



AtAVi

---

## Definizione di Prodotto v1.0.0

---

### Sommario

Questo documento le scelte progettuali effettuate dal gruppo Co.Code per la realizzazione del *progetto<sub>g</sub>* AtAVi.

<b>Versione</b>	1.0.0
<b>Data di redazione</b>	2017-02-02
<b>Redazione</b>	
<b>Verifica</b>	
<b>Approvazione</b>	
<b>Uso</b>	Esterno
<b>Distribuzione</b>	prof. Tullio Vardanega prof. Riccardo Cardin

## Diario delle modifiche

Versione	Riepilogo	Autore	Ruolo	Data
----------	-----------	--------	-------	------

# Indice

<b>1</b>	<b>Introduzione</b>	<b>9</b>
1.1	Scopo del documento	9
1.2	Scopo del prodotto	9
1.3	Glossario	9
1.4	Riferimenti	9
1.4.1	Riferimenti Normativi	9
1.4.2	Riferimenti Informativi	9
<b>2</b>	<b>Standard di progetto</b>	<b>11</b>
2.1	Client	12
2.1.1	Classi	12
2.1.1.1	PausableObserver	12
2.1.1.2	ConversationApp	13
2.2	Audio	15
2.2.1	Classi	15
2.2.1.1	PlayerObserver	15
2.2.1.2	SpeechEndObservable	15
2.3	ApplicationManager	17
2.3.1	Classi	17
2.3.1.1	Application	17
2.3.1.2	State	19
2.3.1.3	Manager	20
2.3.1.4	ApplicationManagerObserver	22
2.3.1.5	ApplicationRegistryClient	24
2.3.1.6	ApplicationRegistryLocalClient	25
2.3.1.7	ApplicationPackage	26
2.4	Logic	28
2.4.1	Classi	28
2.4.1.1	DataArrivedSubject	28
2.4.1.2	Logic	29
2.4.1.3	LogicObserver	31
2.4.1.4	HttpPromise	32
2.4.1.5	HttpError	33
2.4.1.6	DataArrivedObservable	35
2.5	Back-end	36
2.5.1	Classi	36
2.5.1.1	VAMessageListener	36
2.5.1.2	GuestsDAO	37
2.5.1.3	ConversationWebhookService	39
2.5.1.4	ConversationsDAO	41
2.5.1.5	STTPParams	43
2.5.1.6	LambdaWebhookResponse	46
2.5.1.7	Guest	47
2.5.1.8	Conversation	48
2.5.1.9	ConversationMsg	49
2.5.1.10	SNSMessage	50
2.5.1.11	AdministrationWebhookService	50
2.5.1.12	SNSEvent	53
2.5.1.13	SNSRecord	53
2.5.1.14	UserObservable	53
2.5.1.15	UserObserver	55
2.5.1.16	ConversationsDAODynamoDB	56
2.5.1.17	GuestsDAODynamoDB	59

	2.5.1.18	ConversationObservable . . . . .	61
	2.5.1.19	ConversationObserver . . . . .	62
	2.5.1.20	GuestObserver . . . . .	63
	2.5.1.21	GuestObservable . . . . .	64
	2.5.1.22	FunctionObserver . . . . .	65
	2.5.1.23	FunctionObservable . . . . .	67
	2.5.1.24	RuleObserver . . . . .	68
	2.5.1.25	RuleObservable . . . . .	69
	2.5.1.26	AgentObserver . . . . .	70
	2.5.1.27	AgentObservable . . . . .	70
	2.5.1.28	ErrorObserver . . . . .	72
	2.5.1.29	ErrorObservable . . . . .	72
2.6	APIGateway . . . . .		73
2.6.1	Classi . . . . .		73
	2.6.1.1	VocalAPI . . . . .	73
	2.6.1.2	Enrollment . . . . .	78
	2.6.1.3	RawEvent . . . . .	79
	2.6.1.4	VAResponseAPIBody DA MODIFICARE DA MODIFICARE DA MODIFICARE DA MODIFICARE	81
	2.6.1.5	VocalLoginModuleConfig . . . . .	82
2.7	Auth . . . . .		82
2.7.1	Classi . . . . .		82
	2.7.1.1	User . . . . .	82
	2.7.1.2	UsersDAO . . . . .	85
	2.7.1.3	SRUser . . . . .	87
	2.7.1.4	UsersService . . . . .	88
	2.7.1.5	VocalLoginModule . . . . .	91
	2.7.1.6	UserEvent . . . . .	93
	2.7.1.7	LambdaUserContext . . . . .	94
	2.7.1.8	LambdaUserResponse . . . . .	94
	2.7.1.9	LambdaUserArrayResponse . . . . .	95
	2.7.1.10	LambdaUserArrayContext . . . . .	96
	2.7.1.11	UsersDAODynamoDB . . . . .	97
2.8	VirtualAssistant . . . . .		100
2.8.1	Classi . . . . .		100
	2.8.1.1	AgentsDAO . . . . .	100
	2.8.1.2	Agent . . . . .	102
	2.8.1.3	VAModule . . . . .	103
	2.8.1.4	ApiAiVAAdapter . . . . .	103
	2.8.1.5	VAResponse . . . . .	106
	2.8.1.6	ResponseBody . . . . .	107
	2.8.1.7	VAQuery . . . . .	108
	2.8.1.8	VAService . . . . .	109
	2.8.1.9	VAQueryEvent . . . . .	111
	2.8.1.10	WebhookService . . . . .	112
	2.8.1.11	Context . . . . .	114
	2.8.1.12	ButtonObject . . . . .	115
	2.8.1.13	Metadata . . . . .	116
	2.8.1.14	MsgObject . . . . .	117
	2.8.1.15	Fulfillment . . . . .	118
	2.8.1.16	LambdaVAResponse . . . . .	119
	2.8.1.17	LambdaVAContext . . . . .	120
	2.8.1.18	VAEventObject . . . . .	122
	2.8.1.19	AgentsDAODynamoDB . . . . .	123
2.9	Rules . . . . .		125
2.9.1	Classi . . . . .		125

2.9.1.1	RuleTarget	125
2.9.1.2	RuleFunctionInstance	126
2.9.1.3	Rule	127
2.9.1.4	RulesDAO	130
2.9.1.5	Function	132
2.9.1.6	FunctionsDAO	133
2.9.1.7	RulesService	134
2.9.1.8	LambdaRuleContext	137
2.9.1.9	LambdaRuleListContext	138
2.9.1.10	LambdaFunctionListContext	140
2.9.1.11	LambdaFunctionContext	141
2.9.1.12	LambdaFunctionResponse	141
2.9.1.13	LambdaFunctionListResponse	142
2.9.1.14	LambdaRuleListResponse	143
2.9.1.15	LambdaRuleResponse	144
2.9.1.16	RuleEvent	145
2.9.1.17	RulesDAODynamoDB	147
2.9.1.18	FunctionsDAODynamoDB	149
2.10	Notifications	151
2.10.1	Classi	151
2.10.1.1	NotificationService	151
2.10.1.2	NotificationChannel	153
2.10.1.3	Topic	154
2.10.1.4	Purpose	154
2.10.1.5	NotificationMessage	156
2.10.1.6	Attachment	157
2.10.1.7	Action	159
2.10.1.8	ConfirmationHash	160
2.10.1.9	NotificationMessageEvent	160
2.10.1.10	ConfirmationFields	161
2.11	Manager	163
2.11.1	Classi	163
2.12	Registry	163
2.12.1	Classi	164
2.12.1.1	ApplicationLocalRegistry	164
2.13	TTS	165
2.13.1	Classi	165
2.13.1.1	Player	165
2.13.1.2	TTSTConfig	167
2.14	Recorder	169
2.14.1	Classi	169
2.14.1.1	Recorder	169
2.14.1.2	RecorderWorker	171
2.14.1.3	SpeechEndSubject	173
2.14.1.4	RecorderWorkerConfig	174
2.14.1.5	RecorderMsg	175
2.14.1.6	RecorderWorkerMsg	175
2.14.1.7	RecorderConfig	176
2.15	RxJS	177
2.15.1	Classi	178
2.15.1.1	Subject	178
2.15.1.2	Observable	178
2.15.1.3	Observer	179
2.16	Utility	180
2.16.1	Classi	180
2.16.1.1	BoolObservable	180

2.16.1.2	BoolSubject	181
2.16.1.3	BoolObserver	183
2.17	Utility	185
2.17.1	Classi	185
2.17.1.1	StatusObject	185
2.17.1.2	ProcessingResult	186
2.17.1.3	WebhookResponseBody	187
2.17.1.4	WebhookRequest	188
2.17.1.5	Error	190
2.17.1.6	LambdaEmptyResponse	191
2.17.1.7	LambdaEmptyContext	192
2.17.1.8	LambdaContext	193
2.17.1.9	LambdaResponse	194
2.17.1.10	LambdaWebhookContext	194
2.17.1.11	LambdaTokenContext	196
2.17.1.12	LambdaTokenResponse	197
2.17.1.13	LambdaStringArrayContext	197
2.17.1.14	LambdaStringArrayResponse	199
2.17.1.15	EnrollmentEvent	200
2.17.1.16	LambdaEvent	201
2.17.1.17	LambdaIdEvent	202
2.17.1.18	PathIdParam	203
2.18	STT	204
2.18.1	Classi	204
2.18.1.1	STTWatsonAdapter	204
2.18.1.2	STTModule	206
2.19	WatsonDeveloperCloud	208
2.19.1	Classi	208
2.19.1.1	SpeechToTextV1	208
<b>3</b>	<b>Architettura dell'applicazione</b>	<b>209</b>
3.1	Microservizi	209
3.1.1	Virtual Assistant	209
3.1.1.1	Descrizione	209
3.1.1.2	Endpoints	209
3.1.2	Notifications	210
3.1.2.1	Descrizione	210
3.1.2.2	Endpoints	210
3.1.3	Users	211
3.1.3.1	Descrizione	211
3.1.3.2	Endpoints	211
3.1.4	Rules	212

## Elenco delle figure

1	Client::PausableObserver	12
2	Client::ConversationApp	14
3	Client::Audio::PlayerObserver	16
4	Client::Audio::SpeechEndObservable	17
5	Client::ApplicationManager::Application	18
6	Client::ApplicationManager::State	20
7	Client::ApplicationManager::Manager	21
8	Client::ApplicationManager::ApplicationManagerObserver	23
9	Client::ApplicationManager::ApplicationRegistryClient	24
10	Client::ApplicationManager::ApplicationRegistryLocalClient	25

11	Client::ApplicationManager::ApplicationPackage	27
12	Client::Logic::DataArrivedSubject	29
13	Client::Logic::Logic	30
14	Client::Logic::LogicObserver	31
15	Client::Logic::HttpPromise	33
16	Client::Logic::HttpError	34
17	Client::Logic::DataArrivedObservable	35
18	Back-end::VAMessageListener	36
19	Back-end::GuestsDAO	38
20	Back-end::ConversationWebhookService	40
21	Back-end::ConversationsDAO	42
22	Back-end::STTPParams	44
23	Back-end::LambdaWebhookResponse	46
24	Back-end::Guest	47
25	Back-end::Conversation	48
26	Back-end::ConversationMsg	49
27	Back-end::SNSMessage	51
28	Back-end::AdministrationWebhookService	52
29	Back-end::SNSEvent	54
30	Back-end::SNSRecord	55
31	Back-end::UserObservable	56
32	Back-end::UserObserver	57
33	Back-end::ConversationsDAODynamoDB	58
34	Back-end::GuestsDAODynamoDB	60
35	Back-end::ConversationObservable	62
36	Back-end::ConversationObserver	63
37	Back-end::GuestObserver	64
38	Back-end::GuestObservable	65
39	Back-end::FunctionObserver	66
40	Back-end::FunctionObservable	67
41	Back-end::RuleObserver	68
42	Back-end::RuleObservable	69
43	Back-end::AgentObserver	71
44	Back-end::AgentObservable	72
45	Back-end::ErrorObserver	73
46	Back-end::ErrorObservable	74
47	Back-end::APIGateway::VocalAPI	75
48	Back-end::APIGateway::Enrollment	79
49	Back-end::APIGateway::RawEvent	80
50	Back-end::APIGateway::VAREquestAPIBody DA MODIFICARE DA MODIFICARE DA MODIFICARE DA MODIFICARE	81
51	Back-end::APIGateway::VocalLoginModuleConfig	83
52	Back-end::Auth::User	84
53	Back-end::Auth::UsersDAO	86
54	Back-end::Auth::SRUser	88
55	Back-end::Auth::UsersService	89
56	Back-end::Auth::VocalLoginModule	91
57	Back-end::Auth::UserEvent	93
58	Back-end::Auth::LambdaUserContext	95
59	Back-end::Auth::LambdaUserResponse	96
60	Back-end::Auth::LambdaUserArrayResponse	97
61	Back-end::Auth::LambdaUserArrayContext	98
62	Back-end::Auth::UsersDAODynamoDB	99
63	Back-end::VirtualAssistant::AgentsDAO	101
64	Back-end::VirtualAssistant::Agent	102
65	Back-end::VirtualAssistant::VAModule	104

