



# IronMad Project

## MindSlide

## Manuale utente

### Sommario

Il presente documento intende offrire all'utente le istruzioni di utilizzo del sistema di presentazione di **slide MindSlide**.

### Informazioni documento

<b>Nome</b>	manuale_utente_2.0.pdf
<b>Versione</b>	2.0
<b>Data creazione</b>	31/01/2011
<b>Data ultima modifica</b>	18/03/2011
<b>Stato del Documento</b>	Formale ad uso esterno
<b>Redazione</b>	Elisa Canella Mattia Cerantola Riccardo Cucco Deborah Rizzi Francesca Pastorello Marco Castaldini
<b>Approvazione</b>	Riccardo Cucco Deborah Rizzi Mattia Cerantola
<b>Verifica</b>	
<b>Distribuzione</b>	IronMad Project Prof. Riccardo Cardin Prof. Tullio Vardanega

# Manuale utente

Versione: 2.0

Mail: ironmadproject@gmail.com



Versione	Data	Autore	Modifiche effettuate
2.0	18/03/2011	Marco Castaldini	Approvazione e validazione.
1.7	18/03/2011	Mattia Cerantola	Correzione ortografico/sintattica delle nuove sezioni inserite e di quelle modificate.
1.6	16/03/2011	Riccardo Cucco	Aggiornate le azioni possibili nella sezione <a href="#">Azioni richieste/permesse (3.2)</a> ed i codici dei messaggi nei capitoli <a href="#">Messaggi/erri visualizzati nella console (4.1)</a> e <a href="#">Messaggi/erri visualizzati nei gritter (4.2)</a> ; aggiunto il sottocapitolo <a href="#">Mindmap View: compattamento/scompattamento slide (3.1.6)</a> .
1.5	15/03/2011	Deborah Rizzi	Aggiornato il capitolo <a href="#">Presentation View (3.1.10)</a> : aggiunte le descrizioni alle nuove immagini e modificate le vecchie descrizioni delle funzionalità inerenti la <a href="#">presentation view</a> .
1.4	15/03/2011	Riccardo Cucco	Aggiornata la sezione <a href="#">4 - Strumenti</a> nel capitolo <a href="#">Slide View (3.1.9)</a> : aggiunte le descrizioni dei nuovi bottoni e delle immagini delle funzionalità avanzate dei pulsanti.
1.3	14/03/2011	Deborah Rizzi	Modificata la sezione <a href="#">Landing View (3.1.2)</a> .
1.2	13/03/2011	Riccardo Cucco	Aggiornate tutte le immagini del documento e sostituite con quelle definitive.
1.1	13/03/2011	Deborah Rizzi	Aggiunta la sezione <a href="#">Avvio dell'applicazione (3.1.1)</a> .
1.0	28/02/2011	Francesca Pastorello	Approvazione e validazione.
0.17	25/02/2011	Mattia Cerantola	Inserite/aggiornate tutte le immagini (versione definitiva).
0.16	24/02/2011	Riccardo Cucco Deborah Rizzi	Correzione ortografico/sintattica delle nuove sezioni inserite.
0.15	23/02/2011	Elisa Canella	Inserita la sezione <a href="#">Appendice (4)</a> .
0.14	21/02/2011	Mattia Cerantola	Inserita la sezione <a href="#">Azioni richieste/permesse (3.2)</a> .
0.13	20/02/2011	Elisa Canella	Inserita la sezione <a href="#">Presentation View: Guida alla presentazione (3.1.11)</a> .
0.12	19/02/2011	Elisa Canella	Inserita la sezione <a href="#">Presentation View (3.1.10)</a> .
0.11	17/02/2011	Mattia Cerantola	Ampliamento della sezione <a href="#">Slide View (3.1.9)</a> ; aggiunte tutte le immagini (versione beta).
0.10	16/02/2011	Mattia Cerantola	Inserita la sezione <a href="#">Slide View (3.1.9)</a> .
0.9	15/02/2011	Deborah Rizzi	Correzione ortografico/sintattica delle nuove sezioni inserite.
0.8	14/02/2011	Elisa Canella	Inserita la sezione <a href="#">Mindmap View: gestione progetto (3.1.8)</a> .
0.7	12/02/2011	Mattia Cerantola	Ampliamento delle sezioni <a href="#">Mindmap View: operazioni su slide (3.1.5)</a> e <a href="#">Mindmap View: spostamento slide/ramo (3.1.7)</a> .

# Manuale utente

Versione: 2.0

Mail: ironmadproject@gmail.com



0.6	10/02/2011	Mattia Cerantola	Abozzate le sezioni <i>Mindmap View: operazioni su slide</i> (3.1.5) e <i>Mindmap View: spostamento slide/ramo</i> (3.1.7).
0.5	09/02/2011	Elisa Canella	Ampliamento delle sezioni <i>Mindmap View: funzionalità di base</i> (3.1.3) e <i>Mindmap View: funzionalità avanzate</i> (3.1.4).
0.4	07/02/2011	Riccardo Cucco Deborah Rizzi	Correzione ortografico/sintattica del documento.
0.3	05/02/2011	Elisa Canella	Inserite le sezioni <i>Mindmap View: funzionalità di base</i> (3.1.3) e <i>Mindmap View: funzionalità avanzate</i> (3.1.4).
0.2	02/02/2011	Mattia Cerantola	Inserita la sezione <i>Landing View</i> (3.1.2).
0.1	31/01/2011	Elisa Canella	Prima stesura del documento. Inserite le sezioni da <i>Definizione dell'utente del prodotto</i> (1.1) a <i>Descrizione generale</i> (2) compresa.

Tabella 1: registro delle modifiche



## Indice

<b>1</b>	<b>Introduzione</b>	<b>6</b>
1.1	Definizione dell'utente del prodotto . . . . .	6
1.2	Come leggere il manuale . . . . .	6
1.3	Requisiti . . . . .	6
1.4	Come riportare problemi e malfunzionamenti . . . . .	6
<b>2</b>	<b>Descrizione generale</b>	<b>6</b>
<b>3</b>	<b>Istruzioni per l'uso</b>	<b>7</b>
3.1	Descrizione funzionale . . . . .	7
3.1.1	Avvio dell'applicazione . . . . .	7
3.1.2	Landing View . . . . .	7
3.1.3	Mindmap View: funzionalità di base . . . . .	11
3.1.4	Mindmap View: funzionalità avanzate . . . . .	13
3.1.5	Mindmap View: operazioni su <b>slide</b> . . . . .	14
3.1.6	Mindmap View: compattamento/scompattamento <b>slide</b> . . . . .	16
3.1.7	Mindmap View: spostamento <b>slide/ramo</b> . . . . .	18
3.1.8	Mindmap View: gestione progetto . . . . .	22
3.1.9	Slide View . . . . .	24
3.1.10	Presentation View . . . . .	41
3.1.11	Presentation View: Guida alla presentazione . . . . .	45
3.2	Azioni richieste/permesse . . . . .	45
<b>4</b>	<b>Appendice</b>	<b>46</b>
4.1	Messaggi/errori visualizzati nella console . . . . .	46
4.2	Messaggi/errori visualizzati nei <b>gritter</b> . . . . .	47
4.3	Glossario . . . . .	47



## Elenco delle tabelle

1	registro delle modifiche . . . . .	3
2	azioni richieste/permesse . . . . .	46

## Elenco delle figure

1	landing view . . . . .	8
2	funzionalità di base . . . . .	11
3	funzionalità avanzate . . . . .	13
4	PieMenu . . . . .	14
5	esempio di mindmap . . . . .	15
6	MindMap View prima del compattamento della slide radice . . . . .	16
7	MindMap View dopo il compattamento della slide radice . . . . .	17
8	spostamento di una slide . . . . .	18
9	MiniPieMenu . . . . .	19
10	nuova disposizione dopo lo spostamento della slide (as child) . . . . .	19
11	nuova disposizione dopo lo spostamento della slide (as sibling) . . . . .	20
12	spostamento di un ramo . . . . .	20
13	MiniPieMenu . . . . .	21
14	nuova disposizione dopo lo spostamento del ramo (as child) . . . . .	21
15	nuova disposizione dopo lo spostamento del ramo (as sibling) . . . . .	22
16	project menu aperto . . . . .	22
17	selezione data evento . . . . .	23
18	slideview . . . . .	24
19	scheda immagine General . . . . .	26
20	scheda immagine Appearance . . . . .	27
21	scheda immagine Advanced . . . . .	28
22	scheda text color Piked . . . . .	29
23	scheda text color Palette . . . . .	30
24	scheda text color Named . . . . .	31
25	scheda tabella General . . . . .	32
26	scheda tabella Advanced . . . . .	33
27	scheda row General . . . . .	34
28	scheda row Advanced . . . . .	35
29	scheda cell General . . . . .	36
30	scheda cell Advanced . . . . .	37
31	finestra dei simboli . . . . .	39
32	finestra delle emoticon . . . . .	40
33	presentation view . . . . .	41
34	presentation view: selezione del child . . . . .	42
35	presentation view: raggiungimento del child . . . . .	43
36	Navigazione sibling: visualizzazione con 10 slide sibling . . . . .	44
37	Navigazione sibling: visualizzazione con più di 10 slide sibling (caso 1) . . . . .	44
38	Navigazione sibling: visualizzazione con più di 10 slide sibling (caso 2) . . . . .	44
39	Navigazione sibling: visualizzazione con più di 10 slide sibling (caso 3) . . . . .	44
40	presentation view: gritter di help . . . . .	45



## 1 Introduzione

### 1.1 Definizione dell'utente del prodotto

Il sistema **MindSlide** è rivolto a tutti coloro che intendono realizzare una presentazione di **slide** usufruendo di una struttura dettagliata su cui fissare i concetti da esporre. All'utente è richiesta una conoscenza basilare dell'uso del computer.

### 1.2 Come leggere il manuale

Il manuale, composto di sezioni, si pone come guida all'utente per l'utilizzo del sistema **MindSlide**. Intende quindi porsi come supporto al prodotto al fine di illustrare il suo uso corretto ed offrire soluzioni ad eventuali errori.

### 1.3 Requisiti

Per poter utilizzare correttamente **MindSlide** l'utente deve:

- disporre di un **Browser** compatibile con **HTML5**:
  - Mozilla Firefox 3.5 o successiva;
  - Google Chrome 3.0 o successiva;
  - Apple Safari 4.0 o successiva;
  - Opera 10.0 o successiva.
- avere **JavaScript** attivato all'interno del proprio **Browser**;
- controllare di non avere tool e/o plugin che limitino o blocchino l'esecuzione di Script.

Il programma **MindSlide** è progettato per funzionare correttamente sia in modalità offline che in presenza di una connessione ad Internet. Non sarà possibile inserire immagini in assenza di rete, in quanto queste saranno caricate nella presentazione tramite URL.

### 1.4 Come riportare problemi e malfunzionamenti

Si prega di segnalare eventuali problemi e malfunzionamenti inviando una mail all'indirizzo

*ironmadproject@gmail.com*

indicando come oggetto “Malfunzionamento **MindSlide**”.

Il testo dovrà riportare il **browser** utilizzato, la sua versione, l'azione che ha provocato il malfunzionamento e la descrizione dell'errore. Se l'errore riscontrato è presente tra quelli nei capitoli [Messaggi/erriori visualizzati nella console \(4.1\)](#) o [Messaggi/erriori visualizzati nei gritter \(4.2\)](#) si prega di inserire nella mail di segnalazione anche il relativo codice.

## 2 Descrizione generale

**MindSlide** è un'applicazione web che permette di creare una presentazione di **slide** con il supporto di una **mindmap**. Le **slide** potranno essere visualizzate come in un normale programma di presentazione oppure esplorando i rami della **mindmap** durante la visione. L'utente avrà a disposizione due modalità di editing: la **Slide View** e la **MindMap View**, che permetteranno di creare e modificare le singole **slide**, esprimendo le relazioni che andranno poi a costituire la **mindmap**.

Il sistema offre inoltre la possibilità di lavorare anche in assenza di una connessione funzionante una volta visitato il sito contenente l'applicazione.

NOTA: in modalità offline saranno disponibili tutte le funzionalità che siano state attivate almeno una volta in modalità online.



## 3 Istruzioni per l'uso

### 3.1 Descrizione funzionale

#### 3.1.1 Avvio dell'applicazione

L'applicazione è raggiungibile da **browser** digitando nella barra degli indirizzi:

*<http://impslide.sourceforge.net/>*

Questo link avvia direttamente la pagina di gestione dei progetti, descritta nella sezione *Landing View (3.1.2)*.

#### 3.1.2 Landing View

La homepage della nostra applicazione permette di creare una nuova presentazione, visualizzare, modificare ed eliminare una presentazione esistente. Da questa pagina è possibile anche avere accesso a diverse informazioni riguardo:

- il gruppo *IronMad Project*;
- l'azienda committente *Zucchetti SPA*;
- il capitolato d'appalto relativo al progetto *MindSlide*;
- **HTML5**;
- il manuale utente;
- il sondaggio anonimo per la valutazione del software.

E' inoltre disponibile (sotto forma di link *mailto*) il contatto e-mail del gruppo *IronMad Project*.



*MindSlide*

3 IronMad Project for UniPd SWE 2010 & Zucchetti SPA 5

Pannello Utente  
Clicca sui dati per modificarli 1

Name: IronMad  
Cognome: Project

7 6 2

Modifica  
Presenta  
Elimina 8 Revisione di Qualifica @ Revisione di Qualifica per SWE mod. b 2010/2011 9 Il gruppo IronMad Project sostiene la revisione di qualifica

5 10

Per la realizzazione di questo progetto è stata utilizzata la tecnologia HTML5. Le principali componenti utilizzate sono: offline storage, effetti CSS3 e grafica SVG.

Manuale Utente 11

Valutazione del software 12

IronMad Project  
UniPd 2010 SWE Group 13

IronMad Project è un gruppo composto da sette studenti del corso di Ingegneria del Software della Laurea in Informatica dell'Università degli Studi di Padova. Il progetto MindSlide ci è stato proposto come capitolo d'appalto dall'azienda Zucchetti SPA.

©2011 IronMad Project.

Figura 1: landing view



Di seguito vengono descritti i singoli componenti della **landing view**; la descrizione del componente è preceduta da un numero intero che permette l'identificazione di quest'ultimo nella figura **landing view (1)** di riferimento.

## 1 - Riquadro dei dati utente

In questo riquadro l'utente può inserire il proprio nome e cognome e comparire così come autore delle presentazioni che andrà a realizzare/modificare.

## 2 - Pannello dei progetti

Contiene le informazioni riguardanti i progetti creati/salvati. Contiene 4 pulsanti:

- **6 - Crea Progetto** : crea una nuova presentazione;
- **7 - Modifica** : avvia la modalità *Mindmap View: funzionalità di base (3.1.3)*;
- **8 - Presenta** : avvia la modalità *Presentation View (3.1.10)*;
- **9 - Elimina** : elimina la presentazione.

