



SICLA Sistema Informativo Concertativo

Sommario

1 INTRODUZIONE	3
2 TERMINOLOGIA E DEFINIZIONI	3
3 PREREQUISITI	3
3.1 INFRASTRUTTURA.....	3
3.2 KIT DI RIUSO	3
3.3 PRE-REQUISITI, VINCOLI E CRITICITÀ.....	3
4 CONFIGURAZIONE	4
4.1 CONFIGURAZIONE DEL SISTEMA	4
4.2 CONFIGURAZIONE ELEMENTI GRAFICI	4
5 INSTALLAZIONE	4
6 CREAZIONE DI UN PROGETTO	5

1 INTRODUZIONE

Il presente documento vuole fornire le informazioni necessarie per l'installazione la configurazione e la parametrizzazione dell'applicativo SICLA – Sistema Informativo Concertativo.

Sicla è un sistema concertativo nato per la concertazione di limiti territoriali tra più enti all'interno di una determinata area.

Nel 2019 si è evoluto diventando un sistema concertativo tematico con facoltà di parametrizzazione.

2 TERMINOLOGIA E DEFINIZIONI

- WMS: Per Web Map Service (WMS) si intende una specifica tecnica definita dall'OGC, che produce dinamicamente mappe di dati spazialmente riferiti a partire da informazioni geografiche. Questo standard internazionale definisce una "mappa" come rappresentazione di informazioni geografiche restituendo un'immagine digitale idonea ad essere visualizzata su browser web.

3 PREREQUISITI

3.1 Infrastruttura

Struttura mono-server con Ubuntu avente all'interno:

- Apache 2.x
- Database Postgres 9.x (consigliata 9.5) con codifica UTF-8 e Postgis 2.x
- Server di posta

3.2 Kit di riuso

Cartelle:

- Attachments: cartella dove vengono salvati tutti gli allegati;
- Config: cartella contenente impostazioni generali, di connessione e specifiche dei progetti;
- Controller: cartella che contiene tutti i Controller lato back-end;
- Model: cartella che contiene tutti i Model lato back-end;
- View: cartella che contiene tutte le View lato back-end;
- Webroot: cartella contenente il front-end e tutti i file accessibili.

Database:

- File dump.sql contenente dati di prova.

Elementi grafici:

- Webroot/resources/images: tutte le icone riguardanti i pulsanti dell'applicativo;
- Webroot/resources/login:
 - Header.png: 483x135px, immagine della schermata di login
 - Header_long.png: 850x135px, immagine della schermata di trattamento dati
- Webroot/resources/logos:
 - Background.jpg: 1800x237px, immagine di background dell'header dell'applicativo
 - Header-left.png: 545x70px, header in alto a sinistra
 - Header-right.png: 478x70px, header in alto a destra

3.3 Pre-requisiti, vincoli e criticità

Webserver:

- PHP 5.6.x
- Almeno un base layer (come OpenStreetMap)
- Tematismi WMS da esporre in mappa
- Estensioni intl, mbstring, libxml, pdo_pgsql, zip, zlib installate

Cartelle aventi tutti i permessi:

- Attachments
- Config
- Tmp
- Webroot

4 CONFIGURAZIONE

4.1 Configurazione del sistema

1. Scaricare la cartella del progetto, posizionarla nella document root del web server;
2. Restaurare il file dump.sql all'interno di un database vuoto;
3. Popolare la tabella 'towns' con i dati delle città desiderate, senza eliminare quelle già presenti;
4. Se non è presente, creare un collegamento alla cartella temporanea del web server all'interno della document root;
5. Assicurarsi che le cartelle 'attachments', 'Config', 'tmp', 'webroot' e sottocartelle abbiano tutti i permessi necessari;
6. Aprire il file *database.php* all'interno della cartella Config e configurare la connessione a DB.

4.2 Configurazione elementi grafici

Seguire il path delle immagini indicato nella sezione 3.2 e cambiare le immagini di default con quelle desiderate, prestando attenzione a mantenere le stesse dimensioni delle precedenti.

5 Installazione

1. Una volta configurato il sistema, aprire il file *core.php* all'interno della cartella Config e cambiare il valore del debug da 0 a 2:
 - a. `Configure::write('debug', 0) -> Configure::write('debug', 2);`
2. Accedere all'applicativo dall'url del server utilizzato ed eseguire il primo login:
 - a. Username: sicla
 - b. Password: sicla2019;
3. Aprire nuovamente il file *core.php* e cambiare il valore del debug da 2 a 0;
4. Aggiornare la pagina, effettuare il login, selezionare il progetto di esempio e caricarlo;
5. Dopo preso mano con l'applicativo, accedere al pannello di amministrazione dei progetti e creare il primo vero progetto. Un progetto per essere funzionale ha bisogno di tutti i campi obbligatori delle sue impostazioni, oltre ad almeno un baselayer inserito. Si può accedere

alle impostazioni del progetto appena creato tramite l'apposito pulsante sulla griglia dei progetti;

6. Creare ed associare i vari enti caricati/creati e l'utente sicla al nuovo progetto;
7. Eseguire il login con lo stesso utente al nuovo progetto, caricarlo e, se desiderato, cancellare il progetto di esempio;
8. Eliminare i dati di esempio all'interno della tabella 'towns'.

6 Creazione di un progetto

1. Accedere alla griglia di amministrazione dei progetti;
2. Premere il tasto '+', assegnare un nome e una descrizione e salvarlo;
3. Accedere alle impostazioni del progetto tramite il pulsante 'ingranaggio' sulla riga del progetto
4. Compilare ogni campo presente (Il percorso upload verrà compilato automaticamente);
5. Inserire almeno un base layer (Es. OpenStreetMap) e salvare le impostazioni (il progetto diventerà attivo);
6. Associare utenti e enti/comuni desiderati al progetto creato;

Per utilizzare il nuovo progetto basterà eseguire il login con uno degli utenti associati ad esso e caricarlo.

L'inserimento di un tema di concertazione nelle impostazioni andrà ad influenzare l'elenco dei comuni/enti da coinvolgere una volta disegnata l'osservazione.

Per maggiori informazioni riguardo alla creazione di un progetto, visualizzare la guida apposita.