66	Back-end::VirtualAssistant::ApiAiVAAdapter	105
67	Back-end::VirtualAssistant::VAResponse	106
68	Back-end::VirtualAssistant::ResponseBody	107
69	Back-end::VirtualAssistant::VAQuery	109
70	Back-end::VirtualAssistant::VAService	110
71	Back-end::VirtualAssistant::VAQueryEvent	112
72	Back-end::VirtualAssistant::WebhookService	113
73	Back-end::VirtualAssistant::Context	114
74	Back-end::VirtualAssistant::ButtonObject	115
75	Back-end::VirtualAssistant::Metadata	116
76	Back-end::VirtualAssistant::MsgObject	118
77	Back-end::VirtualAssistant::Fulfillment	119
78	Back-end::VirtualAssistant::LambdaVAResponse	120
79	Back-end::VirtualAssistant::LambdaVAContext	121
80	Back-end::VirtualAssistant::VAEventObject	122
81	Back-end::VirtualAssistant::AgentsDAODynamoDB	123
82	Back-end::Rules::RuleTarget	125
83	Back-end::Rules::RuleFunctionInstance	126
84	Back-end::Rules::Rule	127
85	Back-end::Rules::RulesDAO	130
86	Back-end::Rules::Function	132
87	Back-end::Rules::FunctionsDAO	133
88	Back-end::Rules::RulesService	135
89	Back-end::Rules::LambdaRuleContext	138
90	Back-end::Rules::LambdaRuleListContext	139
91	Back-end::Rules::LambdaFunctionListContext	140
92	Back-end::Rules::LambdaFunctionContext	142
93	Back-end::Rules::LambdaFunctionResponse	143
94	Back-end::Rules::LambdaFunctionListResponse	144
95	Back-end::Rules::LambdaRuleListResponse	145
96	Back-end::Rules::LambdaRuleResponse	146
97	Back-end::Rules::RuleEvent	147
98	Back-end::Rules::RulesDAODynamoDB	148
99	Back-end::Rules::FunctionsDAODynamoDB	150
100	Back-end::Notifications::NotificationService	152
101	Back-end::Notifications::NotificationChannel	153
102	Back-end::Notifications::Topic	155
103	Back-end::Notifications::Purpose	156
104	Back-end::Notifications::NotificationMessage	157
105	Back-end::Notifications::Attachment	158
106	Back-end::Notifications::Action	159
107	Back-end::Notifications::ConfirmationHash	161
108	Back-end::Notifications::NotificationMessageEvent	162
109	Back-end::Notifications::ConfirmationFields	163
110	Client::Registry::ApplicationLocalRegistry	164
111	Client::Audio::TTS::Player	166
112	Client::Audio::TTS::TTSTConfig	168
113	Client::Audio::Recorder::Recorder	169
114	Client::Audio::Recorder::RecorderWorker	171
115	Client::Audio::Recorder::SpeechEndSubject	173
116	Client::Audio::Recorder::RecorderWorkerConfig	174
117	Client::Audio::Recorder::RecorderMsg	176
118	Client::Audio::Recorder::RecorderWorkerMsg	177
119	Client::Audio::Recorder::RecorderConfig	178
120	RxJS::Subject	179
121	RxJS::Observable	180



122	RxJS::Observer . . . . .	181
123	Client::Utility::BoolObservable . . . . .	182
124	Client::Utility::BoolSubject . . . . .	183
125	Client::Utility::BoolObserver . . . . .	184
126	Back-end::Utility::StatusObject . . . . .	185
127	Back-end::Utility::ProcessingResult . . . . .	186
128	Back-end::Utility::WebhookResponseBody . . . . .	188
129	Back-end::Utility::WebhookRequest . . . . .	189
130	Back-end::Utility::Error . . . . .	190
131	Back-end::Utility::LambdaEmptyResponse . . . . .	191
132	Back-end::Utility::LambdaEmptyContext . . . . .	192
133	Back-end::Utility::LambdaContext . . . . .	193
134	Back-end::Utility::LambdaResponse . . . . .	195
135	Back-end::Utility::LambdaWebhookContext . . . . .	196
136	Back-end::Utility::LambdaTokenContext . . . . .	197
137	Back-end::Utility::LambdaTokenResponse . . . . .	198
138	Back-end::Utility::LambdaStringArrayContext . . . . .	199
139	Back-end::Utility::LambdaStringArrayResponse . . . . .	200
140	Back-end::Utility::EnrollmentEvent . . . . .	201
141	Back-end::Utility::LambdaEvent . . . . .	202
142	Back-end::Utility::LambdaIdEvent . . . . .	203
143	Back-end::Utility::PathIdParam . . . . .	204
144	Back-end::STT::STTWatsonAdapter . . . . .	205
145	Back-end::STT:: STTModule . . . . .	207
146	WatsonDeveloperCloud::SpeechToTextV1 . . . . .	208

# Introduzione

## Scopo del documento

Lo scopo di questo documento consiste nella definizione in dettaglio della struttura e funzionamento delle componenti del progetto AtAVi. Questo documento sarà usato come guida dai *Programmatore* del gruppo.

## Scopo del prodotto

Si vuole creare un'applicazione web che permetta ad un ospite, in visita all'ufficio di Zero12, di interrogare un assistente virtuale per annunciare la propria presenza, avvisare l'interessato del suo arrivo sul sistema di comunicazione aziendale (*Slack*) e nel frattempo essere intrattenuto con varie attività.

## Glossario

Allo scopo di evitare ogni ambiguità nel linguaggio e rendere più semplice e chiara la comprensione dei documenti, viene allegato il “*Glossario v1.0.0*”. Le parole in esso contenute sono scritte in corsivo e marcate con una ‘g’ a pedice (p.es. *Parola<sub>g</sub>*).

## Riferimenti

### Riferimenti Normativi

- “*Norme di Progetto v2.0.0*”;
- “*Analisi dei Requisiti v2.0.0*”;

### Riferimenti Informativi

- Design patterns:
  - strutturali: <http://www.math.unipd.it/~tullio/IS-1/2016/Dispense/E04.pdf>;
  - creazionali: <http://www.math.unipd.it/~tullio/IS-1/2016/Dispense/E05.pdf>;
  - comportamentali: <http://www.math.unipd.it/~tullio/IS-1/2016/Dispense/E06.pdf>;
  - architetturali:
    - \* <http://www.math.unipd.it/~tullio/IS-1/2016/Dispense/E08.pdf>;
    - \* <http://www.math.unipd.it/~tullio/IS-1/2016/Dispense/E07.pdf>;
    - \* <http://microservices.io/patterns/microservices.html>;
    - \* <http://microservices.io/patterns/data/event-driven-architecture.html>;
    - \* <http://microservices.io/patterns/client-side-discovery.html>;
    - \* [https://en.wikipedia.org/wiki/Data\\_access\\_object](https://en.wikipedia.org/wiki/Data_access_object).
- Slide dell'insegnamento - Diagrammi delle classi: <http://www.math.unipd.it/~tullio/IS-1/2016/Dispense/E02a.pdf>;

- Slide dell'insegnamento - Diagrammi dei packages: <http://www.math.unipd.it/~tullio/IS-1/2016/Dispense/E02b.pdf>;
- Slide dell'insegnamento - Diagrammi di sequenza: <http://www.math.unipd.it/~tullio/IS-1/2016/Dispense/E03a.pdf>;

## Standard di progetto

## Client

Package che racchiude tutte le componenti del client. Il pattern utilizzato per organizzare le componenti è quello di un'architettura event-driven.

### Classi

#### PausableObserver



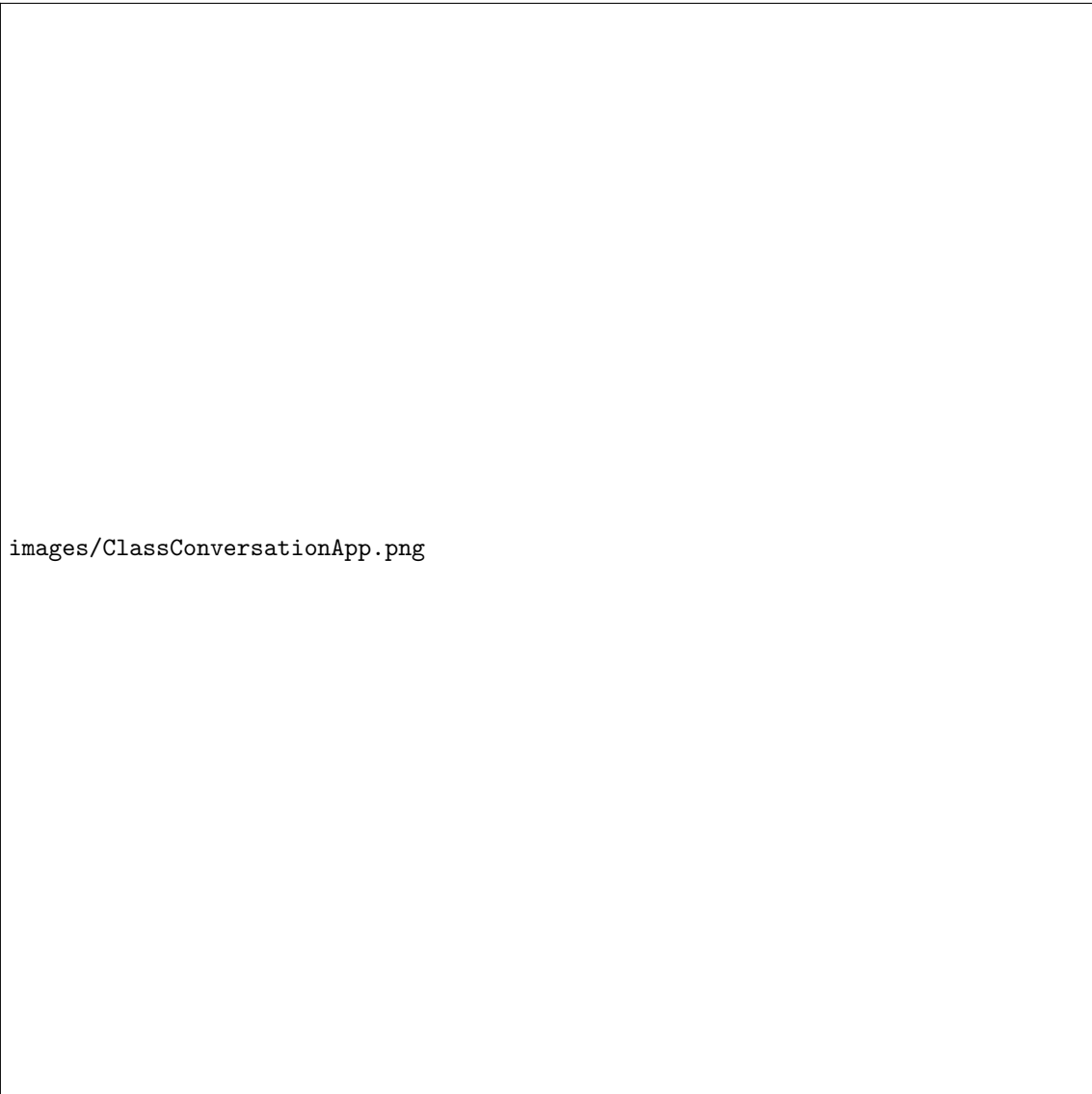
**Figura 1:** Client::PausableObserver

- **Nome:** `PausableObserver`;
- **Tipo:** `Abstract Class`;
- **Descrizione:** questa classe astratta fornisce i metodi che permettono di mettere in pausa un `Observer`. Questa classe implementa l'interfaccia della libreria esterna `RxJS::Observer`;
- **Utilizzo:** le classi `PlayerObserver`, `ApplicationManagerObserver` e `LogicObserver` derivano da essa e ne definiscono i metodi astratti secondo le rispettive necessità;

- **Figli:** PlayerObserver, ApplicationManagerObserver, LogicObserver;
- **Attributi:**
  - `paused: boolean`  
Attributo che dice se l'Observer è in pausa o meno;
- **Metodi:**
  - + `next(data: Event): void`  
Questo metodo definisce `RxJS.Observer.next()` della libreria esterna `RxJS`. All'arrivo di un evento controlla di essere in pausa e, in caso negativo, consegna l'evento agli oggetti interessati;  
Parametri:
    - \* `data: Event`  
Parametro contenente i dati da passare alla funzione `_next`;
  - + `_next(data: Event): void abstract`  
Metodo che devono implementare le classi derivate. Questo metodo verrà chiamato dal metodo `next` in caso l'Observer non sia in pausa;  
Parametri:
    - \* `data: Event`  
Contiene i dati relativi all'evento;
  - + `pause(): void`  
Metodo che permette di mettere in pausa l'Observer;
  - + `resume(): void`  
Metodo che permette di riavviare l'Observer;
  - + `<<Create>> createPausableObserver(): PausableObserver`  
Metodo che, alla creazione di una classe derivata da questa, permette di impostare il valore di `paused` a `false`;
  - + `isPaused(): boolean`  
Metodo che permette di ottenere il valore di `paused`, in modo da capire se l'Observer è in pausa o meno;

## ConversationApp

- **Nome:** ConversationApp;
- **Tipo:** Class;
- **Descrizione:** questa classe si occupa di;
- **Utilizzo:** fornisce un meccanismo;
- **Metodi:**
  - `onMsgReceived(msg: String): void`  
Metodo che permette;  
Parametri:
    - \* `msg: String`  
Parametro contenente;



images/ClassConversationApp.png

**Figura 2:** Client::ConversationApp

```
- onMsgSent(msg: String): void
Metodo che permette;
Parametri:
    * msg: String
      Parametro contenente;
- onDisplayMsgs(selfMsg: String, otherMsg: String): void
Metodo che permette;
Parametri:
    * selfMsg: String
      Parametro contenente;
    * otherMsg: String
      Parametro contenente;
- onClear(): void
Metodo che permette;
```

```
+ runCmd(cmd: String, params: ResponseBody): void
```

Metodo che permette;

Parametri:

```
* cmd: String
    Parametro contenente;

* params: ResponseBody
    Parametro contenente;
```

## Audio

Package che contiene le componenti necessarie alla registrazione ed alla riproduzione dell'audio relativo alla conversazione.

