

Università degli Studi di Padova

DIPARTIMENTO DI MATEMATICA “TULLIO LEVI-CIVITA”

CORSO DI LAUREA IN INFORMATICA



**Developer Portal Hub: una soluzione
centralizzata per la gestione sicura ed
intuitiva della documentazione API**

Tesi di laurea

Relatore

Prof.ssa Ombretta Gaggi

Laureando

Andrea Meneghello 2009084

ANNO ACCADEMICO 2022-2023

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit.

— Oscar Wilde

Dedicato a ...

Sommario

Il seguente documento ha lo scopo di descrivere in modo dettagliato il lavoro svolto durante il periodo di stage, dal laureando Andrea Meneghello, della durata di trecentododici ore, presso l'azienda THRON S.p.A. L'obiettivo principale del progetto di stage è stato realizzare un portale per favorire la consultazione delle API pubbliche e private di THRON, attraverso una soluzione centralizzata.

Il portale è stato sviluppato utilizzando il framework Vue.js accompagnato da vari strumenti del suo ecosistema, ed è stato protetto con autenticazione seguendo lo standard OAuth2, integrandosi con il provider aziendale Azure. Oltre alla consultazione della documentazione, il portale deve permettere all'utente di provare le API direttamente dall'interfaccia in modo intuitivo, permettendo inoltre il download delle stesse in formato yaml.

Infine tutte le componenti implementate sono state opportunatamente documentate e il loro corretto funzionamento è stato verificato tramite test di unità e di accettazione.

“Life is really simple, but we insist on making it complicated”

— Confucius

Ringraziamenti

Innanzitutto, vorrei esprimere la mia gratitudine al Prof. Ombretta Gaggi, relatore della mia tesi, per l’aiuto e il sostegno fornitomi durante la stesura del lavoro.

Desidero ringraziare con affetto la mia famiglia per il sostegno, il grande aiuto e per essermi stati vicini in ogni momento durante gli anni di studio.

Ho desiderio di ringraziare poi i miei amici per tutti i bellissimi anni passati insieme e le mille avventure vissute.

Padova, Settembre 2023

Andrea Meneghello

Indice

1	Introduzione	1
1.1	L'azienda	1
1.2	Metodologie di sviluppo	1
1.3	Strumenti di sviluppo	2
1.4	Organizzazione del testo	3
2	Descrizione del progetto di stage	5
2.1	Introduzione al progetto	5
2.2	Obiettivi dello stage	6
2.3	Analisi preventiva dei rischi	7
3	Analisi dei requisiti	8
3.1	Descrizione dell'applicazione	8
3.2	Casi d'uso	9
3.2.1	Attori	9
3.2.2	Descrizione del sistema	10
3.3	Tracciamento dei requisiti	24
3.3.0.1	Notazione	24
3.3.0.2	Requisiti funzionali	24
3.3.0.3	Requisiti qualitativi	26
3.3.0.4	Requisiti di vincolo	26
4	Progettazione e codifica	28
4.1	Tecnologie utilizzate	28
4.1.1	Frontend	28
4.1.1.1	Vue.js	28
4.1.1.2	Typescript	29
4.1.1.3	Vite.js	29
4.1.1.4	Sass	29
4.1.2	Backend	29
4.1.2.1	Nest.js	29

4.1.3	Altre tecnologie di supporto	29
4.1.3.1	Node.js	29
4.1.3.2	Pinia	30
4.1.3.3	Vue router	30
4.1.4	Versionamento	30
4.1.4.1	Git	30
4.1.4.2	CodeCommit	30
4.1.5	Verifica	30
4.1.5.1	ESLint	30
4.1.5.2	Vitest	30
4.1.6	Librerie esterne utilizzate	31
4.1.6.1	THRON Components	31
4.1.6.2	Azure msal	31
4.1.6.3	Swagger UI	31
4.2	Struttura principale del sistema	31
4.2.1	Ambienti di sviluppo	31
4.2.2	Configurazione ambiente del progetto	32
4.3	Progettazione	34
4.3.1	Architettura front-end	34
4.3.1.1	Architettura Vue.js	34
4.3.2	Architettura back-end	35
4.3.2.1	Architettura Nest.js	35
4.4	Codifica	35
4.4.1	Codifica front-end	35
4.4.1.1	Utils	35
4.4.1.2	Config	37
4.4.1.3	Stores	37
4.4.1.4	Router	38
4.4.1.5	Views	38
4.4.1.6	Components	41
4.4.2	Codifica back-end	47
5	Attività di verifica e validazione	48
5.1	Test di unità	48
5.2	Test di compatibilità cross-browser	51
5.3	Documentazione	52
5.4	Collaudo	52
5.5	Presentazione finale	53
5.6	Migliorie future	53
6	Conclusioni	54

<i>INDICE</i>	vii
6.1 Obiettivi raggiunti e consuntivo finale	54
6.2 Conoscenze acquisite	54
6.3 Scenari di applicabilità e sviluppi futuri	54
6.4 Valutazione personale	54
Acronimi e abbreviazioni	55
Glossario	56
Bibliografia	57

Elenco delle figure

1.1	Board Jira	3
3.1	Scenario principale	10
3.2	UC2 Login	12
3.3	UC4 Visualizzazione home page	14
3.4	UC5 Visualizzazione dettaglio singola API	16
3.5	UC5.1 Visualizzazione lista endpoint disponibili	17
3.6	UC8 Try it out endpoint	19
4.1	LoginView	39
4.2	LoginView responsive	39
4.3	HomeView	40
4.4	HomeView responsive	40
4.5	NotFoundView	41
4.6	MainContent	41
4.7	Try it out	42
4.8	SwaggerLoader	43
4.9	SearchBar	44
4.10	Autocomplete	45
4.11	Chip	45
4.12	SnackBar	46
4.13	Loader	46

Elenco delle tabelle

3.1	Tabella del tracciamento dei requisiti funzionali	24
3.3	Tabella del tracciamento dei requisiti qualitativi	26
3.5	Tabella del tracciamento dei requisiti di vincolo	26
5.1	Tabella del tracciamento dei test di unità views	49
5.3	Tabella del tracciamento dei test di unità componenti	49
5.5	Tabella del tracciamento dei test di unità utils	50
5.7	Tabella del tracciamento dei test di compatibilità cross-browser	51

Capitolo 1

Introduzione

Il seguente capitolo vuole introdurre brevemente l'azienda con il relativo contesto aziendale e l'organizzazione del testo con le norme tipografiche adottate.

1.1 L'azienda

THRON S.p.A è un'azienda italiana con sede a Piazzola sul Brenta specializzata nello sviluppo di SaaS (Software as a Service). I suoi prodotti principali sono la THRON DAM Platform e il THRON PIM. Il primo è una piattaforma nata con l'obiettivo di gestire, organizzare e distribuire i contenuti digitali di un'azienda. Il THRON Pim invece è una soluzione per la gestione delle informazioni sui prodotti, che si concentra sulla raccolta, organizzazione e distribuzione delle informazioni relative ai prodotti di un'azienda.

In sintesi, il primo prodotto si concentra sulla gestione dei contenuti digitali, il secondo invece si focalizza sulla gestione delle informazioni sui prodotti. L'obiettivo è garantire una gestione centralizzata dei contenuti e semplificarne l'adattamento e la distribuzione su diversi canali in modo efficiente. All'interno dell'azienda, l'area R&D è suddivisa in due team: il team Prodotti, responsabile della gestione del PIM, e il team Contenuti, focalizzato sulle tematiche legate al DAM.

Durante il mio stage presso l'azienda, sono stato inserito come sviluppatore frontend all'interno dell'area Prodotto, nel team Prodotti.

1.2 Metodologie di sviluppo

Nel contesto aziendale di THRON, vengono adottate metodologie di sviluppo agile per garantire un'efficace gestione dei progetti. La filosofia Agile pone un forte focus sulla collaborazione tra i membri del team, sulla capacità di rispondere in modo rapido ai

cambiamenti, nonché sull'orientamento al cliente e alla consegna di prodotti qualitativi. Il framework Scrum, parte integrante dell'approccio Agile, è utilizzato all'interno dell'azienda per organizzare il lavoro in iterazioni chiamate 'Sprint' della durata di due settimane ciascuna. Questo approccio a breve termine consente al team di concentrarsi su attività specifiche, pianificando e completando le attività in maniera incrementale. Al termine di ogni Sprint vengono organizzate molteplici riunioni: 'Sprint Review', in cui il team presenta i risultati ottenuti durante lo Sprint, 'Sprint Planning', in cui vengono pianificate le attività da svolgere durante lo Sprint successivo e 'Sprint Retrospective', in cui il team riflette sulle prestazioni del team e sulle possibili migliorie. L'importanza della comunicazione e della condivisione delle informazioni è supportata dalla pratica quotidiana della riunione 'Daily Scrum', durante la quale ogni membro del team esprime il proprio progresso, eventuali ostacoli e le prossime attività pianificate. Questa pratica aiuta a mantenere l'allineamento e la trasparenza, nonché a individuare tempestivamente eventuali problemi da risolvere.

Le riunioni settimanali chiamate 'Competence' rappresentano un'altra componente importante adottata da THRON. Riunendo i membri dello sviluppo che condividono la stessa area di competenza, come front-end o back-end, queste riunioni offrono un'opportunità di scambio di conoscenze e di valutazione dei progressi.

1.3 Strumenti di sviluppo

Durante l'esperienza di stage presso THRON, l'utilizzo di una varietà di strumenti di sviluppo è stato fondamentale per assicurare un processo di lavoro efficiente.

Di seguito, sono elencati gli strumenti che sono stati impiegati per lo sviluppo del progetto:

- **Teams**: per la comunicazione sia asincrona che sincrona con il team;
- **Microsoft 365** per la gestione della mail aziendale;
- **Jira** per il tracciamento e la gestione delle attività assegnate durante il periodo di stage (esempio in figura 1.1);
- **AWS** per la gestione della repository del mio progetto, per la build e per il deploy dello stesso;
- **Fork** per la gestione del versionamento del codice sorgente;
- **Postman** per la creazione, esecuzione e test delle chiamate verso gli endpoint creati durante lo sviluppo;
- **Confluence** per la creazione e gestione della documentazione relativa al progetto di stage;

- **StarUML** per la modellazione dei casi d'uso.

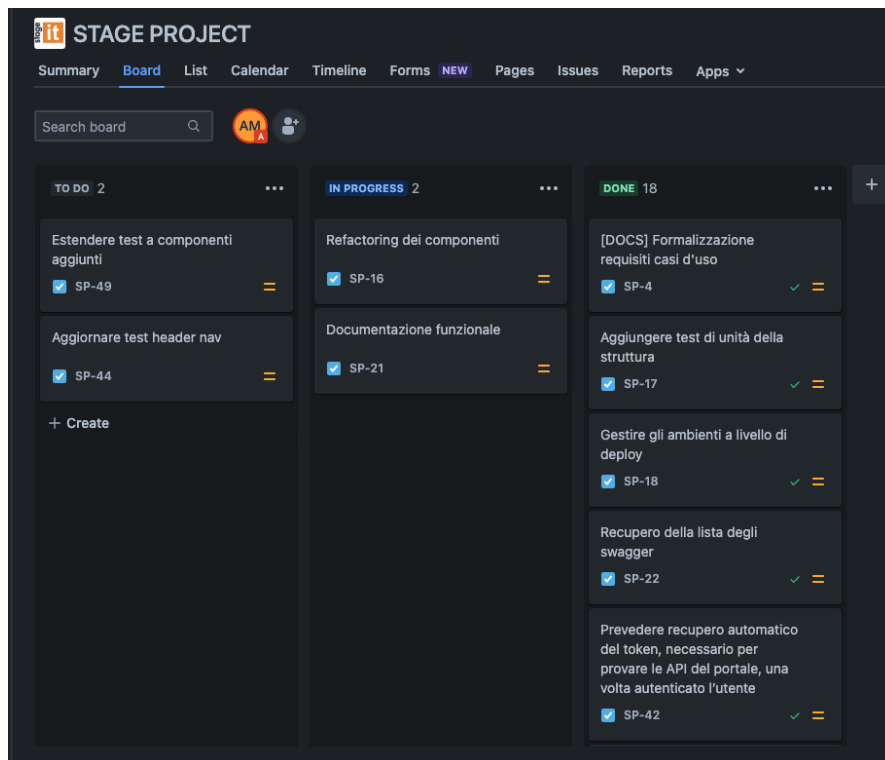


Figura 1.1: Board Jira

1.4 Organizzazione del testo

Il secondo capitolo descrive il progetto svolto durante il periodo di stage, mettendo in risalto gli obiettivi imposti dall'azienda e i possibili rischi.

Il terzo capitolo descrive l'analisi dei requisiti del progetto di stage attraverso la modellazione dei casi d'uso e l'estrapolazione dei requisiti partendo da essi.

