

RedRoundRobin



STUDIO DI FATTIBILITÀ

NOME DEL PROGETTO

www.redroundrobin.site — info@redroundrobin.site

INFORMAZIONI SUL DOCUMENTO

Versione	0.0.0
Uso	interno
Stato	in redazione
Destinatari	Prof. Tullio Vardanega Prof. Riccardo Cardin
Redattori	nome cognome nome cognome
Verificatori	nome cognome nome cognome
Approvazione	nome cognome

Descrizione

Breve descrizione del documento

Registro delle modifiche

Versione	Descrizione	Data	Autore	Ruolo
0.0.2	Revisione documento	24/11/2019	Nome Cognome	Verificatore
0.0.1	Creazione documento	23/11/2019	Nome Cognome	Redattore

Indice

1	Introduzione	5
1.1	Scopo del documento	5
1.2	Glossario	5
1.3	Riferimenti	5
1.3.1	Normativi	5
1.3.2	Informativi	5
2	Valutazione capitolato scelto	6
3	Valutazione capitolati rimanenti	7
3.1	Capitolato C1 - Autonomous Highlights Platform	7
3.1.1	Informazioni generali	7
3.1.2	Descrizione	7
3.1.3	Finalità del progetto	7
3.1.4	Tecnologie	7
3.1.5	Linguaggi di programmazione	8
3.1.6	Aspetti positivi	8
3.1.7	Criticità	8
3.1.8	Conclusione	9
3.2	Capitolato C2 - Etherless	10
3.2.1	Informazioni generali	10
3.2.2	Descrizione	10
3.2.3	Finalità del progetto	10
3.2.4	Tecnologie	10
3.2.5	Linguaggi di programmazione	11

3.2.6	Aspetti positivi	12
3.2.7	Criticità	12
3.2.8	Conclusione	12
3.3	Capitolato C3 - NaturalAPI	13
3.3.1	Informazioni generali	13
3.3.2	Descrizione	13
3.3.3	Finalità del progetto	13
3.3.4	Tecnologie	13
3.3.5	Linguaggi di programmazione	14
3.3.6	Aspetti positivi	14
3.3.7	Criticità	14
3.3.8	Conclusione	14
3.4	Capitolato 4 - Predire in Grafana	15
3.4.1	Informazioni generali	15
3.4.2	Descrizione capitolato	15
3.4.3	Finalità del progetto	15
3.4.4	Tecnologie interessate	16
3.4.5	Aspetti positivi:	16
3.4.6	Criticità:	16
3.4.7	Conclusioni:	16
3.5	Capitolato 5 - Stalker	17
3.5.1	Informazioni generali	17
3.5.2	Descrizione capitolato	17
3.5.3	Finalità del progetto	17
3.5.4	Tecnologie interessate	17

3.5.5	Aspetti positivi:	18
3.5.6	Criticità:	18
3.5.7	Conclusioni:	18
3.6	Capitolato 6 - ThiReMa	19
3.6.1	Informazioni generali	19
3.6.2	Descrizione capitolato	19
3.6.3	Finalità del progetto	19
3.6.4	Tecnologie interessate	19
3.6.5	Aspetti positivi:	20
3.6.6	Criticità:	20
3.6.7	Conclusioni:	20

1 Introduzione

1.1 Scopo del documento

Il seguente documento ha l'obiettivo di descrivere brevemente ciò che ogni capitolato_G ha da proporre, elencando quelli che il nostro gruppo ha considerato come i loro aspetti più interessanti e le loro criticità.

1.2 Glossario

Viene fornito un *Glossario v0.0.1* per evitare possibili ambiguità relative alle terminologie utilizzate nei vari documenti. Nel documento sarà presente a pedice di quelle che riteniamo delle parole una 'G'.

