Gb in su). Sconsigliamo vivamente i netbook specialmente se si vuole operare sul codice.
- ❑ se il sistema verrà usato da un utente comune, gli consigliamo di leggere la documentazione del progetto che consiste in due documenti, uno di analisi dei requisiti, l'altro il documento di design. Se invece il sistema verrà usato da un tester nella fase di testing del progetto, la lettura di questi documenti potrà ridursi solamente ad alcune parti dove abbiamo specificato i nostri vincoli, le nostre ipotesi e supposizioni.

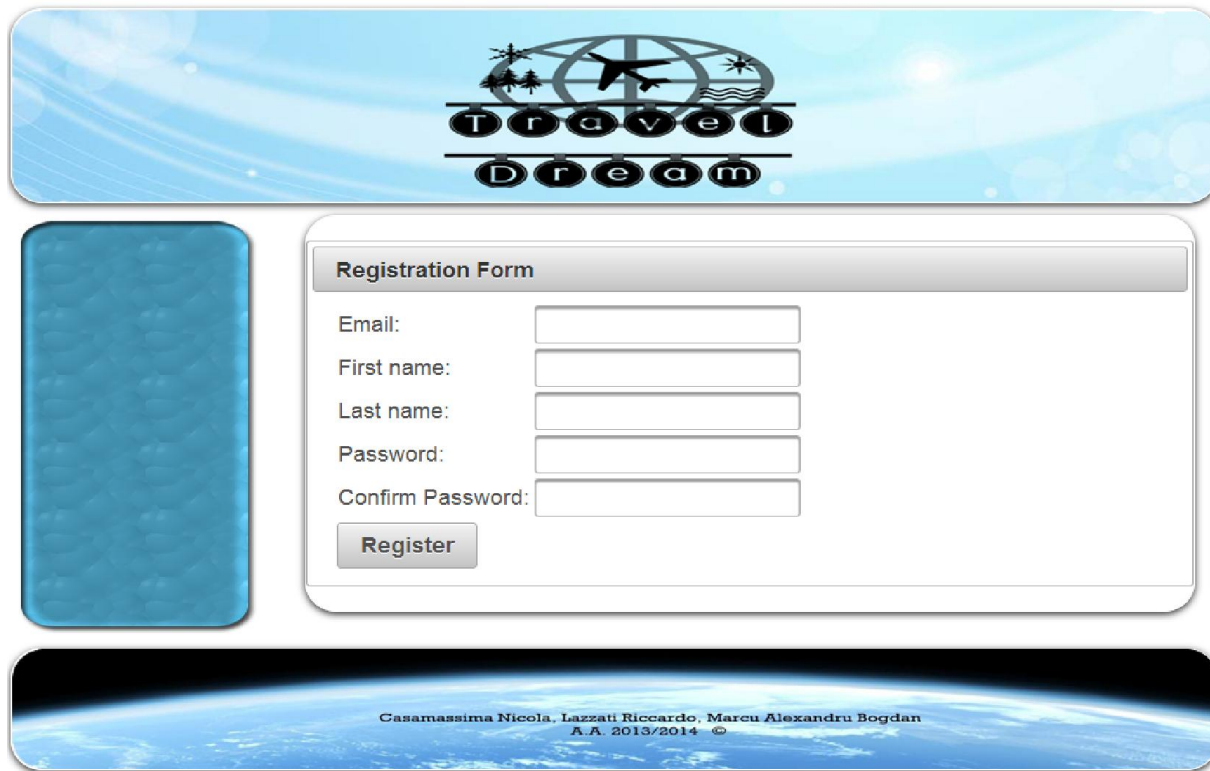
3. Pagina Home e Login

L'uso della pagina home è semplice: gli impiegati cliccano su admin, gli utenti su user. Entrambi vengono portati sul form di login.

I dati di accesso sono:

- admin: email=admin@admin.com ; password: admin
- user: email=user@user.com ; password: pippo

Gli impiegati non hanno la funzione di registrazione, riceveranno invece le credenziali dal manager del sistema che aggiunge nel campo groupname della tabella user_groups il valore ADMIN. Per quanto riguarda invece gli utenti, chiaramente hanno la possibilità della registrazione per cui dobbiamo chiarire alcuni aspetti nella registrazione:



The image shows a web page for 'TravelDream'. At the top is a blue header with a logo featuring a globe, an airplane, and the text 'Travel Dream'. Below the header is a registration form titled 'Registration Form'. The form contains five input fields: 'Email:', 'First name:', 'Last name:', 'Password:', and 'Confirm Password:'. A 'Register' button is located below the 'Confirm Password' field. To the left of the form is a blue textured vertical bar. At the bottom of the page is a footer with a blue background showing a view of Earth from space, containing the text: 'Casamassima Nicola, Lazzati Riccardo, Marcu Alexandru Bogdan A.A. 2013/2014 ©'.