### Classi

#### PlayerObserver

- **Nome:** PlayerObserver;
- **Tipo:** Class;
- **Descrizione:** questa classe si occupa di inviare l'audio contenente la risposta fornita dal sistema al Player. È la classe che funziona da Observer;
- **Utilizzo:** fornisce un meccanismo per l'invio dell'audio relativo alla risposta fornita dal sistema;
- **Padre:** PausableObserver;
- **Metodi:**

```
+ next(function(val: boolean): void): void
```

Questo metodo, all'arrivo della notifica dal DataArrivedSubject, permette di passare al PlayerObserver un'operazione da eseguire;

Parametri:

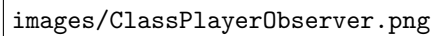
```
* function(val: boolean): void
```

Parametro contenente la funzione da eseguire;
- **Relazioni con le altre classi:**
  - OUT `Player`
  - OUT `DataArrivedObservable`

#### SpeechEndObservable

- **Nome:** SpeechEndObservable;
- **Tipo:** Class;
- **Descrizione:** classe che rappresenta un `Observable` che notifica gli obsrver inteessati quando l'ospite ha finito di parlare;
- **Utilizzo:** fornisce il meccanismo che permette agli observer di iscriversi per essere notificati quando l'ospite finisce di parlare. Viene creata a partire dal subject, per evitare di dover condividere quest'ultimo;





images/ClassPlayerObserver.png

**Figura 3:** Client::Audio::PlayerObserver

- **Metodi:**

- + `subscribe(obs: SpeechEndObserver): Subscription`

- Metodo che permette di iscrivere un Observer all'Observable;

- Parametri:

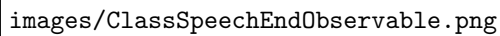
- \* `obs: SpeechEndObserver`

- Parametro che rappresenta l'observer che si vuole iscrivere;

- **Relazioni con le altre classi:**

- IN `LogicObserver`

- OUT `SpeechEndSubject`



images/ClassSpeechEndObservable.png

**Figura 4:** Client::Audio::SpeechEndObservable

## ApplicationManager

Package contenente le classi che si occupano della gestione delle applicazioni con le quali l'utente può interagire.

### Classi

#### Application

- **Nome:** Application;
- **Tipo:** Class;
- **Descrizione:** questa classe si occupa della gestione dell'applicazione in esecuzione. È una classe astratta;
- **Utilizzo:** fornisce al client funzionalità per l'istanziamento dell'applicazione necessaria;

**Figura 5:** Client::ApplicationManager::Application

- **Attributi:**

- ui: `Element`

- Attributo contenente l'`Element` dell'interfaccia dell'applicazione. Per informazioni sul tipo `Element`, fare riferimento alla pagina seguente:<https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/API/Element>;

- **Metodi:**

- + <<Create>> `createApplication(pkg: ApplicationPackage): Application`

- Metodo che permette di costruire un `Application` a partire da un `ApplicationPackage`. Esegue il codice presente all'interno del campo `setup` di `pkg`, eseguendo il binding di `this` per far sì che tale codice abbia accesso all'oggetto che sta venendo creato, quindi crea il metodo `runCmd` a partire dal codice presente all'interno di `pkg.cmdHandler`, eseguendo nuovamente il binding di `this`;

- Parametri:

- \* `pkg: ApplicationPackage`

- Package contenente i dati relativi all'applicazione da istanziare;

```
+ runCmd(cmd: String, params: Array): void
```

Metodo che permette di eseguire un comando sull'applicazione. Viene creato a partire da `pkg`;

Parametri:

```
* cmd: String
```

Parametro contenente il comando da somministrare all'applicazione;

```
* params: Array
```

Parametro contenente l'array dei parametri del comando da somministrare all'applicazione. Questo array contiene variabili dai tipi eterogenei tra loro;

```
+ getUI(): Element
```

Metodo che permette di restituire l'interfaccia dell'applicazione da eseguire, sotto forma di un oggetto di tipo `Element` (<https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/API/Element>). Questo `Element` verrà poi appeso al proprio frame da `Manager`;

## State

- **Nome:** `State`;
- **Tipo:** `Class`;
- **Descrizione:** questa classe si occupa di salvare lo stato attuale delle applicazioni la cui esecuzione vuole essere sospesa;
- **Utilizzo:** fornisce al `Manager` un meccanismo per salvare lo stato attuale delle applicazioni la cui esecuzione è stata sospesa, in modo da poterlo recuperare una volta riattivata. Lo stato comprende tutti gli attributi e tutti i metodi dell'istanza dell'applicazione;
- **Attributi:**
  - `apps: ApplicationAssocArray`  
Array associativo contenente le applicazioni che sono state sospese o in esecuzione;
- **Metodi:**

```
+ addApp(app: Application, name: String): void
```

Metodo che permette di aggiungere un'applicazione allo `State`, sovrascrivendo quella già esistente se presente;

Parametri:

```
* app: Application
```

Parametro contenente l'`Application` da aggiungere allo `State`;

```
* name: String
```

Nome sotto il quale l'applicazione verrà salvata;

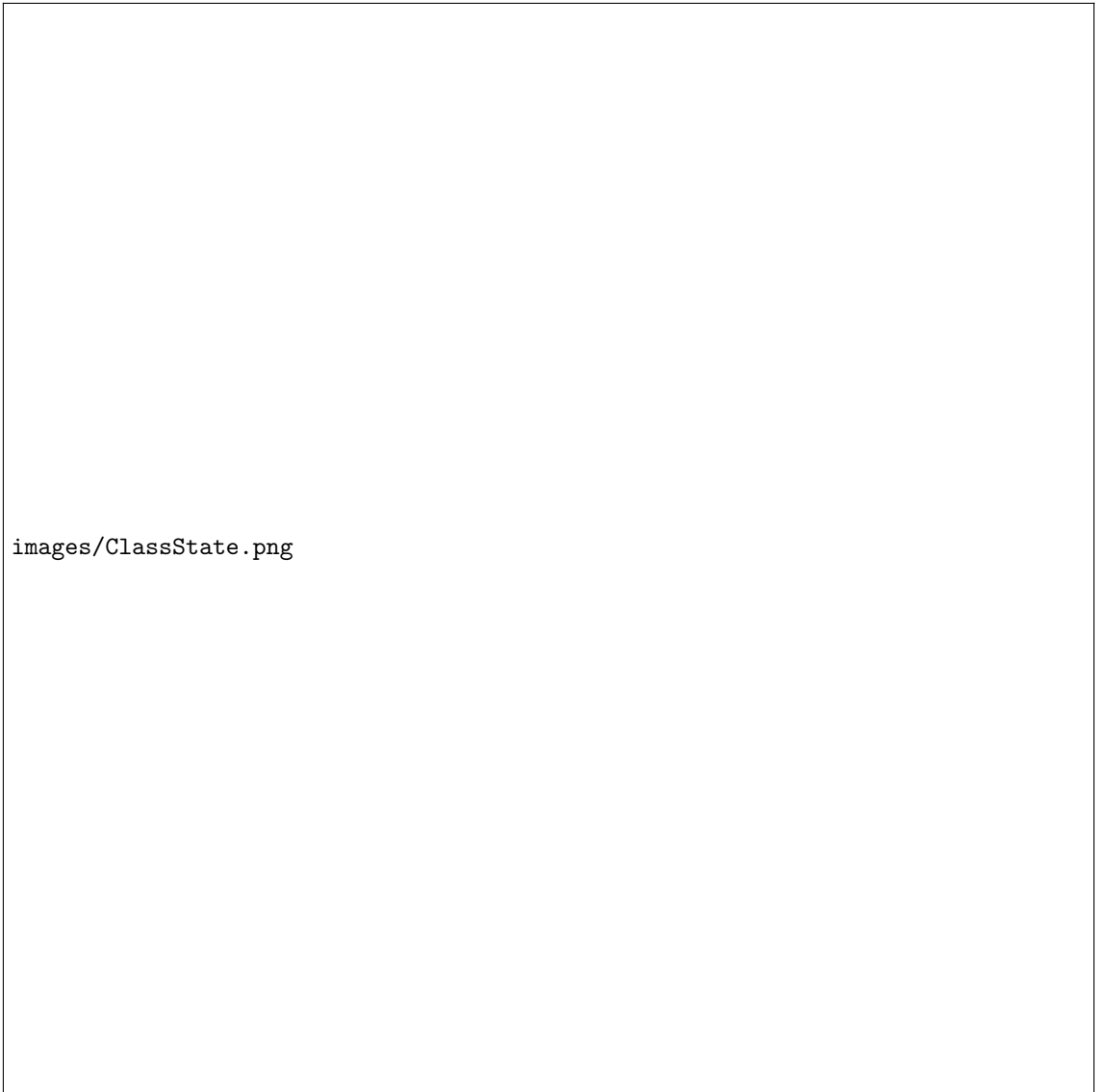
```
+ getApp(name: String): Application
```

Metodo che permette di estrarre un'applicazione dallo `State`. Nel caso l'applicazione col nome specificato non sia presente, questo metodo restituisce `null`;

Parametri:

```
* name: String
```

Nome dell'applicazione della quale si vuole recuperare l'istanza in esecuzione;
- **Relazioni con le altre classi:**
  - IN `Manager`

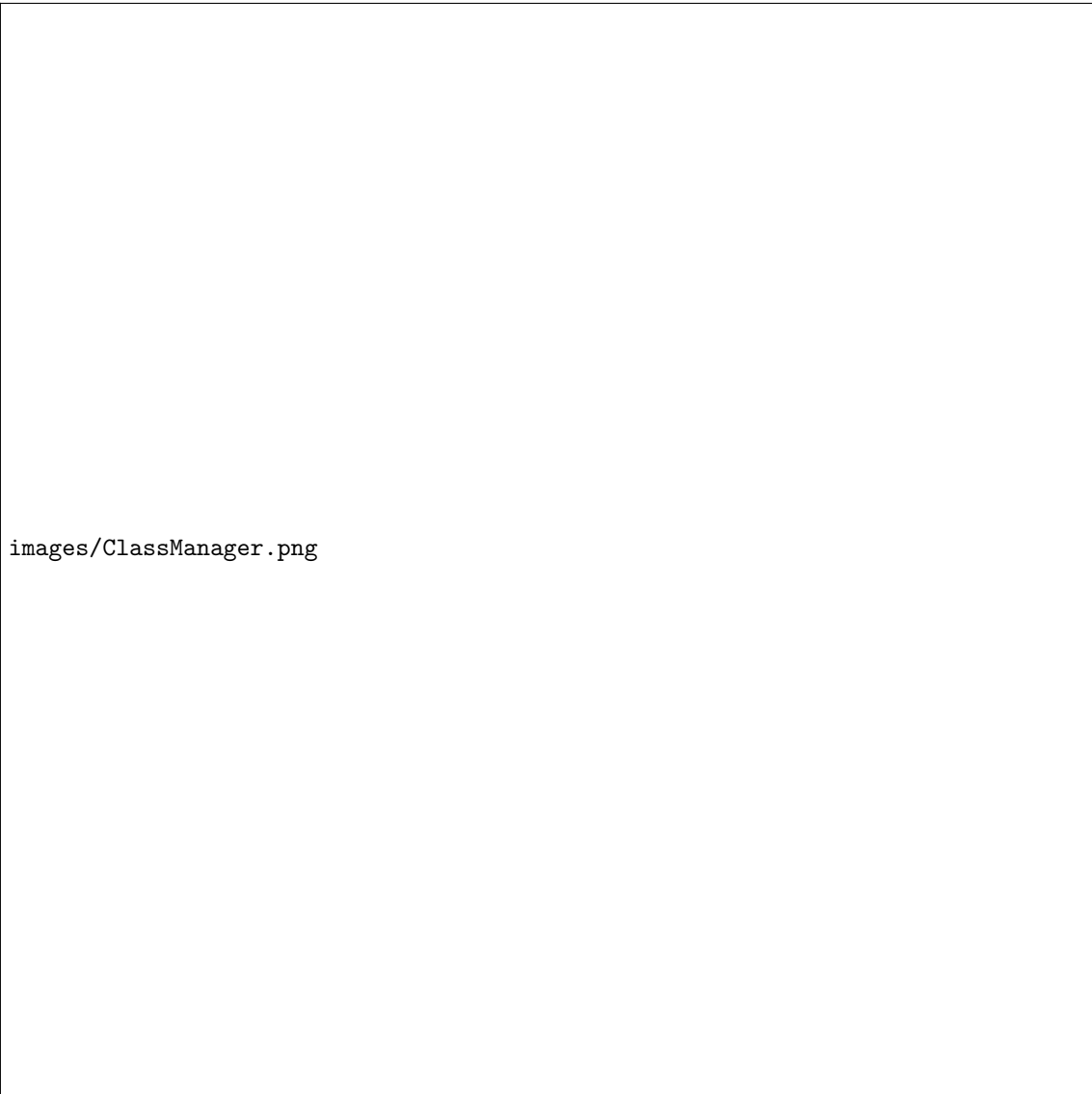


images/ClassState.png

**Figura 6:** Client::ApplicationManager::State

### Manager

- **Nome:** Manager;
- **Tipo:** Class;
- **Descrizione:** questa classe si occupa di gestire il cambio delle applicazioni nel client;
- **Utilizzo:** fornisce all'**ApplicationManager** un meccanismo per cambiare l'applicazione in esecuzione. Questo avviene salvando lo stato dell'applicazione corrente nello **State** e recuperando la nuova applicazione da **State** (se presente) o dal **ApplicationRegistryClient**.  
————- ELIMINEREI TUTTO QUELLO CHE C'È QUI SOTTO, LE DESCRIZIONI DEI METODI SONO NEI METODI APPUNTO ————— I seguenti metodi rendono questa classe soggetta ad una setter-based dependency injection:
  - **setFrame**, che ha come oggetto un **HTMLElement** contenente ciò che racchiude l'interfaccia dell'applicazione in esecuzione;



images/ClassManager.png

**Figura 7:** Client::ApplicationManager::Manager

- `setObservable`, che ha come oggetto un `DataArrivedObservable` notificante dell'arrivo di nuovi dati dall'API Gateway; IN REALTÀ QUESTO ANCHE NO ??? ??? ??? ???  
??? ??? ??? ??? ??? ??? ??? ???
  - `setRegistryClient`, che ha come oggetto un `ApplicationRegistryClient`;
  - `setElement`
- ;

