MANUALE OPERATIVO

GRATTA LA PASTA

Gestione campagne, biglietti, partecipazioni, verifica email OTP e riscossione premi

Versione operativa: v6.61 + flusso OTP

Documento per amministratori e operatori

pastagiglio.it/grattalapasta

Come usare questo manuale

Per chi gestisce

Amministratori della piattaforma, responsabili delle attività e operatori che seguono campagne e premi.

Per chi partecipa

Percorso pubblico: inserimento email, consenso, codice OTP, assegnazione del biglietto e grattata.

Limiti del documento

Descrive le funzioni documentate e i test riferiti dall'operatore. Alcune voci possono dipendere dalla configurazione installata.

Nota di versione

Il pacchetto originale v6.60 documenta la logica a lotto fisso e l'identificazione via email. Le successive modifiche OTP e grafiche sono state provate dall'operatore sul sito. Le schermate amministrative possono variare rispetto a questa guida.

Mappa dell'applicativo

Area pubblica

Pagina della campagna, verifica email OTP, biglietto assegnato, grattata e visualizzazione dell'esito.

Pannello amministrativo

Campagne, attività, report, esportazioni CSV, modalità test, verifica premi e impostazioni email/SMTP.

Dati e servizi

Database SQLite, file PHP, risorse grafiche/upload e servizio email SMTP configurato.

Percorso logico

1. **Configura**
2. **Genera lotto**
3. **Pubblica**
4. **Verifica email**
5. **Gioca**
6. **Gestisci premi**

Ruoli e responsabilità

Amministratore piattaforma

Può gestire più attività commerciali, creare o gestire account attività e accedere alla visione complessiva prevista dal ruolo.

Amministratore attività

Gestisce le campagne e i dati della propria attività. L'applicazione separa i dati tramite l'identificativo dell'attività (organization_id).

Buone pratiche

- Usare account individuali e non condividere le password.
- Uscire dal pannello quando si termina il lavoro.
- Concedere accesso solo a chi deve gestire campagne o premi.
- Non inviare credenziali SMTP, password o codici OTP in chat o email.

Accesso e dashboard amministrativa

Accesso

- Aprire la pagina di login amministrativo prevista dall'installazione.
- Autenticarsi con l'account assegnato; non usare l'account di un altro operatore.
- Dopo l'accesso, usare la dashboard come punto di partenza.

Voci documentate nella dashboard

- Campagne e creazione campagna
- Attività commerciali (se ruolo piattaforma)
- Report e statistiche
- CSV / esportazione dati
- Diagnostica e impostazioni email/SMTP
- Test amministratore e verifica premio

Le voci visibili dipendono dal ruolo e dalla versione installata.

Creare una campagna

- Dalla dashboard selezionare «+ Campagna» o la funzione equivalente.
- Inserire nome e descrizione, attività di appartenenza e impostazioni della campagna.
- Definire il numero totale di biglietti (lotto fisso).
- Impostare date/periodo, stato attivo e informazioni per la riscossione, se previste.
- Salvare e controllare il riepilogo prima di generare i biglietti.

Attenzione

La generazione del lotto è un passaggio definitivo: una volta creati i biglietti, il sistema blocca la rigenerazione dello stesso lotto e la modifica della distribuzione degli esiti.

Prima di pubblicare, verificare sempre nome, totale, premi, quantità e testo mostrato al partecipante.

Configurare gli esiti e i premi

Regola del lotto fisso

La somma delle quantità di tutti gli esiti deve essere esattamente uguale al totale dei biglietti della campagna.

Esempio: premio

10 biglietti vincenti

«Pasta fresca»

Esempio: non vincente

990 biglietti

«Non hai vinto»

Totale lotto

10 + 990 = 1.000

Configurazione coerente

- È previsto un solo esito non vincente per campagna.
- Prima della generazione, gli esiti sono modificabili.
- Dopo la generazione, lotto ed esiti vengono bloccati.

Generazione e pubblicazione dei biglietti

1 · Controllo

Verificare che il totale e la somma delle quantità siano coerenti.

2 · Generazione

Il sistema crea il lotto e associa casualmente gli esiti ai biglietti.

3 · Pubblicazione

Aprire l'anteprima e il link pubblico; testare prima della promozione.

Punto chiave

Lo scratch rivela un esito già assegnato al biglietto: non effettua una nuova estrazione nel momento in cui l'utente gratta. Ogni biglietto dispone di un token univoco.

Non usare la funzione di eliminazione della campagna come metodo ordinario per correggere errori: verificare prima gli impatti e fare un backup.