Il quarto capitolo approfondisce le tecnologie utilizzate per lo sviluppo del progetto e descrive le scelte progettuali effettuate, descrivendo poi le attività di codifica.

Il quinto capitolo descrive le attività di verifica e validazione, descrivendo i test effettuati e i risultati ottenuti.

Il sesto capitolo presenta le conclusioni tratte dallo stage, esponendo le conoscenze acquisite, le competenze sviluppate e le considerazioni personali.

Riguardo la stesura del testo, relativamente al documento sono state adottate le seguenti convenzioni tipografiche:

- Gli acronimi, le abbreviazioni e i termini ambigui o di uso non comune, menzionati nel documento, vengono definiti all'interno del glossario alla fine del seguente documento;
- I termini in lingua straniera o facenti parte del gergo tecnico sono evidenziati con il carattere corsivo;
- Ogni termine presente nel glossario, è contrassegnato dalla lettera 'G' come apice.

Capitolo 2

Descrizione del progetto di stage

Il seguente capitolo vuole introdurre brevemente il progetto affrontato durante lo stage, evidenziando gli obiettivi prefissati e i possibili rischi che si potrebbero incontrare.

2.1 Introduzione al progetto

Un punto cardine dell'architettura della piattaforma THRON è la suddivisione in micro servizi, che agevolano la manutenibilità e semplificano le operazioni di sviluppo. Allo stesso tempo rendono però più complessa la consultazione delle API esposte e aumentano la quantità di comunicazione necessaria per mantenere tutti i reparti allineati. Per questo, tra le necessità che stanno avendo le aree di Prodotto e Revenue (Sales, Marketing e Customer Services) in THRON, è emersa l'esigenza di avere un unico punto da cui sia possibile consultare in maniera intuitiva, tutte le interfacce delle API che metta a disposizione l'area di Prodotto.

Il progetto di stage è consistito nello sviluppo di un portale in Vue.js per favorire la consultazione di tutte le API esposte, in modo centralizzato. Grazie al portale, la visualizzazione delle API è resa più semplice ed intuitiva, e per ogni servizio è possibile visualizzare la documentazione relativa con tutti gli endpoint disponibili, i relativi parametri e le risposte attese. Grazie a questa struttura, è possibile che l'utilizzatore del portale possa essere autonomo e facilitato dato che non è più necessario conoscere e cercare le API, con conseguente risparmio di tempo e risorse.

All'interno del portale è inoltre possibile provare i relativi endpoint delle singole API direttamente nell'applicativo, rendendo il progetto una soluzione completa in tutti i suoi aspetti che non necessita di applicazione di terze parti per il suo utilizzo, che comunque potranno essere utilizzate grazie alla possibilità di scaricare lo schema YAML di ogni singola API.

2.2 Obiettivi dello stage

In questa sezione vengono elencati gli obiettivi prefissati da raggiungere durante lo stage, suddivisi in obbligatori, desiderabili e opzionali.

Si farà riferimento ai requisiti secondo le seguenti notazioni:

- **OB**: per i requisiti obbligatori, vincolanti in quanto obiettivo primario richiesto;
- **DE**: per i requisiti desiderabili, non vincolanti o strettamente necessari, ma dal riconoscibile valore aggiunto;
- **OP**: per i requisiti opzionali, rappresentanti valore aggiunto non strettamente competitivo.

Le sigle precedentemente indicate saranno seguite da una coppia sequenziale di numeri, che identificano univocamente ogni requisito.

Obbligatori

- **OB1**: Realizzazione di un portale che consenta la consultazione degli OpenAPIs schemas dei servizi pubblici e privati offerti da THRON;
- **OB2**: Rendere possibile l'utilizzo delle API direttamente dal portale (con inserimento manuale del token di autenticazione);
- **OB3**: Documentazione delle funzionalità implementate;
- **OB4**: Realizzazione di test di unità delle funzionalità implementate.

Desiderabili

- **DE1**: Implementare la funzionalità di recupero automatico degli OpenAPI schemas;
- **DE2**: Implementare la funzionalità di autenticazione al portale.

Opzionali

- **OP1**: Implementare la funzionalità di download dello schema di uno specifico servizio (formato YAML);
- **OP2**: Implementare la funzionalità di recupero automatico del token di autenticazione per l'utilizzo della API direttamente dal portale.

2.3 Analisi preventiva dei rischi

Durante la fase iniziale sono stati individuati dei possibili rischi a cui si potrà andare incontro. Per contrastare ciò, si è cercato di porre rimedio con delle contromisure appropriate.

1. Stack tecnologico:

Descrizione: alcune tecnologie utilizzate per lo sviluppo del progetto erano per me nuove o poco conosciute. Ciò poteva portare a un utilizzo scorretto delle tecnologie, non rispettando le best practice.

Soluzione: per ovviare a questo rischio, è stato previsto un periodo di formazione iniziale, durante il quale è stato possibile studiare le tecnologie da utilizzare e sperimentarle in piccoli progetti di prova.

2. Fattibilità dei requisiti di partenza:

Descrizione: alcuni dei requisiti risultavano essere complessi da implementare e non era detto che fosse possibile soddisfarli in modo completo con gli strumenti a disposizione.

Soluzione: è stato deciso in accordo con il tutor aziendale di effettuare un'analisi settimanale della situazione al fine di valutare l'andamento del progetto e porre rimedio ad eventuali criticità.

3. Ritardi nello sviluppo:

Descrizione: potrebbero verificarsi ritardi nello sviluppo dovuti ad attività esterne al mio progetto (come attività infrastrutturali) necessarie per il suo completamento.

Soluzione: è stato deciso in accordo con il tutor aziendale di effettuare un'analisi settimanale della situazione ed in caso di criticità è stato previsto un dialogo interno con il team infrastrutturale.

Capitolo 3

Analisi dei requisiti

In questo capitolo viene esposta l'analisi dei requisiti effettuata durante lo stage, dove si vanno ad illustrare le funzionalità tramite casi d'uso e requisiti identificati, con l'obiettivo di creare un'immagine più chiara e definita del sistema.

3.1 Descrizione dell'applicazione

Il progetto consiste nel creare un portale che permetta la consultazione di tutte le API THRON con la possibilità di provarle in modo semplice e veloce, direttamente dal portale. Il prodotto verrà utilizzato internamente all'azienda, più precisamente all'interno della Product Area, con lo scopo di facilitare attività di sviluppo, di testing e di supporto durante le attività giornaliere aziendali.

Il portale è disponibile in tre ambienti di sviluppo: development, quality e production, ognuno dei quali è identificato da un link diverso, che servirà per accedere al portale in quel determinato ambiente. La differenza principale tra ogni suddivisione è che i client sono diversi per ogni ambiente, ciò evita che un utente possa utilizzare un client di produzione involontariamente, che può causare problemi di sicurezza. Inoltre è utile per evitare prove indesiderate, dato che per esempio una chiamata delete su un client di produzione cancellerebbe effettivamente un dato.

Ogni API è formata da più endpoint al suo interno, che possono essere provati singolarmente. Ogni endpoint ha un elenco di possibili risposte che può ritornare, che dipende dai parametri inseriti nella chiamata. Alcune chiamate come le POST o DELETE avranno dei parametri obbligatori da inserire, mentre altre chiamate come le GET, avranno dei parametri opzionali.

In caso l'utente voglia provare le diverse chiamate al di fuori del portale, è possibile scaricare le API in formato YAML, così da poter usare strumenti di terze parti.

3.2 Casi d'uso

Questa sezione illustra i casi d'uso individuati nel corso dell'analisi dei requisiti del progetto che sono stati definiti utilizzando il linguaggio Unified Modeling Language (UML). Ogni caso d'uso offre una panoramica chiara dei diversi attori coinvolti e delle interazioni che essi intraprendono nel contesto del sistema.

Ogni caso d'uso è indentificato da un codice univoco, che segue la seguente notazione:

UC[Codice-padre].[Codice-figlio]

3.2.1 Attori

Gli attori individuati nel sistema sono i seguenti:

- **Utente non autenticato:** è un utente che non è autenticato nel sistema e non può accedere alle funzionalità del portale;
- **Utente autenticato:** è un utente che è autenticato nel sistema e che può accedere alle funzionalità del portale;
- **Microsoft 365:** è un servizio di autenticazione di Microsoft che permette di autenticarsi tramite account aziendale.

3.2.2 Descrizione del sistema

Di seguito viene illustrato un diagramma riassuntivo (in figura 3.1) che mostra i casi d'uso individuati nel sistema e le relazioni tra di essi.

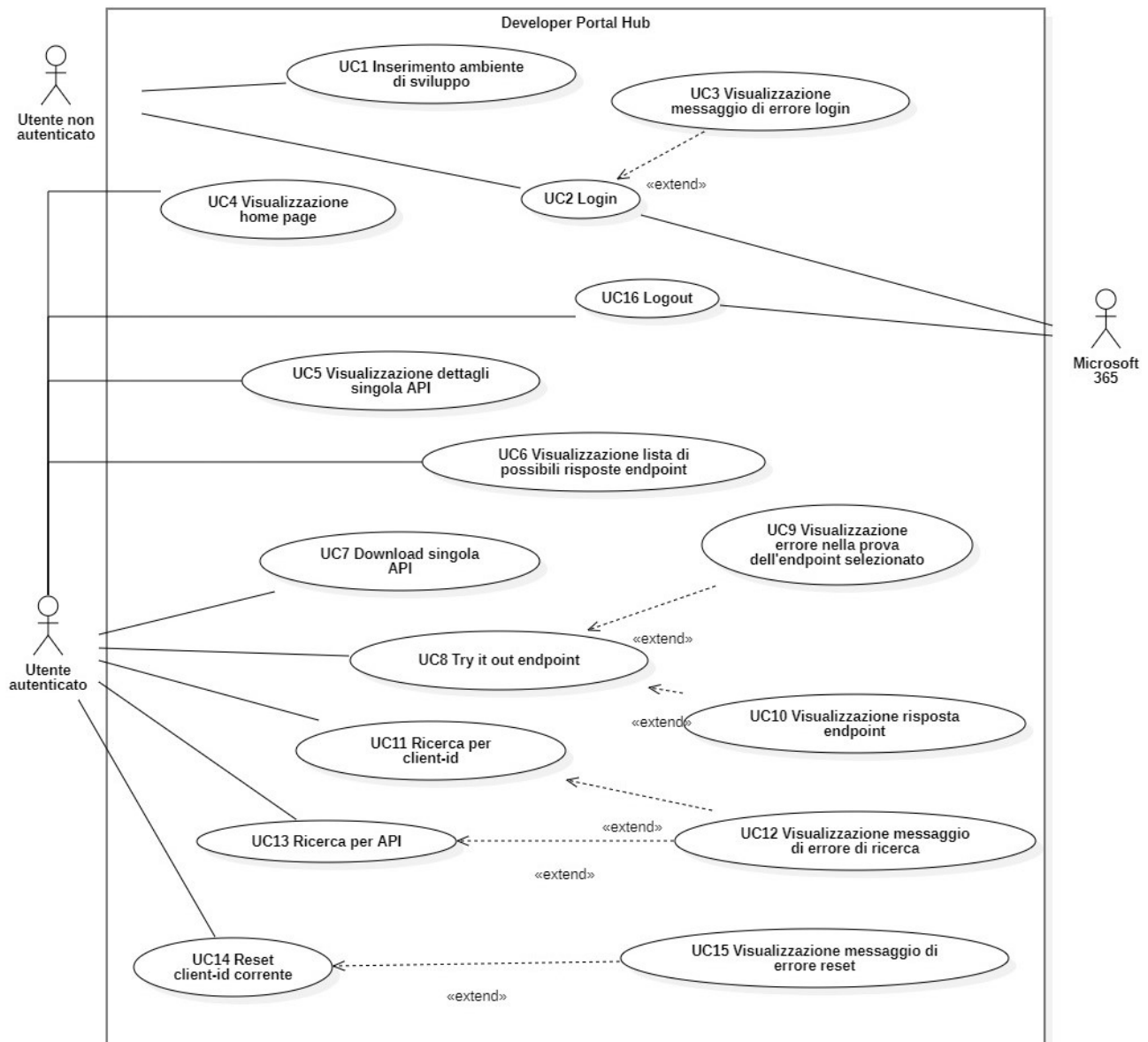


Figura 3.1: Scenario principale

UC1: Inserimento ambiente di sviluppo

Attori Principali: Utente non autenticato.

Precondizioni: L'utente non è autenticato e non ha ancora avviato l'applicazione web.

Descrizione: L'utente vuole avviare l'applicazione web e deve scegliere in che ambiente di sviluppo farlo.

Postcondizioni: L'utente avvia l'applicazione nell'ambiente di sviluppo scelto.

Scenario Principale:

1. L'utente seleziona il link del portale a seconda dell'ambiente di sviluppo che vuole avviare (development, quality e production).

UC2: Login

Attori Principali: Utente non autenticato, Microsoft 365.