I pulsanti **7, 8, 9** vengono creati per ogni singola presentazione salvata e si trovano alla sinistra del titolo e della descrizione della presentazione a cui fanno riferimento.

## 3 - Mail al gruppo *IronMad Project*

Link di tipo *mailto* che apre un nuovo messaggio di posta elettronica vuoto con l'indirizzo

*ironmadproject@gmail.com*

nella lista dei destinatari. Permette di contattare velocemente ed agevolmente i realizzatori del software.

## 4 - Capitolato d'appalto

Link all'indirizzo

<http://www.math.unipd.it/~tullio/IS-1/2010/Progetto/MindSlide.pdf>

Consente all'utente di leggere il capitolo d'appalto inerente al progetto *MindSlide*.

## 5 - Zucchetti SPA

Link all'indirizzo

<http://www.zucchetti.it/portale/jsp/index.jsp>

Consente all'utente di raggiungere agevolmente il sito della ditta committente *Zucchetti SPA*.

## 10 - HTML5

Link all'indirizzo

<http://www.w3.org/html/logo/>

Consente all'utente di raggiungere agevolmente il sito dello standard HTML5, linguaggio su cui si basa il prodotto *MindSlide*.



## 11 - Manuale utente

Link all'indirizzo

<http://impslide.sourceforge.net/mutente.pdf>

Consente all'utente di aprire il *manuale\_utente.pdf*.

## 12 - Valutazione del software

Link all'indirizzo

<http://impslide.sourceforge.net/survey.html>

Consente all'utente di raggiungere una pagina creata con *Google Docs* contenente un sondaggio anonimo per la valutazione del software.

Il sondaggio contiene domande (in formato *radio box*) relative a:

- età dell'utente;
- sesso dell'utente;
- impiego attuale dell'utente;
- livello di gradimento della grafica;
- livello di difficoltà riscontrato nell'uso del software;
- livello di soddisfacimento dell'utente rispetto alle aspettative iniziali;
- conoscenze preliminari possedute dall'utente sul tipo di prodotto;
- scopo di utilizzo del prodotto;
- giudizio riguardante: interattività, originalità dei contenuti, distribuzione argomenti (menù di navigazione).

Oltre a questi campi *radio box* sono presenti 5 campi *text area* riguardanti:

- possibile funzionalità da aggiungere al prodotto (una sola);
- funzionalità da modificare (una sola);
- cosa è piaciuto;
- cosa non è piaciuto;
- note, osservazioni e suggerimenti.

## 13 - Informazioni sul gruppo IronMad Project

Questo box contiene informazioni sul gruppo di sviluppatori *IronMad Project*. Cliccando sul link a sinistra della descrizione è possibile inviare una mail al gruppo di sviluppo, esattamente come si era visto nella funzione **3 - Mail al gruppo IronMad Project**.



### 3.1.3 Mindmap View: funzionalità di base

Una volta creata una nuova presentazione (si veda [Landing View \(3.1.2\)](#)) ed effettuato l'accesso alla pagine di editing ci troviamo di fronte alla `mindmap view` del nostro progetto ([funzionalità di base \(2\)](#)).

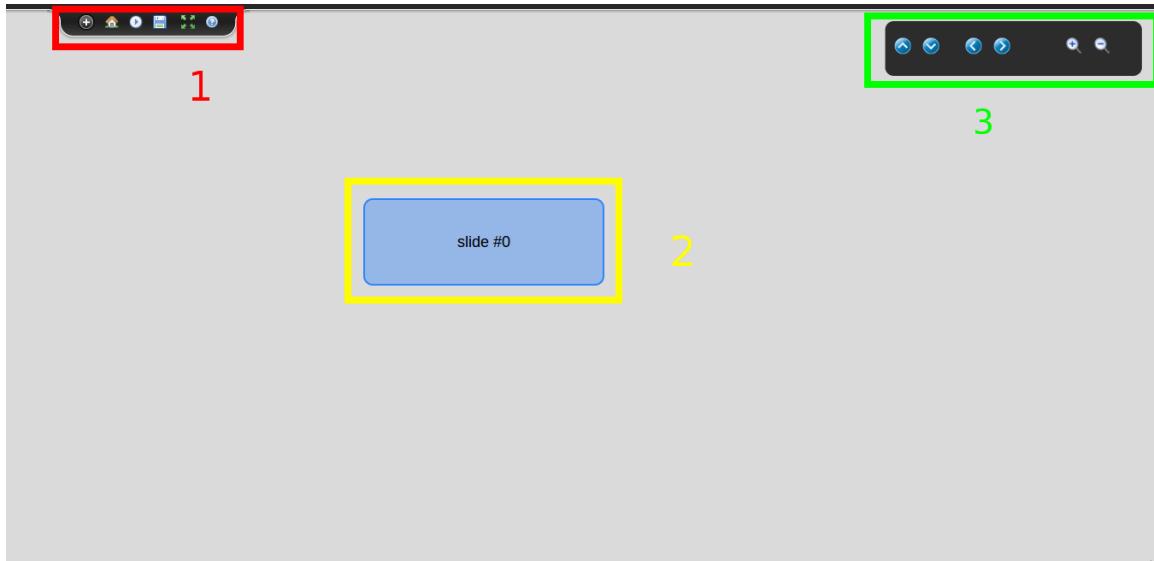


Figura 2: funzionalità di base

Di seguito vengono descritti i singoli componenti della `mindmap view` (in visualizzazione di base); la descrizione del componente è preceduta da un numero intero che permette l'identificazione di quest'ultimo nella figura [funzionalità di base \(2\)](#) di riferimento.

#### 1 - Project Label

Questa label è sempre presente e visibile in modalità `mindmap view`. Essa è dotata di 6 pulsanti interattivi:

- : apre il project menu (per maggiori informazioni si veda la sezione [Mindmap View: gestione progetto \(3.1.8\)](#));
- : torna alla `landing view` (si veda [Landing View \(3.1.2\)](#) per maggiori informazioni su questa ed altre funzionalità);
- : avvia la presentazione partendo dalla `slide` radice (si veda [Presentation View \(3.1.10\)](#) per maggiori informazioni su questa ed altre funzionalità);
- : salva la presentazione;
- : apre (a meno che esso non lo sia già, in questo caso il pulsante non esegue nessuna azione) il navigation menu della `mindmap`. Questo **gritter** (si veda la definizione di **gritter** nella sezione [Glossario \(4.3\)](#)) è aperto di default all'accesso alla `mindmap view`; se l'utente dovesse chiuderlo (si veda il punto [3 - Navigation Menu](#) per maggiori informazioni su questa ed altre funzionalità) è possibile riaprirlo cliccando su questo pulsante;



- : apre la guida alla `mindmap` (si veda [funzionalità avanzate \(3\)](#)).

## 2 - Slide e rami

La `slide` è rappresentata da un rettangolo con un titolo all'interno. Viene fornito un titolo di default (`slide` + id sequenziale) alla `slide` creata; il titolo può essere sostituito dall'utente in fase di editing (si veda [Slide View \(3.1.9\)](#) per maggiori informazioni su questa ed altre funzionalità).

I `rami` sono l'insieme caratterizzato da una `slide`, tutti i suoi `child`, tutti le `slide sibling` alla sua destra e tutti i loro `child`.

Le funzionalità e le operazioni sulla `slide` e sui `rami` in modalità `mindmap view` verranno tratte in maniera approfondita alla sezione [Mindmap View: operazioni su slide \(3.1.5\)](#).

## 3 - Navigation Menu

Il navigation menu viene caricato ed aperto automaticamente appena si accede alla modalità `mindmap view`; questa decisione è stata presa per poter permettere ai dispositivi touch di interagire immediatamente con la `mindmap`, senza la necessità di dover andare a richiamare manualmente questo `gritter`.

Essa è dotata di 6 pulsanti interattivi:

- : scorre la `mindmap` verso l'alto;
- : scorre la `mindmap` verso il basso;
- : scorre la `mindmap` verso sinistra;
- : scorre la `mindmap` verso destra;
- : esegue uno zoom in sulla `mindmap`;
- : esegue uno zoom out sulla `mindmap`.

Questo `gritter` è permanente, ovvero non ha un tempo limitato dopo il quale scompare. Se l'utente dovesse ritenere opportuno chiuderlo per avere una migliore visibilità della `mindmap` può cliccare con il cursore del mouse nell'angolo superiore destro del `gritter`, dove apparirà il simbolo che consentirà l'operazione di chiusura.

D'ora in poi tutti i `gritter` di cui si parlerà all'interno di questo documento che hanno comportamento analogo a quello appena visto verranno semplicemente chiamati gritter permanenti.

I `gritter` che dopo alcuni secondi spariscano autonomamente saranno chiamati gritter temporanei; l'aspetto di questi due tipi di `gritter` è identico, cambia solo il loro comportamento.



### 3.1.4 Mindmap View: funzionalità avanzate

La `mindmap view` si arricchisce di elementi se vengono eseguite determinate operazioni. Andremo ora ad analizzare eventi avanzati e relativi cambiamenti della `mindmap`:

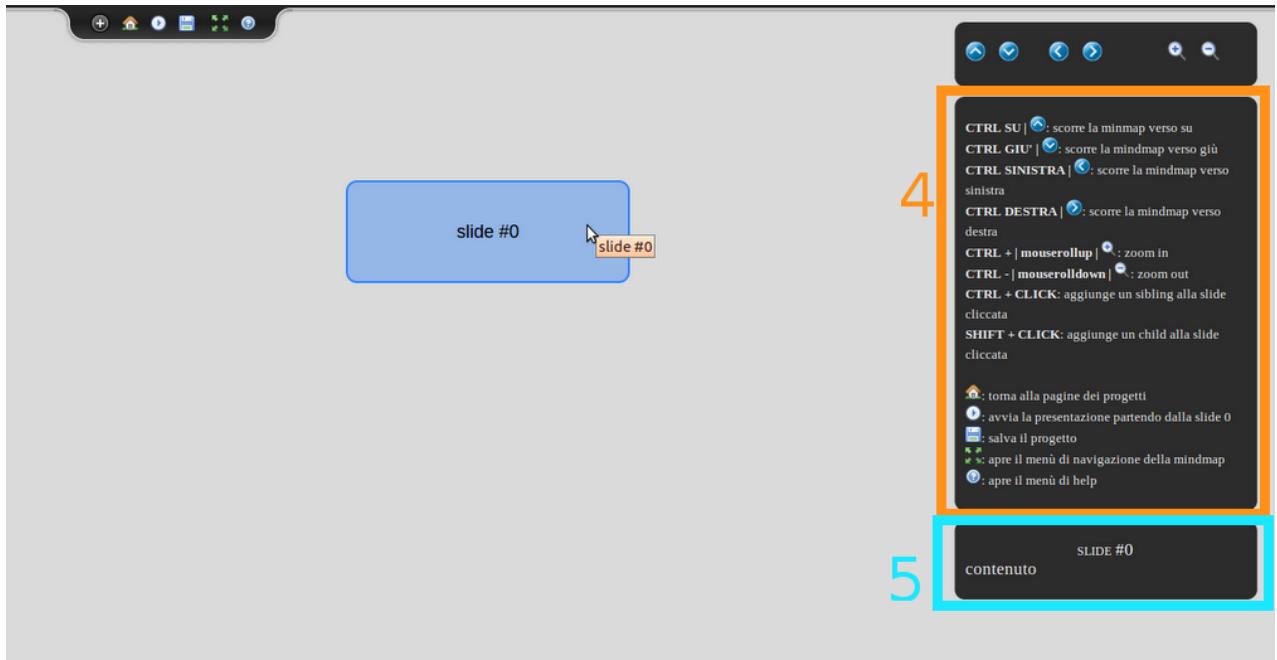


Figura 3: funzionalità avanzate

Di seguito vengono descritti i singoli componenti della `mindmap view` (in visualizzazione funzionalità avanzate); la descrizione del componente è preceduta da un numero intero che permette l'identificazione di quest'ultimo nella figura [funzionalità avanzate \(3\)](#) di riferimento.

#### 4 - Guida alla mindmap

Cliccando sul pulsante viene aperto (a meno che esso non lo sia già, in questo caso il pulsante non esegue nessuna azione) il **gritter** contenente la guida alla navigazione. Esso contiene la descrizione di tutti i comandi che possono essere eseguiti all'interno della `mindmap view` e come generare questi eventi. La guida descrive anche la funzione dei pulsanti visti nella sezione [Mindmap View: funzionalità di base \(3.1.3\)](#) al punto [3 - Navigation Menu](#).

Questo **gritter** è permanente.

#### 5 - Anteprima slide

Al passaggio del cursore del mouse sopra una **slide** otteniamo un'anteprima del contenuto di quest'ultima in un apposito **gritter**. Questo **gritter** appare al primo passaggio sopra una qualsiasi **slide** e rimane permanente fino al passaggio su una **slide** diversa: questa operazione causa il refresh del contenuto del **gritter**, andando a rimpiazzare il titolo ed il contenuto all'interno del **gritter** con il nuovo titolo e contenuto dell'ultima **slide** visitata.

Questo **gritter** è permanente.



### 3.1.5 Mindmap View: operazioni su slide

La **mindmap view** consente di eseguire numerose operazioni sulle **slide** presenti. Per iniziare viene sempre creata in automatico una **slide** radice alla creazione di una nuova presentazione. Da questa **slide** è possibile ampliare a piacere la propria presentazione attraverso un potente strumento: il **PieMenu**.