- **Attributi:**

- `registry_client`: `ApplicationRegistryClient`  
Attributo utilizzato per ottenere i dati relativi ad un'applicazione da istanziare;
- `state`: `State`  
Attributo che tiene traccia delle applicazione già eseguite e del loro stato;
- `frame`: `HTMLElement`  
Attributo che contiene l'elemento del DOM al quale verrà appesa la view dell'appli-

cazione. Per informazioni sul tipo `HTMLElement` fare riferimento alla pagina <https://developer.mozilla.org/en/docs/Web/API/HTMLElement>;

- **Metodi:**

+ `<<Create>> createManager(rc: ApplicationRegistryClient, frame: Element): Manager`

Metodo che permette di costruire un `Manager`. Permette di effettuare la dependency injection di un `ApplicationRegistryClient` e di un `Element` al manager, e si occupa di creare lo state iniziale;

Parametri:

- \* `rc: ApplicationRegistryClient`  
Parametro che permette la dependency injection di un `ApplicationRegistryClient` all'interno di `Manager`;

- \* `frame: Element`  
Parametro che permette la dependency injection di `Element` all'interno di `Manager`. Tale oggetto rappresenta l'elemento del DOM al quale verrà appesa l'interfaccia dell'applicazione;

+ `runApplication(app: String, cmd: String, params: Array): void`

Metodo che permette di passare a `Manager` il nome dell'applicazione e del comando da eseguire;

Parametri:

- \* `app: String`  
Parametro contenente il nome dell'applicazione da eseguire;

- \* `cmd: String`  
Parametro contenente il comando da dare all'applicazione in esecuzione;

- \* `params: Array`  
Parametro contenente l'array dei parametri del comando da dare all'applicazione. Questo è un array che contiene variabili dai tipi eterogenei;

+ `setFrame(frame: HTMLElement): void`

Metodo che permette di effettuare la dependency injection a manager dell'elemento del DOM al quale sarà appesa l'interfaccia dell'applicazione da eseguire. Il nuovo `Element` quello già presente all'interno di `Manager`, permettendo così di cambiare la posizione dell'interfaccia utente dell'applicazione all'interno della pagina;

Parametri:

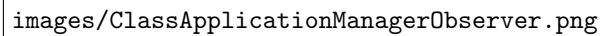
- \* `frame: HTMLElement`  
Parametro che contiene l'elemento del DOM;

- **Relazioni con le altre classi:**

- OUT `ApplicationManagerObserver`
- OUT `State`

### ApplicationManagerObserver

- **Nome:** `ApplicationManagerObserver`;
- **Tipo:** `Class`;
- **Descrizione:** questa classe si occupa di inviare il testo contenente la risposta fornita dal sistema al `Manager`;
- **Utilizzo:** fornisce un meccanismo per eseguire una funzione all'arrivo di una notifica dal `DataArrivedObservable`;



images/ClassApplicationManagerObserver.png

**Figura 8:** Client::ApplicationManager::ApplicationManagerObserver

- **Padre:** PausableObserver;

- **Metodi:**

```
+ next(function(val: boolean): void): void
```

Questo metodo, all'arrivo della notifica dal `DataArrivedSubject`, permette di passare all'`ApplicationManagerObserver` una funzione da eseguire.

```
;
```

Parametri:

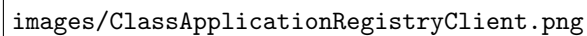
```
* function(val: boolean): void
```

Parametro contenente la funzione da eseguire;

- **Relazioni con le altre classi:**

- IN `Manager`
- OUT `DataArrivedObservable`



**ApplicationRegistryClient**

images/ClassApplicationRegistryClient.png

**Figura 9:** Client::ApplicationManager::ApplicationRegistryClient

- **Nome:** ApplicationRegistryClient;
- **Tipo:** Interface;
- **Descrizione:** interfaccia che fornisce i metodi che devono essere implementati dalle classi che si occupano di interrogare un registry della applicazioni;
- **Utilizzo:** fornisce al **Manager** l'interfaccia delle classi che si occuperanno di ottenere gli ApplicationPackage;
- **Metodi:**
  - + register(name: String, pkg: ApplicationPackage): boolean  
Metodo che permette la registrazione di una applicazione nell'IAApplicationRegistryClient. Questo metodo deve però impedire l'inserimento di package "Parziali" di RegistryPackage, ovvero un package di tipo ApplicationPackage;  
Parametri:

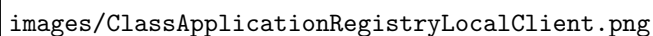
```
* name: String
    Parametro contenente il nome sotto cui registrare il Package dell'applicazione;

* pkg: ApplicationPackage
    Parametro contenente il Package che si desidera registrare nel registry;

+ query(name: String): ApplicationPackage
    Metodo che permette di ottenere il package di un'applicazione dal registry. Restituisce
    null in caso l'applicazione non sia disponibile;
Parametri:

* name: String
    Parametro contenente il nome dell'applicazione che si vuole recuperare, come resti-
    tuito dalle API;
```

### ApplicationRegistryLocalClient



images/ClassApplicationRegistryLocalClient.png

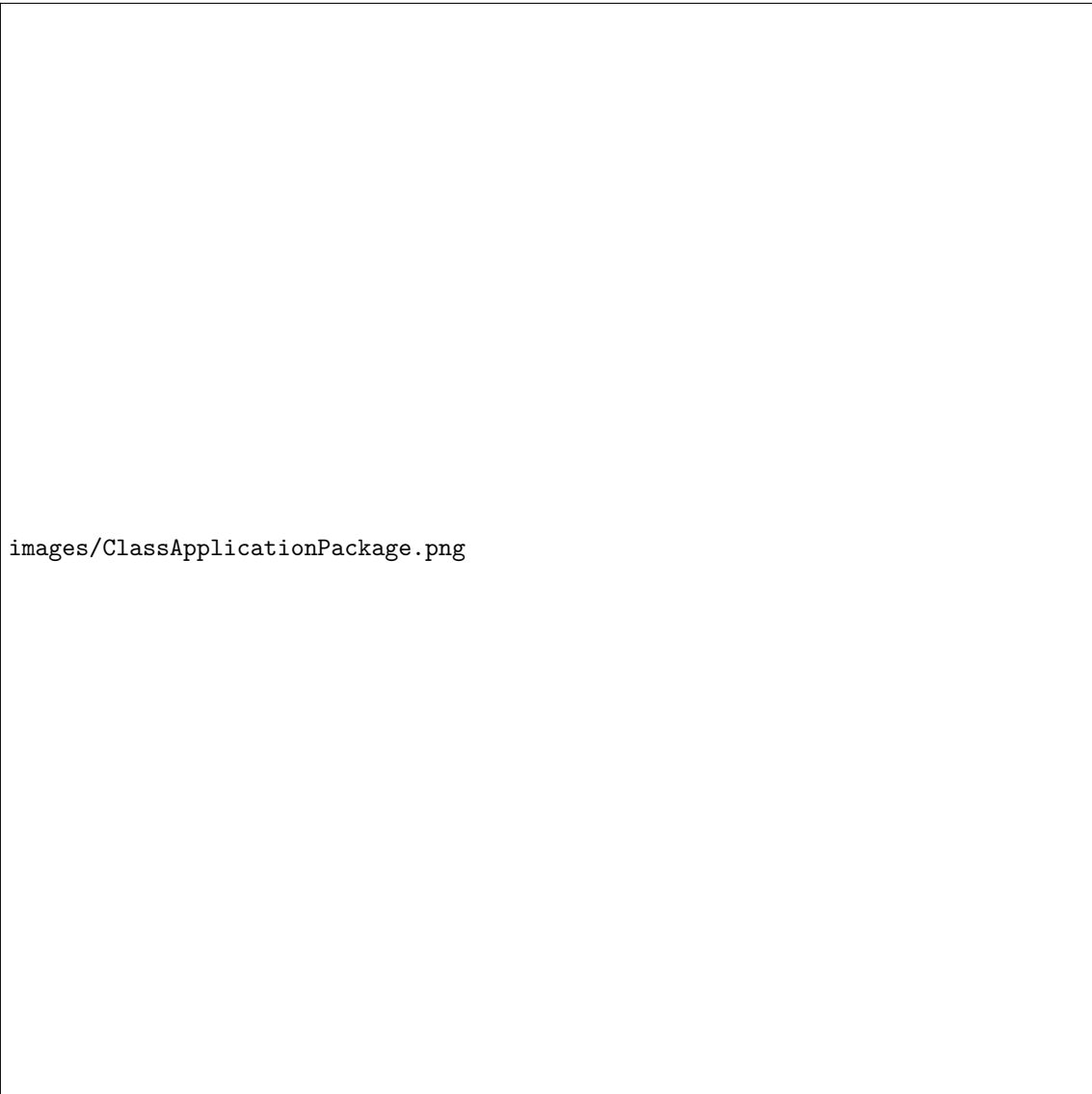
**Figura 10:** Client::ApplicationManager::ApplicationRegistryLocalClient

- Nome: ApplicationRegistryLocalClient;

- **Tipo:** Class;
- **Descrizione:** questa classe si occupa di implementare l'interfaccia fornita da `ApplicationRegistryClient`. Interroga un `LocalRegistry`;
- **Utilizzo:** fornisce i meccanismi necessari ad interrogare il `LocalRegistry` e ad aggiungere un `ApplicationPackage` al suo interno;
- **Attributi:**
  - `client: IRegistryClient`  
Attributo che permette l'accesso all'`IRegistryClient`;
- **Metodi:**
  - + `query(app_name: String): ApplicationPackage`  
Metodo che permette di interrogare l'`IRegistryClient` a partire dal nome dell'applicazione, ottenendo l'`ApplicationPackage` relativa ad essa;  
Parametri:
    - \* `app_name: String`  
Parametro contenente il nome dell'applicazione che si vuole recuperare;
  - + `register(name: String, pkg: ApplicationPackage): boolean`  
Metodo relativo alla registrazione di una applicazione nell'`IRegistryClient`. Questo metodo deve però impedire l'inserimento di package "Parziali" di `RegistryPackage`, ovvero un package di tipo `ApplicationPackage`;  
Parametri:
    - \* `name: String`  
Parametro contenente il nome dell'applicazione che si vuole registrare;
    - \* `pkg: ApplicationPackage`  
Parametro contenente l'`ApplicationPackage` relativo all'applicazione da registrare;
  - + `<<Create>> createApplicationRegistryAdapter(client: IRegistryClient): ApplicationRegistryClient`  
Metodo che permette di costruire un `ApplicationRegistryAdapter` a partire da un `IRegistryClient`;  
Parametri:
    - \* `client: IRegistryClient`  
Parametro relativo all'`IRegistryClient` a cui riferirsi;

## ApplicationPackage

- **Nome:** `ApplicationPackage`;
- **Tipo:** Class;
- **Descrizione:** questa classe si occupa di rappresentare e definire il tipo di package che viene restituito da una interrogazione di un registry delle applicazioni;
- **Utilizzo:** fornisce gli attributi caratterizzanti una `Application`, necessari alla sua istanziazione;
- **Attributi:**
  - + `name: String`  
Attributo contenente il nome dell'applicazione recuperata;
  - + `setup: String`  
Attributo contenente il codice Javascript che deve essere eseguito nel costruttore dell'`Application`. Tale codice ha accesso al riferimento `this` dell'`Application`, e può utilizzarlo per definire i metodi e gli attributi dell'`Application` implementata;



images/ClassApplicationPackage.png

**Figura 11:** Client::ApplicationManager::ApplicationPackage

+ cmdHandler: String

Attributo contenente il codice Javascript del metodo runCmd dell'Application implementata. Tale coeice ha accesso al riferimento this dell'Application;

+ view: String

Attributo contenente l'Element che racchiude l'interfaccia dell'applicazione;

• **Metodi:**

+ <<Create>> createApplicationPackage(cmdHandler: String, name: String, setup: String, view: String): ApplicationPackage

Questo metodo permette di costruire un ApplicationPackage, a partire da un cmdHandler, name, setup e view di un Application presente nel LocalRegistry;

Parametri:

\* cmdHandler: String

Parametro contenente l'url del cmdHandler, il quale si occupa di gestire i messaggi ricevuti dalle API. Questo attributo contiene codice JavaScript;

```

* name: String
    Parametro contenente il nome dell'applicazione recuperata;

* setup: String
    Parametro contenente il setup dell'applicazione in un dato istante;

* view: String
    url;

```

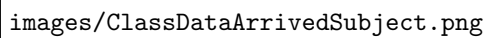
## Logic

Package contenente le classi che gestiscono la logica del client e che si occupano della comunicazione con il back-end.