Precondizioni: L'utente possiede un account valido per autenticazione tramite Microsoft 365 che appartiene al gruppo autorizzato per il login al sistema. Inoltre l'utente non è autenticato e si trova nella pagina di login.

Descrizione: L'utente vuole accedere al sistema e deve inserire le proprie credenziali per accedervi.

Postcondizioni: L'utente è autenticato correttamente e può procedere con l'utilizzo di tutte le funzionalità disponibili all'interno del sistema.

Scenario Principale:

1. L'utente inserisce la propria e-mail;
2. L'utente inserisce la propria password;
3. Microsoft 365 verifica le credenziali inserite, in base ai permessi configurati.

Estensioni:

1. Visualizzazione messaggio di errore login UC3.

Generalizzazioni: Come da figura [3.2](#):

1. Inserimento e-mail UC2.1;
2. Inserimento password UC2.2.

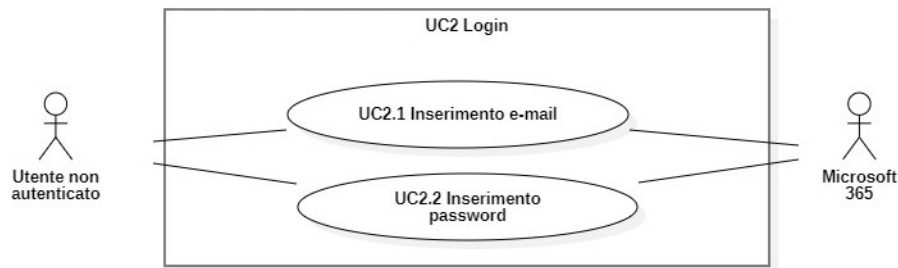


Figura 3.2: UC2 Login

UC2.1: Inserimento e-mail

Attori Principali: Utente non autenticato.

Precondizioni: L'utente possiede un account valido per autenticazione tramite Microsoft 365 che appartiene al gruppo autorizzato per il login al sistema. Inoltre l'utente non è autenticato e si trova nella pagina di login.

Descrizione: L'utente deve inserire la propria e-mail per autenticarsi al sistema.

Postcondizioni: L'utente ha inserito la propria e-mail, può quindi procedere a completare il processo di autenticazione.

Scenario Principale:

1. L'utente inserisce nell'apposito campo la propria e-mail.

UC2.2: Inserimento password

Attori Principali: Utente non autenticato.

Precondizioni: L'utente possiede un account valido per autenticazione tramite Microsoft 365 che appartiene al gruppo autorizzato per il login al sistema. Inoltre l'utente non è autenticato e si trova nella pagina di login.

Descrizione: L'utente deve inserire la propria password per autenticarsi al sistema.

Postcondizioni: L'utente ha inserito la propria password e può concludere il processo di autenticazione.

Scenario Principale:

1. L'utente inserisce nell'apposito campo la propria password.

UC3: Visualizzazione messaggio di errore login

Attori Principali: Utente non autenticato.

Precondizioni: L'utente ha inserito una tra le due credenziali email o password in modo errato.

Descrizione: L'utente deve inserire delle credenziali corrette per poter effettuare il login correttamente.

Postcondizioni: L'utente ha inserito una tra le due credenziali errate.

Scenario Principale:

1. L'utente visualizza un messaggio di errore che lo informa che una delle credenziali che ha inserito per autenticarsi al sistema è sbagliata.

UC4: Visualizzazione home page

Attori Principali: Utente autenticato.

Precondizioni: L'utente è autenticato ed è stato reindirizzato alla pagina principale.

Descrizione: L'utente vuole visualizzare la pagina principale.

Postcondizioni: L'utente ha visualizzato la pagina principale.

Scenario Principale:

1. L'utente visualizza la pagina principale.

Generalizzazioni: Come da figura [3.3](#):

1. Visualizzazione lista APIs disponibili UC4.1;
2. Visualizzazione client-id di default UC4.2;
3. Visualizzazione dettagli utente autenticato UC4.3.

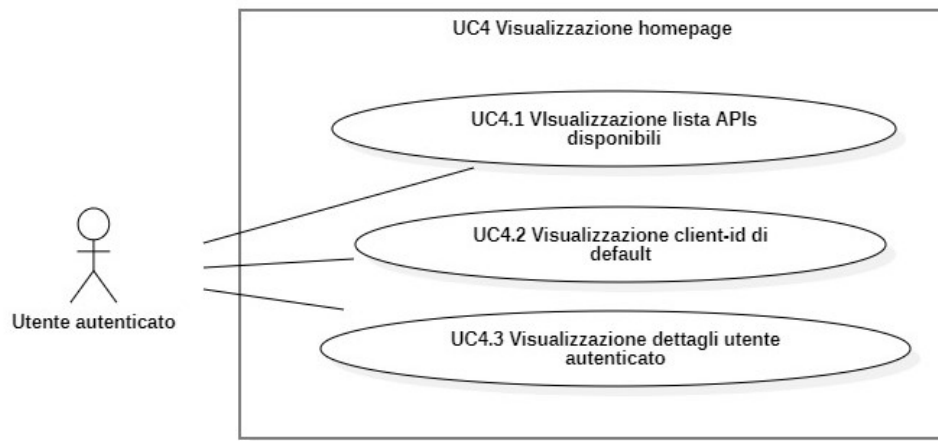


Figura 3.3: UC4 Visualizzazione home page

UC4.1: Visualizzazione lista APIs disponibili

Attori Principali: Utente autenticato.

Precondizioni: L'utente è autenticato ed è stato reindirizzato alla pagina principale.

Descrizione: L'utente vuole visualizzare la lista di API disponibili per la consultazione all'interno del sistema.

Postcondizioni: L'utente ha visualizzato la lista di API disponibili all'interno del sistema.

Scenario Principale:

1. L'utente visualizza la lista di API disponibili all'interno del sistema.

UC4.2: Visualizzazione client-id di default

Attori Principali: Utente autenticato.

Precondizioni: L'utente è autenticato ed è stato reindirizzato alla pagina principale.

Descrizione: L'utente vuole visualizzare il client-id di default impostato nell'ambiente corrente.

Postcondizioni: L'utente ha visualizzato il client-id di default impostato nell'ambiente corrente in cui si trova.

Scenario Principale:

1. L'utente visualizza il client-id di default impostato nell'ambiente corrente in cui si trova.

UC4.3: Visualizzazione dettagli utente autenticato

Attori Principali: Utente autenticato.

Precondizioni: L'utente è autenticato ed è stato reindirizzato alla pagina principale.

Descrizione: L'utente vuole visualizzare i propri dati personali, ovvero del proprio utente autenticato.

Postcondizioni: L'utente visualizza i dati personali del proprio account autenticato nel sistema.

Scenario Principale:

1. L'utente visualizza le informazioni personali del proprio account autenticato nel sistema.

UC5: Visualizzazione dettagli singola API

Attori Principali: Utente autenticato.

Precondizioni: L'utente è autenticato e si trova nella pagina principale.

Descrizione: L'utente vuole visualizzare la pagina di dettaglio di una singola API.

Postcondizioni: L'utente ha visualizzato la pagina di dettaglio di una singola API tra quelle presenti nel sistema.

Scenario Principale:

1. L'utente clicca su una delle API presenti nella lista di API disponibili all'interno del sistema.
2. L'utente visualizza la pagina di dettaglio della singola API selezionata.

Generalizzazioni: Come da figura [3.4](#):

1. Visualizzazione lista endpoint disponibili UC5.1.

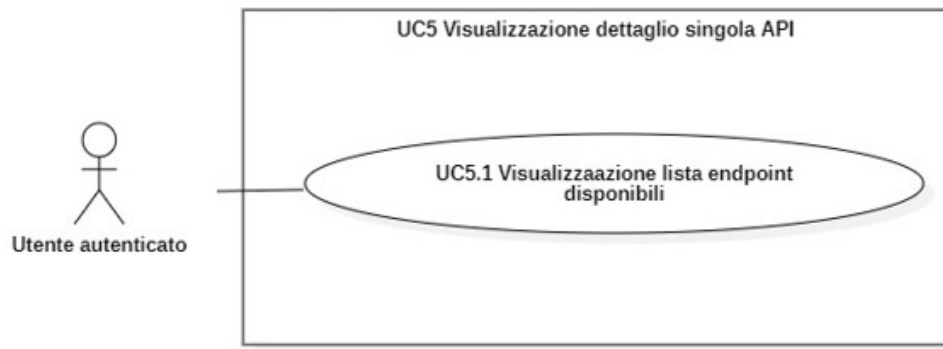


Figura 3.4: UC5 Visualizzazione dettaglio singola API

UC5.1: Visualizzazione lista endpoint disponibili

Attori Principali: Utente autenticato.

Precondizioni: L'utente è autenticato e sta visualizzando la pagina di dettaglio di una singola API.

Descrizione: L'utente vuole visualizzare la lista completa di endpoint disponibili per l'API.

Postcondizioni: L'utente visualizza la lista completa di endpoint disponibili per l'API.

Scenario Principale:

1. L'utente visualizza la lista completa di endpoint disponibili per l'API che ha selezionato.

Generalizzazioni: Come da figura 3.5:

1. Visualizzazione dettaglio singolo endpoint UC5.1.1.

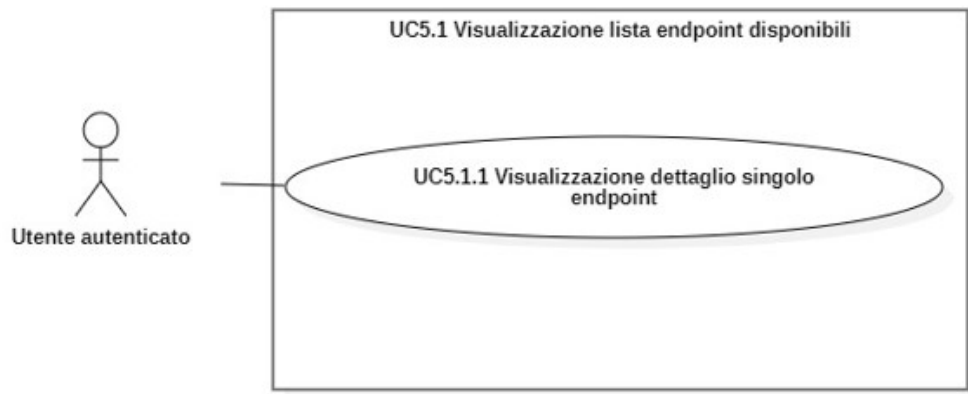


Figura 3.5: UC5.1 Visualizzazione lista endpoint disponibili

UC5.1.1: Visualizzazione dettaglio singolo endpoint

Attori Principali: Utente autenticato.

Precondizioni: L'utente è autenticato, sta visualizzando la pagina di dettaglio di una singola API contenente la lista di endpoint disponibili.

Descrizione: L'utente vuole visualizzare la pagina di dettaglio di un singolo endpoint.

Postcondizioni: L'utente visualizza la pagina di dettaglio di un singolo endpoint.

Scenario Principale:

1. L'utente clicca sullo specifico endpoint che vuole visualizzare;
2. L'utente visualizza i dettagli disponibili per l'endpoint selezionato.

Estensioni:

1. Visualizzazione lista di possibili risposte endpoint UC6.

UC6: Visualizzazione lista di possibili risposte endpoint

Attori Principali: Utente autenticato.

Precondizioni: L'utente è autenticato, sta visualizzando la sezione di dettaglio di un singolo endpoint.

Descrizione: L'utente vuole visualizzare la lista dei possibili risultati possibili per l'endpoint selezionato.

Postcondizioni: L'utente visualizza la lista delle possibili risposte disponibili per l'endpoint che ha selezionato.

Scenario Principale:

1. L'utente visualizza i dettagli riguardanti le possibili risposte che l'endpoint selezionato può ritornare.

UC7: Download singola API

Attori Principali: Utente autenticato.

Precondizioni: L'utente è autenticato ed ha selezionato una API dalla lista di API disponibili nel sistema.

Descrizione: L'utente vuole poter scaricare in formato YAML un API dal portale.

Postcondizioni: L'utente ha scaricato in formato YAML un API dal portale.

Scenario Principale:

1. L'utente scarica il formato YAML di un API dal portale, tra quelle disponibili;
2. Una nuova pagina si apre e il download dell'API viene eseguito;
3. Il nome del file è già impostato con il nome dell'API scaricata.

UC8: Try it out endpoint

Attori Principali: Utente autenticato.

Precondizioni: L'utente è autenticato, sta visualizzando i dettagli di un singolo endpoint di un API disponibile nel sistema.

Descrizione: L'utente vuole poter provare l'endpoint selezionato.

Postcondizioni: L'utente ha provato l'endpoint selezionato.

Scenario Principale:

1. L'utente ha selezionato una determinata API;
2. L'utente ha selezionato un determinato endpoint di quell'API;
3. L'utente ha cliccato sul pulsante per provare l'endpoint selezionato.