Percorso del partecipante: email e OTP

01	**Apre la campagna**	Il partecipante raggiunge il link pubblico della campagna attiva.
02	**Inserisce l'email**	Digita un indirizzo valido e accessibile e accetta il consenso richiesto.
03	**Riceve il codice**	Il codice OTP viene inviato alla stessa casella email; controllare anche lo spam.
04	**Verifica**	Inserisce le sei cifre; il codice ha validità indicata di 5 minuti.
05	**Accede al biglietto**	Se la verifica è accettata, il flusso prosegue verso il biglietto assegnato.

Il codice è personale: non va condiviso. L'operatore non deve chiedere al partecipante di comunicargli l'OTP.

Interfaccia OTP: uso corretto

Inserimento del codice

Nella grafica aggiornata, il codice si inserisce in sei caselle. È possibile digitare le cifre in sequenza; l'interfaccia supporta l'inserimento facilitato testato.

Scadenza e nuovo invio

Il codice indicato è valido per 5 minuti. Se scade, richiedere un nuovo codice e usare quello più recente ricevuto.

Messaggi comuni

- «Codice errato»: ricontrollare le cifre e riprovare nei limiti consentiti.
- «Codice scaduto o non trovato»: richiedere un nuovo codice.
- Email non ricevuta: controllare indirizzo, spam e attendere qualche istante prima di riprovare.
- Non condividere OTP o schermate che mostrano dati personali.

Il gioco: assegnazione e grattata

Biglietto assegnato

Il server associa il biglietto al partecipante. Se lo scratch non è stato completato, il partecipante può riprenderlo.

Grattata

La superficie si rimuove con mouse o tocco; l'interfaccia mostra l'avanzamento e rivela il risultato.

Esito

Il risultato del biglietto è già determinato dal lotto generato; lo scratch serve a rivelarlo.

Comportamento importante

- Il browser non deve ricevere il premio prima della rivelazione.
- Una vincita può richiedere la compilazione dei dati obbligatori del vincitore.
- Non aggiornare o chiudere la pagina durante un'operazione se il sistema segnala che è in corso.

Gestione dei vincitori e riscossione

- Dalla dashboard aprire «Verifica premio» o la funzione equivalente.
- Cercare il codice/token del premio e verificare che il biglietto risulti vincente.
- Controllare che lo scratch sia completato e che i dati identificativi obbligatori siano presenti.
- Usare la funzione di conferma riscossione solo quando il premio è stato effettivamente consegnato.
- Se necessario, usare la funzione prevista per reinviare l'email al vincitore.

Controllo prima del riscatto

La procedura amministrativa è prevista solo per esiti vincenti dopo la rivelazione e dopo il completamento dei dati richiesti.

Registrare la riscossione una sola volta e secondo le procedure dell'attività.

Impostazioni email e SMTP

Le impostazioni email/SMTP sono centralizzate nel pannello amministrativo, quando abilitate nella versione installata.

- Aprire «Email / SMTP» dalla dashboard.
- Controllare host, porta, sicurezza della connessione, nome utente e mittente in base ai parametri forniti dal gestore email.
- Salvare le impostazioni e utilizzare «Invia email di prova» per verificare la consegna.
- Le notifiche amministrative possono essere configurate separatamente secondo le opzioni disponibili.
- Non inserire password o segreti in screenshot, presentazioni condivise o ticket di assistenza.

Se l'email non arriva

1. Controllare l'indirizzo.
2. Verificare spam/posta indesiderata.
3. Eseguire il test SMTP.
4. Consultare il messaggio diagnostico senza pubblicare segreti.

Un problema di notifica amministrativa può essere diverso da un problema di invio OTP: testare il flusso interessato.

Report, statistiche ed esportazioni

Report campagna

Andamento giornaliero, distribuzione premi, partecipazione e ultime vincite, secondo i filtri disponibili.

CSV

Esportare i dati per analisi esterne o archiviazione autorizzata. Verificare sempre intervallo date e campagna selezionata.

Diagnostica

Usare le funzioni di diagnostica disponibili per individuare problemi operativi; non sostituiscono il controllo dei log del server.

Uso responsabile dei dati

- Esportare solo i dati necessari e conservarli in luoghi autorizzati.
- Limitare la condivisione dei CSV che contengono email, telefoni o dati dei vincitori.
- Per la stampa o il PDF, controllare che filtri e periodo siano quelli desiderati.

Modalità test amministratore

La modalità test consente di simulare gli esiti senza alterare la partecipazione reale.

Cosa fa

Permette di scegliere gli esiti configurati e ripetere la grattata senza assegnare biglietti reali né incrementare tentativi o riscatti.

Cosa non deve fare

Non deve creare partecipanti reali né modificare cards, participants o redeemed_at; usare questa modalità per controllare grafica e messaggi.