### Classi

#### DataArrivedSubject

- **Nome:** DataArrivedSubject;
- **Tipo:** Class;
- **Descrizione:** questa classe si occupa di notificare gli observer collegati che i dati relativi ad una risposta sono arrivati;
- **Utilizzo:** fornisce un meccanismo che permette l'invio dei dati, il testo della risposta dell'assistente virtuale, una volta che questi ultimi sono stati forniti dal (sistema). Gli observer collegati sono:
  - ApplicationManagerObserver;
  - PlayerObserver.
- ;
- **Padre:** Subject;
- **Metodi:**
  - + next(val: boolean): void  
Questo metodo permette di notificare il PlayerObserver e l'ApplicationManagerObserver;  
Parametri:
    - \* val: boolean  
Parametro contenente il valore con il quale notificare il PlayerObserver e l'ApplicationManagerObserver;
  - + subscribe(obs: BoolObserver): Subscription  
Questo metodo permette di iscrivere il PlayerObserver e l'ApplicationManagerObserver;  
Parametri:
    - \* obs: BoolObserver  
Parametro contenente il valore con il quale il PlayerObserver e l'ApplicationManagerObserver devono essere iscritti;
- **Relazioni con le altre classi:**
  - IN [DataArrivedObservable](#)
  - IN [Logic](#)

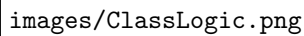


images/ClassDataArrivedSubject.png

**Figura 12:** Client::Logic::DataArrivedSubject

### Logic

- **Nome:** Logic;
- **Tipo:** Class;
- **Descrizione:** questa classe si occupa di comunicare con l'API Gateway;
- **Utilizzo:** fornisce dei meccanismi per:
  - la comunicazione con l'API gateway;
  - pubblicare eventi.
- **Attributi:**
  - **client:** IEPRegistryClient  
Attributo che permette l'accesso all'EndPointRegistryAdapter tramite l'interfaccia che quest'ultimo implementa;



images/ClassLogic.png

**Figura 13:** Client::Logic::Logic

- subject: DataArrivedSubject

Attributo contenente il DataArrivedSubject per notificare il DataArrivedObservable che sono arrivati dei dati dall'API Gateway;

• **Metodi:**

+ sendData(audio: Blob): void

Metodo che permette di inviare l'audio all'API Gateway;

Parametri:

\* audio: Blob

Parametro contenente l'audio da inviare all'APIGateway;

+ <<Create>> createLogic(client: IERegistryClient): Logic

Metodo che permette di istanziare Logic a partire da un IERegistryClient;

Parametri:

\* client: IERegistryClient

Parametro contenente l'interfaccia per interrogare l'EndPointRegistryAdapter;

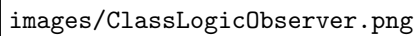
```
+ getObservable(): DataArrivedObservable
```

Metodo utilizzato per ottenere un `Observable` per l'arrivo dei dati dall'API Gateway;

- **Relazioni con le altre classi:**

- IN `LogicObserver`
- OUT `HttpError`
- OUT `HttpPromise`
- OUT `DataArrivedSubject`

### LogicObserver



images/ClassLogicObserver.png

**Figura 14:** Client::Logic::LogicObserver

- **Nome:** `LogicObserver`;
- **Tipo:** `Class`;



- **Descrizione:** questa classe si occupa di inviare l'audio relativo a ciò che l'utente ha comunicato a Logic;
- **Utilizzo:** fornisce un meccanismo per eseguire una funzione all'arrivo di una notifica da SpeechEndObservable;
- **Padre:** PausableObserver;
- **Metodi:**

```
+ next(function(val: boolean): void): void
```

Questo metodo, all'arrivo della notifica dall'EndSpeechDataSubject, permette di passare al LogicObserver un'operazione da eseguire;

Parametri:

```
* function(val: boolean): void
```

Parametro contenente la funzione da eseguire;
- **Relazioni con le altre classi:**
  - OUT `SpeechEndObservable`
  - OUT `HttpPromise`
  - OUT `Logic`

## HttpPromise

- **Nome:** HttpPromise;
- **Tipo:** Class;
- **Descrizione:** promise relativa ad una richiesta HTTP;
- **Utilizzo:** viene utilizzata per interfacciarsi alle richieste HTTP utilizzando l'approccio delle Promises al posto di quello dei callback fornito dalle API JavaScript;
- **Metodi:**

```
+ <<Create>> createHttpPromise(method: String, url: String, headers: StringAssocArray, data: Object): HttpPromise
```

Constructor, si occupa di creare la promessa relativa ad una richiesta HTTP fatta con metodo, headers e url specificati;

Parametri:

```
* method: String
```

Metodo della richiesta HTTP;

```
* url: String
```

Url a cui fare la richiesta;

```
* headers: StringAssocArray
```

Array associativo contenente gli headers. La chiave rappresenta il nome dell'header;

```
* data: Object
```

Dati da mandare con la richiesta;

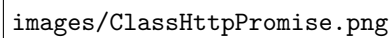
```
+ then(fullfillHandler: function(data : String), rejectHandler: function(error : HttpError)):
```

Metodo utilizzato per specificare cosa fare nel caso in cui la Promise sia soddisfatta oppure rigettata;

Parametri:

```
* fullfillHandler: function(data : String)
```

Metodo da chiamare in caso di promessa soddisfatta;



images/ClassHttpPromise.png

**Figura 15:** Client::Logic::HttpPromise

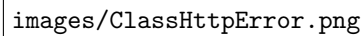
```
* rejectHandler: function(error : HttpError)
    Funzione da chiamare in caso di promessa rigettata;
```

- **Relazioni con le altre classi:**

- IN `Logic`
- IN `LogicObserver`
- OUT `HttpError`

### **HttpError**

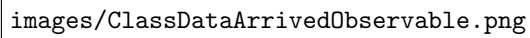
- **Nome:** `HttpError`;
- **Tipo:** `Class`;
- **Descrizione:** questa classe si occupa di rappresentare un errore HTTP;



images/ClassHttpError.png

**Figura 16:** Client::Logic::HttpError

- **Utilizzo:** viene utilizzata per fornire un messaggio di errore in seguito a richieste HTTP fallite;
- **Attributi:**
  - + `status: short`  
Attributo contenente il codice di stato HTTP, come definito dallo standard rfc2616;
  - + `statusText: String`  
Attributo contenente un messaggio descrittivo dell'errore;
- **Relazioni con le altre classi:**
  - IN `HttpPromise`
  - IN `Logic`



images/ClassDataArrivedObservable.png

**Figura 17:** Client::Logic::DataArrivedObservable

#### DataArrivedObservable

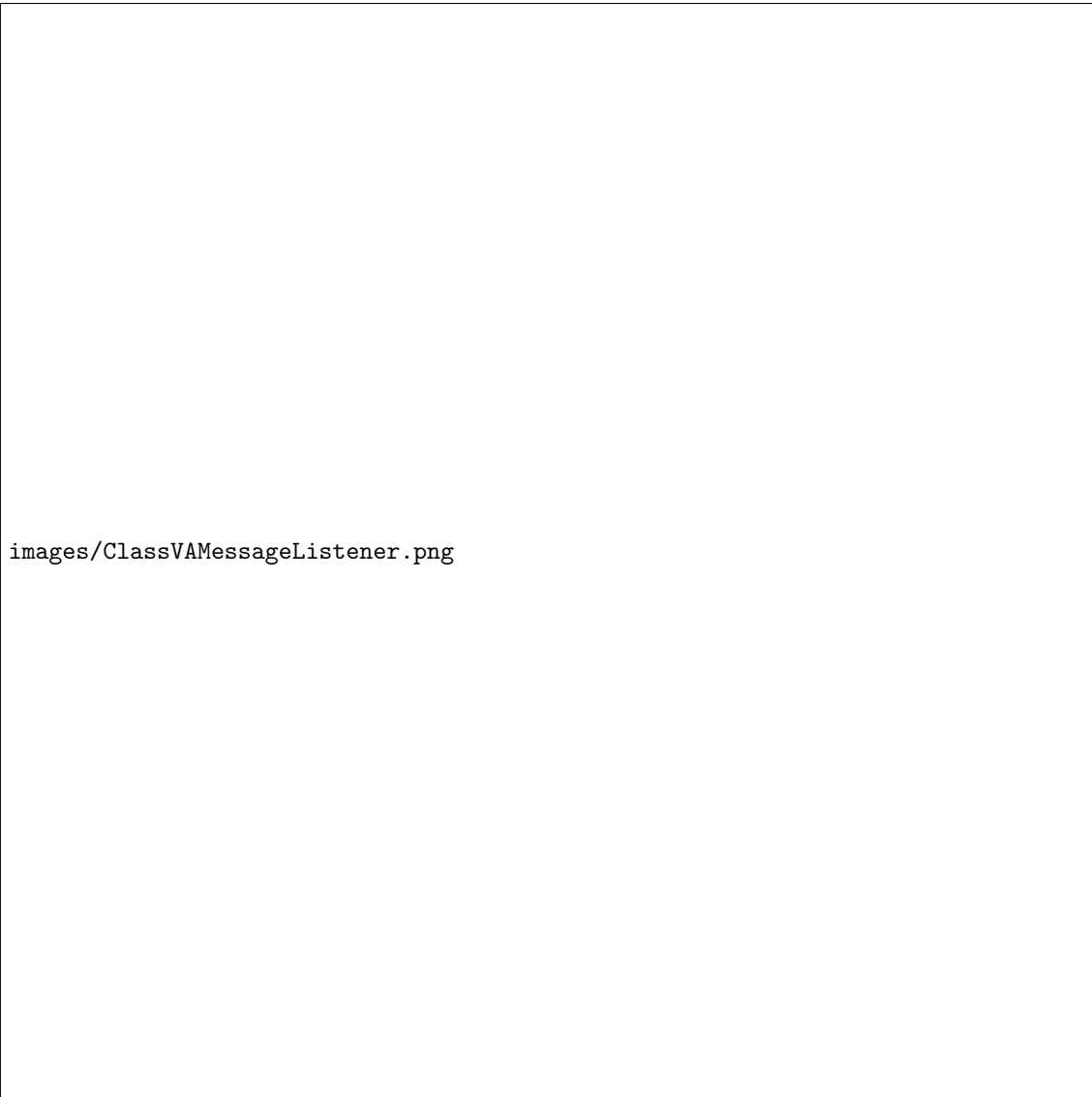
- **Nome:** DataArrivedObservable;
- **Tipo:** Class;
- **Descrizione:** zzz;
- **Utilizzo:** zzz;
- **Relazioni con le altre classi:**
  - IN `ApplicationManagerObserver`
  - IN `PlayerObserver`
  - OUT `DataArrivedSubject`

## Back-end

Package che contiene tutte le componenti che costituiscono il back-end. Le componenti sono organizzate secondo il pattern a microservizi.

### Classi

#### VAMessageListener



**Figura 18:** Back-end::VAMessageListener

- **Nome:** `VAMessageListener`;
- **Tipo:** `Class`;
- **Descrizione:** questa classe si occupa di registrare i dati relativi alle interazioni degli ospiti col nostro sistema;
- **Utilizzo:** fornisce un meccanismo per registrare i dialoghi che gli ospiti hanno con il sistema. Fornisce una lambda function che quando viene generato un evento `SNSMessage` in seguito

all'arrivo di una risposta da parte dell'assistente virtuale, si occupa di registrare i dati della relativa interazione tramite `ConversationsDAO`, ed eventualmente di aggiornare i dati relativi all'ospite utilizzando `GuestsDAO`.

SNS chiama tale lambda function con un oggetto del tipo `SNSEvent`, il quale contiene al suo interno un array di `SNSRecord`. Questo array in realtà ha un unico oggetto, il quale al suo interno contiene l'`SNSMessage` inviato.

