



Università di Padova



Corso di Ingegneria del Software A.A.:2022/2023

Manuale utente

Versione documento: *V1.0.0*

Uso	Esterno
Destinatario	Committente
	Cliente

Registro delle modifiche

Versione	Data	Modifica	Persone						
1.0.0	17 ago 2023	<ul style="list-style-type: none"> • Approvazione del documento 	Approvazione Romando Davide						
0.1.0	17 ago 2023	<ul style="list-style-type: none"> • Revisione del documento 	Verifica Pierobon Luca						
0.0.2	28 lug 2023	<ul style="list-style-type: none"> • Miglioramento del documento 	<table border="0"> <tr> <td>Approvazione</td> <td>Romano Davide</td> </tr> <tr> <td>Redazione</td> <td>Peron Samuel Zarantonello Giorgio</td> </tr> <tr> <td>Verifica</td> <td>Pierobon Luca Massarenti Alessandro Bonavigo Michele</td> </tr> </table>	Approvazione	Romano Davide	Redazione	Peron Samuel Zarantonello Giorgio	Verifica	Pierobon Luca Massarenti Alessandro Bonavigo Michele
Approvazione	Romano Davide								
Redazione	Peron Samuel Zarantonello Giorgio								
Verifica	Pierobon Luca Massarenti Alessandro Bonavigo Michele								
0.0.1	21 lug 2023	<ul style="list-style-type: none"> • Prima stesura del documento e definizione struttura 	<table border="0"> <tr> <td>Approvazione</td> <td>Romano Davide</td> </tr> <tr> <td>Redazione</td> <td>Peron Samuel Zarantonello Giorgio</td> </tr> <tr> <td>Verifica</td> <td>Pierobon Luca Massarenti Alessandro Bonavigo Michele</td> </tr> </table>	Approvazione	Romano Davide	Redazione	Peron Samuel Zarantonello Giorgio	Verifica	Pierobon Luca Massarenti Alessandro Bonavigo Michele
Approvazione	Romano Davide								
Redazione	Peron Samuel Zarantonello Giorgio								
Verifica	Pierobon Luca Massarenti Alessandro Bonavigo Michele								

Indice

1	Scopo del documento	1
2	Utente Gestore	2
2.1	Cosa può fare l'Utente Gestore	2
2.1.1	Aprire Ticket	2
2.1.2	Visualizzare Ticket	2
2.1.3	Visualizzare le Entità: Area, Lampada e Sensori	2
3	Utente Manutentore	3
3.1	Cosa può fare l'Utente Manutentore	3
3.1.1	Chiudere Ticket	3
3.1.2	Visualizzare Ticket	3
3.1.3	Inserimento/rimozione delle Entità: Area, Lampada e Sensori	3
4	Overview della webapp	4
4.1	Login	4
4.2	Pagine webapp	4
4.3	Dashboard Lampioni	4
4.4	Dashboard Sensori	5
4.5	Dashboard Area	5
4.6	Aggiungi Lampione	5
4.7	Aggiungi Sensore	5
4.8	Aggiungi Area	5
4.9	Logout	6

Capitolo 1

Scopo del documento

Questo documento ha lo scopo di fornire una descrizione dettagliata del comportamento e delle specifiche per l'Utente Gestore e l'Utente Manutentore nel contesto del nostro progetto di Ingegneria del Software. Entrambi gli utenti svolgono ruoli chiave all'interno del sistema e dispongono di funzionalità specifiche per eseguire le loro attività.

L'**Utente Gestore** è responsabile della gestione e del monitoraggio generale del sistema.

L'**Utente Manutentore** si occupa della manutenzione del sistema, intervenendo per risolvere problemi e mantenere le entità in condizioni ottimali.

Capitolo 2

Utente Gestore

2.1 Cosa può fare l'Utente Gestore

L'Utente Gestore ha il potere di svolgere diverse attività all'interno del sistema. Di seguito, vengono elencate le principali funzionalità:

2.1.1 Aprire Ticket

L'Utente Gestore ha la possibilità di aprire nuovi ticket. I ticket rappresentano richieste o problemi segnalati all'*Utente Manutentore*. Ogni ticket viene gestito da un'entità esterna.

2.1.2 Visualizzare Ticket

L'Utente Gestore può visualizzare l'elenco dei ticket esistenti.