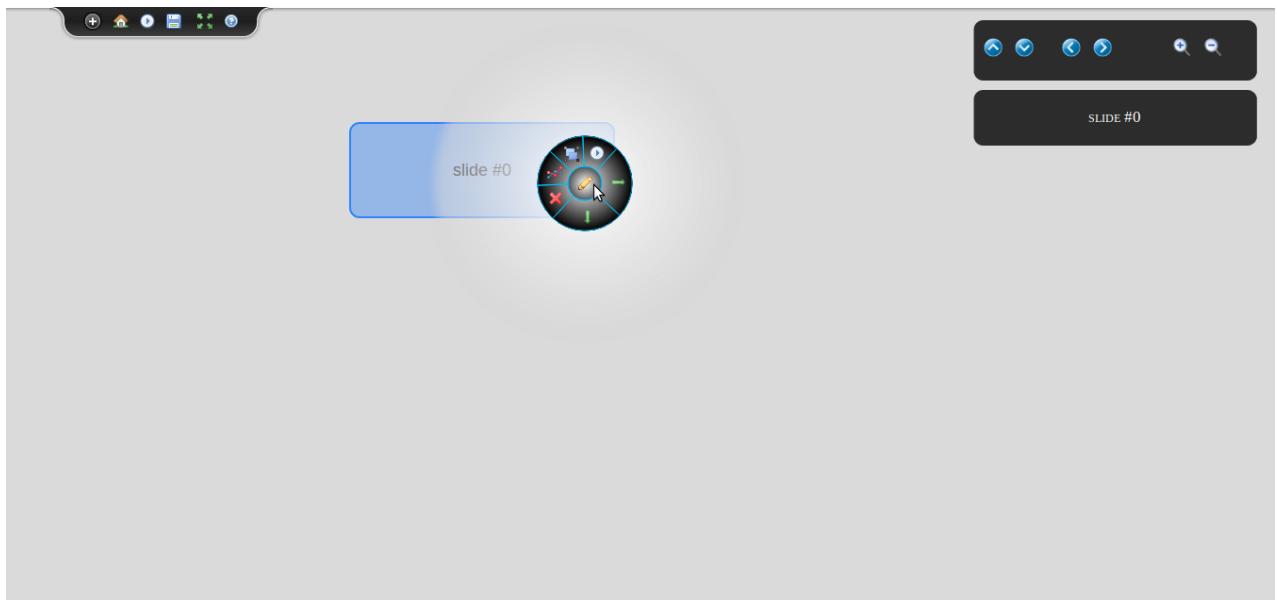


Figura 4: PieMenu

Il **PieMenu** è un menù rotondo che viene creato al click del mouse su una **slide**; il centro del **PieMenu** coincide con le coordinate del mouse intercettate al click. Questo menù permette di eseguire 7 operazioni diverse, tutte riferite alla **slide** appena cliccata. Il **PieMenu** scompare non appena si clicca su un settore oppure appena il cursore del mouse lascia l'area stessa del **PieMenu**. Le 7 fette cliccabili e le relative operazioni possibili sono:

- : aggiunge un **sibling** alla destra della **slide** che ha evocato il **PieMenu**. E' importante far notare che quando viene aggiunto un **sibling** viene sempre posizionato all'immediata destra della **slide** cliccata. Se, ad esempio, alla **slide** 1 vengono aggiunti in sequenza due **sibling** con id 2 e 3, allora l'ordine che apparirà a schermo sarà 1 → 3 → 2;
- ⟳ : avvia la presentazione partendo dalla **slide** cliccata (si veda [Presentation View \(3.1.10\)](#) per maggiori informazioni su questa ed altre funzionalità);
- ⤒ : sposta la **slide** cliccata (si veda la sezione [Mindmap View: spostamento slide/ramo \(3.1.7\)](#));
- ⤒⤒ : sposta la **slide** cliccata, tutte le sue **slide sibling** successive ed i loro **child** (si veda la sezione [Mindmap View: spostamento slide/ramo \(3.1.7\)](#));
- ✖ : elimina la **slide** cliccata e tutti i suoi **child**. Si ricorda che le **slide child** sono approfondimenti del loro padre, quindi se il padre viene eliminato non ha senso mantenere



le sue **slide child**. Questa operazione, prima di essere eseguita, deve essere confermata cliccando OK su una finestra a comparsa che chiede conferma dell'operazione (si veda il messaggio [M07] nella sezione *Messaggi/erri visualizzati nei gritter (4.2)*);

- : aggiunge un **child** alla **slide** cliccata. NOTA: possono essere inseriti al massimo 9 figli ad una stessa **slide**. Se si tenta di aggiungere più di 9 figli ad una stessa **slide** compare il messaggio relativo che notifica l'impossibilità dell'azione (si veda il messaggio [M06] nella sezione *Messaggi/erri visualizzati nei gritter (4.2)*);
- : modifica la **slide** cliccata passando in modalità di editing (si veda *Slide View (3.1.9)* per maggiori informazioni su questa ed altre funzionalità). Questa funzione è stata posizionata al centro del **PieMenu** in modo tale da consentire all'utente di modificare la **slide** eseguendoci un doppio click sopra.

Una volta creata qualche **slide child** e qualche **slide sibling** la **mindmap view** si presenta così:

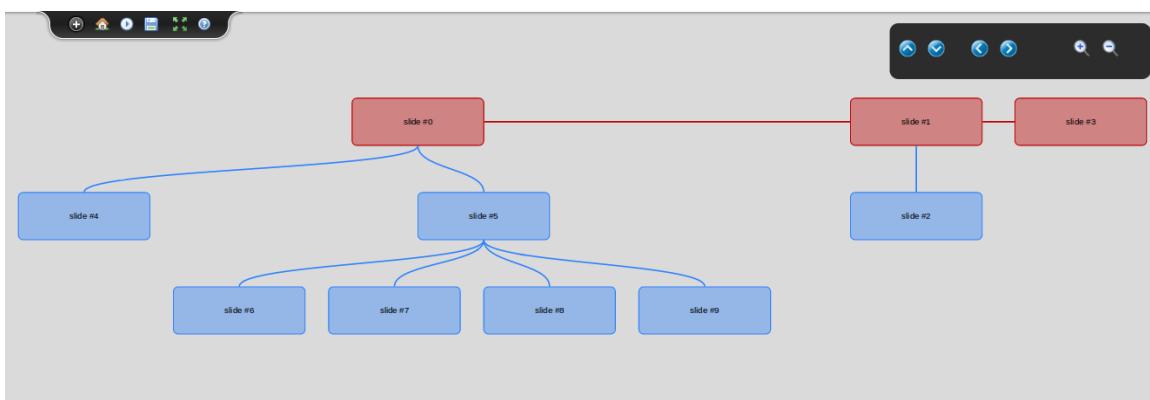


Figura 5: esempio di **mindmap**

Come si può vedere dalla figura [esempio di mindmap \(5\)](#) è possibile aggiungere molte **slide sibling** e **slide child** mantenendo comunque una buona visibilità della presentazione.

La **mindmap** viene ridisegnata ogni volta che avviene un'operazione che comporta cambiamenti alla struttura (aggiunta di **slide**, cancellazioni, spostamenti); le **slide** vengono disegnate grazie ad una funzione che esegue calcoli sul numero ed il tipo di **slide** da disegnare e fa in modo che la struttura risulti sempre bilanciata e che le **slide** non siano né troppo vicine (cosa che renderebbe complicato distinguere tra loro le **slidelist**) né troppo lontane (cosa che renderebbe poco pratica la gestione dello spazio concesso dal **browser**).

Se l'utente dovesse comunque avere dubbi nell'identificare le **slidelist** è possibile riconoscerle attraverso l'uso del cursore del mouse: quando ci si posiziona con il mouse sopra una **slide** che ha almeno un **sibling** l'intera **slidelist** viene marcata con un colore più acceso, in modo tale da evidenziare la struttura di **sibling** a cui quella **slide** appartiene.



### 3.1.6 Mindmap View: compattamento/scompattamento slide

Per fruire di una maggiore visibilità delle **slide** principali in modalità **mindmap view** è stata sviluppata la possibilità di compattare le **slide**: l'operazione può essere eseguita su tutte le **slide** che siano a capo di una lista di **slide** e su tutte le **slide** che abbiano almeno un figlio. Il compattamento nasconde tutte le **slide sibling** e/o tutte le **slide child** collegate alla **slide** su cui si esegue il compattamento. Per esempio eseguendo il compattamento sulla **slide** radice rimarrà visibile solo la **slide** stessa (*MindMap View prima del compattamento della slide radice (6)*).

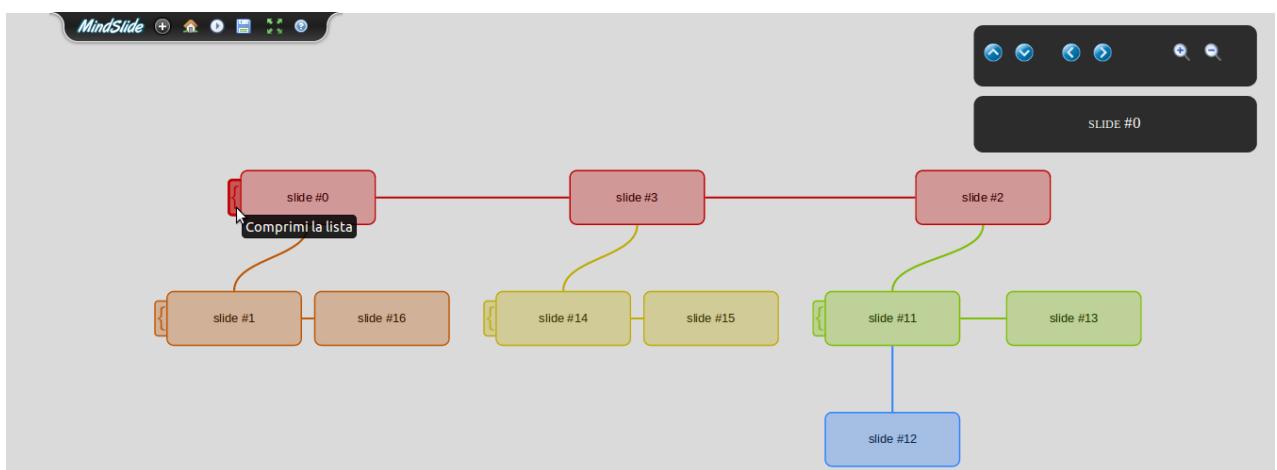


Figura 6: MindMap View prima del compattamento della **slide** radice



Una volta cliccato sul pulsante di compattamento la `mindmap view` si presenterà come nella figura [MindMap View dopo il compattamento della slide radice \(7\)](#):

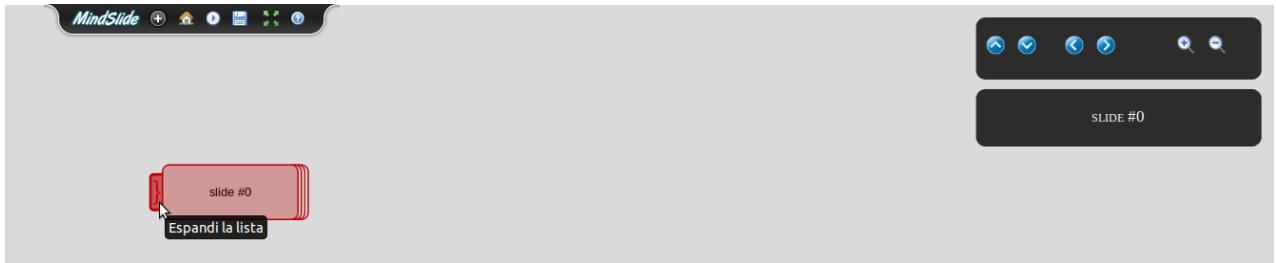


Figura 7: MindMap View dopo il compattamento della slide radice

Un nuovo click sul pulsante di compattamento (che ora è diventato un pulsante di scompattamento) ripristinerà la situazione vista in figura [MindMap View prima del compattamento della slide radice \(6\)](#).

Questa modalità consente di visualizzare solo le `slide` "principali" della presentazione, nascondendo le `slide sibling/child` di approfondimento e permettendo all'utente di indentificare le `slide` (e quindi gli argomenti) più importanti della presentazione.



### 3.1.7 Mindmap View: spostamento slide/ramo

Lo spostamento di **slide** e di rami di **slide** è un'operazione più complessa che verrà trattata in questa sezione. La differenza tra lo spostamento di una **slide** e lo spostamento di un **ramo** è la seguente: entrambe spostano una **slide** e tutti i suoi figli alla nuova posizione; sposta **ramo** applica questo comportamento non solo alla **slide** cliccata ma anche a tutti i **sibling** alla sua destra ed ai loro figli.

Per la gestione di questi spostamenti abbiamo creato uno strumento molto simile al **PieMenu**, chiamato appunto **MiniPieMenu**. Esso compare unicamente dopo aver selezionato l'operazione di "sposta **slide**" o "sposta **sibling**" su una **slide** (che chiameremo **X**) ed aver cliccato sulla **slide** (che chiameremo **Y**) alla quale si vuole agganciare la **slide** o un **ramo** **X**.

#### 1 - MiniPieMenu

Il **MiniPieMenu** è un mini-menù rotondo che viene creato al click (se ci sono le condizioni viste prima) del mouse su una **slide**; il centro del **MiniPieMenu** coincide con le coordinate del mouse intercettate al click. Questo mini-menù permette di eseguire 3 operazioni diverse, tutte riferite alla **slide** appena cliccata. Il **MiniPieMenu** scompare non appena si clicca su un settore oppure appena il cursore del mouse lascia l'area stessa del **MiniPieMenu**. Le 3 fette cliccabili e le relative operazioni possibili sono:

- : sposta la **slide** o il **ramo X** come **sibling** della **slide Y**;
- : sposta la **slide** o il **ramo X** come **child** della **slide Y**;
- : chiude il **MiniPieMenu** ed annulla l'operazione di spostamento, ripristinando la comparsa del **PieMenu** al click su una qualsiasi **slide**.

Innanzitutto è necessario cliccare su una **slide** per far comparire il **PieMenu** su di essa, poi selezioniamo l'opzione "sposta **slide**" o "sposta **ramo**".

#### 2 - Sposta Slide

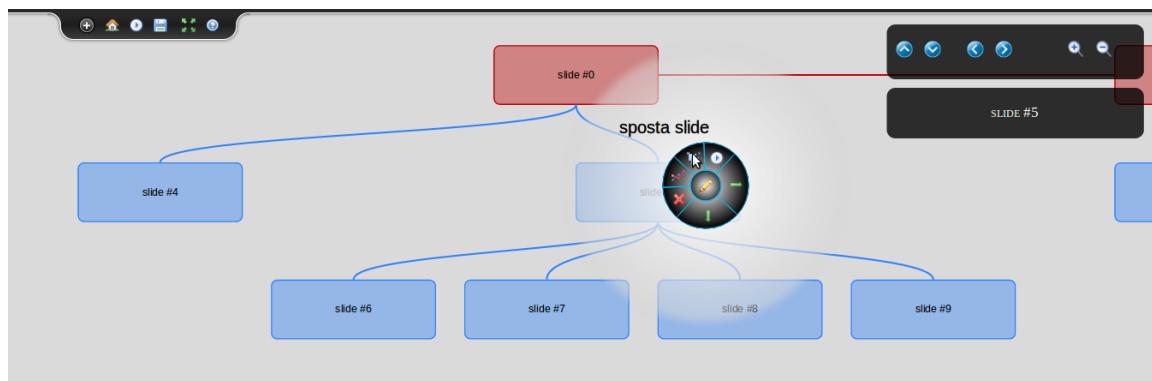


Figura 8: spostamento di una **slide**



Nell'esempio dell'immagine [spostamento di una slide \(8\)](#) abbiamo cliccato "sposta slide" sulla **slide 5**. Ora il PieMenu scompare subito dopo il click. Adesso dobbiamo scegliere dove e come spostare la nostra **slide 5** (che in automatico sposterà con se tutti i suoi figli). Scegliamo, per esempio, di spostarla come **child** della **slide 4**. Clicchiamo quindi sulla **slide** e vediamo comparire il [MiniPieMenu \(9\)](#):

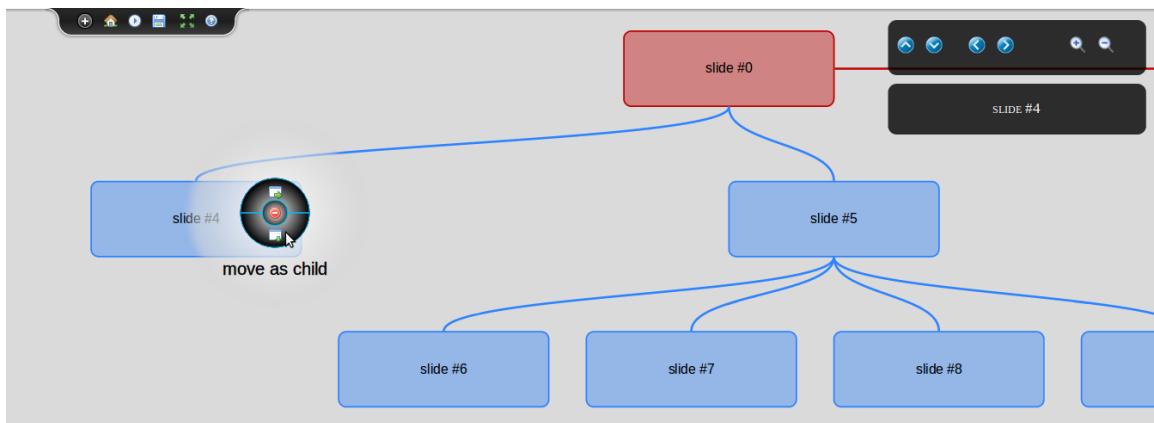


Figura 9: MiniPieMenu

Ora selezioniamo l'opzione "as child". Il risultato che otteniamo è visibile alla figura [nuova disposizione dopo lo spostamento della slide \(as child\) \(10\)](#).