Di seguito viene riportato un esempio dell'oggetto utilizzato.

```

1      {
2          "Records": [ {
3              "Sns": {
4                  "Message": "Corpo del messaggio
5                      pubblicato sul topic di SNS",
6                  "MessageAttributes": {"key": "value", "
7                      key2": "value2"},
8                  "MessageId": "stringa-contenente-id-del-
9                      messaggio",
10                 "Subject": "oggetto del messaggio", "
11                 Timestamp": "2017-03-26T20:39:48.599Z
12                 "
13             }
14         } ]
15     }
16 ;

```

- **Attributi:**

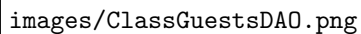
- `guests: GuestsDAO`  
Attributo contenente;
- `conversations: ConversationDAO`  
Attributo contenente;

- **Eventi gestiti:**

- `SNSEvent`  
Messaggio mandato ad sns quando arriva la risposta dall'assistente virtuale. All'arrivo del messaggio si occupa di salvare i dati dell'interazione nel DAO.

## GuestsDAO

- **Nome:** `GuestsDAO`;
- **Tipo:** `Class`;
- **Descrizione:** questa classe si occupa di astrarre le modalità d'interazione al database contenente gli ospiti conosciuti;
- **Utilizzo:** fornisce a CHICOSAAAAAAAAAAAAA? un meccanismo per accedere al database contenente i dati relativi agli ospiti conosciuti, senza conoscerne le modalità di implementazioni e di persistenza di quest'ultimo. Permette operazioni di lettura, scrittura e rimozione di ospiti conosciuti;
- **Attributi:**
  - `db: AWS::DynamoDB`  
Attributo contenente;
- **Metodi:**



images/ClassGuestsDAO.png

**Figura 19:** Back-end::GuestsDAO

**+ getGuestList(): GuestObservable**

L'**Observable** restituito manderà agli **Observer** gli ospiti ottenuti, uno alla volta, e poi chiama il loro metodo **complete**. Nel caso in cui si verifichi un errore, gli **Observer** iscritti verranno notificati tramite la chiamata del loro metodo **error** con i dati relativi all'errore verificatosi;

**+ getGuest(name: String, company: String): GuestObservable**

Metodo che permette di ottenere un ospite a partire dal nome e l'azienda di provenienza. L'**Observable** restituito riceverà l'oggetto rappresentante tale **Guest**, e verrà completato. Nel caso in cui l'ospite richiesto non sia presente nel database, gli **Observer** interessati non riceveranno alcun valore, ma verranno notificati tramite la chiamata del loro metodo **error()**;

Parametri:

\* **name: String**

Parametro contenente il nome dell'ospite;

```
* company: String
    Parametro contenente l'azienda di provenienza dell'ospite;
```

**+ updateGuest(guest: Guest): ErrorObservable**  
 Metodo che permette di aggiornare un ospite. L'**Observable** restituito non riceverà alcun valore, ma verrà completato in caso di aggiunta dell'ospite avvenuta con successo. In caso di errore durante l'aggiunta dell'ospite, gli **Observer** interessati verranno notificati tramite la chiamata del loro metodo **error()** con i dati relativi all'errore verificatosi;  
 Parametri:

```
* guest: Guest
    Parametro contenente l'ospite da aggiornare;
```

**+ removeGuest(name: String, company: String): ErrorObservable**  
 Metodo che permette di eliminare un ospite dal database, a partire dal suo nome e azienda di provenienza. L'**Observable** restituito non riceverà alcun valore, ma verrà completato in caso di eliminazione dell'ospite avvenuta con successo. In caso di errore durante l'eliminazione dell'ospite, gli **Observer** interessati verranno notificati tramite la chiamata del loro metodo **error()** con i dati relativi all'errore verificatosi;  
 Parametri:

```
* name: String
    Parametro contenente il nome dell'ospite;
```

```
* company: String
    Parametro contenente l'azienda di provenienza dell'ospite;
```

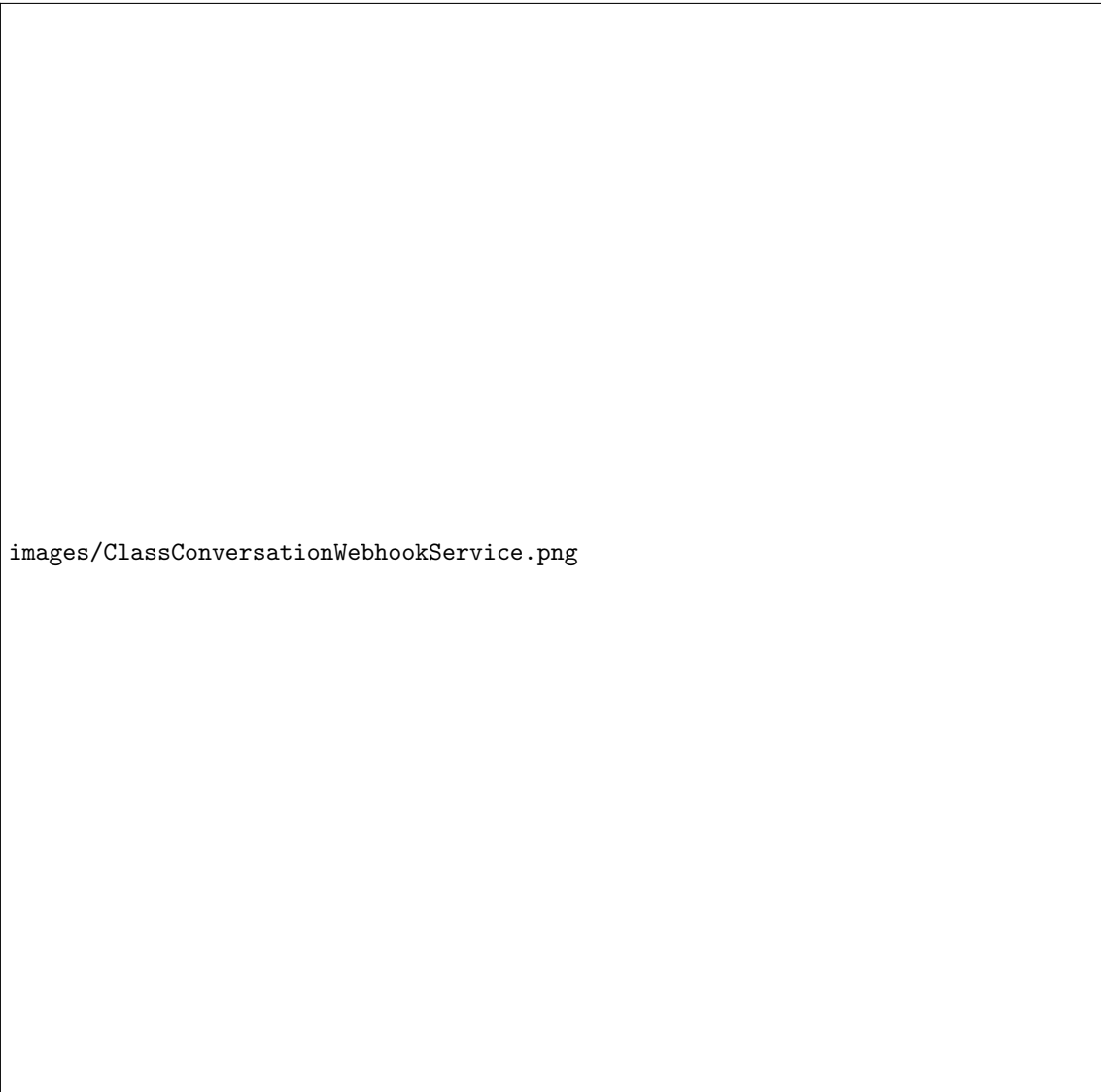
**+ addGuest(guest: Guest): ErrorObservable**  
 Metodo che permette di aggiungere un ospite al database. L'**Observable** restituito non riceverà alcun valore, ma verrà completato in caso di aggiunta dell'ospite avvenuta con successo. In caso di errore durante l'aggiunta dell'ospite, gli **Observer** interessati verranno notificati tramite la chiamata del loro metodo **error()** con i dati relativi all'errore verificatosi;  
 Parametri:

```
* guest: Guest
    Parametro contenente l'ospite da aggiungere;
```

### ConversationWebhookService

- **Nome:** ConversationWebhookService;
- **Tipo:** Class;
- **Descrizione:** questa classe si occupa di implementare l'interfaccia **WebhookService**, implementando un Webhook che fornisce una risposta ad api.ai;
- **Utilizzo:** fornisce il metodo che si occupa di rispondere alle chiamate al microservizio da parte di api.ai;
- **Padre:** WebhookService <<interface>>;
- **Attributi:**
  - **users:** UsersDAO  
 Attributo che permette di contattare UsersDAO, il quale fornisce i meccanismi di accesso al database contenente gli utenti registrati;
  - **guests:** GuestsDAO  
 Attributo che permette di contattare GuestDAO, il quale fornisce i meccanismi di accesso al database contenente gli ospiti;





images/ClassConversationWebhookService.png

**Figura 20:** Back-end::ConversationWebhookService

- **conversation:** ConversationsDAO

Attributo che permette di contattare ConversationDAO, il quale fornisce i meccanismi di accesso al database delle conversazioni;

• **Metodi:**

+ **webhook(event: LambaEvent, context: LambdaContext): void**

Questo metodo soddisfa i requisiti per webhook descritti da api.ai. Si occupa di cercare nei database la presenza di interazioni passate con la persona con cui sta avvenendo l'interazione, e di verificare se la persona in questione può essere un amministratore del sistema. Nel caso di interazioni passate il context accoglienza viene riempito con azienda e dati della persona con cui l'ospite ha avuto il maggior numero di incontri in passato, e viene chiesto di confermare se la persona indicata è quella a cui l'ospite è effettivamente interessato. Nel caso di amministratore viene impostato il context admin, in modo che api.ai riconosca l'utente come un potenziale amministratore e gli chieda se vuole entrare nell'area di amministrazione;

Parametri:

\* **event:** `LambaEvent`

Parametro contenente, all'interno del campo `body` sotto forma di stringa in formato JSON, un oggetto contenente tutti i dati relativi ad una richiesta di `api.ai` al `ConversationWebhookService`. Tali dati sono:

```

1      {
2          "id": "String",
3          "lang": "String",
4          "originalRequest": "Object",
5          "result": "
6              ProcessingResult",
7          "sessionId": "String",
8          "status": "StatusObject",
9          "timestamp": "String"
      }
```

Per la relativa documentazione, consultare la pagina <https://docs.api.ai/docs/query#response>;

\* **context:** `LambdaContext`

Parametro utilizzato dal webhook per inviare la risposta. La risposta, contenuta nel `LambdaResponse` parametro del metodo `LambdaContext::succeed`, possiede un attributo `body`, il quale conterrà il corpo di essa sotto forma di una stringa in formato JSON, organizzando i dati nel seguente modo:

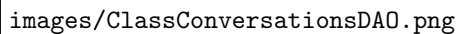
```

;

```

## ConversationsDAO

- **Nome:** `ConversationsDAO`;
- **Tipo:** `Class`;
- **Descrizione:** questa classe si occupa di astrarre le modalità d'interazione al database contenente le conversazioni;
- **Utilizzo:** fornisce a `ConversationWebhookService` un meccanismo per accedere al database contenente le conversazioni, senza conoscerne le modalità di implementazioni e di persistenza di quest'ultimo. Permette operazioni di lettura, scrittura e rimozione di utenti registrati;
- **Attributi:**
  - `db: AWS::DynamoDB`  
Attributo che permette di contattare il database contenente le conversazioni;
  - `guest_id: String`  
Attributo contenente l'id dell'ospite identificato;
- **Metodi:**
  - + `getConversationList(): ConversationObservable`  
L'`Observable` restituito manderà agli `Observer` le conversazioni ottenute, una alla volta, e poi chiama il loro metodo `complete`. Nel caso in cui si verifichi un errore, gli `Observer` iscritti verranno notificati tramite la chiamata del loro metodo `error` con i dati relativi all'errore verificatosi;



images/ClassConversationsDAO.png

**Figura 21:** Back-end::ConversationsDAO

**+ getConversation(session\_id: String, timestamp: String): ConversationObservable**  
Metodo che permette di ottenere una conversazione a partire dall'identificativo della sessione e dal suo timestamp.