Estensioni:

1. Visualizzazione errore nella prova dell'endpoint selezionato UC9;

2. Visualizzazione risposta endpoint UC10.

Generalizzazioni: Come da figura 3.6:

1. Inserimento parametri per try it out endpoint UC8.1;
2. Definire campi aggiuntivi per try it out endpoint UC8.2.

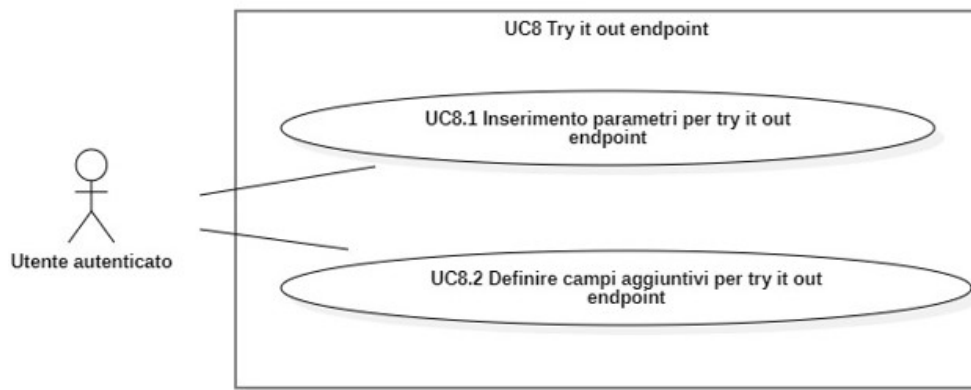


Figura 3.6: UC8 Try it out endpoint

UC8.1: Inserimento parametri per try it out endpoint

Attori Principali: Utente autenticato.

Precondizioni: L'utente è autenticato, sta visualizzando la schermata di try it out nella sezione di inserimento dei parametri.

Descrizione: L'utente vuole poter inserire i parametri necessari per la prova dell'endpoint.

Postcondizioni: L'utente ha inserito i parametri necessari alla chiamata verso l'endpoint.

Scenario Principale:

1. L'utente inserisce i parametri richiesti per la chiamata verso l'endpoint selezionato.

UC8.2: Definire campi aggiuntivi per try it out endpoint

Attori Principali: Utente autenticato.

Precondizioni: L'utente è autenticato, sta visualizzando la schermata di try it out nella sezione dei parametri aggiuntivi.

Descrizione: L'utente vuole poter definire dei campi aggiuntivi ai parametri già esistenti, per poi andare a provare la chiamata verso l'endpoint.

Postcondizioni: L'utente ha creato dei parametri aggiuntivi per la chiamata verso l'endpoint.

Scenario Principale:

1. L'utente definisce dei parametri da aggiungere a quelli già esistenti.

UC9: Visualizzazione errore nella prova dell'endpoint selezionato

Attori Principali: Utente autenticato.

Precondizioni: L'utente è autenticato, è nella sezione di prova di un endpoint ed ha inserito dei parametri errati.

Descrizione: L'utente deve inserire dei parametri corretti per poter provare l'endpoint senza riscontrare errori.

Postcondizioni: L'utente ha inserito dei parametri parzialmente o in modo scorretto e non può procedere con l'esecuzione della chiamata.

Scenario Principale:

1. L'utente visualizza un messaggio di errore che lo avvisa che i parametri inseriti non sono corretti, o risultano incompleti.

UC10: Visualizzazione risposta endpoint

Attori Principali: Utente autenticato.

Precondizioni: L'utente è autenticato, è nella sezione di prova di un endpoint ed ha inserito dei parametri corretti.

Descrizione: L'utente vuole visualizzare la risposta dell'endpoint.

Postcondizioni: L'utente visualizza la risposta adeguata alla chiamata verso l'endpoint, in base ai parametri inseriti.

Scenario Principale:

1. L'utente visualizza la risposta dell'endpoint, uno tra quelle possibili contenute nella descrizione dell'endpoint. La risposta varia in base ai parametri inseriti.

UC11: Ricerca per client-id

Attori Principali: Utente autenticato.

Precondizioni: L'utente è autenticato e sta navigando all'interno del sistema.

Descrizione: L'utente vuole poter ricercare un client-id all'interno del sistema.

Postcondizioni: L'utente effettua una ricerca per client-id e il sistema ha restituito i risultati della ricerca.

Scenario Principale:

1. L'utente clicca il bottone per effettuare la ricerca per client-id;
2. L'utente inserisce nell'apposito campo il client-id che vuole cercare all'interno del sistema;
3. Il sistema ricerca il client-id inserito e restituisce i risultati della ricerca;
4. Il sistema aggiunge l'ultima ricerca effettuata alla cronologia delle ultime ricerche.

Estensioni:

1. Visualizzazione messaggio di errore di ricerca UC 12.

UC12: Visualizzazione messaggio di errore di ricerca

Attori Principali: Utente autenticato.

Precondizioni: L'utente è autenticato e ha cercato un client-id o un API inesistente nel sistema.

Descrizione: L'utente deve inserire un client-id o un API esistente nel sistema per poter effettuare la ricerca. Inoltre il client-id deve esistere per l'ambiente selezionato.

Postcondizioni: L'utente ha inserito un client-id o un API inesistente nel sistema e visualizza un messaggio di errore.

Scenario Principale:

1. L'utente visualizza un messaggio di errore che lo informa che la ricerca effettuata non ha prodotto nessun risultato, indicando che ciò è dovuto al fatto che il client-id o l'API cercata non è presente nel sistema, oppure non esiste quel client-id per l'ambiente selezionato.

UC13: Ricerca per API

Attori Principali: Utente autenticato.

Precondizioni: L'utente è autenticato e sta navigando all'interno del sistema.

Descrizione: L'utente vuole poter ricercare un API all'interno del sistema.

Postcondizioni: L'utente effettua una ricerca per API e il sistema ha restituito i risultati della ricerca.

Scenario Principale:

1. L'utente clicca il bottone per effettuare la ricerca per API;
2. L'utente inserisce nell'apposito campo l'API che vuole cercare all'interno del sistema;
3. Il sistema ricerca l'API inserita e restituisce i risultati della ricerca;
4. Il sistema aggiunge l'ultima ricerca effettuata alla cronologia delle ultime ricerche.

Estensioni:

1. Visualizzazione messaggio di errore di ricerca UC12.

UC14: Reset client-id corrente

Attori Principali: Utente autenticato.

Precondizioni: L'utente è autenticato, sta navigando all'interno del sistema e ha già selezionato un client-id che non è quello di default.

Descrizione: L'utente vuole poter resettare il client-id corrente e tornare al client-id di default per l'ambiente selezionato.

Postcondizioni: L'utente ha resettato il client-id corrente e ora visualizza il client-id di default per l'ambiente selezionato.

Scenario Principale:

1. L'utente clicca il bottone per resettare il client-id corrente;
2. Il sistema resetta il client-id corrente ed imposta il client-id al valore di default a seconda dell'ambiente selezionato.

Estensioni:

1. Visualizzazione messaggio di errore reset UC15.

UC15: Visualizzazione messaggio di errore reset

Attori Principali: Utente autenticato.

Precondizioni: L'utente è autenticato e ha provato a resettare il client-id corrente che è quello di default per l'ambiente selezionato.

Descrizione: L'utente deve aver selezionato un client-id diverso da quello di default, per poterlo resettare.

Postcondizioni: L'utente ha provato a resettare il client-id corrente, ma risulta essere quello di default.

Scenario Principale:

1. L'utente visualizza un messaggio di errore che lo informa che il client-id corrente è quello di default per l'ambiente selezionato e non può essere resettato.

UC16: Logout

Attori Principali: Utente autenticato, Microsoft 365.

Precondizioni: L'utente è autenticato e vuole uscire dalla sessione corrente.

Descrizione: L'utente vuole effettuare il logout dal sistema.

Postcondizioni: L'utente effettua il logout dal sistema terminando la sessione corrente, non è più autenticato e viene reindirizzato alla pagina di login.

Scenario Principale:

1. L'utente clicca il bottone per effettuare il logout;
2. Microsoft 365 effettua il logout dell'utente terminando la sessione.

3.3 Tracciamento dei requisiti

In questa sezione vengono riportati i requisiti individuati durante il progetto di stage. Questo capitolo si sofferma in particolare sulla classificazione dei requisiti in tre categorie principali:

- **Requisiti funzionali:** delineano le funzionalità che il sistema deve offrire. Essi delineano le azioni specifiche che il sistema deve eseguire, le risposte attese a determinati input e le dinamiche generali delle operazioni;
- **Requisiti qualitativi:** definiscono gli aspetti legati alla qualità, all'usabilità e alle prestazioni del sistema;
- **Requisiti di vincolo:** delineano le restrizioni e i parametri che il sistema deve rispettare durante lo sviluppo e l'implementazione.

Inoltre viene fatta una classificazione dei requisiti in base alla priorità assegnata a ciascun requisito.

3.3.0.1 Notazione

Ciascun requisito è identificato da un codice univoco, che segue la seguente notazione:

R[Priorità][Tipo]-[Codice]

dove:

- **Priorità** indica il livello di priorità assegnato: obbligatorio (**O**), desiderabile (**D**) e opzionale (**Z**);
- **Tipo** indica il tipo di requisito: funzionale (**F**) , qualitativo (**Q**) e di vincolo (**V**);
- **Codice** indica il codice identificativo del requisito.

Nelle tabelle 3.1, 3.3 e 3.5 sono riassunti i requisiti tramite una breve descrizione accompagnata dalle fonti da cui è stato individuato il requisito per facilitarne la tracciabilità.

3.3.0.2 Requisiti funzionali

Tabella 3.1: Tabella del tracciamento dei requisiti funzionali

Requisito	Descrizione	Fonte
RFO-1	L'utente deve scegliere l'ambiente di sviluppo	UC1

RFO-2	Il sistema deve permettere l'autenticazione ad un utente con un account valido	UC2
RFO-2.1	L'utente deve inserire la propria mail	UC2.1
RFO-2.2	L'utente deve inserire la propria password	UC2.2
RFO-3	Il sistema deve avvisare l'utente tramite un messaggio di errore che le credenziali inserite nel login sono errate	UC3
RFO-4	Il sistema deve reindirizzare l'utente alla pagina principale, dopo che il login è andato a buon fine	UC4
RFO-4.1	L'utente deve poter visualizzare la lista di API disponibili nel sistema	UC4.1
RFO-4.2	L'utente deve poter visualizzare la lista di client-id di default impostata nell'ambiente di sviluppo in cui si trova	UC4.2
RFO-4.3	L'utente deve poter visualizzare i dettagli relativi al suo account	UC4.3
RFO-5	L'utente deve poter visualizzare i dettagli relativi ad una singola API	UC5
RFO-5.1	L'utente deve poter visualizzare la lista di endpoint disponibili all'interno del sistema	UC5.1
RFO-5.1.1	L'utente deve poter visualizzare i dettagli relativi ad un singolo endpoint di una determinata API	UC5.1.1
RFO-6	L'utente deve poter visualizzare l'elenco delle possibili risposte per il determinato endpoint selezionato	UC6
RFO-7	Il sistema deve permettere il download all'utente di una singola API	UC7
RFO-8	Il sistema deve permettere il try it out di un singolo endpoint all'utente	UC8
RFO-8.1	Il sistema deve permettere l'inserimento dei parametri necessari per il try it out di un endpoint	UC8.1
RFO-8.2	Il sistema deve permettere la possibilità di definire dei campi aggiuntivi per il try it out di un endpoint	UC8.2
RFO-9	Il sistema deve avvisare l'utente tramite un messaggio di errore che i parametri inseriti non sono corretti o incompleti	UC9
RFO-10	L'utente deve poter visualizzare la risposta dell'endpoint che ha provato	UC10

RFO-11	Il sistema deve permettere all'utente di poter effettuare una ricerca per client-id	UC11
RFO-12	Il sistema deve avvisare l'utente tramite un messaggio di errore che la ricerca effettuata non ha portato a risultati presenti nel sistema	UC12
RFO-13	Il sistema deve permettere all'utente di poter effettuare una ricerca per API	UC13
RFD-14	Il sistema deve permettere il reset del client-id corrente	UC14
RFO-15	Il sistema deve avvisare l'utente tramite un messaggio di errore che il client-id è già di default	UC15
RFO-16	Il sistema deve permettere il logout all'utente, uscendo dalla sessione	UC16

3.3.0.3 Requisiti qualitativi

Tabella 3.3: Tabella del tracciamento dei requisiti qualitativi

Requisito	Descrizione	Fonte
RQO-1	Il progetto deve essere accompagnato da documentazione tecnica e funzionale	Interno
RQO-2	La parte frontend del progetto deve essere coperta da test di unità	Interno
RQZ-3	L'applicazione web deve avere un'interfaccia responsive	Interno
RQD-5	L'applicativo deve essere accessibile utilizzando i principali browser	Interno

3.3.0.4 Requisiti di vincolo

Tabella 3.5: Tabella del tracciamento dei requisiti di vincolo

Requisito	Descrizione	Fonte
RVO-1	L'applicazione deve essere sviluppata utilizzando il framework Vue.js 3, usando Typescript come linguaggio di programmazione	UC1

RVO-2	I componenti devono essere scritti utilizzando le Composition API di Vue.js 3	UC1
RVD-3	I componenti di base devono essere implementati utilizzando la libreria THRON Components	UC2
RVZ-4	L'interfaccia dell'applicazione deve seguire il design system THRON	UC2

Capitolo 4

Progettazione e codifica

In questo capitolo saranno descritte le attività di progettazione e codifica dell'applicativo. Inoltre verranno descritte le tecnologie utilizzate durante lo sviluppo del progetto, le scelte architetturali e i componenti sviluppati.