1.3 Riferimenti

1.3.1 Normativi

- Norme di Progetto:

1.3.2 Informativi

- Capitolato_G d'appalto C1 - Autonomous Highlights Platform: <https://www.math.unipd.it/~tullio/IS-1/2019/Progetto/C1.pdf>
- Capitolato_G d'appalto C2 - Etherless: <https://www.math.unipd.it/~tullio/IS-1/2019/Progetto/C2.pdf>
- Capitolato_G d'appalto C3 - NaturalAPI: <https://www.math.unipd.it/~tullio/IS-1/2019/Progetto/C3.pdf>
- Capitolato_G d'appalto C4 - Predire in Grafana: <https://www.math.unipd.it/~tullio/IS-1/2019/Progetto/C4.pdf>
- Capitolato_G d'appalto C5 - Stalker: <https://www.math.unipd.it/~tullio/IS-1/2019/Progetto/C5.pdf>
- Capitolato_G d'appalto C6 - ThiReMa - Things Relationship Management: <https://www.math.unipd.it/~tullio/IS-1/2019/Progetto/C6.pdf>

2 Valutazione capitolato scelto

3 Valutazione capitolati rimanenti

3.1 Capitolato C1 - Autonomous Highlights Platform

3.1.1 Informazioni generali

- **Proponente:** Zero12;
- **Committente:** Prof. Tullio Vardanega e Prof. Riccardo Cardin.

3.1.2 Descrizione

L'obiettivo di questo capitolato è creare una piattaforma web che è capace di ricevere in input dei video di eventi sportivi, come una partita di calcio o di tennis, e che riesca a creare autonomamente un video di massimo 5 minuti contenente soltanto i suoi momenti chiave (highlights).

3.1.3 Finalità del progetto

Il prodotto finale, ovvero la piattaforma web, dovrà essere dotata di un modello di machine learning in grado di identificare quelli che possono essere considerati come i momenti più importanti dell'evento sportivo che le è stato inviato. Un fattore importante è che andrà scelto uno sport sul quale focalizzare la propria attenzione e sul quale verrà addestrato il modello di apprendimento atto all'identificazione automatica dei momenti salienti di un evento del suddetto sport. Il flusso di generazione del suddetto highlight dovrà avere la seguente struttura:

- Caricamento del video;
- Identificazione dei momenti salienti;
- Estrazione delle corrispondenti parti di video;
- Generazione del video di sintesi.

3.1.4 Tecnologie

Le tecnologie consigliate dall'azienda riguardano la tecnologia di Amazon Web Services ed in particolare:

- **Elastic Container Service o Elastic Kubernetes Service:** è un servizio che permette la gestione di contenitori, altamente dimensionabile e ad elevate prestazioni;
- **DynamoDB:** è un database non relazionale per applicazioni che necessitano di prestazioni elevate su qualsiasi scala.

- **AWS Transcode:** è un servizio di transcodifica di contenuti multimediali nel cloud;
- **Sage Maker:** è un servizio completamente gestito che permette a sviluppatori e data scientist di creare, addestrare e distribuire modelli di apprendimento automatico;
- **AWS Rekognition video:** è un servizio di analisi video basato su apprendimento approfondito; è in grado di riconoscere i movimenti delle persone in un fotogramma e di riconoscere soggetti, volti, oggetti, celebrità e contenuti inappropriati.

3.1.5 Linguaggi di programmazione

- **NodeJS:** linguaggio ideale per sviluppare API Restful JSON a supporto dell'applicativo;
- **Python:** linguaggio ideale per lo sviluppo delle componenti di machine learning;
- **HTML5, CSS3, Javascript:** linguaggi per la realizzazione dell'interfaccia web di gestione del flusso di lavoro, utilizzando un framework responsive come Twitter.

Vincoli del progetto:

- Utilizzo di Sage Maker;
- L'architettura dovrà essere basata su micro-servizi, suddividendo il progetto in tante funzioni di base denominate servizi. Questi ultimi dovranno essere indipendenti fra loro;
- Caricamento dei video da elaborare tramite riga di comando;
- Console web di analisi e controllo degli stati di elaborazione dei video.

3.1.6 Aspetti positivi

- Per quanto riguarda le tecnologie interessate è presente molta documentazione a riguardo;
- Il tema principale del progetto, ovvero machine learning, è stato accolto con molto interesse dal gruppo, che si è dimostrato interessato ad approfondire l'argomento (che potrebbe essere un'aggiunta interessante al proprio CV);
- Il proponente fornisce attività di formazione sulle principali tecnologie AWS e wireframe dell'interfaccia della console web di analisi e controllo dello stato di elaborazione dei video.

3.1.7 Criticità

- Il proponente non fornisce nessun data-set per effettuare il training dell'algoritmo;
- Le tecnologie nonostante siano state accolte con interesse non sono conosciute dal gruppo e richiedono un apprendimento individuale avanzato sul machine learning.