L'**Observable** restituito riceverà l'oggetto rappresentante tale **Conversation**, e verrà completato. Nel caso in cui la conversazione richiesta non sia presente nel database, gli **Observer** interessati non riceveranno alcun valore, ma verranno notificati tramite la chiamata del loro metodo **error()**;

Parametri:

\* **session\_id: String**

Parametro contenente l'id della sessione della conversazione da ricevere;

\* **timestamp: String**

Parametro contenente il timestamp relativo all'inizio della conversazione;

**+ addConversation(conversation: Conversation): ErrorObservable**

Metodo che permette di aggiungere una conversazione al database. L'**Observable** restituito non riceverà alcun valore, ma verrà completato in caso di aggiunta della conversa-

zione avvenuta con successo. In caso di errore durante l'aggiunta della conversazione, gli **Observer** interessati verranno notificati tramite la chiamata del loro metodo **error()** con i dati relativi all'errore verificatosi;

Parametri:

\* **conversation: Conversation**

Parametro contenente la conversazione da inserire;

+ **addMessage(msg: ConversationMessage, timestamp: String, session\_id: String): ErrorObservable**

Metodo che permette di aggiungere un messaggio relativo ad una conversazione al database a partire da un messaggio, un timestamp relativo e l'identificativo della relativa conversazione. L'**Observable** restituito non riceverà alcun valore, ma verrà completato in caso di aggiunta del messaggio avvenuta con successo. In caso di errore durante l'aggiunta del messaggio, gli **Observer** interessati verranno notificati tramite la chiamata del loro metodo **error()** con i dati relativi all'errore verificatosi;

Parametri:

\* **msg: ConversationMessage**

Parametro contenente il messaggio;

\* **timestamp: String**

Parametro contenente il timestamp relativo all'inizio della conversazione;

\* **session\_id: String**

Parametro contenente l'id della sessione della conversazione alla quale aggiungere il messaggio;

+ **removeConversation(session\_id: String, timestamp: String): ErrorObservable**

Metodo che permette di rimuovere una conversazione a partire dall'identificativo della sessione e dal suo timestamp. L'**Observable** restituito non riceverà alcun valore, ma verrà completato in caso di aggiunta della conversazione avvenuta con successo. In caso di errore durante l'aggiunta della conversazione, gli **Observer** interessati verranno notificati tramite la chiamata del loro metodo **error()** con i dati relativi all'errore verificatosi;

Parametri:

\* **session\_id: String**

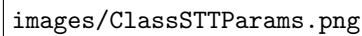
Parametro contenente l'id della sessione della conversazione da eliminare;

\* **timestamp: String**

Parametro contenente il timestamp del messaggio da eliminare;

## STTPParams

- **Nome:** STTPParams;
- **Tipo:** Class;
- **Descrizione:** questa classe si occupa di rappresentare ed organizzare i parametri necessari a richiamare le API Watson Speech to Text;
- **Utilizzo:** fornisce l'insieme dei parametri necessari ad identificare un audio, nel formato richiesto dall'API Watson Speech to Text, che verrà poi convertito in testo. Per la relativa documentazione, consultare la pagina [https://www.ibm.com/watson/developercloud/speech-to-text/api/v1/#recognize\\_audio\\_websockets](https://www.ibm.com/watson/developercloud/speech-to-text/api/v1/#recognize_audio_websockets);
- **Attributi:**
  - + **audio: ReadStream**  
Attributo contenente lo stream per la lettura del file audio;



images/ClassSTTPParams.png

**Figura 22:** Back-end::STTPParams

+ `content_type`: `String`  
Attributo contenente il formato dell'audio;

+ `max_alternatives`: `Integer[0..1]`  
Attributo contenente il numero massimo di alternative testuali che devono essere fornite per il relativo audio. Il valore di default di questo attributo è uguale a 1;

+ `timestamps`: `Boolean[0..1]`  
Attributo contenente un valore booleano che indica se ottenere un timestamp per ogni parola. Il valore di default per questo attributo è false;

+ `word_confidence`: `Boolean[0..1]`  
Attributo contenente un valore booleano che indica se ottenere il grado di confidenza, contenuto nell'intervallo [0,1], per ogni parola. Il valore di default per questo attributo è false;

+ `inactivity_timeout`: `Integer[0..1]`  
Attributo contenente il tempo in secondi dopo il quale, se nell'audio viene rilevato solo del silenzio, la connessione deve essere chiusa. Il valore di default di questo attributo è

30 secondi.

Per non chiudere mai la connessione, si può impostare questo attributo a -1;

**+ model:** String[0..1]

Attributo contenente il nome del model relativo all'audio da trascrivere.

Un model è un parametro che indica la lingua e il tipo di sampling rates usato per essa.

Il tipo del sampling rates supportato può assumere uno tra i seguenti valori:

\* broadband;

\* narrowband.

Si rimanda alla relativa documentazione ([https://www.ibm.com/watson/developercloud/speech-to-text/api/v1/?curl#get\\_models](https://www.ibm.com/watson/developercloud/speech-to-text/api/v1/?curl#get_models)) per ulteriori chiarimenti;

**+ interim\_results:** Boolean[0..1]

Attributo contenente un valore booleano che indica se posso essere ritornati risultati parziali o meno. Se impostato a true, i risultati parziali sono ritornati come uno stream di oggetti JSON ed ognuno di essi rappresenta un singolo SpeechRecognitionEvent. Se impostato a false, verrà ritornato un unico SpeechRecognitionEvent contenente il risultato finale.

Questo attributo ha valore di default uguale a false;

**+ keywords:** StringArray[0..1]

Attributo contenente l'array delle parole da ricercare nell'audio. Ogni cella di questo array può contenere una o più parole da cercare;

**+ keywords\_threshold:** Real[0..1]

Attributo contenente un valore di confidenza, contenuto nell'intervallo [0,1], che è il limite inferiore per una keyword trovata. Una parola fa match in una keyword se la sua confidenza è maggiore o uguale al valore di questo attributo.

Se questo parametro è omesso, nessuna keyword sarà trovata, altrimenti deve essere fornita almeno una keyword;

**+ word\_alternatives\_threshold:** Real[0..1]

Attributo contenente un valore di confidenza, contenuto nell'intervallo [0,1], che è il limite inferiore per identificare un'ipotetica parola come possibile alternativa.

Una parola alternativa è considerata tale se la sua confidenza è maggiore o uguale al valore di questo attributo. Se questo parametro è omesso, nessuna parola alternativa verrà fornita;

**+ profanity\_filter:** Boolean[0..1]

Attributo contenente un valore booleano che indica se il profanity filter verrà applicato al testo trascritto.

Il profanity filter è un meccanismo che sostituisce parole inappropriate con degli asterischi. Questo filtro può essere applicato solo a trascrizioni in lingua US English.

Il valore di default per questo attributo è uguale a true;

**+ smart\_formatting:** Boolean[0..1]

Attributo contenente un valore booleano che indica se date, orari, serie di numeri e cifre, numeri di telefono, valori monetari e indirizzi Internet devono essere convertiti, nella trascrizione finale, in un formato più leggibile. Questo meccanismo può essere applicato solo a trascrizioni in lingua US English.

Il valore di default per questo attributo è uguale a false;

**+ customization\_id:** String[0..1]

Attributo contenente il GUID relativo al model personalizzato utilizzato. Per default, nessun modello personalizzato è utilizzato;

**+ speaker\_labels:** Boolean[0..1]

Indicates whether labels that identify which words were spoken by which participants in a multi-person exchange are to be included in the response. If true, speaker labels

are returned; if false (the default), they are not. Speaker labels can be returned only for the following language models: en-US\_NarrowbandModel es-ES\_NarrowbandModel ja-JP\_NarrowbandModel Setting speaker\_labels to true forces the continuous and timestamps parameters to be true, as well, regardless of whether the user specifies false for the parameters. For more information, see Speaker labels;

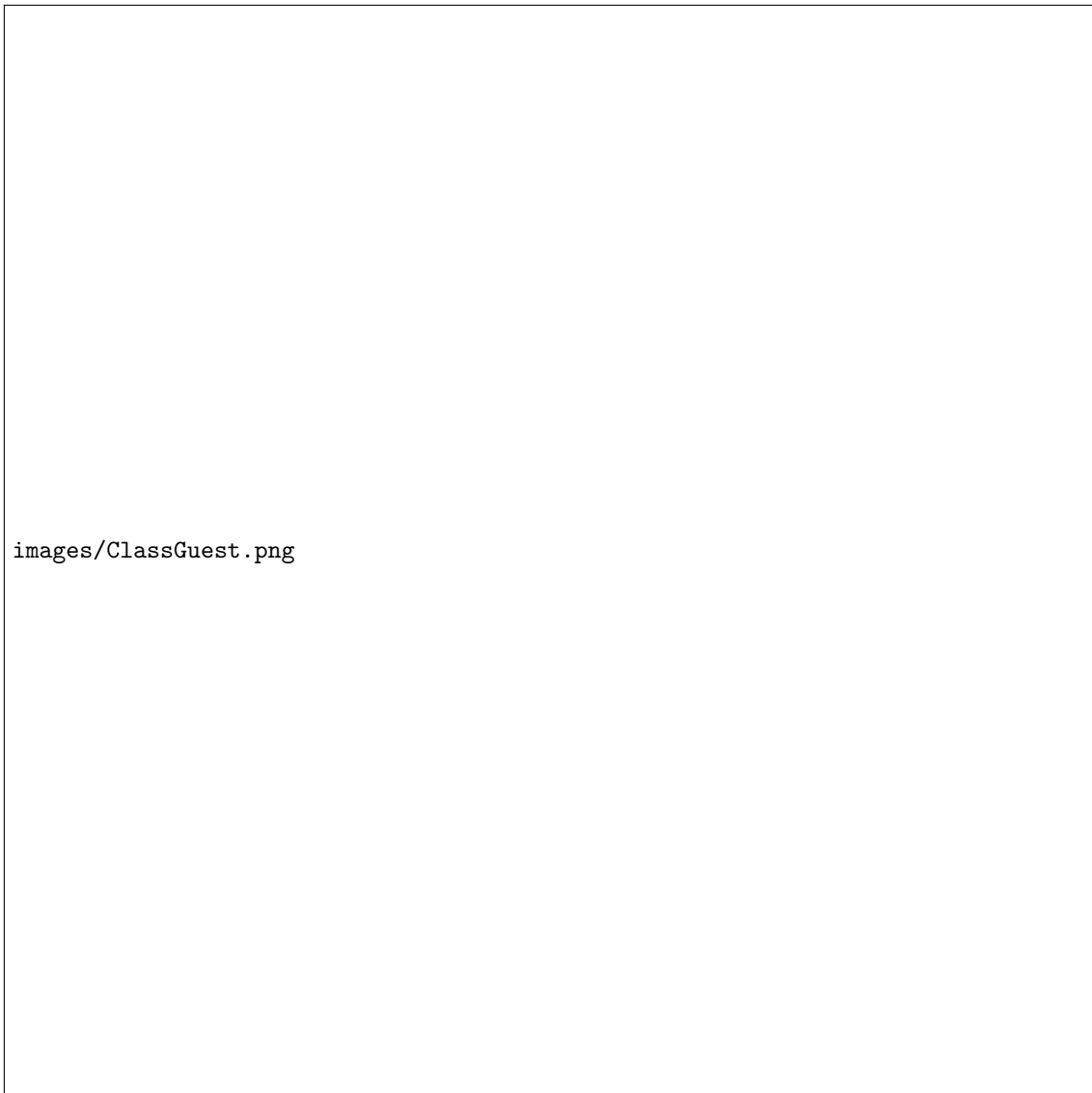
## LambdaWebhookResponse

**Figura 23:** Back-end::LambdaWebhookResponse

- [illegible]

- **Utilizzo:** fornisce alle lambda function un meccanismo per inviare un `WebhookResponseBody` come risposta;
- **Attributi:**
  - + `body: Webhook`  
Attributo contenente;

#### Guest



**Figura 24:** Back-end::Guest

- **Nome:** `Guest`;
- **Tipo:** `Class`;
- **Descrizione:** questa classe si occupa di rappresentare e organizzare gli attributi relativi ad un ospite conosciuto, i quali dovranno essere salvati database;
- **Utilizzo:** fornisce gli attributi relativi ad un ospite;
- **Attributi:**



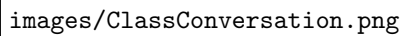
+ **conversations:** **ConversationIdArray**  
Attributo contenente l'array delle conversazioni avute con l'ospite;

+ **name:** **String**  
Attributo contenente il nome dell'ospite;

+ **company:** **String**  
Attributo contenente l'azienda di provenienza dell'ospite;

+ **met:** **StringAssocArray**  
Attributo contenente l'array associativo del numero di volte che una persona è stata accolta. La chiave di questo array associativo è il nome dell'ospite;