4.1 Tecnologie utilizzate

Di seguito viene data una panoramica delle tecnologie utilizzate durante lo sviluppo del progetto di stage.

4.1.1 Frontend

4.1.1.1 Vue.js

Vue.js è un framework JavaScript progressivo e reattivo, utilizzato per lo sviluppo di interfacce utente dinamiche e moderne. Creato da Evan You, Vue.js è apprezzato per la sua semplicità d'uso e flessibilità. Con un sistema di reattività basato su un modello di oggetti e dipendenze, Vue.js rende facile il monitoraggio e l'aggiornamento automatico dell'interfaccia utente in base ai cambiamenti di stato dei dati. La sua architettura basata su componenti consente di organizzare il codice in moduli riutilizzabili e autonomi, semplificando la creazione di applicazioni complesse. Grazie alle direttive, è possibile arricchire il DOM con funzionalità reattive, mentre il sistema di routing agevola la creazione di single page application. Con una crescita costante della comunità di sviluppatori, Vue.js è diventato un'opzione popolare nel mondo dello sviluppo frontend. Per il mio progetto sono andato ad utilizzare la versione 3 di Vue.js, insieme allo script setup, che è una nuova sintassi per definire componenti progettata per semplificare la struttura del codice e migliorare la leggibilità.

4.1.1.2 Typescript

TypeScript è un linguaggio di programmazione open-source sviluppato da Microsoft. Si basa su JavaScript e offre tipizzazione statica opzionale, consentendo agli sviluppatori di specificare tipi per variabili, parametri di funzioni e oggetti. Questa caratteristica aiuta a individuare errori e a migliorare la manutenibilità del codice.

All'interno del mio progetto sono andato a creare per la parte frontend una cartella chiamata types che contiene un file typescript contenente tutti i tipi utilizzati all'interno del progetto.

4.1.1.3 Vite.js

Vite.js è un build tool utilizzato per lo sviluppo di applicazioni web. È stato creato da Evan You, lo stesso creatore di Vue.js, e si basa su rollup.js. Vite.js è stato progettato per essere veloce, semplice da utilizzare e facile da configurare. La sua velocità è dovuta al fatto che utilizza la tecnica dell'ESM (ECMAScript Modules) che permette di caricare i moduli in modo asincrono, riducendo i tempi di compilazione e di hot-reload.

4.1.1.4 Sass

Sass è un'estensione di CSS che offre funzionalità aggiuntive e avanzate per semplificare e organizzare il modo in cui viene scritto e gestito il codice CSS. Può essere considerato un preprocessore CSS, in quanto viene compilato in CSS prima di essere interpretato dal browser. Sass inoltre permette di utilizzare funzionalità non disponibili in CSS nativo, offrendo una serie di funzioni, variabili, mixin e altro.

Insieme a sass, ho utilizzato bem, ovvero una metodologia di naming convention utilizzata nel mondo dello sviluppo web.

4.1.2 Backend

4.1.2.1 Nest.js

Nest.js è un framework per applicazioni server-side basato su Node.js. Si basa su Express.js e TypeScript ed è progettato per creare applicazioni scalabili e performanti. Il framework NestJS combina concetti e caratteristiche provenienti da diversi paradigmi di sviluppo, tra cui la programmazione orientata agli oggetti (OOP), la programmazione funzionale e la programmazione reattiva.

4.1.3 Altre tecnologie di supporto

4.1.3.1 Node.js

Node.js è un ambiente di runtime JavaScript open-source progettato per eseguire codice lato server. Per gestire le dipendenze del mio progetto, ho deciso di utilizzare npm

come gestore di pacchetti. Questa selezione ha portato a un miglior utilizzo delle risorse di sistema e ha notevolmente accelerato il processo di installazione delle dipendenze.

4.1.3.2 Pinia

Pinia è una libreria per la gestione dello stato per applicazioni Vue.js. Promuove l'uso di store modulari, ognuno dei quali gestisce uno stato specifico dell'applicazione.

4.1.3.3 Vue router

Vue-router è una libreria per la gestione delle route per le applicazioni Vue.js. Permette di definire le route dell'applicazione e di navigare tra le pagine.

4.1.4 Versionamento

4.1.4.1 Git

Git è un sistema di controllo versione distribuito e altamente flessibile, utile per tenere traccia delle modifiche apportate al codice sorgente durante lo sviluppo di un progetto software.

4.1.4.2 CodeCommit

AWS CodeCommit rappresenta un servizio di hosting di repository altamente scalabile, che è gestito all'interno dell'ecosistema di Amazon Web Services (AWS). Con CodeCommit, è possibile ospitare repository Git privati in un ambiente sicuro e flessibile.

4.1.5 Verifica

4.1.5.1 ESLint

ESLint è uno strumento open-source ampiamente utilizzato per l'analisi statica del codice Javascript. Esso permette di identificare e segnalare potenziali errori o pratiche non conformi durante la fase di sviluppo.

4.1.5.2 Vitest

Vitest è un framework per l'implementazione di test di unità, utilizzato maggiormente in progetti Vue.js. Usato in coppia con Vite permette di eseguire test di unità in modo più veloce e semplice.

4.1.6 Librerie esterne utilizzate

4.1.6.1 THRON Components

Libreria THRON contenente i componenti del design system aziendale. Questa libreria è stata utilizzata per la creazione di componenti comuni come bottoni, del portale.

4.1.6.2 Azure msal

Azure msal è una libreria che permette di integrare il login con Azure Active Directory all'interno di un'applicazione web.

4.1.6.3 Swagger UI

Swagger UI è una libreria open-source progettata per semplificare la visualizzazione e l'interazione con la documentazione delle API.

4.2 Struttura principale del sistema

Il sistema è composto da due principali sezioni:

- **Front-end**, ovvero l'interfaccia utente dell'applicazione web che permette all'utente di interagire con il sistema. È responsabile di presentare i contenuti in modo visivamente attraente e interattivo, consentendo agli utenti di navigare, inserire dati e svolgere azioni specifiche. Per lo sviluppo di questa parte del sistema è stato utilizzato il framework Vue.js;
- **Back-end**, ovvero la parte del sistema che elabora le richieste provenienti dal front-end e restituisce i risultati. È responsabile della gestione dei dati e della logica di business. Lo sviluppo di questa parte del sistema è stato realizzato utilizzando il framework Nest.js.

4.2.1 Ambienti di sviluppo

Gli ambienti di staging sono ambienti di test che vengono utilizzati per testare le funzionalità dell'applicazione prima di rilasciarla in produzione. A livello aziendale sono stati definiti tre ambienti di cui i primi due di staging, denominati come segue:

- **Development**: consente di validare a livello tecnico le funzionalità;
- **Quality**: consente di validare a livello funzionale o di implementazione delle funzionalità;
- **Production**: ambiente di produzione in cui viene rilasciata la funzionalità.

4.2.2 Configurazione ambiente del progetto

Il progetto di stage, necessita di cartelle per la configurazione dell'ambiente di sviluppo, per la configurazione del progetto e per la configurazione del deploy. Più precisamente, il progetto segue la seguente struttura:

Buildspec

La cartella buildspec contiene i file di configurazione per la build dell'applicazione su AWS CodeBuild. Questo è il primo step del processo di deploy, in quanto viene eseguito la build sia del middleware che del portale. La cartella è formata a sua volta da tre file: buildspec_development, buildspec_quality e buildspec_production. Ognuno di questi file configura la build dell'applicazione in base all'ambiente di deploy.

Successivamente dopo aver effettuato tutti i comandi specificati nei file buildspec, inizia lo step di deploy, specificato nella cartella Infra. Ognuno dei file buildspec è un file YAML, che è formato dalle seguenti sezioni:

- La sezione env dove vengono specificate le variabili d'ambiente utilizzate nel progetto;
- La sezione di pre-build dove vengono specificati i comandi da eseguire prima della build;
- La sezione di build dove vengono specificati i comandi per la build del portale e del middleware.

Infra

La cartella infra contiene i file di configurazione per il deploy dell'applicazione su AWS. È scritta utilizzando il linguaggio di programmazione Python.

La cartella è formata a sua volta da due file: app.py e stack.py. Il primo file contiene la configurazione per il deploy dell'applicazione, mentre il secondo file contiene la configurazione per il deploy dell'infrastruttura.

Per quanto riguarda l'infrastruttura del progetto, sono andato ad utilizzare ed a configurare due costrutti, anche chiamati CDK Constructs o semplicemente Constructs, che sono delle classi che rappresentano un componente dell'infrastruttura. Il primo costrutto si chiama THRONCloudFrontDistribution e consente di accelerare la distribuzione dei contenuti web statici e dinamici, come file .html, .css, .js e immagini, agli utenti. In breve questo costrutto genera il template di AWS CloudFront ed esegui il deploy degli asset statici su un bucket S3.

Il secondo costrutto che sono andato ad utilizzare si chiama THRONDockerLambda e consente di creare una funzione lambda in cui il gestore è un'immagine docker. Nel caso del mio progetto, mi è servito per creare un lambda che quando viene invocata

avvia un docker con all'interno il mio middleware.

Middleware

La cartella middleware contiene il progetto backend in nest-js. Nello specifico la cartella è formata dalle seguenti sezioni:

- La cartella src che contiene il codice sorgente dell'applicazione, dove vengono specificati i vari endpoint che utilizzo sulla parte frontend, lo script per il setting della lambda, una cartella con gli helpers e la cartella del middleware.
- La cartella test che contiene i test di unità dell'applicazione;
- File env che contiene le variabili d'ambiente utilizzate nel progetto;
- Una cartella node_modules che contiene le dipendenze del progetto.

Portal

La cartella portal contiene il progetto frontend in vue-js. Nello specifico la cartella è formata dalle seguenti sezioni:

- La cartella public che contiene il file index.html, che è il file principale dell'applicazione;
- Una cartella node_modules che contiene le dipendenze del progetto;
- La cartella src che contiene il codice sorgente dell'applicazione, dove vengono specificati i vari componenti che utilizzo, i vari store, i vari router e i vari utils.
- File env che contiene le variabili d'ambiente utilizzate nel progetto.

Dockerfile

Il file Dockerfile è un file docker che contiene le istruzioni per creare un'immagine che verrà utilizzata per eseguire il middleware all'interno di una lambda.

Utilizzando la struttura Dockerfile, sono andato a creare un ambiente isolato in cui il middleware può essere configurato e utilizzato come parte della mia funzione lambda. Quando la funzione viene invocata, avvia il Docker container ed esegue il middleware all'interno dell'ambiente containerizzato, garantendo che esso sia parte integrante dell'applicazione serverless.

4.3 Progettazione

4.3.1 Architettura front-end

4.3.1.1 Architettura Vue.js

Vue.js è un framework utilizzato nelle single page application, che permette di definire le pagine web in modo modulare, utilizzando componenti riutilizzabili. I componenti costituiscono la base dell'architettura di Vue. Essi rappresentano una parte isolata dell'interfaccia, che può contenere il proprio modello, i propri stili e la propria logica, infatti ogni componente ha il proprio template scritto in HTML, il proprio script scritto nel mio caso in TypeScript e i propri stili scritti nel mio caso in scss. Come già accennato in precedenza, i componenti sono riutilizzabili all'interno di un'applicazione e possono essere composti tra loro per creare gerarchie di interfacce ancora più complesse.

L'architettura di Vue.js è basata sul pattern architetturale MVVM (Model-View-ViewModel), che è una variante del pattern MVC (Model-View-Controller), dove:

- **Model:** rappresenta lo stato, i dati e le regole di business dell'applicazione, che gestiscono l'accesso e la modifica di tali dati. Lo stato viene definito tramite l'uso di particolari variabili di tipo reattivo, che permettono di aggiornare automaticamente la view associata in caso di modifiche;
- **View:** è l'interfaccia utente, che visualizza i dati contenuti nel model e si occupa di reagire agli input dell'utente. La view è definita utilizzando i template Vue.js e viene reattivamente aggiornata in base ai cambiamenti del modello. La vista viene definita utilizzando un template, ovvero una dichiarazione dell'HTML, arricchita con alcune direttive Vue.js. Queste particolari direttive permettono di collegare elementi del DOM a proprietà o metodi del modello, in modo che la view possa reagire agli input dell'utente e aggiornare automaticamente lo stato dell'applicazione;
- **ViewModel:** è l'intermediario tra la view e il model. Il ViewModel gestisce la logica dell'interfaccia utente e mantiene lo stato dell'applicazione sincronizzato con la view. Il ViewModel è rappresentato da un componente Vue.js, infatti esso è un'istanza che collega il modello e la vista. All'interno di un componente è possibile definire metodi, proprietà computate, metodi del ciclo di vita, gestione di eventi e molte altre funzionalità. Questo consente di definire la logica di presentazione e di manipolare i dati all'interno di un contesto definito.

