System Design

Design Goals

1. **Performance**
   1. **Tempo di risposta**
      1. La validazione del Green Pass deve essere effettuata entro 2 secondi.
   2. **Throughput**
      1. Deve essere supportata la validazione contemporanea di almeno 20 Green Pass per sessione
   3. **Memoria**
      1. La quantità di memoria occupata dal sistema dipende da quella necessaria al mantenimento del database
2. **Dependability**
   1. **Robustezza**
      1. Gli input non validi inseriti dall’utente devono essere segnalati con messaggi d’errore
   2. **Affidabilità**
      1. Il sistema deve garantire che i Green Pass ricevuti per la validazione non siano presenti in copie
      2. Il report generato deve essere consistente con le informazioni contenute nei singoli esiti
   3. **Disponibilità**
      1. Il sistema deve essere disponibile durante orario universitario per il Docente e H24 per il Direttore di Dipartimento
   4. **Tolleranza agli errori**
      1. In caso di errore durante la validazione di uno o più Green Pass la sessione di validazione deve essere invalidata
   5. **Sicurezza**
      1. Tutte le password devono essere crittografate prima di essere memorizzate
      2. Il sistema deve garantire il rispetto delle leggi sulla privacy
3. **Cost** 
   1. **Costi di sviluppo**
      1. Il costo complessivo del progetto ammonta ad un massimo di 200 ore (max 50 ore per ogni membro del team)
   2. **Costi di installazione**
4. **Maintenance**
   1. **Estensibilità**
      1. Il sistema deve essere progettato in modo tale che sia possibile aggiungere moduli su richiesta del cliente
   2. **Adattabilità**
      1. Il sistema deve essere progettato su una struttura generica in modo da poter essere utilizzato in altri ambiti professionali (es. aziende, convegni, ecc…)
   3. **Portabilità**
      1. Il sistema deve essere fruibile su tutti i dispositivi mobile e desktop in maniera indipendente dal sistema operativo o dall’hardware utilizzato
   4. **Tracciabilità dei requisiti**
      1. La tracciabilità dei requisiti deve essere garantita da una matrice di tracciabilità che permette di ricondurre ogni artefatto al proprio requisito
5. **End User**
   1. **Usabilità**
      1. Il sistema deve avere un’interfaccia semplice e immediata in modo da consentire un’interazione rapida e efficiente, così da ridurre i tempi di controllo

**Trade-off**

1. Tempo di rilascio vs funzionalità

Per rispettare le scadenze del Progetto potrebbe essere necessaria l’implementazione parziale di alcune delle funzionalità richieste.

1. Usabilità vs memoria

Poichè uno degli obiettivi del Sistema è l’alta usabilità per gli utenti finali, è necessario memorizzare una grande porzione di dati e ciò va a discapito di una più elevata dimensione del database.

1. Velocità vs memoria

Per favorire un rapido accesso ai dati risulta essere più vantaggioso utilizare una quantità di memoria più elevate.

**Architettura del Sistema corrente**

Non c’è un Sistema corrente.

**Architettura del Sistema proposto**

Il Sistema proposto è una web application che vuole facilitare, velocizzare e rendere più sicuro il controllo dei Green Pass degli studenti, che i docenti devono effettuare in aula. Poichè l’usabilità è uno degli obiettivi principali del Sistema, è d’obbligo fornire una facile interazione con il Sistema. Pertanto, la scelta dell’architettura è ricaduta sul modello MVC, appunto utilizzato solitamente per sistemi interattivi.

Questo pattern architetturale si compone di tre layer:

* **Model**: si occupa di mantenere le informazioni del dominio applicativo;
* **View**: permette la visualizzazione delle informazioni fornite dal Model;
* **Controller**: è responsabile delle interazioni con l’utente, recuperando I dati dal model mandandoli alle view per la visualizzazione.