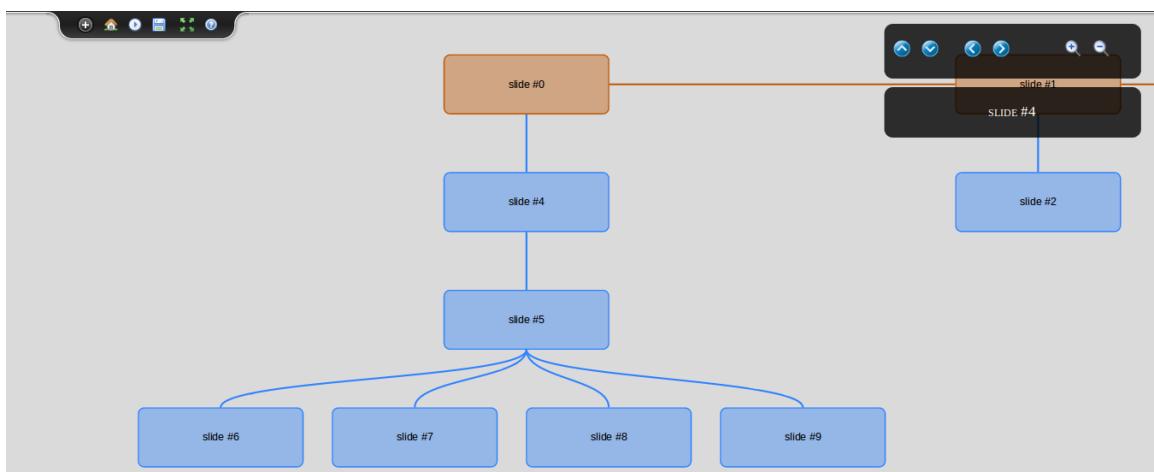


Figura 10: nuova disposizione dopo lo spostamento della slide (as child)



Se invece avessimo scelto l'opzione "as sibling" il risultato ottenuto sarebbe stato quello visibile alla figura [nuova disposizione dopo lo spostamento della slide \(as sibling\) \(11\)](#).

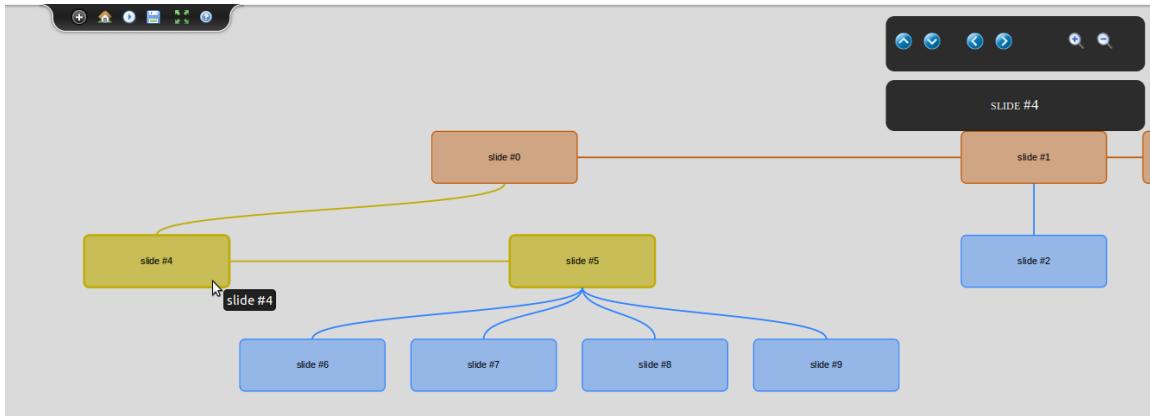


Figura 11: nuova disposizione dopo lo spostamento della slide (as sibling)

### 3 - Sposta Ramo

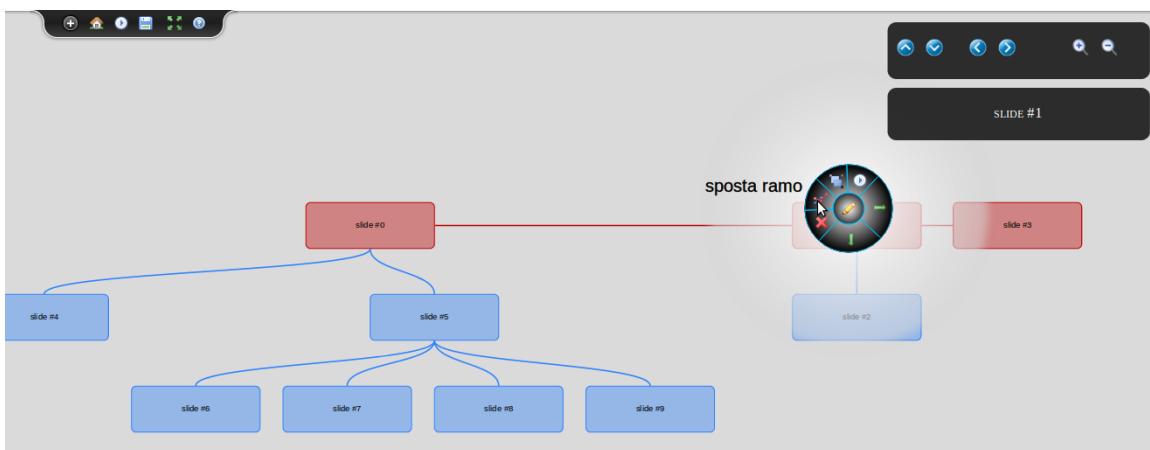


Figura 12: spostamento di un ramo



Nell'esempio dell'immagine *spostamento di un ramo* (12) abbiamo cliccato "sposta ramo" sulla **slide 1**. Ora il PieMenu scompare subito dopo il click. Adesso dobbiamo scegliere dove e come spostare la nostra **slide 1** (che in automatico sposterà con se tutti i suoi figli, i suoi **sibling** a destra ed i loro figli). Scegliamo, per esempio, di spostarla come **child** della **slide 4**. Clicchiamo quindi sulla **slide** e vediamo comparire il *MiniPieMenu* (13):

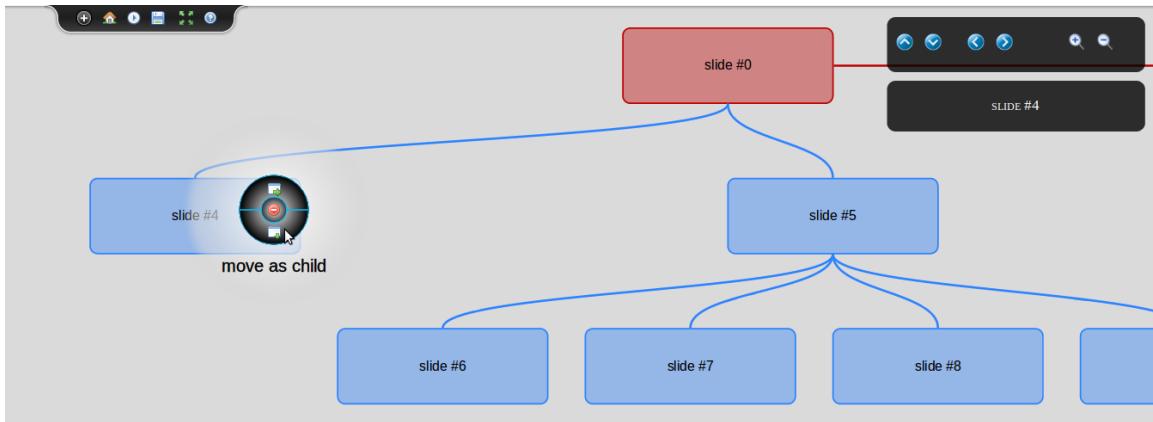


Figura 13: MiniPieMenu

Ora selezioniamo l'opzione "as child". Il risultato che otteniamo è visibile alla figura *nuova disposizione dopo lo spostamento del ramo (as child)* (14).

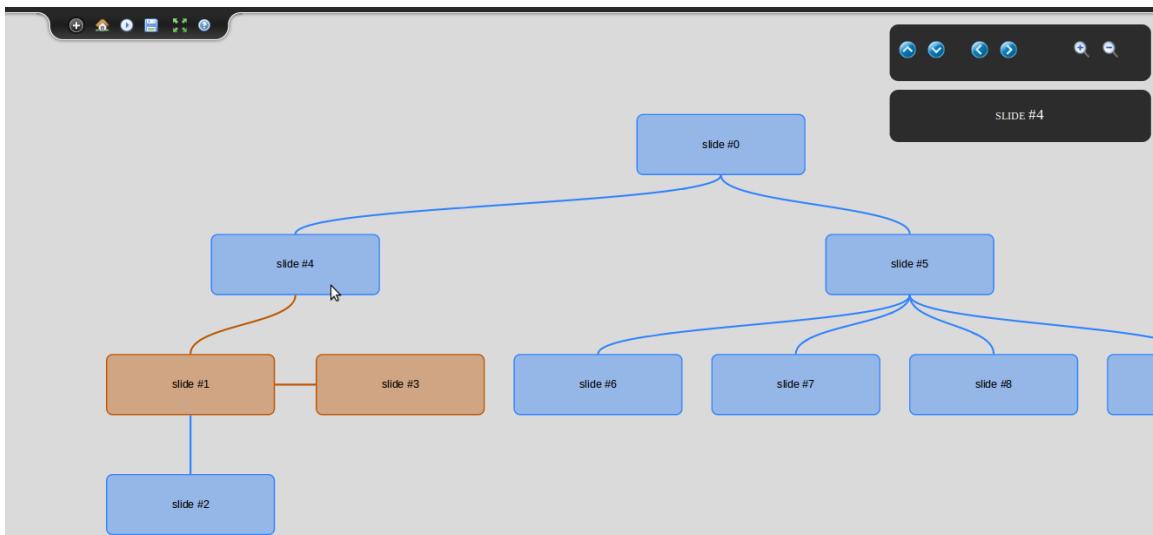


Figura 14: nuova disposizione dopo lo spostamento del ramo (as child)



Se invece avessimo scelto l'opzione "as sibling" il risultato ottenuto sarebbe stato quello visibile alla *nuova disposizione dopo lo spostamento del ramo (as sibling) (15)*.

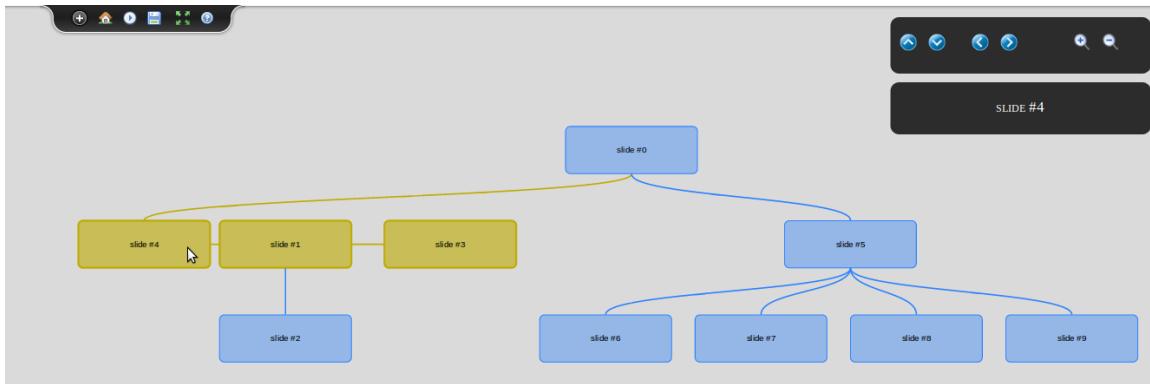


Figura 15: nuova disposizione dopo lo spostamento del ramo (as sibling)

### 3.1.8 Mindmap View: gestione progetto

Cliccando sul pulsante (come visto nella sottosezione **1 - Project Label** della sezione **Mindmap View: funzionalità di base (3.1.3)**) abbiamo accesso al Project Menu. Da questo pannello possiamo impostare e/o modificare le informazioni generali inerenti alla nostra presentazione.

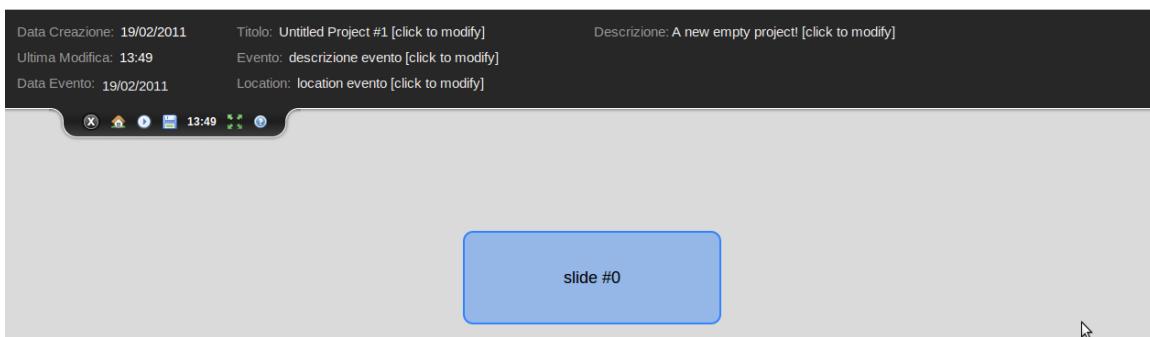


Figura 16: project menu aperto

Una volta aperto il Project Menu cliccando sul pulsante , quest'ultimo si trasforma nel pulsante che ha la funzione di chiudere il Project Menu, ripristinando la visuale vista a figura *funzionalità di base (2)*.