- il campo mail deve contenere almeno un carattere "@" e un carattere "." dopo la "@".
- prima di "@" ci deve essere una stringa di lunghezza maggiore o uguale a 1 che inizia con una lettera (maiuscola o minuscola). La stringa può contenere qualsiasi lettera e numero e sono ammessi anche i caratteri ".", "-", "_".
- dopo la "@" ci deve essere una stringa di lunghezza maggiore o uguale a 1 che inizia con un numero o una lettera (maiuscola o minuscola). La stringa può contenere qualsiasi lettera e numero e sono ammessi anche i caratteri ".", "-", "_". Il carattere "." non è ammesso come ultimo carattere di questa stringa.
- dopo l'ultimo "." ci deve essere una stringa di lunghezza maggiore o uguale a 1 che inizia con una lettera (minuscola). La stringa ammette solamente lettere minuscole.
- le stringhe relative al first name e last name possono contenere qualsiasi carattere.
- la password può contenere qualsiasi carattere e avere una lunghezza ragionevolmente grande.
- i campi password e confirm password devono contenere esattamente la stessa stringa
- in caso la procedura vada a buon fine, si verrà reindirizzati alla homepage con un messaggio informativo. A questo punto è possibile effettuare correttamente la procedura di login.
- successivamente alla registrazione, nel login, tutti e due i campi devono essere riempiti. Lasciando un campo vuoto e cliccare su login genera errore.

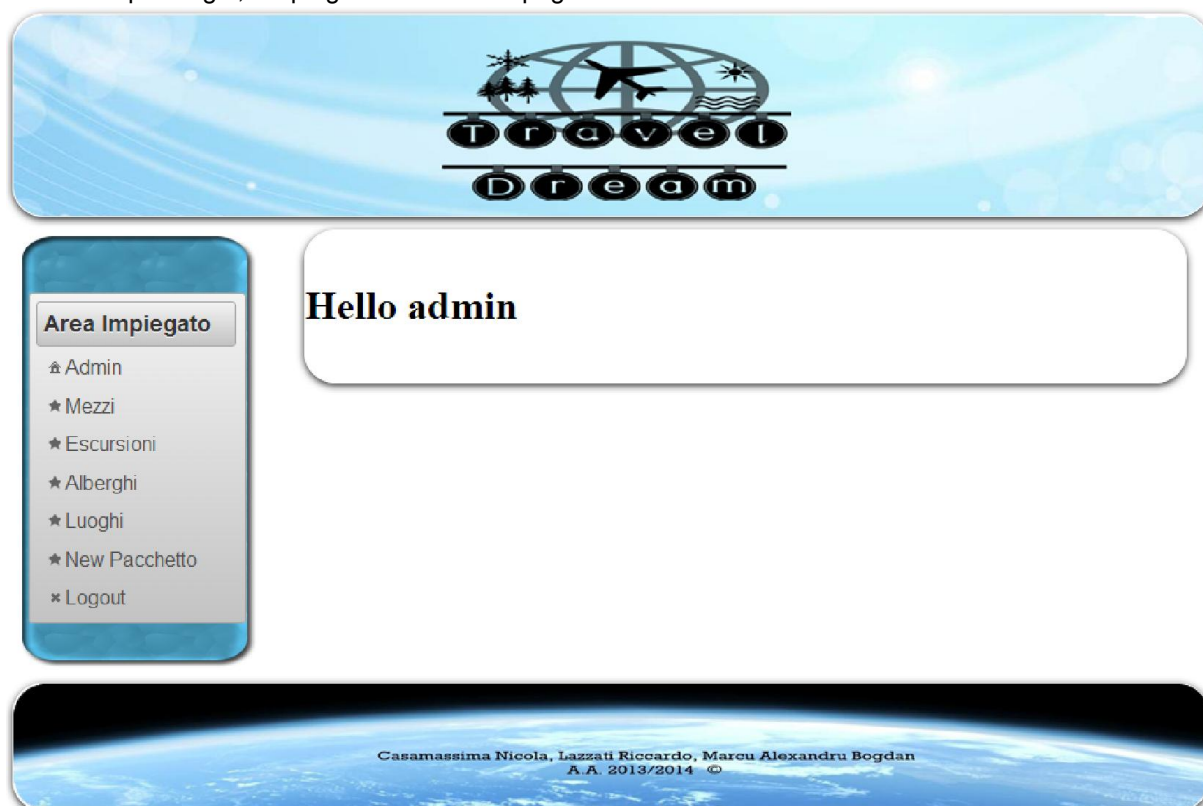
Login Error

Sorry, you made an Error. Please try again: [Login](#)