2.1.3 Visualizzare le Entità: Area, Lampada e Sensori

Il Gestore ha la possibilità di visualizzare le diverse entità del sistema, tra cui:

- **Area:** Rappresenta una zona geografica gestita dall'applicazione, dove possono essere collocate una o più lampade e sensori.
- **Lampada:** Indica le fonti luminose nel sistema. Il Gestore può visualizzare informazioni sullo stato delle lampade ed il loro alias.
- **Sensori:** Rappresentano i sensori collocati in diverse aree del progetto. Il Gestore può visualizzare le informazioni dei sensori come Alias, posizione geografica e portata.

Capitolo 3

Utente Manutentore

3.1 Cosa può fare l'Utente Manutentore

L'Utente Manutentore ha il potere di svolgere diverse attività all'interno del sistema. Di seguito, vengono elencate le principali funzionalità:

3.1.1 Chiudere Ticket

L'Utente Manutentore ha la possibilità di chiudere ticket. I ticket rappresentano richieste o problemi segnalati dall'*Utente Gestore*.

3.1.2 Visualizzare Ticket

L'Utente Manutentore può visualizzare l'elenco dei ticket esistenti.

3.1.3 Inserimento/rimozione delle Entità: Area, Lampada e Sensori

Il Manutentore ha la possibilità di modificare le diverse entità del sistema, tra cui:

- **Area:** Rappresenta una zona geografica gestita dall'applicazione, dove possono essere collocate una o più lampade e sensori.
- **Lampada:** Indica le fonti luminose nel sistema. Il Manutentore può visualizzare informazioni sullo stato delle lampade ed il loro alias.
- **Sensori:** Rappresentano i sensori collocati in diverse aree del progetto. Il Manutentore può visualizzare le informazioni dei sensori come Alias, posizione geografica e portata.

Capitolo 4

Overview della webapp

4.1 Login

All'accesso della webapp viene mostrata la pagina di login, in cui è possibile inserire le proprie credenziali per accedere al sistema. 4.1.



Figura 4.1: Immagine della pagina di login.

4.2 Pagine webapp

Dopo aver eseguito il login, l'utente viene reindirizzato alla pagina *Dashboard lampioni* che fungerà da pagina principale della webapp. Utilizzando i bottoni presenti nell'header della pagina sarà possibile spostarsi tra le varie pagine disponibili.

4.3 Dashboard Lampioni

Pagina in cui si viene automaticamente reindirizzati una volta eseguito il login, è inoltre possibile accedere a questa pagina premendo il relativo pulsante nell'header della pagina. In questa pagina vengono mostrati tutti i lampioni presenti a sistema e le loro informazioni. Inoltre è possibile impostare una luminosità specifica su ognuno di essi. Per applicare le modifiche basterà premere il pulsante conferma relativo al lampione desiderato. 4.2.