In breve, l'architettura è incentrata sulla creazione e utilizzo di componenti riutilizzabili che al loro interno incorporano sia il modello che la vista. Un aspetto che rende Vue.js diverso da altri framework è proprio il concetto di reattività, infatti Vue.js è in

grado di rilevare automaticamente le dipendenze tra i componenti, in modo da poter aggiornare automaticamente.

4.3.2 Architettura back-end

4.3.2.1 Architettura Nest.js

L'architettura di Nest.js si basa su diversi principi chiave e concetti fondamentali che lo rendono un framework efficace per la creazione di applicazioni server-side. La caratteristica principale di Nest.js è la modularità, che promuove la suddivisione dell'applicazione in moduli, consentendo di organizzare il codice in unità funzionali e riutilizzabili.

Di seguito i concetti base su cui si basa l'architettura:

- **Module:** rappresenta un'unità organizzativa dell'applicazione che contiene un gruppo di elementi correlati come controller, service e provider. Questa struttura modulare favorisce la separazione delle responsabilità rendendo il codice più leggibile;
- **Controller:** sono interfacce tra la rete e la logica dell'applicazione responsabili della gestione delle richieste http in ingresso. Ogni controller è associato a un percorso specifico ed a uno o più metodi che rappresentano le diverse azioni eseguibili sul percorso;
- **Service:** contiene la logica di business dell'applicazione. I service sono responsabili della gestione dei dati e dell'interazione con le risorse esterne.

4.4 Codifica

In questa sezione vengono descritti i componenti e le funzionalità sviluppate durante il progetto di stage. Per questioni di chiarezza e di ordine, questa sezione è suddivisa in due parti: la prima rappresenta la parte frontend, mentre la seconda rappresenta la parte backend.

4.4.1 Codifica front-end

4.4.1.1 Utils

La cartella utils contiene una serie di file typescript che rappresentano funzioni, utilities o moduli che forniscono funzionalità di supporto a varie parti dell'applicazione. Questi file sono progettati per semplificare compiti ripetitivi, astrazioni complesse o per fornire funzionalità condivise in più componenti. Ogni utils è accompagnato da un file di test che ne verifica il corretto funzionamento.

Di seguito sono elencati gli utils che ho sviluppato durante il progetto di stage.

Auth Il file `Auth` è un `utils` per la gestione dell'autenticazione utilizzando come supporto la libreria `Azure msal`. Essa è utile per interfacciarsi all'autenticazione verso il servizio `Azure Active Directory`.

`Auth` è composto da più metodi, a partire dalla funzione di `login` fino alla funzione di acquisizione del token di accesso.

Una funzione importante che ho implementato con l'aiuto della libreria `Azure MSAL` è la funzionalità di recupero del token in modo automatico con l'implementazione del *refresh token*. Essa segue la procedura seguente:

1. Inanzitutto viene controllata la *cache* nell'archivio del browser per verificare se esiste un token di accesso ancora valido per la sessione corrente. Se lo trova lo restituisce;
2. In caso il token sia scaduto o non esiste proprio, viene tentato l'utilizzo del *refresh token* per ottenere un nuovo token di accesso;
3. In caso siano passate ventiquattro ore, ovvero la validità del *refresh token*, la libreria `Azure MSAL` apre un *hidden iframe* per richiedere un nuovo codice di autorizzazione usando la sessione corrente dell'utente se esiste, e quindi un nuovo token di accesso e di aggiornamento.

Questo procedimento per il recupero del token per mantenere la sessione attiva, può non funzionare correttamente nei seguenti casi:

- L'utente ha cambiato la password;
- Il browser blocca i cookie di terze parti, che previene l'utilizzo del *hidden iframe* per il recupero del token;

In questi casi, si verificherà un errore che verrà catturato tramite un *try catch* e verrà utilizzato il metodo di `login` con `pop-up` per effettuare nuovamente l'autenticazione.

Debounce Il file `Debounce` è un `utils` che ho creato per ritardare l'esecuzione di una funzione fino a quando non si verifica un certo intervallo di tempo in cui non si verificano chiamate.

Questo `utils` è stato utilizzato per ritardare l'esecuzione della chiamata `POST` per il filtraggio dei risultati della ricerca. In questo modo, quando l'utente digita nella barra di ricerca, la chiamata `POST` viene eseguita ogni 300 millisecondi, ignorando le chiamate precedenti.

EndpointApiCall L'`utils` `EndpointApiCall` è una funzione che ho creato per gestire le chiamate ai vari endpoint del middleware, per ottenere i dati relativi alle API disponibili nel sistema. Queste chiamate necessitano di token di autenticazione valido per la sessione corrente, necessario per evitare chiamate non autorizzate.

GetClients L'utils GetClients è una funzione progettata per effettuare una richiesta Http GET al progetto del middleware, al fine di ottenere la lista dei client disponibili nel sistema. Questa funzione è stata utilizzata per popolare la lista dei client disponibili per la ricerca, in modo da poter selezionare uno dei client disponibile, in base all'ambiente di sviluppo. La chiamata necessita di un token di autenticazione valido per la sessione corrente, necessario per evitare chiamate non autorizzate.

GetResults L'utils getResults è una funzione progettata per effettuare una richiesta Http POST al middleware, che sono andato ad utilizzare per ritornare i risultati della ricerca. Infatti, la ricerca nel mio progetto è spostata lato backend, che è una best practise usata in azienda. La chiamata è autenticata, e viene utilizzata insieme alla funzione di debounce, per ritardare l'esecuzione della chiamata POST. Come body della chiamata, viene passato il testo che l'utente sta scrivendo nella barra di ricerca.

MsGraphApiCall L'utils MsGraphApiCall contiene al suo interno due funzioni che ho creato per effettuare chiamate all'API di Microsoft Graph. La prima funzione si tratta di una chiamata GET, che viene utilizzata per ottenere i dati relativi all'utente che ha effettuato l'accesso al portale. La seconda funzione è sempre una chiamata GET ad un altro endpoint di Microsoft, per ottenere informazioni secondarie sull'utente, come ad esempio l'immagine del profilo. Entrambe le chiamate necessitano di un token, diverso dal token utilizzato per le chiamate al middleware. Infatti, questo token è specifico per le chiamate verso Microsoft Graph.

SwaggerUtils

4.4.1.2 Config

ConfigAuth Il seguente file rappresenta un modulo di configurazione per l'autenticazione. Esso contiene le configurazioni per l'autenticazione verso Azure Active Directory, come il clientId, il redirectUri o l'authority.

4.4.1.3 Stores

La cartella stores contiene i vari store utilizzati all'interno del progetto in vue.js. Gli store sono utili per gestire lo stato dell'applicazione, in modo da poterlo condividere tra più componenti.

Di seguito sono descritti gli store che ho sviluppato durante il progetto di stage.

Auth Il seguente store è stato creato per gestire lo stato dell'autenticazione utente e l'interazione con un servizio di autenticazione esterno. Esso utilizza al suo interno l'utils Auth che ho descritto in precedenza, e contiene delle variabili reattive per la gestione dello stato dell'autenticazione e per la gestione dei token.

Ho scritto lo store Auth utilizzando uno stile di programmazione basato su funzione closure di JavaScript. Questo approccio consente di incapsulare lo stato dell'autenticazione consentendo un maggiore controllo sull'accesso alle variabili e alle funzioni all'interno del modulo.

Store Il seguente store, a differenza del precedente, utilizza Pinia, una libreria apposita per la gestione dello stato. Esso è utilizzato per la gestione delle API e client-id disponibili nell'applicazione. Infatti, lo store inizializza le variabili reattive per la gestione delle API e dei client-id, effettuando una chiamata al middleware, utilizzando gli utils appositi definiti precedentemente.

4.4.1.4 Router

La cartella router contiene le rotte definite nel progetto, ovvero le route che l'utente può visitare all'interno dell'applicazione e un helper per la gestione del router.

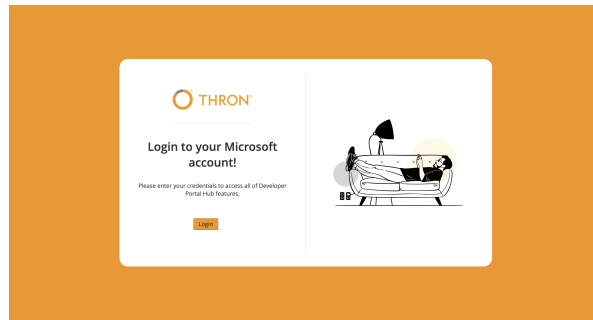
CustomNavigation Il seguente file rappresenta una classe con due metodi: il primo utilizzato nel flusso di autenticazione, più precisamente nelle richieste con pop-up, mentre il secondo è utilizzato per convertire qualsiasi URI di reindirizzamento completo in un URI di reindirizzamento relativo, in modo che il Vue Router possa gestire correttamente il reindirizzamento in modo sicuro.

4.4.1.5 Views

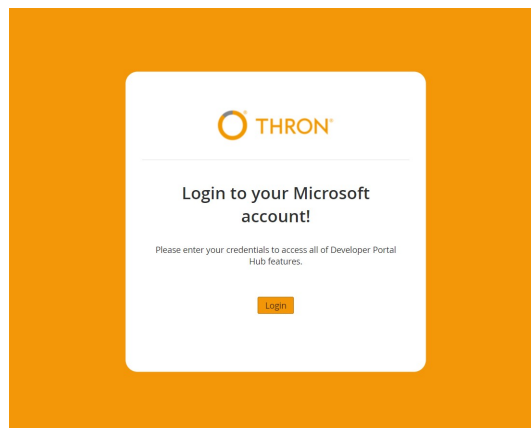
La seguente sezione contiene le views, ovvero le pagine dell'applicazione. Di seguito sono descritte le views che ho sviluppato durante il progetto di stage.

LoginView La LoginView è la prima pagina con cui l'utente interagisce (in figura 4.1). Essa contiene un bottone che permette di effettuare il login tramite pop-up, tramite un account Microsoft 365. La pagina consente di accedere al portale, ed è l'unica pagina di tutto il progetto che non richiede l'autenticazione.

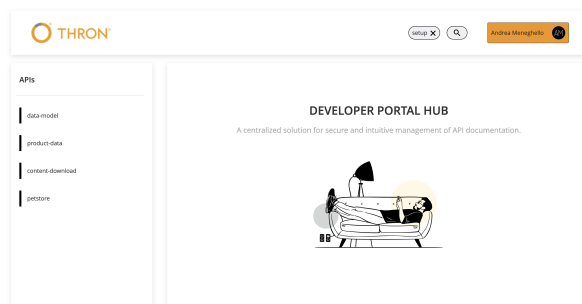
Quando un'utente non autenticato tenterà di accedere a qualsiasi altra pagina del portale, verrà sempre reindirizzamento automaticamente a questa view. La pagina al suo interno contiene un unico componente, ovvero LoginButton, che verrà descritto in seguito.

**Figura 4.1:** LoginView

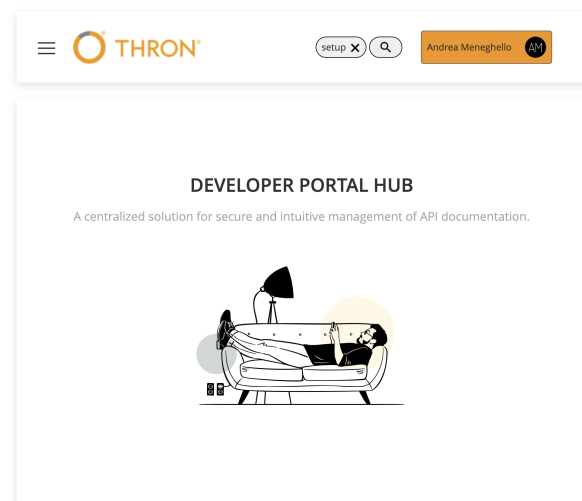
Inoltre, per permettere un uso comodo anche in schermi di piccole dimensioni, o comunque utilizzando una scheda del browser ristretta, ho sviluppato un design responsive (in figura 4.2), che permette di visualizzare il contenuto in maniera ottimale anche su spazi ridotti. Ciò secondo me è necessario perchè trattandosi di un portale per la consultazione di documentazione, è possibile che l'utente lo utilizzi in combinazione con altre schede del browser.