In questo pannello troviamo 7 diversi campi di testo:

- **Data Creazione:** data di creazione della presentazione. Campo non modificabile;
- **Ultima Modifica:** ora dell'ultimo salvataggio effettuato alla presentazione. Come si può notare dalla figura *project menu aperto (16)* essa compare al momento esatto del salvataggio anche di fianco all'apposito pulsante all'interno del Project Label;



- **Data Evento:** indica la data dell'evento inerente alla presentazione; questa data viene di default impostata uguale a quella di creazione del progetto. Per cambiarla è sufficiente cliccare sulla data e scegliere dal mini calendario che compare la data desiderata, come da figura [selezione data evento \(17\)](#); in questo minicalendario sono segnati anche la data odierna (evidenziata di azzurro) e la data attualmente impostata per l'evento (segnata con un perimetro azzurro);

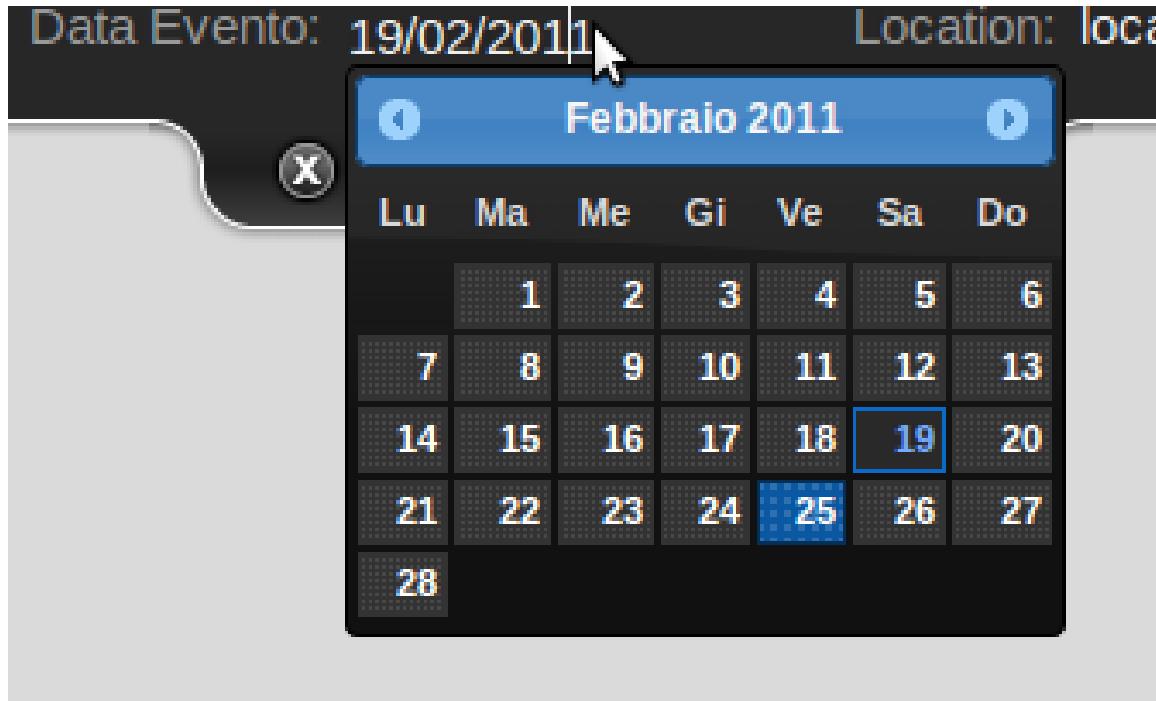


Figura 17: selezione data evento

- **Titolo:** titolo della presentazione; il valore di default può essere sostituito a mano dall'utente con il click del mouse;
- **Evento:** descrizione dell'evento; il valore di default può essere sostituito a mano dall'utente con il click del mouse;
- **Location:** luogo dove si svolge l'evento; il valore di default può essere sostituito a mano dall'utente con il click del mouse;
- **Descrizione:** descrizione aggiuntiva per fornire maggiori dettagli sulla presentazione; il valore di default può essere sostituito a mano dall'utente con il click del mouse.



### 3.1.9 Slide View

La **Slide View** è la modalità che consente di editare le **slide** della presentazione ([slideview \(18\)](#)).

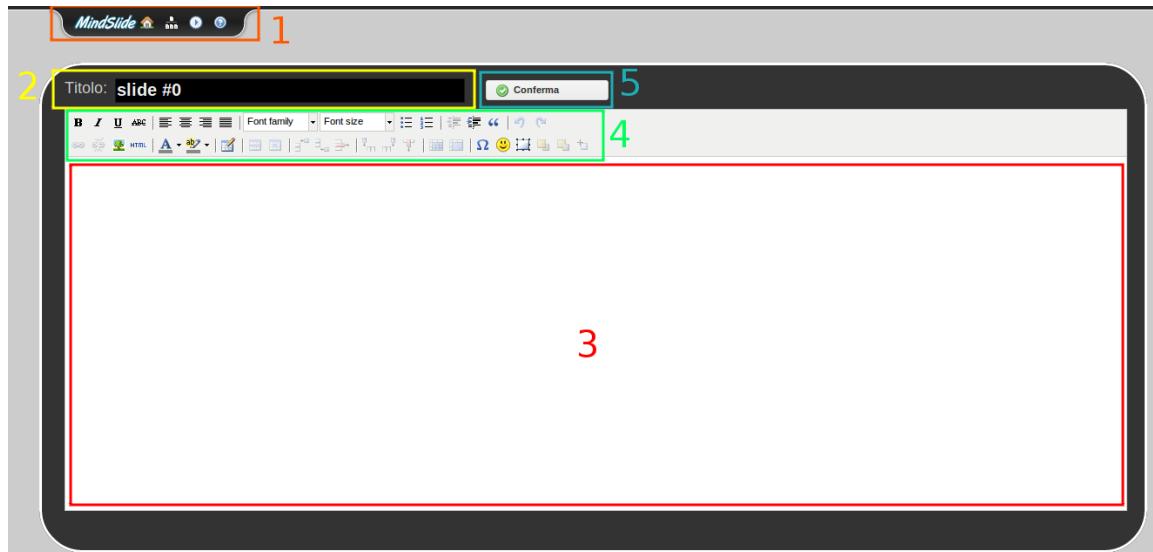


Figura 18: **slideview**

Di seguito vengono descritti i singoli componenti della **slide view**; la descrizione del componente è preceduta da un numero intero che permette l'identificazione di quest'ultimo nella figura [slideview \(18\)](#) di riferimento.

#### 1 - Project Label

Questa label è sempre presente e visibile in modalità **slide view**. Essa è dotata di 3 pulsanti interattivi:

- : torna alla **landing view** (si veda [Landing View \(3.1.2\)](#) per maggiori informazioni su questa ed altre funzionalità);
- : torna alla **mindmap view** (si veda [Mindmap View: funzionalità di base \(3.1.3\)](#) per maggiori informazioni su questa ed altre funzionalità);
- : avvia la presentazione partendo dalla **slide** attualmente in fase di modifica (si veda [Presentation View \(3.1.10\)](#) per maggiori informazioni su questa ed altre funzionalità);
- : apre la guida alla **slide view**. Questo **gritter** di help contiene unicamente indicazioni riguardo i pulsanti presenti nella **project label**.

#### 2 - Titolo

Titolo della **slide** su cui si stanno effettuando le modifiche; viene fornito un titolo di default che può essere sostituito cliccando con il mouse sul titolo stesso.



## 3 - Text Area

Questo è lo spazio messo a disposizione dell'utente per poter inserire il testo nella **slide**. Caratteristiche e proprietà del testo verranno discusse nel punto successivo.

## 4 - Strumenti

Per rendere familiare la personalizzazione del testo si è scelto di usare un tool di strumenti molto simile a quelli disponibili nei più famosi editor di documenti come OpenOffice ed Office. Per maggiori informazioni visitare l'URL:

<http://tinymce.moxiecode.com/>

Il testo inserito nella **text area** può essere personalizzato e modificato usando i seguenti strumenti:

- **B** **Bold**: rende il testo grassetto;
- **I** **Italic**: rende il testo corsivo;
- **U** **Underline**: sottolinea il testo;
- **ABC** **Strikethrough**: barra il testo;
- **Allineamento a sinistra**: allinea il testo a sinistra;
- **Allineamento al centro**: allinea il testo al centro;
- **Allineamento a destra**: allinea il testo a destra;
- **Allineamento giustificato**: allinea il testo giustificandolo;
- **Font family**: consente di scegliere il tipo di carattere;
- **Font size**: consente di scegliere la dimensione del carattere;
- **Elenco puntato**: inserisce un elenco puntato;
- **Elenco numerato**: inserisce un elenco numerato;
- **Tabulazione a sinistra**: sposta la tabulazione degli elementi a sinistra;
- **Tabulazione a destra**: sposta la tabulazione degli elementi a destra;
- **Citazione**: rende un testo evidenziato di tipo <blockquote>;
- **Annulla**: annulla l'ultima operazione eseguita;
- **Ripristina**: ripristina l'ultima operazione annullata;



- **Link:** rende una porzione di testo cliccabile come link (prima di cliccare sul pulsante il testo che si desidera rendere link va evidenziato);
- **Unlink:** trasforma un link in testo (prima di cliccare sul pulsante il link che si desidera rendere testo va evidenziato);
- **Image:** permette di inserire/modificare un'immagine da URL. Possono essere inserite ed attivate diverse opzioni relative all'immagine:

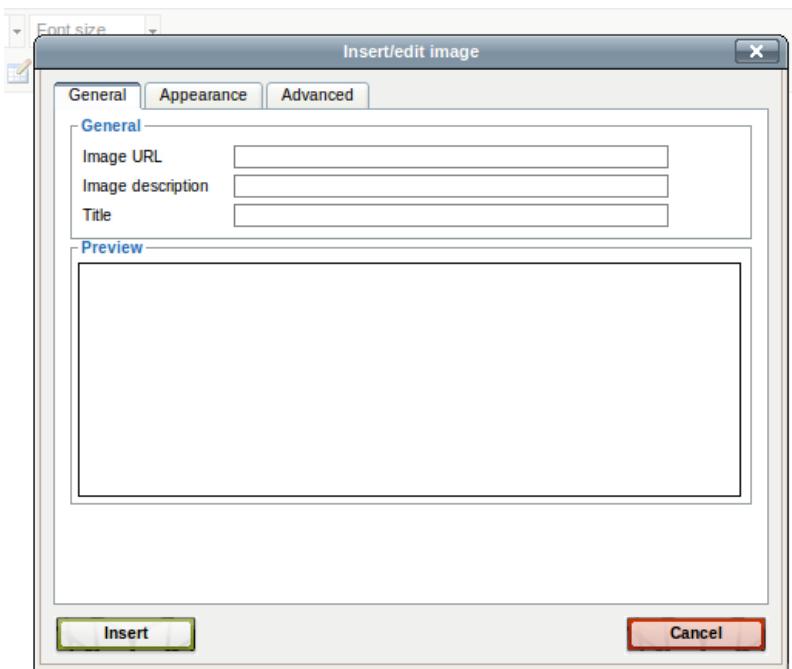


Figura 19: scheda immagine General

Questa finestra è composta da 4 campi:

- **Image URL:** campo text dove inserire l'URL dell'immagine che si desidera includere nella slide;
- **Image description:** descrizione libera dell'immagine da inserire;
- **Title:** campo text dove inserire il titolo dell'immagine;
- **Preview:** campo non editabile dove è possibile avere un'anteprima dell'immagine che verrà inclusa nella slide.

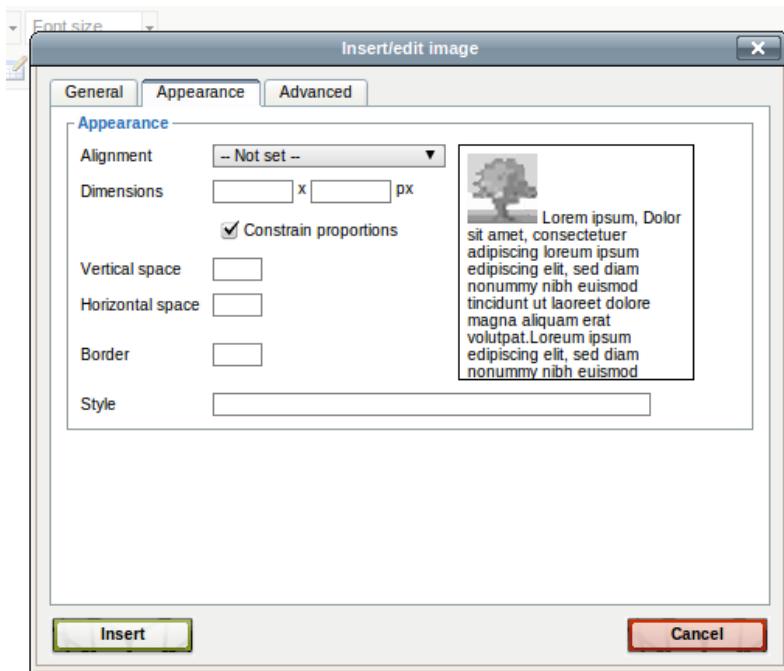


Figura 20: scheda immagine Appearance

Questa finestra è composta da 8 campi:

- **Alignment:** menù a tendina che consente di scegliere tra diversi allineamenti per gestire la disposizione dell'immagine rispetto al testo presente nella **slide**;
- **Dimensions:** coppia di campi text che consente di scegliere (in cifre) la larghezza e l'altezza dell'immagine, ridimensionandola a piacere;
- **Constrain proportions:** campo check, se attivato mantiene le proporzioni dell'immagine originale modificando il secondo campo text visto in **Dimensions** in base al valore che si inserisce nel primo (indipendentemente che si inserisca un valore di tipo altezza o larghezza);
- **Vertical space:** campo text dove inserire (in cifre) lo spazio che si desidera lasciare tra il bordo superiore della **slide** e l'immagine da inserire;
- **Horizontal space:** campo text dove inserire (in cifre) lo spazio che si desidera lasciare tra il bordo sinistro della **slide** e l'immagine da inserire;
- **Border:** campo text dove inserire (in cifre) la larghezza del bordo dell'immagine;
- **Style:** campo text editabile dove compare, in linguaggio HTML, il risultato delle modifiche applicate all'immagine man mano che gli attributi vengono aggiunti/modificati;
- **Preview:** campo non editabile dove è possibile avere un'anteprima dell'immagine che verrà inclusa nella **slide**.