3.1.8 Conclusione

DA FARE

3.2 Capitolato C2 - Etherless

3.2.1 Informazioni generali

- **Proponente:** Red Babel;
- **Committente:** Prof. Tullio Vardanega e Prof. Riccardo Cardin.

3.2.2 Descrizione

Etherless è una piattaforma cloud che permette, agli sviluppatori di fare il deploy di funzioni JavaScript, mentre agli utenti finali di pagare per l'esecuzione delle suddette funzioni (si basa su CaaS, ovvero Computation-as-a-Service). Una parte di ciò che viene pagato dagli utenti verrà trattenuta dal piattaforma stessa come compenso per l'effettiva esecuzione della funzione.

3.2.3 Finalità del progetto

Il progetto finale si propone quindi di fornire un servizio di CaaS utilizzando la seguente struttura:

- **Etherless-cli:** è il modulo con il quale gli sviluppatori interagiscono con Etherless. Deve supportare diversi comandi, ovvero: la configurazione del proprio account, eseguire il deploy delle funzioni, elencare le funzioni già presenti, eseguire una funzione e visualizzare i logs riguardanti una specifica funzione;
- **Etherless-smart:** consiste in un set di contratti smart che gestiscono la comunicazione e il trasferimento di denaro (detto ETH) tra Etherless-cli ed Etherless-server;
- **Etherless-server:** è il modulo che esegue le funzioni e che tramite Etherless-smart comunica con Etherless-cli. Nel momento in cui viene restituito il valore di una funzione o viene lanciata una eccezione, Etherless-server emetterà un evento nella blockchain che verrà ricevuto dalla Etherless-cli che mostrerà infine il risultato all'utente.

3.2.4 Tecnologie

Il progetto si basa sull'unione di due tecnologie, ovvero Ethereum e Serverless, più precisamente utilizza:

- **Ethereum:** è una piattaforma che permette ai suoi utenti di scrivere applicazioni decentralizzate (dette DApps) che usano la tecnologia blockchain;
- **Ethereum Virtual Machine (EVM):** è una macchina virtuale decentralizzata che esegue script usando un network internazionale di nodi pubblici;
- **Blockchain :** è una struttura dati condivisa e immutabile; tramite questa struttura è possibile tenere traccia dei pagamenti effettuati in Ethereum;

- **Smart Contract:** sono utilizzati per le interazioni tra attori e possono contenere denaro (Ether o ETH), dati o una combinazione di entrambi;
- **Gas:** è il carburante che permette alla EVM di eseguire un programma;
- **MainNet, Ropsten:** sono reti sulle quali vengono eseguiti i protocolli di Ethereum. La prima è la rete principale mentre la seconda è la rete di test ufficiale creata dalla The Ethereum Foundation. Inoltre è possibile creare la propria rete Ethereum, ed anche simularla localmente, per permetterne lo sviluppo;
- **Eventi Ethereum:** sono una delle parti fondamentali di Ethereum in quanto possono essere: il valore di ritorno di uno smart contract, un innesco asincrono contenente dati oppure una forma di immagazzinamento più economica rispetto ad uno smart contract;
- **Architettura serverless:** è un metodo di creazione ed esecuzione di applicazioni e servizi che non richiede la gestione di un'infrastruttura (idea di Baas, Backend-as-a-Service);
- **AWS Lambda:** è un servizio che permette di eseguire codice in risposta ad eventi, senza effettuare il provisioning né gestire server;
- **Serverless Framework:** è un framework open-source che permette di sviluppare e distribuire applicazioni serverless;
- **CloudFormation:** è uno strumento che permette di gestire risorse e per fare il deploy di infrastrutture;
- **API Gateway, AWS DynamoDB, AWS S3:** componenti che possono servire da supporto alle applicazioni serverless;
- **Truffle:** è un ambiente di sviluppo per Ethereum, consigliato per creare un web server locale per gestire la front end;
- **Node Package Manager (NPM):** è un package manager conigliato per installare etherless-cli;
- **ESLint:** è uno strumento di analisi del codice statico per identificare schemi problematici nel codice JavaScript.