La modalità test amministratore non va confusa con la cartella web di test: la prima è una funzione dell'applicazione; la seconda è una copia separata dell'installazione.

Manutenzione: backup e aggiornamenti

- Prima di ogni aggiornamento, scaricare una copia aggiornata dell'intera cartella applicativa.
- Verificare che il backup includa soprattutto data/gratta.sqlite, file PHP, impostazioni necessarie e upload.
- Conservare separatamente il backup e limitarne l'accesso.
- Applicare prima gli aggiornamenti nella copia protetta di test.
- Quando si modifica solo la grafica, sostituire solo index.php se la patch lo prevede; non sovrascrivere database o configurazione.
- Dopo l'aggiornamento, verificare pagina pubblica, invio OTP, codice errato, codice corretto e accesso al biglietto.

Ripristino

Se un aggiornamento causa errori, ripristinare i file precedenti dalla copia di sicurezza. Non ripristinare un database vecchio alla cieca: si rischia di perdere partecipazioni e riscatti recenti.

Privacy e sicurezza operativa

Email e consenso

L'email viene associata alla partecipazione. L'indirizzo non può essere riutilizzato nella stessa campagna secondo il controllo server-side documentato.

OTP

Il codice è temporaneo e va trattato come una credenziale. Non chiedere mai al partecipante di comunicarlo all'operatore.

Limiti realistici

La verifica email aumenta il controllo, ma non prova da sola l'identità reale. Indirizzi diversi possono essere usati da una stessa persona.

Checklist sicurezza

- Non condividere password, credenziali SMTP, token o codici OTP.
- Limitare accessi amministrativi e proteggere le cartelle di test.
- Mantenere aggiornati backup e procedure di ripristino.
- Pubblicare un'informativa privacy coerente con i dati effettivamente trattati.

Risoluzione dei problemi più comuni

Non arriva il codice OTP	Controllare l'email inserita, spam e invio SMTP; richiedere un nuovo codice rispettando eventuali limiti.
Codice errato	Verificare le sei cifre e usare il codice più recente ricevuto.
Codice scaduto	Richiedere un nuovo codice e inserirlo entro il tempo indicato.
Pulsante non risponde	Ricaricare senza cache (Ctrl+F5); verificare la versione di index.php e ripristinare il file precedente se necessario.
Pagina in errore dopo update	Non fare altre modifiche; ripristinare i file precedenti e controllare i log PHP/hosting.
Premio non riscattabile	Verificare che il biglietto sia vincente, che lo scratch sia completato e che i dati obbligatori siano presenti.

Checklist operativa prima del lancio

Prima di pubblicare una campagna

- Totale biglietti e somma delle quantità coerenti.
- Esiti, testi, premi e istruzioni di riscossione verificati.
- Lotto generato una sola volta e riepilogo controllato.
- Link pubblico, logo e visualizzazione su smartphone testati.
- Email/OTP testata con un indirizzo controllato.
- Modalità test amministratore eseguita.
- Informativa privacy e contatti di supporto aggiornati.

Controlli periodici durante la campagna

- Email OTP consegnate e messaggi di errore sotto controllo.
- Partecipazioni, biglietti scoperti e premi riscattati monitorati nei report.
- Codici premio e dati vincitori gestiti con accessi limitati.
- Backup prima di ogni intervento tecnico.
- Aggiornamenti provati prima nella copia di test.

Glossario essenziale

RIFERIMENTO

Campagna — Insieme di biglietti e regole di partecipazione.

Lotto fisso — Insieme di biglietti generati una sola volta con esiti già assegnati.

OTP — Codice temporaneo inviato via email per confermare l'accesso alla partecipazione.

Token — Codice univoco associato a un biglietto o premio.

Scratch — Azione che rimuove la superficie e rivela l'esito assegnato.

Riscatto — Registrazione amministrativa della consegna di un premio vincente.

SMTP — Protocollo/servizio usato per inviare email.

CSV — Formato tabellare esportabile per report e analisi.

Riferimenti e limiti del manuale

Base documentale utilizzata

- README e note di versione del pacchetto originale Gratta la Pasta v6.60.
- Struttura dei file amministrativi e delle funzioni PHP presenti nel pacchetto originale.
- Modifiche OTP e grafiche successive e prove descritte dall'operatore durante la conversazione.

Limiti

Le schermate possono variare in base alla versione e ai permessi. Questo manuale è una guida operativa, non una certificazione di sicurezza né una sostituzione dell'informativa privacy, delle procedure interne o dei log dell'hosting. Le protezioni anti-abuso devono essere verificate tecnicamente oltre ai test visivi.

In caso di dubbio: non intervenire sul database in produzione; eseguire backup e testare prima nella copia protetta.