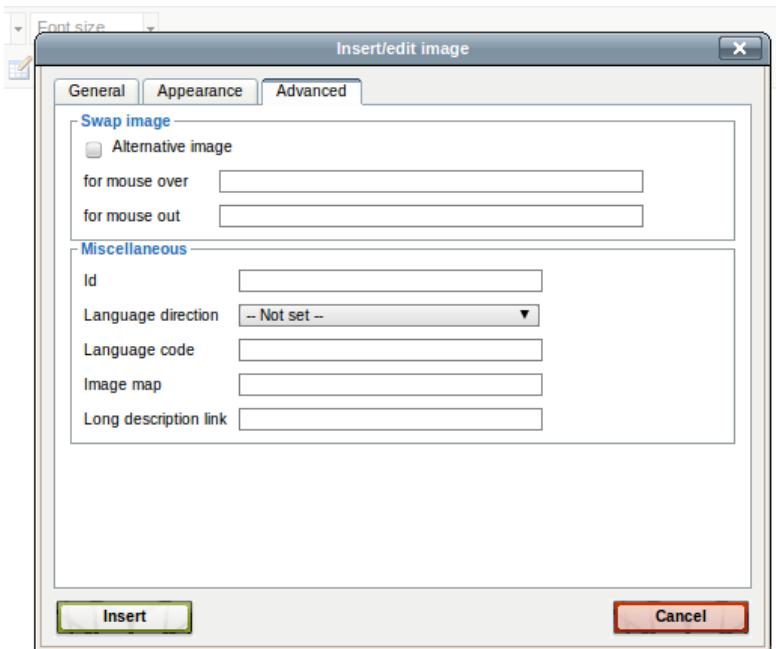


Figura 21: scheda immagine Advanced

Questa finestra è composta da 8 campi:

- **Alternative image:** campo check, se attivato rende editabili i due campi successivi, che altrimenti risultano vuoti e non editabili;
- **For mouse over:** campo text editabile (se **Alternative image** è spuntato) che consente di inserire il link ad un'immagine alternativa che comparirà all'evento mouse over sull'immagine originale;
- **For mouse out:** campo text editabile (se **Alternative image** è spuntato) che consente di inserire il link ad un'immagine alternativa che comparirà all'evento mouse out sull'immagine originale;
- **Id:** campo text editabile che permette di assegnare un ID univoco all'immagine;
- **Language direction:** menù a tendina che consente di scegliere la direzione della lingua utilizzata (da destra a sinistra o da sinistra a destra); l'opzione di default è *Not set*;
- **Language code:** campo text editabile che permette di aggiungere informazioni sul linguaggio utilizzato;
- **Image map:** campo text editabile che permette di creare una image map per rendere disponibili diversi link a seconda di quale area dell'immagine venga cliccata;
- **Long description link:** campo text editabile che permette di inserire un link contenente la descrizione completa dell'immagine (nel caso la descrizione inserita con il comando *alt* non sia completa).



-  **HTML**: visualizza il codice HTML del contenuto della **text area**.
-  **Text Color**: permette di cambiare il colore del testo. Questo pulsante apre un menù a tendina che permette di scegliere tra diversi colori. Cliccando sul pulsante "more colors" posizionato sotto ai colori di default possiamo scegliere altri colori:

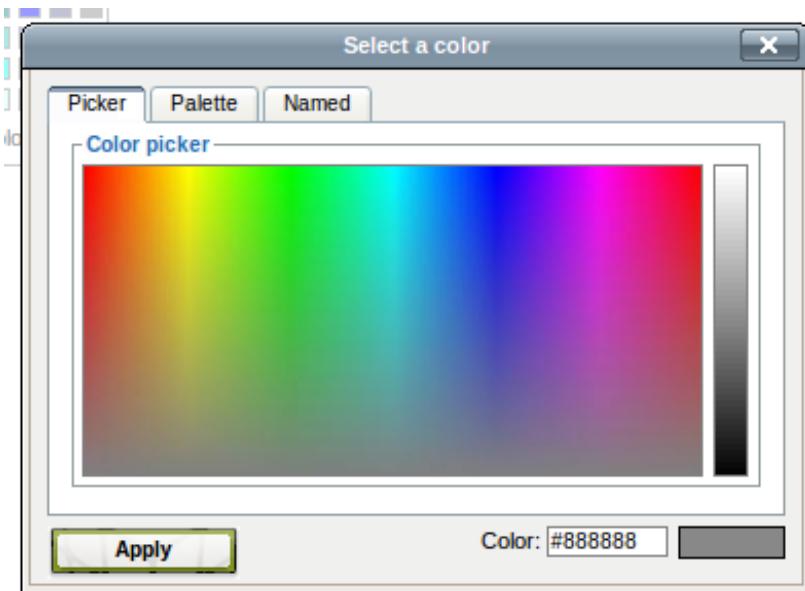


Figura 22: scheda text color Piked

Questa finestra è composta da 4 campi:

- **Color picker**: tavolozza di colori e sfumature, permette di selezionare un colore con il click del mouse in posizione libera;
- **Barra luminosità**: permette, una volta selezionato un colore dal **color picker**, di variare la sua luminosità, partendo dal bianco puro fino ad arrivare al nero puro;
- **Color code**: visualizza il codice HTML del colore scelto; si aggiorna in tempo reale al click su **color picker** o al click sulla **barra luminosità**;
- **Campo anteprima**: mostra il colore che si andrà ad applicare una volta cliccato sul pulsante *Apply*.

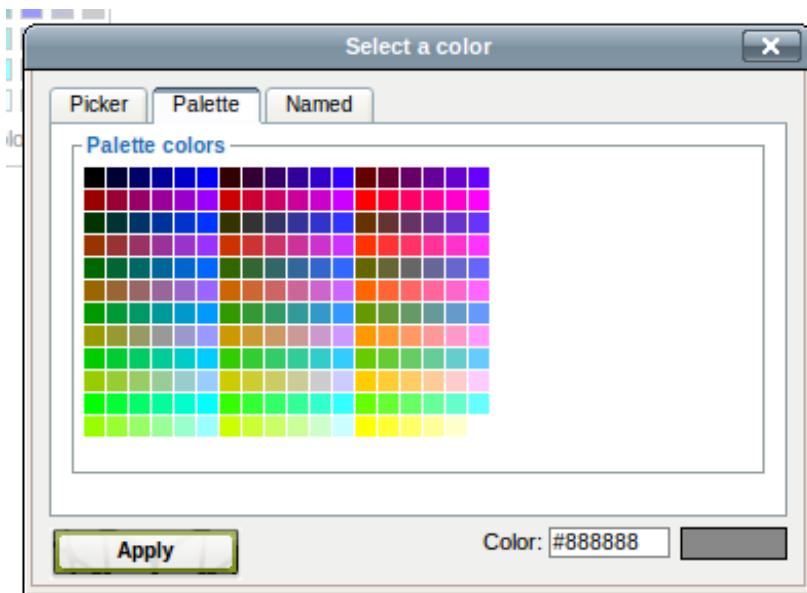


Figura 23: scheda text color Palette

Questa finestra è composta da 3 campi:

- **Palette colors:** tavolozza di colori, permette di selezionare un colore con il click del mouse selezionando un quadratino colorato;
- **Color code:** visualizza il codice HTML del colore scelto; si aggiorna in tempo reale al click su **palette colors**;
- **Campo anteprima:** mostra il colore che si andrà ad applicare una volta cliccato sul pulsante *Apply*.

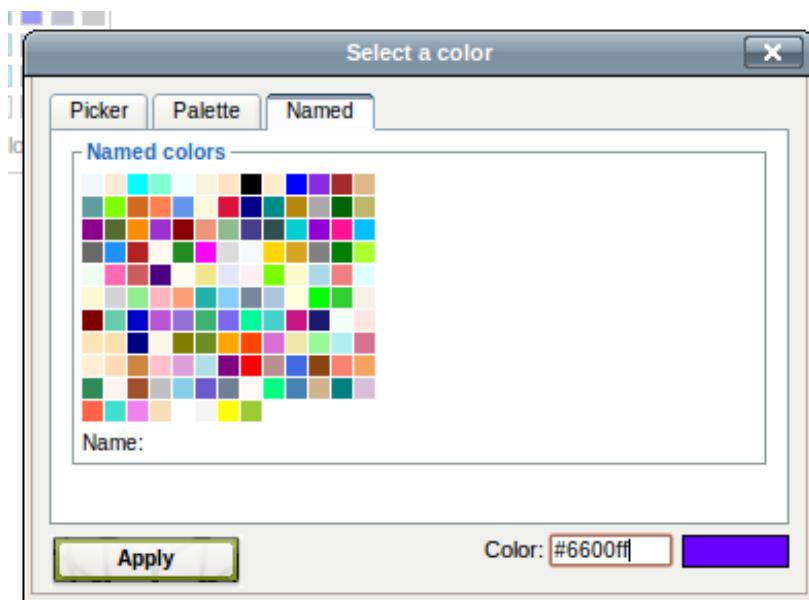


Figura 24: scheda text color Named

Questa finestra è composta da 3 campi:

- **Named colors:** tavolozza di colori, permette di selezionare un colore con il click del mouse selezionando un quadratino colorato; questi colori sono i colori standard HTML che hanno un nome che viene riconosciuto oltre al codice alfanumerico (esempio: rosso = RED). Al passaggio del mouse sui colori viene visualizzato il nome del colore sotto la tavoletta;
- **Color code:** visualizza il codice HTML del colore scelto; si aggiorna in tempo reale al click su **named colors**;
- **Campo anteprima:** mostra il colore che si andrà ad applicare una volta cliccato sul pulsante *Apply*.



- **Background color:** permette di scegliere un colore di background per il testo. Come per il tasto **Text Color** anche con questo pulsante è possibile visualizzare 3 diverse schede per la scelta del colore (si veda [scheda text color Piked \(22\)](#), [scheda text color Palette \(23\)](#) e [scheda text color Named \(24\)](#)).



- **Table:** permette di inserire/modificare una tabella. Possono essere inserite ed attivate diverse opzioni relative alla tabella:

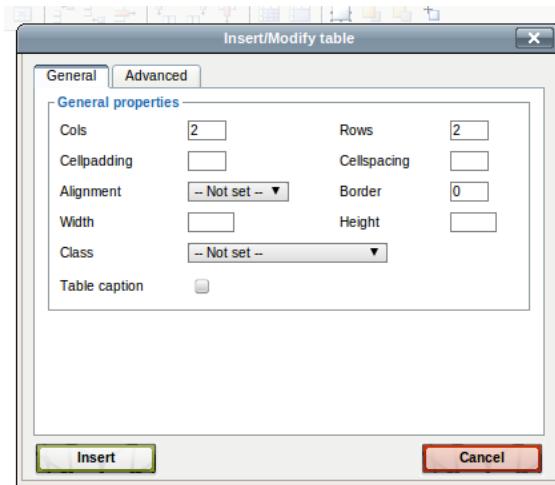


Figura 25: scheda tabella General

Questa finestra è composta da 10 campi:

- **Columns:** campo numerico editabile che consente di inserire il numero di colonne desiderate;
- **Rows:** campo numerico editabile che consente di inserire il numero di righe desiderate;
- **Cellpadding:** campo numerico editabile che consente di impostare il **padding** della tabella;
- **Cellspacing:** campo numerico editabile che consente di impostare la spaziatura all'interno della tabella;
- **Alignment:** menù a tendina che consente di scegliere l'allineamento degli elementi della tabella (left, center, right). Di default è impostato su *Not set*;
- **Border:** campo numerico editabile che consente di impostare l'ampiezza del bordo della tabella;
- **Width:** campo numerico editabile che consente di impostare la larghezza della tabella;
- **Height:** campo numerico editabile che consente di impostare l'altezza della tabella;
- **Class:** menù a tendina che consente di impostare l'attributo class della tabella. Di default è impostato su *Not set*;
- **Table caption:** campo check, permette di attivare/disattivare l'opzione table caption.

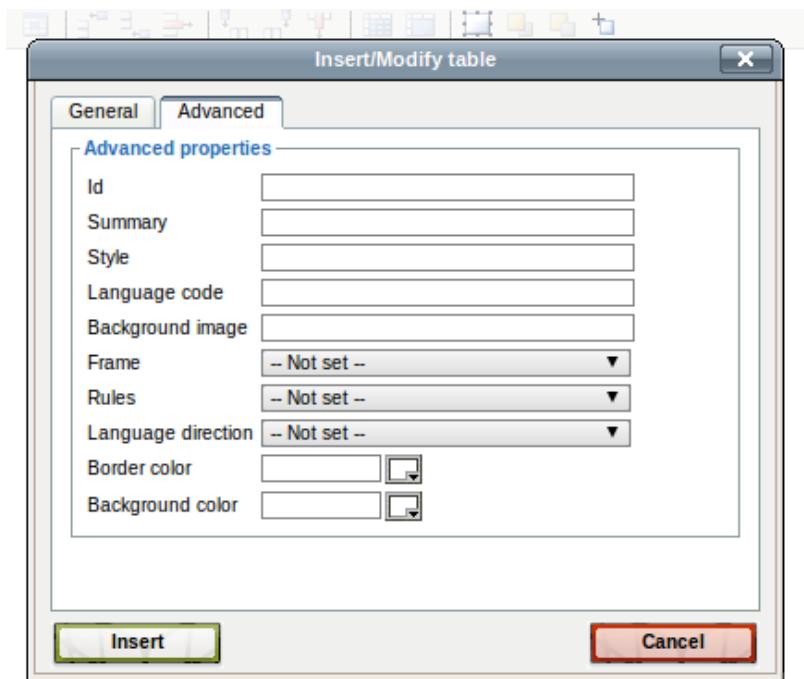


Figura 26: scheda tabella Advanced

Questa finestra è composta da 10 campi:

- **Id:** campo text editabile che consente di assegnare un ID univoco alla tabella;
- **Summary:** campo text editabile che consente di inserire una descrizione della tabella;
- **Style:** campo text editabile che consente di editare lo stile della tabella;
- **Language code:** campo text editabile che permette di aggiungere informazioni sul linguaggio utilizzato;
- **Background image:** campo text editabile che consente di inserire una immagine di sfondo nella tabella;
- **Frame:** menù a tendina che consente di scegliere il tipo di frame da utilizzare all'interno della tabella (void, above, below, hsides, lhs, rhs, vsides, box, border). Di default è impostato su *Not set*;
- **Rules:** menù a tendina che consente di scegliere su quale lato posizionare il bordo di ogni campo della tabella (none, groups, rows, cols, all). Di default è impostato su *Not set*;
- **Language direction:** menù a tendina che consente di scegliere la direzione della lingua utilizzata (da destra a sinistra o da sinistra a destra); l'opzione di default è *Not set*;
- **Border color:** permette di scegliere il colore dei bordi della tabella; consente l'inserimento di codice esadecimale dei colori o la selezione tramite strumenti come [scheda text color Piked \(22\)](#), [scheda text color Palette \(23\)](#) e [scheda text color Named \(24\)](#);
- **Background color:** permette di scegliere il colore dello sfondo della tabella; consente l'inserimento di codice esadecimale dei colori o la selezione tramite strumenti come [scheda text color Piked \(22\)](#), [scheda text color Palette \(23\)](#) e [scheda text color Named \(24\)](#).