3.2.5 Linguaggi di programmazione

- **YAML, JSON:** sono due linguaggi che permettono di dare una struttura ai dati che poi verrà creata tramite CloudFormation;
- **Solidity:** è un linguaggio tipato staticamente che supporta l'eredità, librerie e tipi definiti dall'utente. Viene utilizzato per scrivere smart contracts;
- **JavaScript:** linguaggio utilizzato per svolgere differenti compiti all'interno del progetto;
- **TypeScript:** linguaggio basato su JavaScript che permette di definire la tipologia dei dati. Ne è consigliata la versione 3.6.

Vincoli del progetto:

- Etherless-cli deve poter essere installato con il comando bash: `npm install -g etherless-cli`
- Dopo essere stato installato uno sviluppatore deve essere in grado di eseguire diversi comandi associati ai seguenti compiti: Creare o entrare in un account Ethereum, rilasciare una funzione, eseguire una funzione già presente, eliminare una funzione caricata;
- Deve essere possibile fare degli upgrade agli smart contracts;
- Etherless deve essere sviluppato usando TypeScript 3.6 usando un approccio promise / async-await;
- Deve essere usato typescript-eslint insieme a ESLint durante la fase di sviluppo;
- Etherless-server deve essere implementato usando Serverless Framework.

3.2.6 Aspetti positivi

- L'argomento Ethereum si dimostra interessante visto che negli ultimi tempi le criptovalute hanno riscosso ampio successo e questo capitolato potrebbe essere un notevole arricchimento del bagaglio di conoscenze del gruppo;

3.2.7 Criticità

- L'azienda ha sede all'estero e potrebbe fornire un supporto inferiore rispetto alle aziende che si trovano nel territorio nazionale.
- Il capitolato necessita di uno studio approfondito diverse tecnologie e potrebbe richiedere un lavoro decisamente superiore agli altri capitolati;

3.2.8 Conclusione

DA FARE

3.3 Capitolato C3 - NaturalAPI

3.3.1 Informazioni generali

- **Proponente:** teal.blue;
- **Committente:** Prof. Tullio Vardanega e Prof. Riccardo Cardin.

3.3.2 Descrizione

Il progetto NaturalAPI nasce dall'idea che ogni persona in base al contesto in cui si trova nel proprio lavoro sviluppa ed utilizza un linguaggio specifico, utilizzando termini diversi per descrivere gli stessi problemi e/o soluzioni. Tuttavia le soluzioni correnti usano uno strato di collegamento tra linguaggio naturale (inglese, italiano, etc) e il codice stesso, strato che viene creato in maniera arbitraria da chi è il responsabile della progettazione delle API.

3.3.3 Finalità del progetto

Il progetto finale si propone dunque di fornire una (proof-of-concept) serie di strumenti, chiamata NaturalAPI, che possando ridurre il divario tra specifiche di progetto (espresse in inglese) e le API stesse. I tre strumenti che andranno a comporre questo toolkit saranno:

- **NaturalAPI Discover:** un estrattore del linguaggio specifico del dominio trattato, che estrarrà potenziali entità (nomi/oggetti), processi (azioni/verbi) o una combinazione di questi ultimi da documenti non strutturati (che possono appartenere a diverse tipologie come manuali, wiki o documenti veri e propri) legati al dominio in questione. Prima della fase successiva gli stakeholder del progetto selezioneranno un sottoinsieme delle entità/processi prodotti dal NaturalAPI Discover. Questo strumento produrrà dei file con estensione .bdl (business domain language);
- **NaturalAPI Design:** responsabile della creazione di un' API specifica del dominio, utilizzando dei documenti Gherkin e dei documenti .bdl legati allo stesso dominio (prodotti dal NaturalAPI Discover); Questo strumento produrrà dei file con estensione .bal (business application language);
- **NaturalAPI Develop:** sarà responsabile della conversione e dell'esportazione dei file .bal (prodotti dal NaturalAPI Design) in test automatici ed API in uno dei linguaggi di programmazione/framework scelti, supportando sia la creazione di una nuova repository che l'aggiornamento di una già esistente. Da notare che prima dell'esportazione finale deve essere possibile definire dei dettagli specifici legati al linguaggio scelto dallo sviluppatore delle API; questi dettagli andranno immagazzinati in file con estensione .pla (programming language adapter).