**Figura 4.2:** LoginView responsive

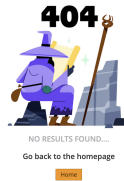
HomeView La seguente view rappresenta la prima pagina visibile dopo aver effettuato il login, infatti dopo che l'autenticazione si è conclusa con successo, l'utente viene reindirizzato a questa pagina (in figura 4.3). La *HomeView* è composta da tre sezioni principali: *HeaderNav*, *Sidebar* e *StartPage*. Quest'ultimo è il componente visibile subito dopo aver effettuato il login. Infatti quando l'utente inizierà a navigare tra le varie *API*, la *StartPage* verrà sostituita con il *MainContent*.

**Figura 4.3:** HomeView

Come la pagina di login, anche la pagina principale è stata sviluppata con un *design responsive* (in figura 4.4). Come si vede dall'immagine si può notare che il menù laterale viene nascosto automaticamente e sarà accessibile cliccando l'apposito bottone a forma di *hamburger*.

**Figura 4.4:** HomeView responsive

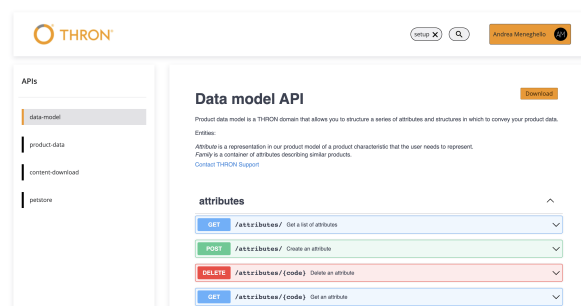
NotFoundView Quando un utente tenta di accedere ad una pagina non esistente, verrà reindirizzato automaticamente alla pagina di errore 404 (in figura 4.5). La pagina consiste in un messaggio di errore con un'immagine, dove viene informato l'utente che la pagina richiesta non esiste. Per tornare alla *HomeView* basterà cliccare sul bottone *Home* e si potrà continuare la navigazione all'interno del portale.

**Figura 4.5:** NotFoundView

4.4.1.6 Components

HeaderNav Il componente rappresenta la barra di navigazione superiore dell'applicazione. Esso contiene il logo dell'applicazione, la *chip* con il client-id corrente, il bottone di ricerca e il *popover* di logout. La barra viene visualizzata sempre una volta che l'utente ha effettuato il login.

MainContent Il componente rappresenta il contenuto principale dell'applicazione. Esso infatti contiene la struttura per visualizzare i dettagli di ogni API (in figura 4.6), tramite l'aiuto della libreria *Swagger UI*. La struttura è la classica struttura di uno Swagger, ovvero con una descrizione iniziale, la lista degli endpoint successivamente e infine la lista dei modelli. I colori utilizzati sono uguali a quelli utilizzati in un comune Swagger, per dare un senso di familiarità all'utente ed è stata una richiesta avanzata dal team. Nell'angolo destro è stato aggiunto un bottone per il download della documentazione, che verrà discusso in seguito. Cliccando su uno degli endpoint

**Figura 4.6:** MainContent

disponibili, ci sarà una sezione dedicata per la visualizzazione dei dettagli di esso (in figura 4.7). I parametri e il *Try it out* sono gestiti all'interno dello *utils SwaggerUtils*, infatti il seguente componente comprende solo la definizione della struttura.

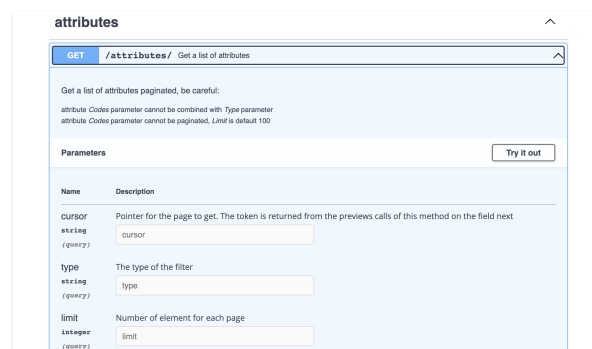


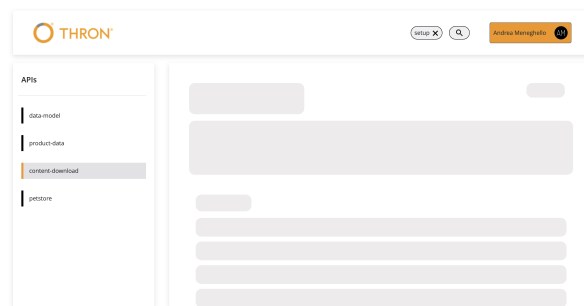
Figura 4.7: Try it out

SideBar Il componente rappresenta la barra di navigazione laterale dell'applicazione. Esso contiene la lista di tutte le API disponibili nel portale. Attraverso la barra sarà possibile navigare tra le varie API, andando a visualizzare i dettagli di ognuna di esse. Il componente è stato sviluppato utilizzando un design responsive, che permette di visualizzare il contenuto in maniera ottimale anche su spazi ridotti, infatti il menù andrà a nascondersi automaticamente e sarà accessibile cliccando l'apposito bottone a forma di *hamburger*.

StartPage Il componente rappresenta la pagina iniziale di benvenuto dell'applicazione ed è la prima schermata che l'utente visualizza dopo aver effettuato il login con successo. Essa contiene il nome del portale, una breve descrizione e un'immagine. Per iniziare la navigazione nel portale, basterà usare la *SideBar*.

SwaggerLoader Il componente rappresenta il loader di caricamento per il *Main-Content* (in figura 4.8). Esso rappresenta un caricamento di stile *skeleton*, ovvero un caricamento di contenuto che simula il contenuto finale, mentre questo viene caricato, attraverso un sfondo grigio dinamico. Il componente ha la stessa struttura del *Main-Content*, quindi seguire lo stesso design responsive. Il loader sarà visibile ogni volta che l'utente clicca su una delle API disponibili nella *SideBar*, e scomparirà una volta che il contenuto sarà caricato correttamente.

DownloadButton Il componente rappresenta il bottone di download presente in ogni pagina di dettaglio dell'API specifica. Esso è stato sviluppato rispettando il *design system* aziendale, infatti non è un componente *custom* creato da zero, ma è stato sviluppato utilizzando il componente *Button* della libreria *Components* THRON. Il componente dà la possibilità semplicemente di scegliere la grandezza, il testo del bottone e icone da visualizzare. Il componente rende possibile all'utente di scaricare la documentazione dell'API in formato *.yaml*, con un nome di file predefinito a seconda

**Figura 4.8:** SwaggerLoader

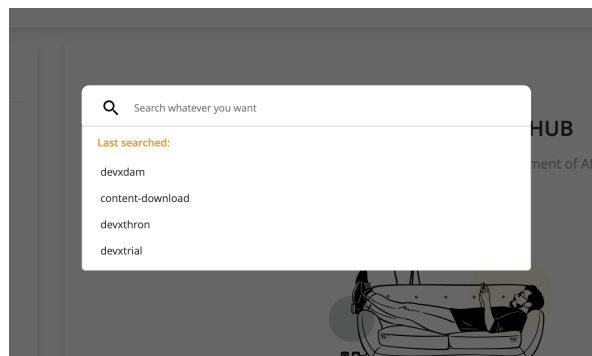
del servizio scaricato. Una volta cliccato, andrà ad aprire una finestra secondaria del browser, e il file verrà scaricato automaticamente.

LogoutButton Il componente rappresenta il bottone di logout presente nella barra di navigazione superiore dell'applicazione. Esso è stato sviluppato rispettando il *design system* aziendale, infatti utilizza la libreria *Components* THRON. Nello specifico è stato chiamato bottone per comodità, ma in realtà si tratta di un *popover*, ovvero un componente a tendina che si apre tramite l'*hover* del mouse. Esso permette all'utente di effettuare il logout dal portale tramite un *popup*, con successivo reindirizzamento alla pagina di login.

LoginButton Il componente rappresenta il bottone di login presente nella pagina di login dell'applicazione. Esso è stato sviluppato rispettando il *design system* aziendale. Il seguente bottone aprirà un *popup* dove sarà possibile inserire le credenziali e-mail e password per effettuare l'accesso tramite *Microsoft 365*. Una volta effettuato il login, l'utente verrà reindirizzato alla pagina principale del portale.

SearchButton Il componente rappresenta il bottone di ricerca presente nella barra di navigazione superiore dell'applicazione. Si tratta di un componente *custom* creato da me, utilizzato per aprire la barra di ricerca globale del portale.

SearchBar Il componente rappresenta la barra di ricerca globale dell'applicazione (in figura 4.9). Essa consiste in una barra dove poter inserire il *client-id* o il nome dell'*API* da cercare, con un'icona di ricerca a fianco. Per una migliore esperienza di ricerca, è necessario utilizzare il componente insieme al componente *autocomplete* descritto in seguito. Infatti i componenti insieme, costituiscono la ricerca all'interno del portale. Inoltre La *SearchBar* è accessibile anche tramite tastiera, infatti tramite il comando *Ctrl + B* sarà possibile aprire la barra di ricerca.

**Figura 4.9:** SearchBar

Autocomplete Il componente rappresenta la lista di risultati visualizzata sotto la barra di ricerca dell'applicazione (in figura 4.10). Essa consiste in una lista di suggerimenti dinamici che vengono visualizzati in base al testo inserito dall'utente. In caso il campo di ricerca della *SearchBar* sia vuoto, verrà visualizzata se presente, la lista degli ultimi quattro termini cercati. In caso contrario verrà visualizzata la lista dei suggerimenti con il numero di risultati trovati per ogni lista e il nome della lista. Nel caso in cui la ricerca non abbia prodotto risultati, verrà visualizzato un messaggio di errore, gestito tramite il componente *SnackBar* descritto in seguito. La logica della ricerca, è completamente sviluppata lato *backend* per estrapolare il componente di ricerca e renderlo riutilizzabile in altri progetti. Essendo un componente *custom*, ho aggiunto la possibilità di navigare il menù e selezionare un suggerimento tramite tastiera, funzionalità obbligatoria per rendere la ricerca accessibile anche a persone con disabilità.

Dopo aver selezionato un suggerimento, verrà aperta la pagina di dettaglio dell'API selezionata se l'utente ha scelto un'API, altrimenti verrà impostato il client-id corrente e la Chip verrà aggiornata. Il componente infine, supporta più liste di elementi per la ricerca globale, non solo due, infatti sarà possibile anche avere un numero vario liste di elementi in cui effettuare la ricerca globale.

Chip Il componente rappresenta la *chip* situata nella barra di navigazione superiore dell'applicazione (in figura 4.11). Essa è utile a visualizzare il *client-id* corrente, ovvero il *client-id* che l'utente ha selezionato tramite la barra di ricerca globale. In caso l'utente non abbia selezionato ancora nessun *client-id*, verrà visualizzato il *client-id* di default dell'ambiente di sviluppo. Inoltre è possibile resettare il *client-id* corrente, cliccando sull'icona di reset a forma di X, riportandolo al valore di default. In caso il *client-id* fosse già al valore di default, verrà visualizzato un messaggio di errore tramite il componente *SnackBar* descritto in seguito.

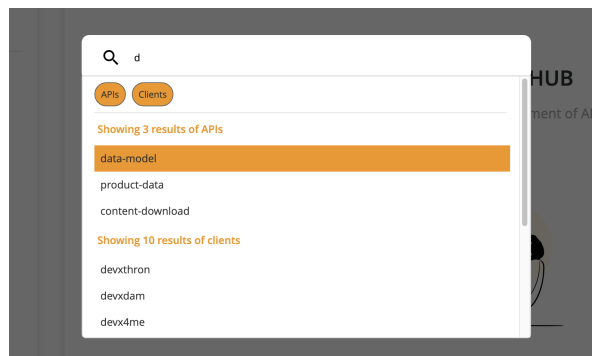


Figura 4.10: Autocomplete

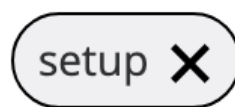


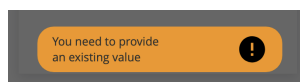
Figura 4.11: Chip

Filter Il componente rappresenta il bottone per filtrare la lista dei risultati della ricerca, all'interno del componente *Autocomplete*. Quando il bottone viene cliccato, lo sfondo risulta bianco e verrà visivamente nascosta la lista corrispondente al filtro cliccato. Cliccando di nuovo sullo stesso filtro, il bottone tornerà arancione e verrà mostrata la lista corrispondente al filtro cliccato.