- **Table row properties:** permette di impostare alcune proprietà delle righe della tabella:

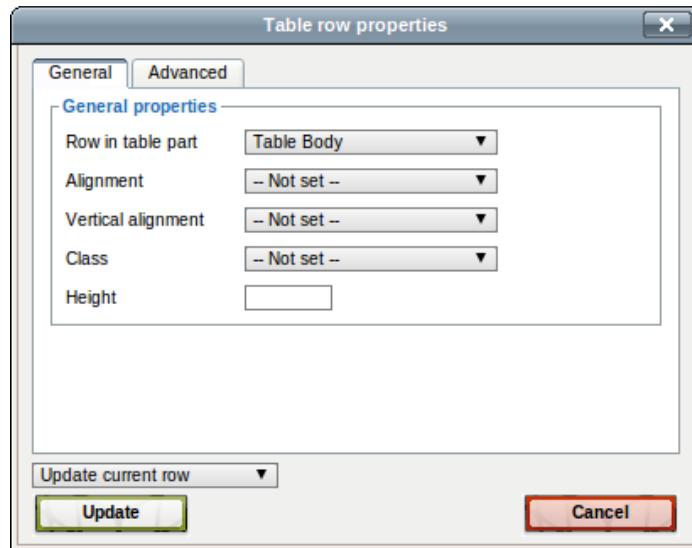


Figura 27: scheda row General

Questa finestra è composta da 6 campi:

- **Row in table part:** menù a tendina che consente di impostare la categoria alla quale appartengono le righe (Body, Head, Foot). Di default è impostato su *Body*;
- **Alignment:** menù a tendina che consente di scegliere l'allineamento degli elementi della riga (left, center, right). Di default è impostato su *Not set*;
- **Vertical alignment:** menù a tendina che consente di scegliere l'allineamento verticale degli elementi della riga (top, center, bottom). Di default è impostato su *Not set*;
- **Class:** menù a tendina che consente di impostare l'attributo class della riga. Di default è impostato su *Not set*;
- **Height:** campo numerico editabile che consente di scegliere l'altezza della riga;
- **Update current row:** menù a tendina che consente di scegliere quali righe aggiornare (riga attuale, righe superiori a quella attuale, righe inferiori a quella attuale, tutte le righe). Di default è impostato su *Update current now*.

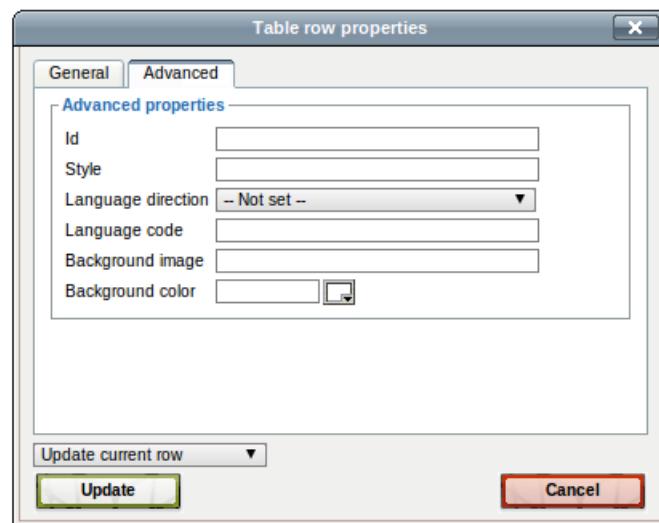


Figura 28: scheda row Advanced

Questa finestra è composta da 7 campi:

- **Id:** campo text editabile che consente di assegnare un ID univoco alla riga;
- **Style:** campo text editabile che consente di editare lo stile della riga;
- **Language direction:** menù a tendina che consente di scegliere la direzione della lingua utilizzata (da destra a sinistra o da sinistra a destra); l'opzione di default è *Not set*;
- **Language code:** campo text editabile che permette di aggiungere informazioni sul linguaggio utilizzato;
- **Background image:** campo text editabile che consente di inserire una immagine di sfondo nella riga;
- **Background color:** permette di scegliere il colore dello sfondo della riga; consente l'inserimento di codice esadecimale dei colori o la selezione tramite strumenti come [scheda text color Piked \(22\)](#), [scheda text color Palette \(23\)](#) e [scheda text color Named \(24\)](#);
- **Update current row:** menù a tendina che consente di scegliere quali righe aggiornare (riga attuale, righe superiori a quella attuale, righe inferiori a quella attuale, tutte le righe). Di default è impostato su *Update current now*.



- **Table cell properties:** permette di impostare alcune proprietà delle celle della tabella:

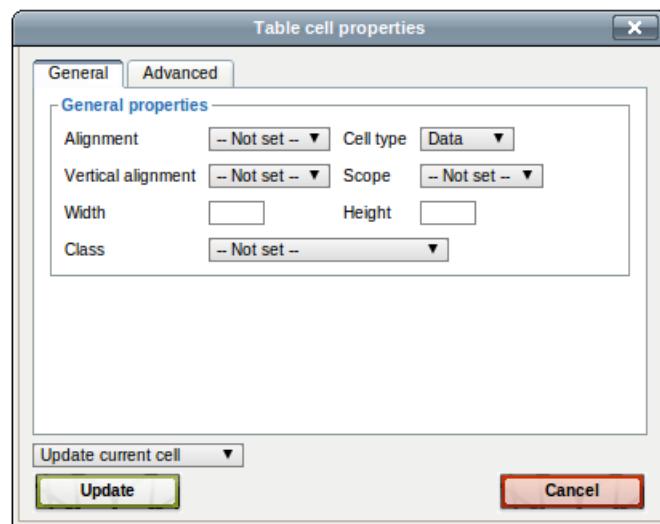


Figura 29: scheda cell General

Questa finestra è composta da 10 campi:

- **Alignment:** menù a tendina che consente di scegliere l'allineamento degli elementi della cella (left, center, right). Di default è impostato su *Not set*;
- **Cell type:** menù a tendina che consente di scegliere il tipo di cella (data, header). Di default è impostato su *Data*;
- **Vertical alignment:** menù a tendina che consente di scegliere l'allineamento verticale degli elementi della cella (top, center, bottom). Di default è impostato su *Not set*;
- **Scope:** menù a tendina che consente di scegliere lo scope della cella (column, row, row group, col group). Di default è impostato su *Not set*;
- **Width:** campo numerico editabile che consente di impostare la larghezza della cella;
- **Height:** campo numerico editabile che consente di impostare l'altezza della cella;
- **Class:** menù a tendina che consente di impostare l'attributo class della cella. Di default è impostato su *Not set*;
- **Update current cell:** menù a tendina che consente di scegliere quali celle aggiornare (cella attuale, tutte le celle in riga, tutte le celle della tabella). Di default è impostato su *Update current now*.

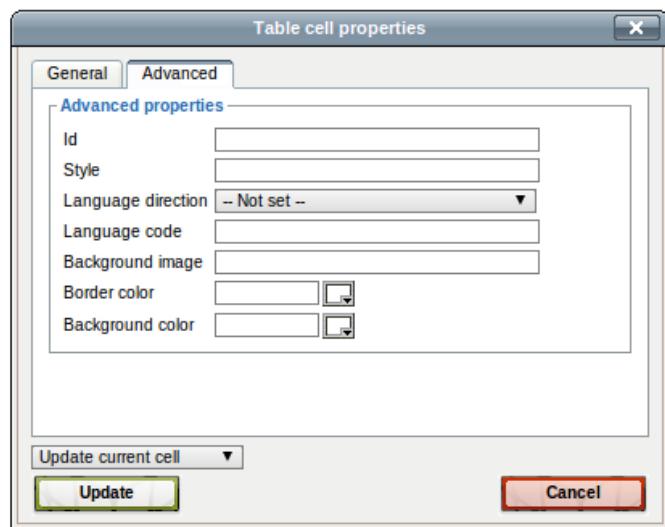


Figura 30: scheda cell Advanced

Questa finestra è composta da 8 campi:

- **Id:** campo text editabile che consente di assegnare un ID univoco alla cella;
- **Style:** campo text editabile che consente di editare lo stile della cella;
- **Language direction:** menù a tendina che consente di scegliere la direzione della lingua utilizzata (da destra a sinistra o da sinistra a destra); l'opzione di default è *Not set*;
- **Language code:** campo text editabile che permette di aggiungere informazioni sul linguaggio utilizzato;
- **Background image:** campo text editabile che consente di inserire una immagine di sfondo nella cella;
- **Border color:** permette di scegliere il colore dei bordi della cella; consente l'inserimento di codice esadecimale dei colori o la selezione tramite strumenti come [scheda text color Piked \(22\)](#), [scheda text color Palette \(23\)](#) e [scheda text color Named \(24\)](#);
- **Background color:** permette di scegliere il colore dello sfondo della cella; consente l'inserimento di codice esadecimale dei colori o la selezione tramite strumenti come [scheda text color Piked \(22\)](#), [scheda text color Palette \(23\)](#) e [scheda text color Named \(24\)](#);
- **Update current cell:** menù a tendina che consente di scegliere quali celle aggiornare (cella attuale, tutte le celle in riga, tutte le celle della tabella). Di default è impostato su *Update current now*.



- **Add row before:** aggiunge una riga sopra la riga attuale;
- **Add row after:** aggiunge una riga sotto la riga attuale;
- **Delete row:** cancella la riga attuale;
- **Insert column before:** aggiunge una colonna a sinistra della colonna attuale;
- **Insert column after:** aggiunge una colonna a destra della colonna attuale;
- **Delete column:** cancella la colonna attuale;
- **Split merged table cells:** separa 2 o più celle precedentemente unite dall'utente;
- **Merge table cells:** unisce 2 o più celle;
- **Custom character:** permette di inserire caratteri speciali attraverso la nuova finestra [finestra dei simboli \(31\)](#):

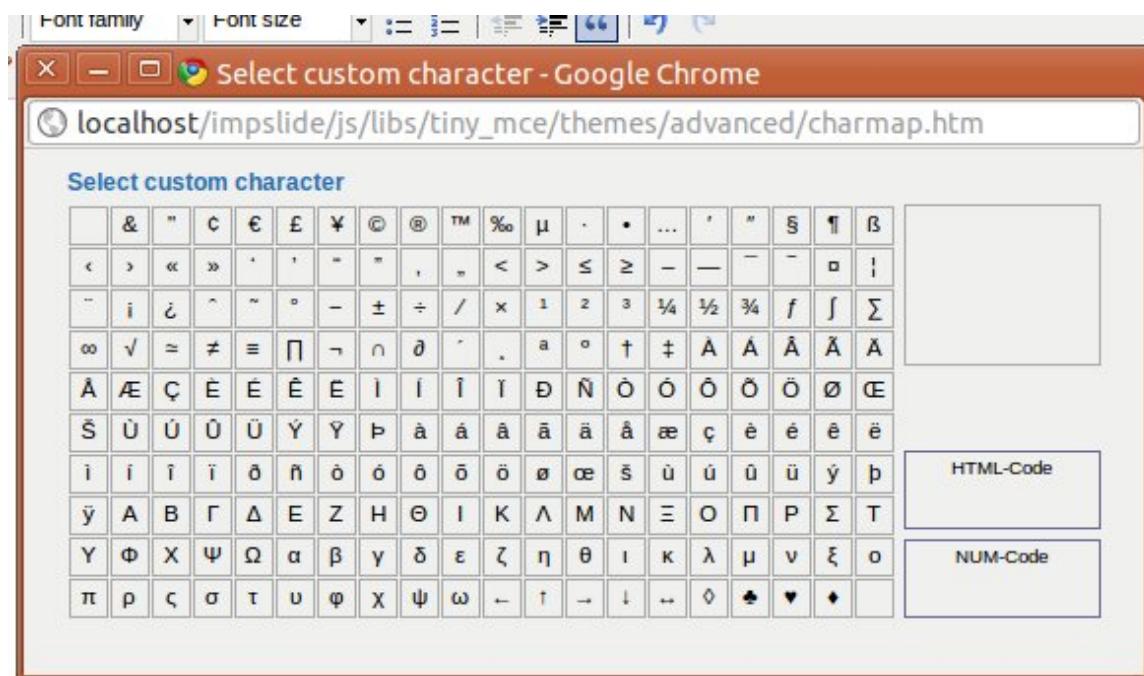


Figura 31: finestra dei simboli

Questa finestra è composta da 4 campi:

- **Select custom character:** permette con il click del mouse di scegliere un simbolo da inserire;
- **Riquadro anteprima:** visualizza il carattere selezionato ingrandendolo e mostrando il suo nome identificativo;
- **HTML-Code:** mostra il codice HTML del carattere selezionato;
- **NUM-Code:** mostra il codice alfanumerico del carattere selezionato.

Quando un simbolo viene cliccato esso viene inserito nella slide nella posizione attuale del cursore di testo e la finestra dei simboli viene chiusa.



- **Emoticon:** permette di inserire emoticon attraverso la nuova finestra [finestra delle emoticon \(32\)](#):



Figura 32: finestra delle emoticon

Questa finestra è composta da un insieme di emoticon selezionabili al click del mouse; quando una emoticon viene cliccata essa viene inserita nella slide nella posizione attuale del cursore di testo e la finestra emoticon viene chiusa.

- **Insert new layer:** crea una nuova nota;
- **Move forward:** porta l'oggetto in primo piano;
- **Move backward:** porta l'oggetto in secondo piano;
- **Toggle absolute position:** attiva/disattiva il posizionamento assoluto dei layer.

## 5 - Conferma

Questo pulsante salva le modifiche effettuate alla **slide**.



### 3.1.10 Presentation View

Accedendo a questa modalità possiamo avviare la presentazione delle nostre **slide**. Lo stile di questa presentazione può essere cambiato tra diversi modelli messi a disposizione; per cambiare stile è sufficiente premere il tasto **T** della tastiera.



Figura 33: presentation view

Di seguito vengono descritti i singoli componenti della **presentation view**; la descrizione del componente è preceduta da un numero intero che permette l'identificazione di quest'ultimo nella figura [presentation view \(33\)](#) di riferimento.