3.3.4 Tecnologie

Il progetto sfrutterà le seguenti tecnologie:

- **Gherkin:** è un formato per scrivere test in Cucumber, utilizzando delle keyword (come Given, When, Then) molto simili al linguaggio naturale. Viene proposto per scrivere dei casi d'uso nella fase di creazione dei file .bal (di cui è responsabile il NaturalAPI Design) ;
- **OpenAPI Specification:** definisce una descrizione dell'interfaccia standard, indipendente dal linguaggio di programmazione usato, per REST API. Ne viene consigliato l'uso nella parte di generazione finale delle API, il cui compito è affidato al NaturalAPI Develop.

3.3.5 Linguaggi di programmazione

Non c'è alcun vincolo sul linguaggio di programmazione/framework da utilizzare.

Vincoli del progetto:

- Ogni strumento facente parte di NaturalAPI deve poter essere accessibile almeno tramite due tra le seguenti interfacce:
 - Interfaccia con linea di comando;
 - Interfaccia grafica minimale;
 - Interfaccia web REST.
- NaturalAPI deve essere disponibile in almeno una tra le seguenti piattaforme desktop (Ubuntu, macOS, Windows o tramite browser);
- Gli strati logici devono essere rilasciati in una delle seguenti modalità:
 - Come una libreria (statica o dinamica);
 - Come parte degli stessi eseguibili delle modalità di rilascio scelte;
 - Come un processo/servizio indipendente (locale o remoto).
- le modalità di rilascio devono condividere gli stessi layers logici, che non devono avere nessuna dipendenza dalla modalità di rilascio.
- Tutte le risorse in input/output devono seguire la codifica UTF-8 e interruzioni di riga Unix.

3.3.6 Aspetti positivi

DA FARE

3.3.7 Criticità

- Il capitolato ha riscosso scarso interesse nella maggior parte dei membri del gruppo;

3.3.8 Conclusione

DA FARE

3.4 Capitolato 4 - Predire in Grafana

3.4.1 Informazioni generali

- **Nome:** Predire in Grafana - Monitoraggio predittivo per DevOps
- **Proponente:** Zucchetti SPA
- **Link:** <https://www.math.unipd.it/tullio/IS-1/2019/Progetto/C4.pdf>

3.4.2 Descrizione capitolato

La società Zucchetti, per eseguire il monitoraggio dei propri sistemi, ha scelto Grafana, un prodotto open source estendibile tramite plug-in. Il capitolato chiede la realizzazione di un plug-in, da integrare a Grafana stessa, che effettui delle previsioni sul flusso dei dati raccolti al fine di monitorare il corretto funzionamento del sistema e consigliare eventuali interventi alla linea di produzione del software tramite allarmi o segnalazioni.

3.4.3 Finalità del progetto

È richiesto lo sviluppo di due plug-in per Grafana che siano in grado di predire un possibile stato dell'imminente futuro della macchina. Le predizioni devono essere effettuate tramite Regressione Lineare o Support Vector Machine. La Regressione Lineare consente di analizzare dati uniformi ed è molto utile se i dati hanno un dominio continuo e una dispersione uniforme (omoschedastici) con andamento lineare. Per avere una predizione valida si deve guardare la dispersione del grafo dei residui, nel quale una dispersione uniforme è indice di una LR corretta ed attendibile. I SVM sono algoritmi di classificazione per dati con dominio discreto e sono scalabili su spazi di dati molto grandi. Essi consistono nell'effettuare trasformazioni dello spazio dati per trovare una predizione che sia in grado di separare i dati in varie classi. L'addestramento degli algoritmi di machine learning viene effettuato in un ambiente separato ed isolato da grafana tramite suite di generazione dati come JMeter che consente di creare dati compatibili. A fine addestramento i predittori necessitano di essere salvati in file JSON per poi essere associati al flusso dati di grafana. Una volta ottenute le previsioni sui dati essi dovranno essere resi disponibili al sistema di creazione di grafici di Grafana ed essere visualizzati sulla dashboard.

Come obiettivi opzionali viene richiesto di dare la possibilità di definire alert in base a soglie raggiunte dalle previsioni; di dare la possibilità di effettuare trasformazioni sulle misure in modo da ottenere regressioni non lineari (es. logaritmiche o esponenziali); di consentire l'apprendimento costante tramite i dati raccolti dall'agente JMX. Viene richiesto, inoltre, di fornire anche i dati di bontà dei predittori. Per SVM sono Precision, che consiste nel rapporto tra i dati veri predetti veri e i dati falsi predetti veri (veri trovati falsi positivi); e Recall, che è il rapporto tra i veri valutati veri ed i veri non valutati tali; invece per LR si fa riferimento al coefficiente R^2 che rappresenta il rapporto tra gli errori rispetto alla retta e gli errori rispetto alla media del codominio dei dati.