4. Funzionalità Admin

Le funzionalità dell'impiegato sono state ben definite nell'analisi dei requisiti, quindi risulta inutile soffermarsi troppo sulle sue funzionalità. Brevemente una spiegazione dell'utilizzo:

- ★ dopo il login, l'impiegato accede alla pagina home chiamata "home admin"



- ★ a sinistra della pagina "home admin" si avrà un menù che rimarrà fisso per tutta la durata dell'utilizzo e della navigazione da parte dell'impiegato.
 - il sottomenù "admin" riporta alla pagina "home admin"
 - il sottomenù "mezzo" porta alla pagina di gestione del mezzo di trasporto dove si potranno visualizzare tutti i mezzi inseriti, modificarli/cancellarli con gli appositi tasti.
 - il sottomenù "escursioni" porta alla pagina di gestione delle escursioni dove si potranno visualizzare tutte le escursioni inserite, modificarle/cancellarle con gli appositi tasti
 - il sottomenù "alberghi" porta alla pagina di gestione degli alberghi dove si potranno visualizzare tutti gli alberghi inseriti, modificarli/cancellarli con gli appositi tasti
 - il sottomenù "luogo" porta alla pagina di gestione dei luoghi in base alla tipologia (aeroporto, escursione, albergo). Cliccando su "inserisci luogo" si accede alla pagina di inserimento di un nuovo luogo
 - il sottomenù "new pacchetto" consente di creare un nuovo pacchetto sfruttando gli elementi già inseriti
 - il sottomenù "logout" consente di chiudere la sessione
- ★ tutti i menù mezzi, escursioni e alberghi avranno un link che porta alla pagina di inserimento di un

nuovo elemento (dalla pagina mezzo si può inserire un nuovo mezzo, ecc). Nella compilazione di questi form, insieme al form di “inserisci luogo”, chiediamo di inserire dati che si possano in qualche modo identificare con il mondo reale (es: nomi di città vere).

5. Funzionalità User

L'utilizzo del sistema TravelDream da parte dell'utente inizia dalla home screen user, riportata nell'immagine:

Area Personale

- Home
- Cronologia Viaggi
- Le Mie GiftList
- Invito Viaggi
- Invito Giftlist
- Logout

Hello user

Ricerca Pacchetto

Destinazione:

Quando vuoi partire?

id	Luogo	Mezzo Andata	Mezzo Ritorno	Albergo
No records found.				

Escursioni associate al pacchetto selezionato

id	Descrizione
No records found.	

Casamassima Nicola, Lazzati Riccardo, Marcu Alexandru Bogdan
A.A. 2013/2014 ©

L'utilizzo risulta piuttosto intuitivo ed immediato, grazie al menù fisso “area personale” sulla parte sinistra che facilita la navigazione:

- ❑ è consentito tornare alla home page user in qualsiasi momento cliccando sul tasto “home”
- ❑ la compilazione del form “ricerca pacchetto” è guidata:
 - ❑ si inizia con l’inserimento della destinazione e la data
 - ❑ cliccando sul pacchetto risultato si ha la possibilità di visualizzare l’eventuale escursione

- contenuta nel pacchetto, cliccando su “escursioni”
- ☐ si prosegue cliccando su “procedi”

La “cronologia viaggi” e “le mie giftlist” generano una cronologia dei relativi viaggi/giftlist. L’“invito viaggi” e “invito giftlist” chiederanno l’inserimento di una mail per l’invio dell’invito. Per questo inserimento valgono le stesse regole relative alle mail, dichiarate alla registrazione, cioè:

- il campo mail deve contenere almeno un carattere “@” e un carattere “.” dopo la “@”.
- prima di “@” ci deve essere una stringa di lunghezza maggiore o uguale a 1 che inizia con una lettera (maiuscola o minuscola). La stringa può contenere qualsiasi lettera e numero e sono ammessi anche i caratteri “.”, “-”, “_”.
- dopo la “@” ci deve essere una stringa di lunghezza maggiore o uguale a 1 che inizia con un numero o una lettera (maiuscola o minuscola). La stringa può contenere qualsiasi lettera e numero e sono ammessi anche i caratteri “.”, “-”, “_”. Il carattere “.” non è ammesso come ultimo carattere di questa stringa.
- dopo l’ultimo “.” ci deve essere una stringa di lunghezza maggiore o uguale a 1 che inizia con una lettera (minuscola). La stringa ammette solamente lettere minuscole.

6. Suggerimenti per i tester

- > evitare di inviare un numero molto grande di mail
- > inserire dati sensati nei campi d’inserimento
- > leggere questo manuale