#### 1 - Project Label

Questa label è sempre presente e visibile in modalità **presentation view**. Essa è dotata di 4 pulsanti interattivi:

- : torna alla **landing view** (si veda [Landing View \(3.1.2\)](#) per maggiori informazioni su questa ed altre funzionalità);
- : torna alla **mindmap view** (si veda [Mindmap View: funzionalità di base \(3.1.3\)](#) per maggiori informazioni su questa ed altre funzionalità);
- : modifica la **slide** attualmente in visualizzazione (si veda [Slide View \(3.1.9\)](#) per maggiori informazioni su questa ed altre funzionalità);
- : apre la guida alla **presentation view** (si veda [Presentation View: Guida alla presentazione \(3.1.11\)](#)).

#### 2 - Titolo

Titolo della **slide**.

**3 - Text Area**

Area dove compare il contenuto della **slide**. Può contenere, oltre al testo, svariati tipi di elementi (si veda [Slide View \(3.1.9\)](#) per maggiori informazioni su questa ed altre funzionalità).

**4 - Footer**

Area dove compaiono le informazioni relative alla presentazione, presente in ogni **slide** della presentazione. Le informazioni che compariranno nel **footer** sono quelle inserite nel Project Menu in modalità **MindMap View**. Se non è stato inserito alcun dato sulla presentazione nel Project Menu vengono visualizzate le informazioni di default (si veda [Mindmap View: gestione progetto \(3.1.8\)](#) per maggiori informazioni su questa ed altre funzionalità).

**5 - Pulsanti Child**

Visualizza il numero di **slide child** (massimo 9) collegate alla **slide** attualmente in visualizzazione. Al passaggio del mouse il pulsante viene ingrandito con un'animazione e compare il titolo della **slide child** ad esso collegata; inoltre il **footer** della **slide** viene nascosto temporaneamente finché il mouse non lascia l'area del pulsante, così da facilitare la lettura del titolo della **slide** collegata al pulsante. Questi pulsanti permettono al click del mouse di raggiungere la **slide child** desiderata; in alternativa è possibile premere da tastiera il numero corrispondente al figlio che si desidera raggiungere (es: **1** permette di raggiungere il figlio 1, **2** il figlio 2, etc).



Figura 34: presentation view: selezione del child



Una volta selezionata la **slide child** ci troveremo di fronte ad una schermata simile a questa:



Figura 35: presentation view: raggiungimento del child

Come si può notare nell'immagine [presentation view: raggiungimento del child \(35\)](#) è comparso un link cliccabile alla destra della Project Label che permette di ritornare alla **slide** padre, indicandone anche il titolo. Questo link compare solo ed unicamente quando una **slide** possiede un padre, mai in nessun altro caso. Oltre al click del mouse è possibile tornare al padre (se esiste) di una **slide** premendo la freccia su della tastiera.

## 6 - Navigazione sibling

Queste elenco numerico permette di spostarsi tra le **slide sibling** di una serie di **slide** sorelle. Possono essere cliccate con il mouse oppure è possibile muoversi all'interno della presentazione utilizzando le frecce della tastiera (freccia sinistra: passa alla **slide sibling** immediatamente precedente (se esiste) alla **slide** attuale; freccia destra: passa alla **slide sibling** immediatamente successiva (se esiste) alla **slide** attuale).

Per gestire visivamente un gran numero di **slide sibling** in maniera agevole ma permettendo comunque all'utente di muoversi rapidamente tra **slide sibling** anche non direttamente collegate vengono usate diverse visualizzazioni a seconda del verificarsi o meno di certe condizioni, riassunte di seguito:

- se la **slide** fa parte di una serie di al massimo 10 **slide** (compresa se stessa) vengono visualizzati tutti i numeri in sequenza, dato che la visibilità non risulta essere compromessa:



Figura 36: Navigazione sibling: visualizzazione con 10 **slide sibling**

- se la **slide** fa parte di una serie composta da più di 10 **slide** le visualizzazioni sono di diversi tipi:
  - se la **slide** attuale dista più di 3 posizioni dalla prima e dall'ultima **slide** della sequenza vengono visualizzati i pulsanti della prima **slide**, un simbolo di separazione, i pulsanti delle 2 **slide** precedenti quella attuale, il pulsante della **slide** attuale (evidenziato in maniera univoca), i pulsanti delle 2 **slide** successive quella attuale, un simbolo di separazione ed infine il pulsante dell'ultima **slide**, come da figura [Navigazione sibling: visualizzazione con più di 10 slide sibling \(caso 1\) \(37\)](#);



Figura 37: Navigazione sibling: visualizzazione con più di 10 **slide sibling** (caso 1)

- se la **slide** attuale dista meno di 3 posizioni dalla prima **slide** vengono visualizzati i pulsanti delle prime **slide**, della **slide** corrente (evidenziato in maniera univoca) e delle 2 **slide** successive quella attuale (senza alcun simbolo di separazione), un simbolo di separazione ed il pulsante dell'ultima **slide**, come da figura [Navigazione sibling: visualizzazione con più di 10 slide sibling \(caso 2\) \(38\)](#);



Figura 38: Navigazione sibling: visualizzazione con più di 10 **slide sibling** (caso 2)

- se la **slide** attuale dista meno di 3 posizioni dall'ultima **slide** vengono visualizzati i pulsanti della prima **slide**, un simbolo di separazione, i pulsanti delle 2 **slide** precedenti quella attuale, il pulsante di quella corrente (evidenziato in maniera univoca) e tutti i pulsanti successivi fino a quello dell'ultima **slide**, come da figura [Navigazione sibling: visualizzazione con più di 10 slide sibling \(caso 3\) \(39\)](#);



Figura 39: Navigazione sibling: visualizzazione con più di 10 **slide sibling** (caso 3)



### 3.1.11 Presentation View: Guida alla presentazione

Il **gritter** guida illustra i comandi e le scorciatoie di tastiera per la gestione della modalità **presentation view**:



Figura 40: presentation view: **gritter** di help

Il suo comportamento e la sua funzione è del tutto simile a quello già visto nella sezione [Mindmap View: funzionalità avanzate \(3.1.4\)](#) al punto 4 - **Guida alla mindmap**.

## 3.2 Azioni richieste/permesse

In questa sezione verranno illustrate le azioni possibili da parte dell'utente; attraverso un link cliccabile sarà possibile raggiungere la sezione che indica come eseguire l'operazione desiderata.

Azione	Link
creazione di una nuova <b>mindmap</b>	<a href="#">Landing View (3.1.2) (6 - Crea Progetto)</a>
creazione di una <b>slide</b> all'interno di una <b>mindmap</b>	<a href="#">Mindmap View: operazioni su slide (3.1.5)</a>
compattamento di una o più <b>slide</b> all'interno di una <b>mindmap</b>	<a href="#">Mindmap View: compattamento/scompattamento slide (3.1.6)</a>
scompattamento di una o più <b>slide</b> all'interno di una <b>mindmap</b>	<a href="#">Mindmap View: compattamento/scompattamento slide (3.1.6)</a>
assegnamento di un titolo alla <b>slide</b>	<a href="#">Slide View (3.1.9) (2 - Titolo)</a>
inserimento di testo nel corpo della <b>slide</b>	<a href="#">Slide View (3.1.9) (3 - Text Area)</a>
inserimento di immagini nel corpo della <b>slide</b>	<a href="#">Slide View (3.1.9) (4 - Strumenti)</a>



modifica di una <b>slide</b>	<a href="#">Slide View (3.1.9)</a>
riposizionamento di una <b>slide</b> all'interno del piano di lavoro	<a href="#">Mindmap View: operazioni su slide (3.1.5)</a>
rimozione di una <b>slide</b> all'interno del piano di lavoro	<a href="#">Mindmap View: operazioni su slide (3.1.5)</a>
salvare una <b>slide</b> su richiesta dell'utente	<a href="#">Slide View (3.1.9) (5 - Conferma)</a>
inserimento di dettagli relativi alla <b>mindmap</b>	<a href="#">Mindmap View: gestione progetto (3.1.8)</a>
presentazione della <b>mindmap</b>	<a href="#">Mindmap View: funzionalità di base (3.1.3) (1 - Project Label)</a>
salvataggio della <b>mindmap</b>	<a href="#">Mindmap View: funzionalità di base (3.1.3) (1 - Project Label)</a>
caricamento della <b>mindmap</b>	<a href="#">Landing View (3.1.2) (7 - Modifica)</a>
eliminazione della <b>mindmap</b>	<a href="#">Landing View (3.1.2) (9 - Elimina)</a>
zoom e spostamenti all'interno della <b>mindmap</b>	<a href="#">Mindmap View: funzionalità di base (3.1.3) (3 - Navigation Menu)</a>
aggiunta di note all'interno di una <b>slide</b>	<a href="#">Slide View (3.1.9) (4 - Strumenti)</a>
anteprima del contenuto di una <b>slide</b>	<a href="#">Mindmap View: funzionalità avanzate (3.1.4) 5 - Anteprima slide</a>
aggiunta di <b>slide sibling</b> e <b>slide child</b> ad una <b>slide</b> esistente	<a href="#">Mindmap View: operazioni su slide (3.1.5)</a>
avviare una presentazione	<a href="#">Mindmap View: funzionalità di base (3.1.3) (1 - Project Label), Landing View (3.1.2) (8 - Presenta) e Mindmap View: operazioni su slide (3.1.5)</a>

Tabella 2: azioni richieste/permesse

## 4 Appendice

### 4.1 Messaggi/erri visualizzati nella console

I seguenti messaggi/erri non vengono visualizzati direttamente a schermo ma vengono mostrati all'interno della console del **Browser**. L'utente non vedrà mai comparire questi messaggi a schermo a meno che non apra manualmente la console. Questi messaggi/erri sono utili agli sviluppatori in fase di programmazione/debug. Ogni messaggio è caratterizzato da un codice univoco.

- **[E01] SlideManager non è ancora stato inizializzato:** non è stata richiamata la funzione init manager che inizializza i vari manager alla selezione del progetto;
- **[E02] SlideList manager non è ancora stato inizializzato:** non è stata richiamata la funzione init manager che inizializza i vari manager alla selezione del progetto;
- **[E03] Content manager non è ancora stato inizializzato:** non è stata richiamata la funzione init manager che inizializza i vari manager alla selezione del progetto;
- **[E04] Slide not found:** la **slide** cercata non esiste;



- **[E05] Parsed string is not a json file:** si è cercato di convertire un file non JSON in un oggetto;
- **[E06] User not loaded:** utente non caricato correttamente;
- **[E07] Storage key not found:** la chiave richiesta non è presente nel local storage;
- **[E08] Provided object is not serializable. (cyclic structure?):** l'oggetto fornito non è serializzabile tramite JSON;
- **[E09] Unsaved Slide:** slide non salvata;
- **[E10] Unsaved SlideList:** slidelist non salvata;
- **[E11] Unsaved Content:** contenuto non salvato;
- **[E12] Project not loaded:** progetto non caricato correttamente;
- **[E13] L'oggetto persistence non implementa correttamente l'interfaccia PersistenceInterface:** errore nell'implementazione dell'interfaccia.

## 4.2 Messaggi/erri visualizzati nei gritter

I seguenti messaggi/erri vengono visualizzati direttamente a schermo all'interno dei gritter. Questi gritter sono temporanei. Questi messaggi/erri sono utili all'utente durante l'uso del nostro software; sono caratterizzati da un codice univoco,

- **[M01] Non è possibile eliminare la prima slide del progetto:** la slide 0 del progetto non può essere eliminata in quanto è stata impostata come slide principale che ha il compito di introdurre la presentazione;
- **[M02] Scegli la posizione in cui spostare la slide:** questo messaggio compare quando si esegue l'operazione "sposta slide" o "sposta ramo" dal PieMenu. Viene richiesto all'utente di scegliere la slide dove agganciare la slide/ramo precedentemente selezionata per lo spostamento;
- **[M03] Impossibile spostare il ramo in questa posizione:** messaggio che compare quando si cerca di spostare un ramo in una posizione vietata. Per esempio scegliendo "sposta ramo" dalla slide radice questo errore segnalerà che il ramo radice non può essere spostato in altre posizioni;
- **[M04] Impossibile spostare la slide in questa posizione:** messaggio che compare quando si cerca di spostare una slide in una posizione vietata, come per esempio quando si cerca di spostare una slide posizionandola come figlia di una delle sue slide child;
- **[M05] Impossibile spostare la prima slide del progetto:** messaggio che compare quando si cerca di spostare la slide radice del progetto.
- **[M06] Impossibile aggiungere figli alla slide selezionata, numero massimo raggiunto:** se una slide ha già raggiunto il numero massimo di figli disponibili (9) questo errore segnalerà l'impossibilità di continuare nell'operazione "aggiungi child";
- **[M07] Si vuole eliminare la slide ed i suoi figli?:** messaggio che chiede la conferma dell'operazione elimina slide;
- **[M08] Eliminare il progetto?:** messaggio che chiede la conferma dell'operazione elimina progetto.

## 4.3 Glossario

**Browser** : programma che, grazie all'interpretazione dei linguaggi HTML, CSS e JavaScript permette di visualizzare e di interagire con i contenuti delle pagine dei siti web.



**Footer** : area situata sul piede della **slide** dove vengono visualizzate le informazioni relative alla presentazione a cui la **slide** appartiene.

**Gritter** : pannello semitrasparente a comparsa contenente diverse tipologie di informazioni.

**HTML** : linguaggio di programmazione usato per la creazione di pagine web attraverso l'uso di particolari istruzioni chiamate tag.

**JavaScript** : linguaggio di scripting orientato agli oggetti comunemente usato nei siti web.

**Landing View** : modalità di visualizzazione che consente di creare nuovi progetti e gestire quelli precedentemente salvati.

**MindMap** : mappa mentale creata tramite la connessione di varie **slide**.

**MindMap View** : modalità di visualizzazione che rappresenta l'insieme delle **slide** e le relazioni che intercorrono tra di esse.

**MindSlide** : sistema che, secondo lo schema del mind mapping, intende rappresentare una visione globale di una presentazione di **slide** e fornire un maggior livello di dettaglio di una particolare **slide**.

**MiniPieMenu** : menù rotondo per la gestione degli spostamenti di **slide** e **rami**.

**Padding** : spazio lasciato intorno ad un elemento senza l'utilizzo dei margini.

**PieMenu** : menù rotondo per la gestione delle operazioni sulle **slide** e sui **rami**.

**Presentation View** : modalità che consente all'utente di avviare i propri progetti come presentazione.

**Project Menu** : menù a scomparsa presente in modalità **MindMap View** che consente di inserire/modificare informazioni relative alla presentazione come titolo, data evento, descrizione evento, etc.

**Ramo/i** : insieme rappresentato da una **slide**, tutti i suoi **child**, tutti i **sibling** alla destra della **slide** e tutti i loro rispettivi **child**.

**Slide** : unità minima della presentazione: include testo, immagini e collegamenti.

**Slide Child** : **slide** figlia, identifica un approfondimento.

**Slide Sibling** : sequenza di **slide** correlate.

**Slide View** : modalità di visualizzazione che permette di effettuare modifiche ed inserimenti all'interno di una singola **slide**.

**Text area** : area dedicata al testo all'interno delle **slide**.