3.4.4 Tecnologie interessate

- **Support Vector Machines (SVM):** modello di classificazione basata su trasformazioni dello spazio dei dati;
- **Regressione Lineare (RL):** modello di predizione basata sulla differenza dei quadrati che genera una predizione lineare del tipo

$$y = ax + b$$

;

- **JMX:** agente installato sulle macchine che raccoglie i dati necessari alle predizioni;
- **JMeter:** suite di generazione di dati virtuali per l'addestramento;
- **JavaScript:** linguaggio non tipizzato orientato ad oggetti sia client side (JS, JQuery) che server side (AJAX, Node.JS).

3.4.5 Aspetti positivi:

- L'azienda, consapevole del fatto che gli algoritmi di Machine Learning non fanno parte del corso di studi della laurea triennale, è disponibile alla formazione ed alla fornitura di questi tipi di algoritmi;
- I requisiti obbligatori del capitolato sono basilari dando la possibilità di ampliare notevolmente il progetto con i requisiti opzionali;
- Uso di un linguaggio flessibile, all'avanguardia e richiesto sul mercato.

3.4.6 Criticità:

- Integrare un sistema già esistente con conseguente innalzamento delle ore di documentazione sul sistema, oltre che sulle tecnologie;
- Le tecnologie di Machine Learning non sono ancora ben chiare al gruppo;
- Necessita uno studio approfondito della documentazione di varie suite e programmi per poter avere un'idea più concreta del progetto.

3.4.7 Conclusioni:

Il capitolato ha stimolato un discreto interesse nel gruppo, nonostante le sue criticità, dal momento che si usano tecnologie importanti e consente di acquisire conoscenze spendibili nel mondo reale. Il gruppo ha espresso un giudizio ...todo..... nei confronti di questo capitolato.

3.5 Capitolato 5 - Stalker

3.5.1 Informazioni generali

- **Nome:** Stalker
- **Proponente:** Imola Informatica
- **Link:** <https://www.math.unipd.it/tullio/IS-1/2019/Progetto/C5.pdf>

3.5.2 Descrizione capitolato

Il proponente chiede la realizzazione di una mobile-application al fine di poter tracciare, in forma anonima e non, il numero esatto di persone presenti all'interno di uno spazio fisico indentificato da un insieme di coordinate geografiche.

3.5.3 Finalità del progetto

L'obiettivo è quello di sviluppare un'applicazione in grado di segnalare, ad un server dedicato, l'ingresso e l'uscita dell'utilizzatore dalle aree d'interesse (basandosi sulla posizione attuale dell'utilizzatore del dispositivo) in due modalità, autenticata o anonima, a seconda delle esigenze. L'applicazione deve permettere le seguenti operazioni:

- Recupero lista organizzazioni (Refresh manuale e/o temporizzato).
- Login nell'organizzazione con eventuale autenticazione.
- Storico degli accessi.
- Visualizzazione in tempo reale della propria presenza o meno all'interno di un luogo monitorato e cronometro del tempo trascorso al suo interno.
- Predisposizione di un pulsante "anonimo" che permetta di risultare presente in maniera anonima all'interno dell'organizzazione.

Le comunicazioni tra applicazione cellulare e server dovranno avvenire solo nel momento d'ingresso ed uscita dai luoghi designati.

3.5.4 Tecnologie interessate

Per lo sviluppo del server back-end sono consigliate le seguenti tecnologie:

- **Java:** Linguaggio di programmazione ad alto livello orientato agli oggetti e a tipizzazione statica.

- **Python:** Linguaggio di programmazione ad alto livello orientato agli oggetti adatto, tra gli altri usi, a sviluppare applicazioni distribuite, scripting, computazione numerica e system testing.
- **NodeJS:** è una runtime di JavaScript Open source multiplatforma orientato agli eventi per l'esecuzione di codice JavaScript.