**Decomposizione del Sistema in sottosistemi**

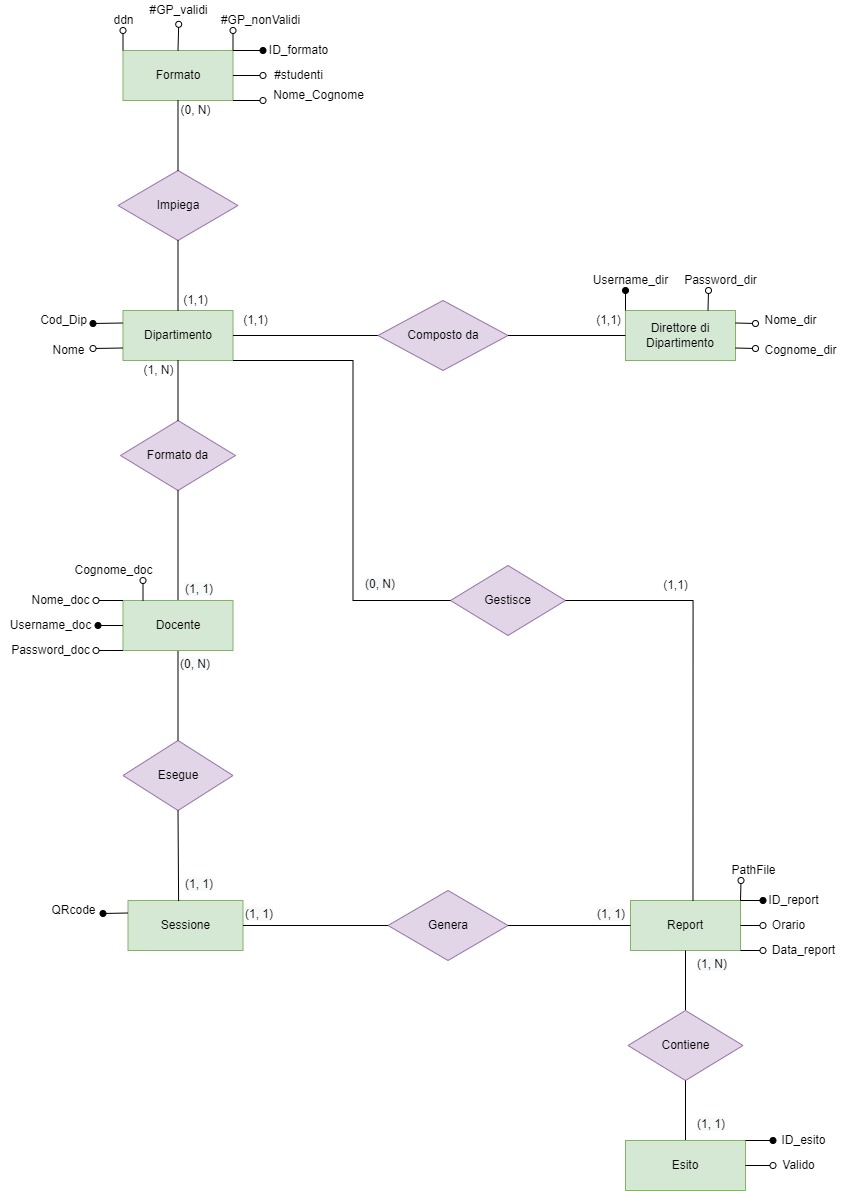
**Gestione dei dati persistenti**

Per la memorizzazione dei dati persistenti si è deciso di utilizzare un RDBMS (Relational Database

Management System) poiché permette di accedere in modo semplice ed efficiente ai dati, conservandone la consistenza, la privatezza e l'affidabilità. Inoltre, possiamo effettuare ricerche particolari (ad esempio, la ricerca di report sulla base di un filtro scelto) che, se compiute su tradizionali archivi analogici, comporterebbero ampio dispendio di tempo e risorse.

Fornisce un accesso concorrente ai dati mantenendone la coerenza anche in condizione di multiutenza e, soprattutto, possiede un meccanismo di permessi per cui utenti con operazioni diverse possono accedere a sezioni diverse della base di dati in maniera protetta.

Di seguito si allega lo schema concettuale e del database che si intende utilizzare per la realizzazione del sistema.



**Access Security Control**

La sicurezza per l’accesso al sistema è garantita tramite autenticazione con credenziali private. A seconda se si tratta di un direttore di dipartimento o di un docente si sarà reindirizzati a pagine diverse, assicurando la legittimità delle operazioni compiute.

Ciascun direttore ha delle credenziali che gli sono state assegnate e che saranno passate al direttore successivo nel momento in cui finisce il suo mandato; al contrario dei docenti che dovranno registrarsi in autonomia.

In particolare, un docente potrà eseguire rilevamenti e creare report, eventualmente scaricandoli sul proprio dispositivo. Un direttore avrà accesso a tutti i report registrati nel suo dipartimento con la possibilità di svolgere operazioni di ricerca, formattazione, eliminazione e salvataggio dei report.

L’unica possibilità di interazione col sistema data allo studente, invece, consiste nell’invio del GP. Per motivi di privacy, dopo che l’esito della valutazione del GP è stato registrato, il GP stesso sarà cancellato, senza essere salvato nel database.

**È evidenziato perchè sarà inserito nella matrice ACL**