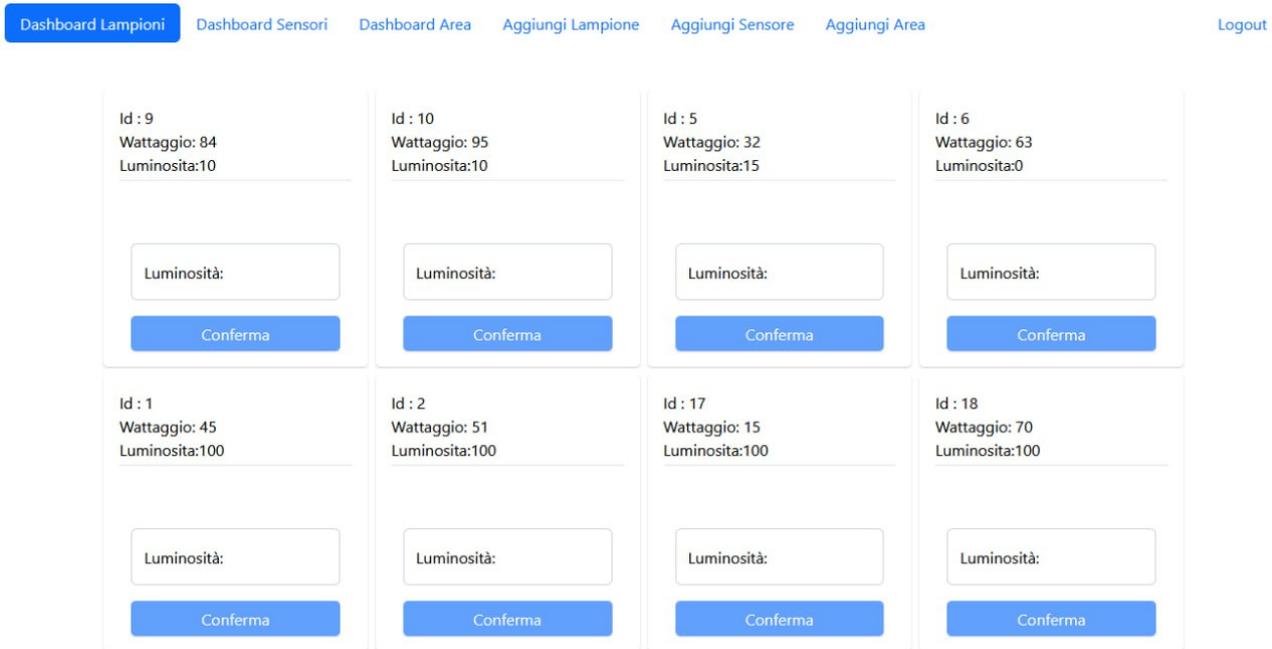


Figura 4.2: Immagine della pagina Dashboard Lampioni.

4.4 Dashboard Sensori

Per accedere a questa pagina bisogna premere il relativo pulsante nell'header della pagina. In questa pagina vengono mostrati tutti i sensori presenti a sistema e le loro relative informazioni 4.3.

4.5 Dashboard Area

Per accedere a questa pagina bisogna premere il relativo pulsante nell'header della pagina. In questa pagina vengono mostrate tutte le aree presenti a sistema e le relative informazioni 4.4.

4.6 Aggiungi Lampione

Per accedere a questa pagina bisogna premere il relativo pulsante nell'header della pagina. In questa pagina è presente un form che permette di aggiungere un lampione a sistema digitando nei relativi campi le informazioni relative al lampione (idArea, latitudine, longitudine e wattaggio). Premendo il pulsante conferma si effettua l'aggiunta a sistema del lampione desiderato 4.5.

4.7 Aggiungi Sensore

Per accedere a questa pagina bisogna premere il relativo pulsante nell'header della pagina. In questa pagina è presente un form che permette di aggiungere un sensore a sistema digitando nei relativi campi le informazioni relative al sensore (idArea, latitudine, longitudine e raggio). Premendo il pulsante conferma si effettua l'aggiunta a sistema del sensore desiderato 4.6.

4.8 Aggiungi Area

Per accedere a questa pagina bisogna premere il relativo pulsante nell'header della pagina. In questa pagina è presente un form che permette di aggiungere un' area a sistema digitando nei relativi campi le informazioni relative all'area (Alias). Premendo il pulsante conferma si effettua l'aggiunta a sistema dell'area desiderata 4.7.