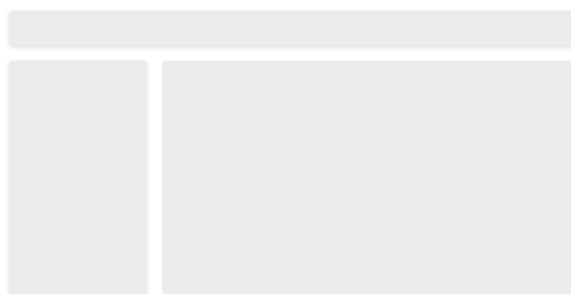
OptionList Il componente rappresenta la lista di opzioni generiche, visualizzate all'interno della SideBar. Nel mio progetto, è stata utilizzata per visualizzare la lista di tutte le *API* disponibili nel sistema.

OptionListItem Il componente rappresenta un singolo elemento della lista di opzioni generiche, visualizzate all'interno della SideBar. Nel mio progetto, un'*item* rappresenta una singola *API*. Andando a cliccare un'opzione, verrà aperta la pagina di dettaglio dell'*API* selezionata.

SnackBar Il componente rappresenta la *snack-bar* dell'applicazione usata per la visualizzazione di messaggi di errore o di successo (in figura 4.12). All'interno dell'applicazione è utilizzata per comunicare all'utente che un termine cercato non ha prodotto risultati, che il *client-id* è stato resettato con successo oppure per informare l'utente che il *client-id* è già al valore di default. Ho creato il componente con l'idea di renderlo riutilizzabile per diversi scopi, infatti è possibile modificare vari aspetti come il colore, il tipo di icona, la durata del messaggio, il testo da visualizzare, la posizione del componente e la dimensione del componente.

**Figura 4.12:** SnackBar

Loader Il seguente componente rappresenta il sistema di caricamento principale dell'applicazione (in figura 4.13). Esso rappresenta un caricamento stile *skeleton*, ovvero un caricamento che simula la presenza di contenuti, mentre questi vengono caricati, attraverso uno sfondo dinamico grigio. Il componente è stato utilizzato per il caricamento della struttura della pagina, ovvero è composto da tre sezioni: *HeaderNav*, *SideBar* e *MainContent*. Il loader sarà visibile subito dopo aver effettuato il login o quando la pagina viene ricaricata, e scomparirà una volta che i dati saranno stati caricati correttamente. Inoltre il componente è stato sviluppato utilizzando un design responsive, infatti seguirà la stessa struttura della pagina, andando a nascondere la sezione *SideBar* in caso di schermi di piccole dimensioni. Ho preferito utilizzare un caricamento di tipo *skeleton* rispetto ad un classico *loader* circolare, perchè secondo me migliora l'esperienza utente conferendo una sensazione migliore durante l'attesa del caricamento dei dati.

**Figura 4.13:** Loader

4.4.2 Codifica back-end

Capitolo 5

Attività di verifica e validazione

In questo capitolo saranno descritti i processi di verifica e validazione del prodotto. In particolare verranno illustrati i test implementati, i risultati ottenuti e le possibili migliorie future del prodotto.

5.1 Test di unità

Durante lo svolgimento del progetto di stage sono stati implementati dei test di unità, in modo da verificare il corretto funzionamento dei singoli componenti e delle singole funzionalità implementate.

Ciascun test di unità è identificato da un codice univoco, che segue la seguente notazione:

TU-[Codice]

dove:

- **TU**: definisce che il seguente test è di unità;
- **Codice**: definisce un numero progressivo che identifica il test.

Ad ogni test di unità corrisponderà un risultato, che può essere di due tipi:

- **S**: il test è stato superato;
- **NS**: il test non è stato superato.

Views

Tabella 5.1: Tabella del tracciamento dei test di unità views

Codice	Oggetto	Descrizione	Stato
TU-1	LoginView	Verifica del corretto funzionamento dell'autenticazione, con successivo redirect alla pagina principale	S
TU-2	HomeView	Verifica la corretta visualizzazione della pagina e la corretta validazione dei parametri dell'url	S
TU-3	NotFoundView	Verifica la corretta visualizzazione della pagina e il funzionamento del reindirizzamento alla home	S

Components

Tabella 5.3: Tabella del tracciamento dei test di unità componenti

Codice	Oggetto	Descrizione	Stato
TU-4	HeaderNav	Verifica la corretta visualizzazione della barra, verificando anche la visualizzazione dei dati dell'utente loggato	S
TU-5	MainContent	Verifica la corretta visualizzazione dei dati relativi all'api e al funzionamento del try it out di un endpoint	S
TU-6	SideBar	Verifica la corretta visualizzazione della barra laterale, mostrando le API disponibili correttamente	S
TU-7	StartPage	Verifica la corretta visualizzazione della pagina, controllando i parametri nell'url	S
TU-8	DownloadButton	Verifica il corretto funzionamento del download di una singola API	S
TU-9	LogoutButton	Verifica il corretto funzionamento del logout con popup di un utente	S
TU-10	LoginButton	Verifica il corretto funzionamento del login con popup di un utente	S
TU-11	SearchButton	Verifica il corretto funzionamento del bottone di ricerca	S

Continuazione della tabella 5.3			
TU-12	SearchBar	Verifica la corretta visualizzazione della barra di ricerca	S
TU-13	Autocomplete	Verifica la corretta visualizzazione della lista aggiornata in base all'input corrente nella barra di ricerca. Inoltre verifica l'accessibilità del menù a tendina	S
TU-14	Chip	Verifica la corretta visualizzazione del client-id corrente, verificando inoltre la funzionalità di reset	S
TU-15	Filter	Verifica il corretto funzionamento del filtraggio, in base al filtro selezionato	S
TU-16	OptionList	Verifica la corretta visualizzazione delle API disponibili	S
TU-17	OptionListItem	Verifica il corretto funzionamento del reindirizzamento all'API selezionata	S
TU-18	SnackBar	Verifica la corretta visualizzazione del messaggio di errore corretto	S

Utils

Tabella 5.5: Tabella del tracciamento dei test di unità utils

Codice	Oggetto	Descrizione	Stato
TU-19	Auth	Verifica il corretto funzionamento di tutte le funzionalità riguardanti l'autenticazione	S
TU-20	Debounce	Verifica il corretto funzionamento del delay, verificando che un'azione sia eseguita solo dopo un tempo specificato	S
TU-21	EndpointsApiCall	Verifica il corretto funzionamento della chiamata GET all'endpoint creato lato server	S
TU-22	GetClients	Verifica il corretto funzionamento della chiamata GET all'endpoint creato lato server	S
TU-23	GetResults	Verifica il corretto funzionamento della chiamata POST all'endpoint creato lato server	S
TU-24	MsGraphApiCall	Verifica il corretto funzionamento delle chiamate verso gli endpoint di Microsoft Graph	S

5.2 Test di compatibilità cross-browser

In questa sezione sono introdotti i test di compatibilità cross-browser, che sono stati implementati per assicurare il corretto funzionamento del prodotto finale su tutti i browser più utilizzati.

Ciascun test di unità è identificato da un codice univoco, che segue la seguente notazione:

TB-[Codice]

dove:

- **TB**: definisce che il seguente test è di compatibilità cross-browser;
- **Codice**: definisce un numero progressivo che identifica il test.

Ad ogni test di unità corrisponderà un risultato, che può essere di due tipi:

- **S**: il test è stato superato;
- **NS**: il test non è stato superato.

Tabella 5.7: Tabella del tracciamento dei test di compatibilità cross-browser

Codice	Oggetto	Descrizione	Stato
TB-1	Applicazione	Si verifica la corretta visualizzazione e il corretto funzionamento dell'applicazione sul browser <i>Microsoft Edge</i>	S
TB-2	Applicazione	Si verifica la corretta visualizzazione e il corretto funzionamento dell'applicazione sul browser <i>Google Chrome</i>	S
TB-3	Applicazione	Si verifica la corretta visualizzazione e il corretto funzionamento dell'applicazione sul browser <i>Mozilla Firefox</i>	S
TB-4	Applicazione	Si verifica la corretta visualizzazione e il corretto funzionamento dell'applicazione sul browser <i>Safari</i>	S
TB-5	Applicazione	Si verifica la corretta visualizzazione e il corretto funzionamento dell'applicazione sul browser <i>Brave</i>	S
TB-6	Applicazione	Si verifica la corretta visualizzazione e il corretto funzionamento dell'applicazione sul browser <i>Opera</i>	S

5.3 Documentazione

Un obiettivo obbligatorio dello stage era quello di produrre una documentazione sul progetto svolto, sia tecnica che funzionale. La prima delle due è focalizzata sugli aspetti tecnici e implementativi del progetto, andando a rivolgersi principalmente ai sviluppatori. Questo tipo di documentazione infatti, include informazioni dettagliate su componenti e tecnologie utilizzate, in modo che una persona che deve iniziare a lavorare sul progetto può farlo in autonomia. D'altro canto, la documentazione funzionale è orientata verso gli utenti finali del prodotto, ai clienti o agli stakeholder. Essa infatti, fornisce una panoramica degli scenari di utilizzo, delle interazioni dell'utente e delle risposte attese del sistema, creando una guida che affronta i problemi più comuni.

La validazione della documentazione è stata effettuata tramite un confronto con il tutor aziendale, che ha fornito un feedback sulle parti da migliorare e su quelle da approfondire.

Nel dettaglio le documentazioni sono composte dalle seguenti caratteristiche:

- **Documentazione tecnica:** la documentazione in primis espone tutto ciò che è necessario per iniziare a lavorare da subito al progetto, come la locazione della *repository*, i link alle applicazioni deployate nei vari ambienti di sviluppo o indicazioni su come effettuare il *deploy* del progetto.

Successivamente vengono affrontati vari punti come la struttura del progetto, i comandi per avviare il progetto in locale o informazioni ancora più dettagliate come l'aggiunta di un nuovo endpoint all'interno del progetto backend. Grazie a tutte queste informazioni, un nuovo sviluppatore può lavorare in completa autonomia sul progetto;

- **Documentazione funzionale:** la documentazione funzionale è stata scritta in modo da essere comprensibile anche a persone che non hanno conoscenze tecniche. Essa infatti, fornisce una panoramica generale dell'utilizzo del progetto, fornendo una guida completa su come utilizzare le varie funzionalità che possono causare ad un'utente dubbi o incertezze.

Infine, entrambe le documentazioni sono disponibili all'interno del *Confluence* aziendale, in modo che sia facilmente accessibile a tutti i membri del team.

5.4 Collaudo

Durante il periodo di stage, sono stati organizzati degli incontri interni con il tutor aziendale a cadenza settimanale, in cui venivano discussi i progressi raggiunti e le criticità o dubbi riscontrati. Ciò ha permesso di avere un feedback costante sul lavoro svolto, garantendo una maggiore trasparenza.

Questi incontri settimanali erano un momento fondamentale per monitorare l'andamento del mio stage e per affrontare eventuali problematiche in modo tempestivo.

5.5 Presentazione finale

Nell'ultima settimana di stage è stata organizzata una presentazione finale, in cui ho illustrato il lavoro svolto e i risultati ottenuti. La presentazione è stata fatta davanti a tutta l'azienda, in modo che tutti i dipendenti potessero avere una panoramica del progetto.

L'esito della presentazione è stato più che positivo e non sono state evidenziate criticità a seguito delle domande poste dai presenti.

La presentazione ha contribuito ad una validazione finale del lavoro svolto ad alto livello.

5.6 Migliorie future

Al termine dell'attività di stage, sono state individuate alcune possibili migliorie future, che potrebbero essere implementate in futuro per migliorare il prodotto finale.

In particolare sono state individuate le seguenti:

- **Gestione di openapi più vecchie della 2.0:** attualmente il prodotto supporta solo openapi versione 2.0 e 3.0, ma sarebbe interessante valutare la possibilità di supportare anche versioni precedenti, in modo da rendere il prodotto più flessibile;
- **Valutare cambio di tecnologia a nuxt:** attualmente il prodotto è stato sviluppato con Vue.js e Nest.js, ma sarebbe interessante valutare un cambio di tecnologia verso nuxt.js, che permette di sviluppare applicazioni server-side-rendered, in modo da non avere due applicazioni separate per il frontend e il backend, ma un'unico progetto che comporta una migliore gestione e manutenibilità.

Capitolo 6

Conclusioni

6.1 Obiettivi raggiunti e consuntivo finale

6.2 Conoscenze acquisite

6.3 Scenari di applicabilità e sviluppi futuri

6.4 Valutazione personale

Acronimi e abbreviazioni

API [Application Program Interface](#). 56

Glossario

API in informatica con il termine *Application Programming Interface API* (ing. interfaccia di programmazione di un'applicazione) si indica ogni insieme di procedure disponibili al programmatore, di solito raggruppate a formare un set di strumenti specifici per l'espletamento di un determinato compito all'interno di un certo programma. La finalità è ottenere un'astrazione, di solito tra l'hardware e il programmatore o tra software a basso e quello ad alto livello semplificando così il lavoro di programmazione. [55](#)

Bibliografia

Riferimenti bibliografici

James P. Womack, Daniel T. Jones. *Lean Thinking, Second Editon*. Simon & Schuster, Inc., 2010.

Siti web consultati

Manifesto Agile. URL: <http://agilemanifesto.org/iso/it/>.