Saranno inoltre necessari:

- Protocolli asincroni per le comunicazioni app mobile-server.
- **Pattern di Publisher/Subscriberii:** In questo pattern, mittenti e destinatari di messaggi dialogano attraverso un tramite, che può essere detto dispatcher o broker. Il mittente di un messaggio (detto publisher) non deve essere consapevole dell'identità dei destinatari (detti subscriber); esso si limita a "pubblicare" il proprio messaggio al dispatcher. I destinatari si rivolgono a loro volta al dispatcher "abbonandosi" alla ricezione di messaggi. Il dispatcher quindi inoltra ogni messaggio inviato da un publisher a tutti i subscriber interessati a quel messaggio.
- Utilizzo dell'IAAS Kubernetes o di un PAAS, Openshift o Rancher, per il rilascio delle componenti del Server nonché per la gestione della scalabilità orizzontale. (ELEMENTO DA RIVERE)

3.5.5 Aspetti positivi:

- Possibilità di ampliare il bagaglio di tecnologie conosciute per lo sviluppo di applicazioni mobile.
- Il proponente non impone tecnologie specifiche per lo sviluppo del server o della UI.

3.5.6 Criticità:

- Progetto lungo da sviluppare.
- Documentazione GPS complicata da interpretare.
- Difficile determinare con massima precisione la posizione dell'utilizzatore.

3.5.7 Conclusioni:

Il capitolato ha stimolato l'interesse del gruppo visto la tipologia di tecnologie che verranno utilizzate, inoltre è risultato interessante per l'applicazione che l'azienda intende farne.

3.6 Capitolato 6 - ThiReMa

3.6.1 Informazioni generali

- **Nome:** ThiReMa - Things Relationship Management
- **Proponente:** Sanmarco Informatica
- **Link:** <https://www.math.unipd.it/tullio/IS-1/2019/Progetto/C6.pdf>

3.6.2 Descrizione capitolato

Sviluppo di un software che, dopo aver ricevuto misurazioni da sensori eterogenei, li accumola in un database centralizzato. Questa applicazione viene poi completata da un servizio di dispatching per inoltrare in modo tempestivo le informazioni utili per gestire le azioni urgenti. I dati messi a disposizione dal database centralizzato dovranno essere suddivisi in due macro-categorie: dati operativi e fattori influenzanti.

3.6.3 Finalità del progetto

Creare una web-application, che permetta di valutare la correlazione tra dati operativi (misure) e i fattori influenzanti. Tale applicazione si potrà focalizzare nella definizione di uno o più algoritmi per la successiva analisi dei dati al fine di essere in grado di effettuare delle previsioni sull'andamento dei dati stessi ed offrire, ad esempio, dei servizi manutenzione predittiva. Per ogni tipologia di informazioni rilevate dovrà anche essere possibile assegnare il monitoraggio ad un particolare ente. Analizzando un determinato sensore, in base ai dati ricevuti, si può prevedere un deterioramento complessivo tale da generare una necessaria azione di manutenzione preventiva. La web-application dovrà essere suddivisa in 3 macro-sezioni:

- Censimento dei sensori e dei relativi dati.
- Modulo di analisi di correlazione.
- Modulo di monitoraggio per ente.

3.6.4 Tecnologie interessate

- **Apache Kafka:** Piattaforma open source di stream processing scritta in Java sviluppata da Apache Software Foundation. Il progetto mira a creare una piattaforma a bassa latenza ed alta velocità per la gestione di feed dati in tempo reale.
- **Java:** Linguaggio di programmazione ad alto livello orientato agli oggetti e a tipizzazione statica.
- **Bootstrap:** Raccolta di strumenti open source per la creazione di siti e applicazioni per il Web. Essa contiene modelli di progettazione basati su HTML e CSS, sia per la tipografia, che per le varie componenti dell'interfaccia, come moduli, pulsanti e navigazione, così come alcune estensioni opzionali di JavaScript.

3.6.5 Aspetti positivi:

- Tecnologie già in parte conosciute dal gruppo con la possibilità di ampliarne le conoscenze.
- Consistente set di dati su cui testare l'applicativo.

3.6.6 Criticità:

- Protocolli proprietari, la documentazione su di essi potrebbe essere limitata.

3.6.7 Conclusioni:

Il capitolato ha suscitato l'interesse del gruppo, dando la possibilità di ampliare tecnologie già in parte conosciute. C'è stato inoltre molto entusiasmo per la tipologia di web-application da sviluppare.