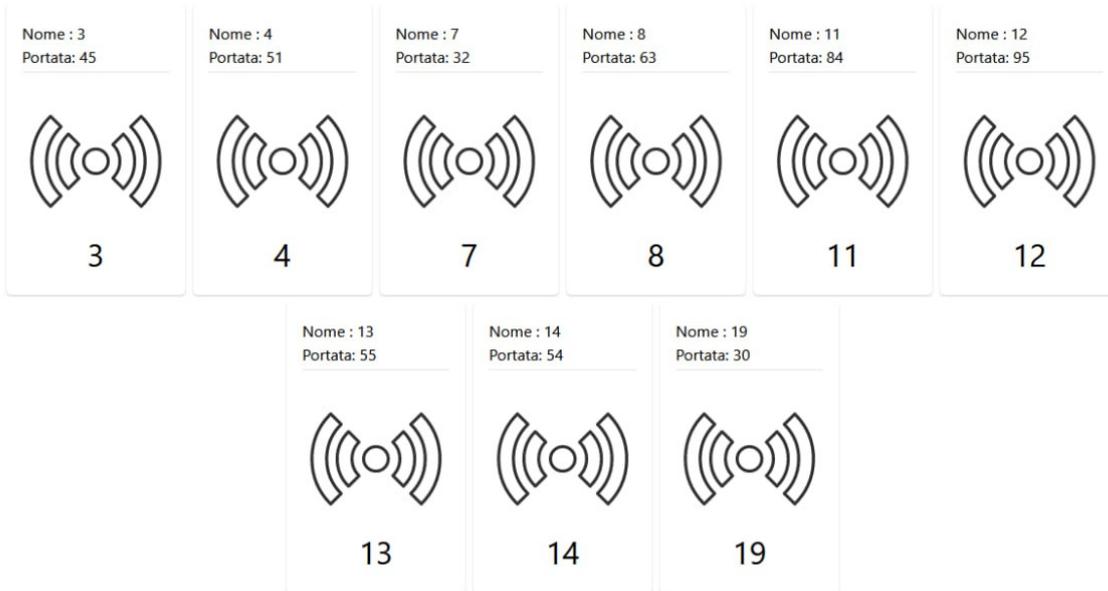


Figura 4.3: Immagine della pagina Dashboard Sensori.

4.9 Logout

Per disconnettersi dal proprio account basterà premere il pulsante *Logout* presente nell'header della pagina.

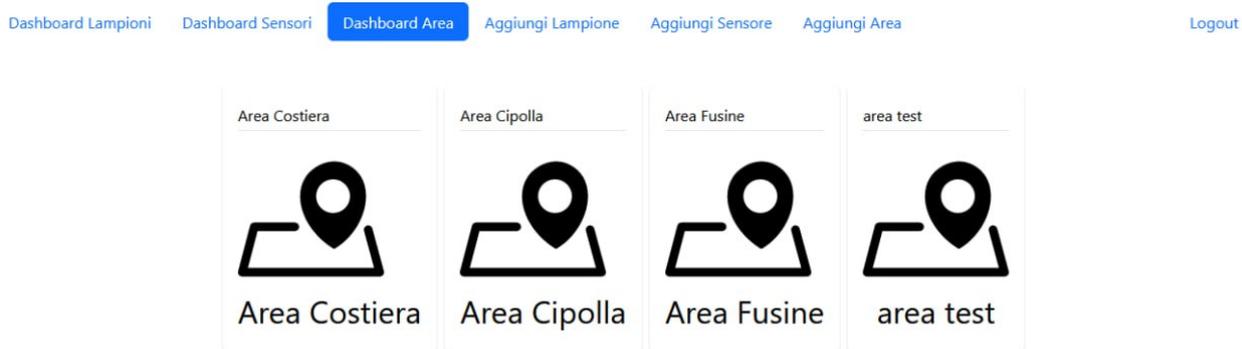


Figura 4.4: Immagine della pagina Dashboard Area.



Figura 4.5: Immagine della pagina Aggiungi Lampioni.

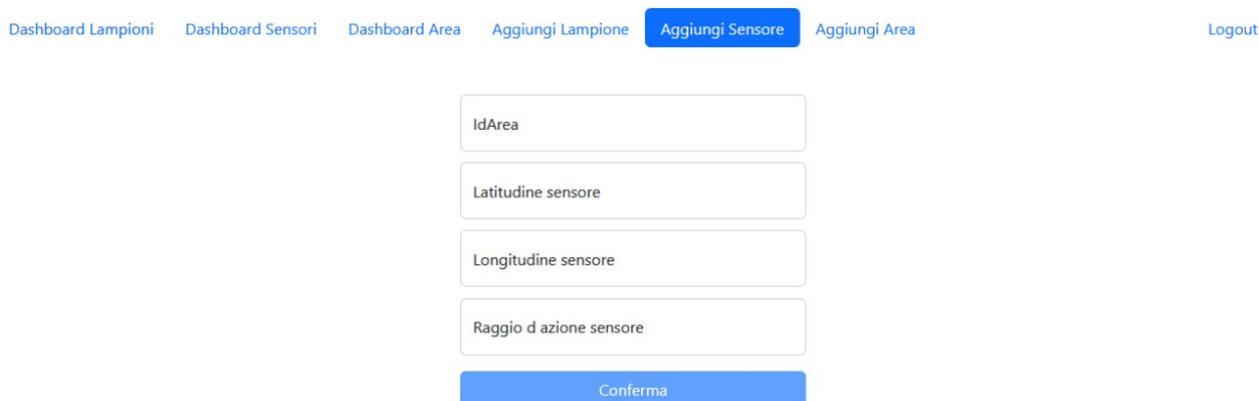


Figura 4.6: Immagine della pagina Aggiungi Sensori.



Figura 4.7: Immagine della pagina Aggiungi Area.