### Conversation



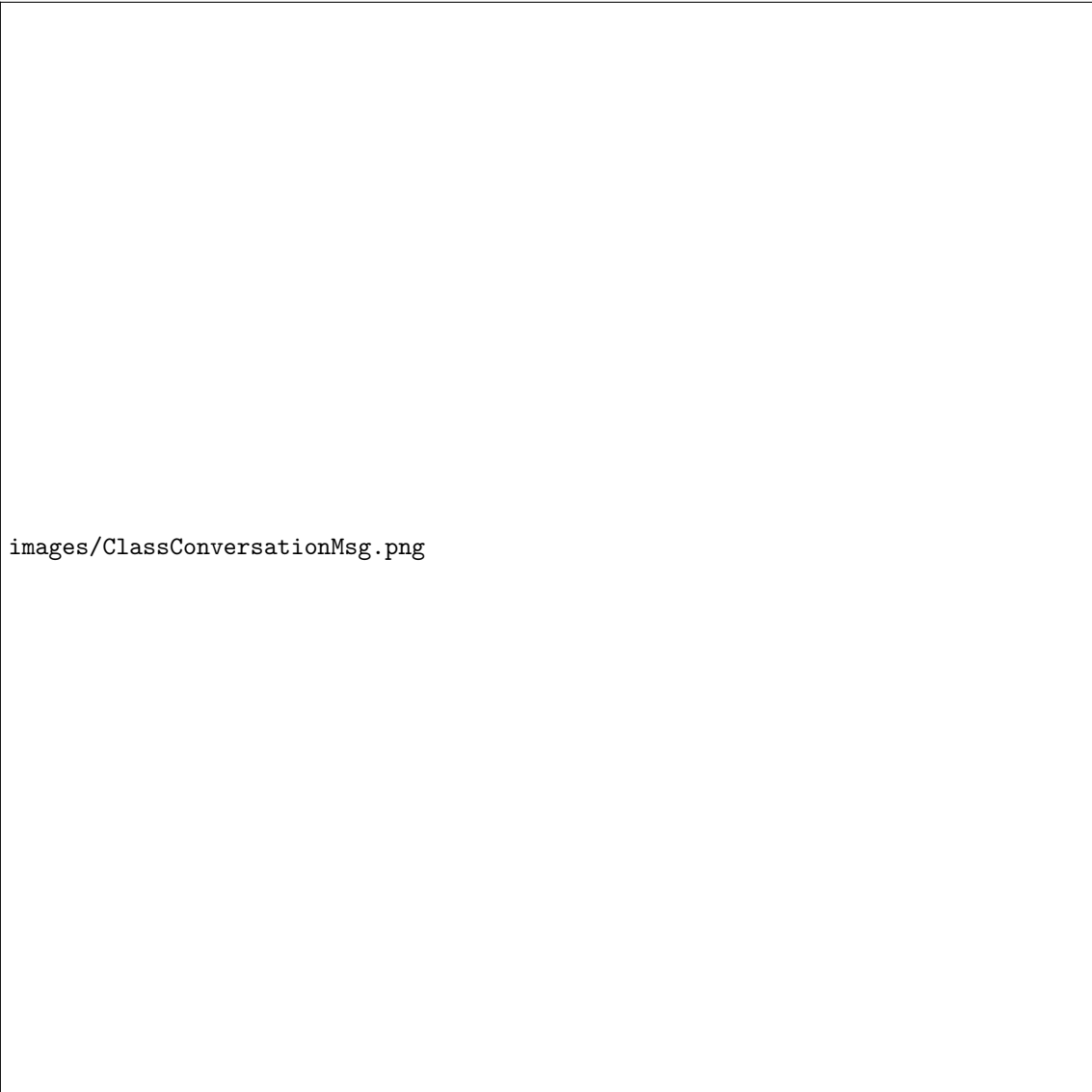
images/ClassConversation.png

**Figura 25:** Back-end::Conversation

- **Nome:** Conversation;
- **Tipo:** Class;

- **Descrizione:** questa classe si occupa di rappresentare e organizzare gli attributi relativi ad una conversazione, la quale dovrà essere salvata nel database;
- **Utilizzo:** fornisce gli attributi relativi ad una conversazione;
- **Attributi:**
  - + **messages:** `ConversationMsgArray`  
Attributo contenente l'array dei messaggi contenuti in una conversazione;
  - + **session\_id:** `String`  
Attributo contenente l'id della sessione relativa alla conversazione;
  - + **timestamp:** `String`  
Attributo contenente il timestamp relativo alla conversazione. Tutti i messaggi di una conversazione hanno lo stesso timestamp, il quale indica l'inizio della conversazione;

### ConversationMsg



images/ClassConversationMsg.png

**Figura 26:** Back-end::ConversationMsg


- **Nome:** ConversationMsg;
- **Tipo:** Class;
- **Descrizione:** questa classe si occupa di rappresentare e organizzare gli attributi relativi ad un messaggio all'interno di una conversazione;
- **Utilizzo:** fornisce gli attributi relativi un messaggio. La classe **Conversation** contiene un array di essi, in modo da costruire l'intera conversazione;
- **Attributi:**
  - + text: String  
Attributo contenente il testo del messaggio;
  - + sender: String  
Attributo contenente il mittente del messaggio;
  - + timestamp: String  
Attributo contenente il timestamp del messaggio;

### SNSMessage

- **Nome:** SNSMessage;
- **Tipo:** Class;
- **Descrizione:** questa classe rappresenta un messaggio mandato da SNS in seguito ad un'interazione con l'assistente virtuale;
- **Utilizzo:** fornisce un meccanismo event-driven per la gestione dei dati relativi alle interazioni col sistema;
- **Attributi:**
  - + MessageId: String  
Attributo contenente;
  - + Subject: String  
Attributo contenente;
  - + Message: String  
Attributo contenente;
  - + Timestamp: String  
Attributo contenente;
  - + MessageAttributes: SnsMessageAttributes  
Attributo contenente;

### AdministrationWebhookService

- **Nome:** AdministrationWebhookService;
- **Tipo:** Class;
- **Descrizione:** questa classe si occupa di implementare l'interfaccia **WebhookService**, realizzando un Webhook che fornisce una risposta all'Agent di amministrazione;
- **Utilizzo:** fornisce il metodo che si occupa di rispondere alle chiamate al microservizio da parte dell'Agent di amministrazione;
- **Padre:** WebhookService <<interface>>;
- **Attributi:**



images/ClassSNSMessage.png

**Figura 27:** Back-end::SNSMessage

- **rules:** RulesDAO

Attributo che permette di contattare RulesDAO, il quale fornisce i meccanismi di accesso al database contenente le Rule;

- **users:** UsersDAO

Attributo che permette di contattare UsersDAO, il quale fornisce i meccanismi di accesso al database contenente gli utenti registrati;

- **Metodi:**

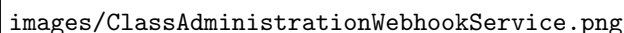
- **checkToken(token: String): boolean**

Metodo che permette di controllare l'autenticità di un JWT. Utilizzato dal metodo webhook per controllare che la richiesta sia stata fatta da un amministratore autenticato prima di compiere qualsiasi altra azione;

Parametri:

- \* **token: String**

Parametro contenente il JWT per l'autenticazione;



images/ClassAdministrationWebhookService.png

**Figura 28:** Back-end::AdministrationWebhookService

```
+ webhook(event: LambdaEvent, context: LambdaWebhookContext): void
```

Questo metodo soddisfa i requisiti per webhook descritti da api.ai. Viene chiamato ad ogni interazione dell'agente di amministrazione, e per prima cosa si occupa di verificare che nella richiesta sia presente un JSON Web Token (JWT) che confermi un'autenticazione avvenuta con successo. In caso di mancata autenticazione, lo stato della risposta sarà impostato a 403. Nel caso in cui il token sia presente e valido (la firma sia valida ed il token non sia scaduto), si occupa di eseguire l'operazione richiesta dall'assistente virtuale. Tale operazione è specificata in `fulfillment.messages` (vedi classi `ProcessingResult`, `Fullfillment` e `MsgObject` per eventuali chiarimenti riguardanti il formato della richiesta fatta da api.ai al microservizio). In particolare, all'interno di `messages` sarà presente un messaggio con `type=4`, il quale relativo attributo `payload` consisterà in un oggetto di tipo `WebhookCmd`. In base al campo `cmd` di tale oggetto questo metodo interpreterà il formato del campo `params`, ricavando i parametri necessari ad eseguire il comando specificato e poi eseguendo l'azione richiesta. In caso di successo verrà richiesto all'utente se vuole compiere qualche altra azione utilizzando il campo `speech` dell'oggetto `WebhookResponse` utilizzato per rispondere. In caso di mancanza del comando (nessun messaggio con `type=4` in `fulfillment.messages`), il campo `speech`

della risposta sarà copiato da `fulfillment.speech` della richiesta, risultando quindi in una risposta uguale a quella fornita da `api.ai` in assenza di `webhook`;

Parametri:

```
* event: LambdaEvent
    Parametro contenente;

* context: LambdaWebhookContext
    Parametro contenente;

+ <<Create>> createAdministrationWebhookService(rulesdao: RulesDAO, usersdao:
UsersDAO): AdministrationWebhookService
    zzz;
Parametri:

* rulesdao: RulesDAO
    zzz;

* usersdao: UsersDAO
    zzz;
```

### SNSEvent

- **Nome:** SNSEvent;
- **Tipo:** Class;
- **Descrizione:** questa classe l'oggetto ricevuto da una lambda function in seguito alla pubblicazione di un messaggio su un topic di SNS a cui tale funzione è iscritta;
- **Utilizzo:** fornisce gli attributi relativi ad una notifica mandata da SNS ad una lambda function iscritta ad un topic sul quale sia stato pubblicato un messaggio;
- **Attributi:**

```
+ Records: SNSRecordArray
    Array contenente i dati della notifica mandata da SNS alla lambda function. Contiene
    un unico oggetto di tipo Record;
```

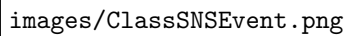
### SNSRecord

- **Nome:** SNSRecord;
- **Tipo:** Class;
- **Descrizione:** questa classe rappresenta uno dei records mandati da SNS ad una lambda function;
- **Utilizzo:** fornisce gli attributi di un record mandato da SNS ad una lambda function;
- **Attributi:**

```
+ Sns: SNSMessage
    ;
```

### UserObservable

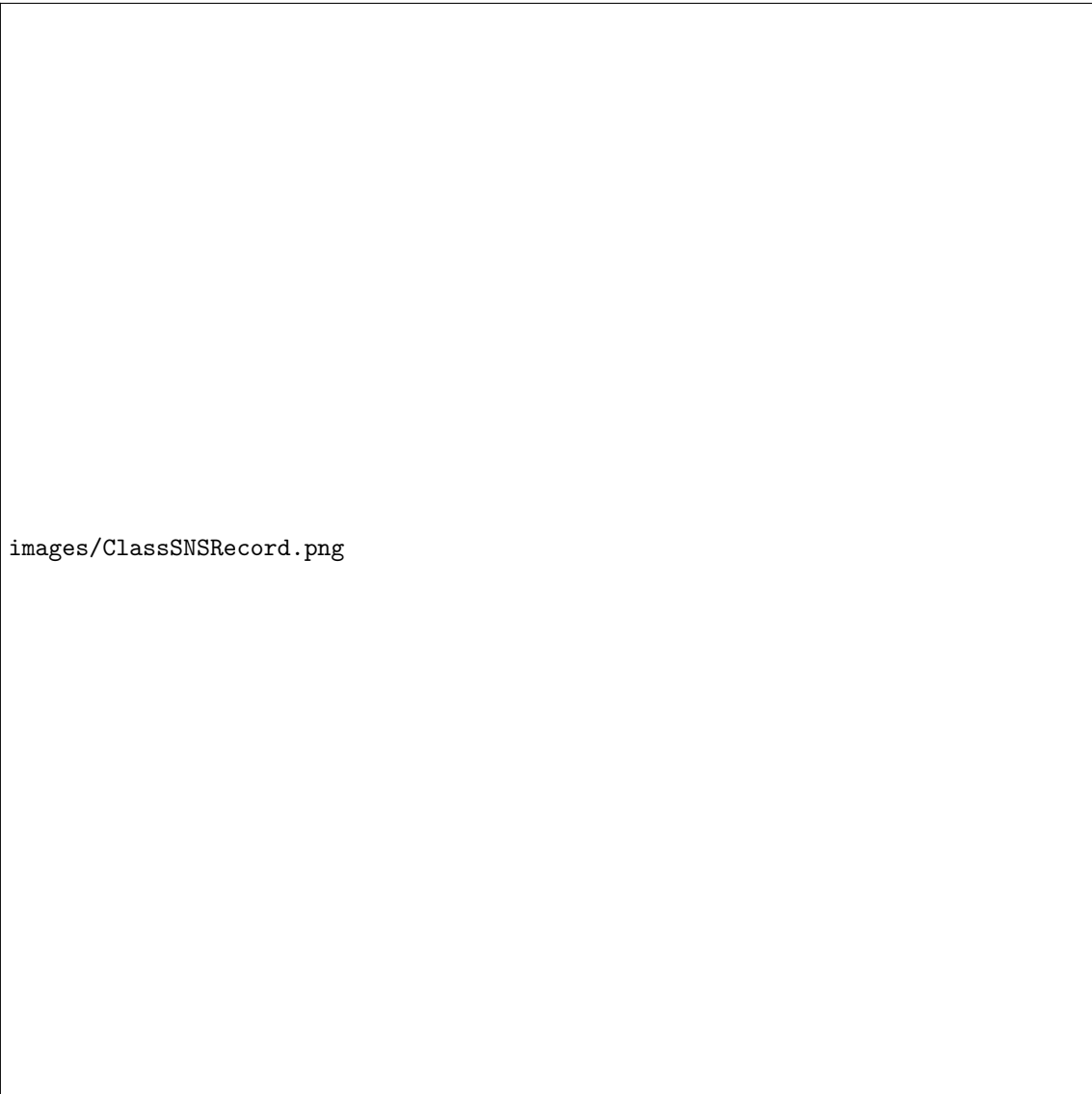
- **Nome:** UserObservable;
- **Tipo:** Class;
- **Descrizione:** questa classe implementa un `Observable` che permette l'iscrizione di `UserObserver`;



images/ClassSNSEvent.png

**Figura 29:** Back-end::SNSEvent

- **Utilizzo:** fornisce i meccanismi necessari per il passaggio di una serie di **User** ad un **Observer** interessato;
- **Padre:** **Observable**;
- **Metodi:**
  - + **subscribe(observer: UserObserver): Subscription**  
Metodo che permette ad uno **UserObserver** interessato di iscriversi a questo **Observable**;  
Parametri:
    - \* **observer: UserObserver**  
**Observer** che si vuole iscrivere;
  - + **<<Create>> createUserObservable(onSubscription: function(observer: UserObserver) : void): UserObservable**  
Constructor di **UserObservable**;  
Parametri:



images/ClassSNSRecord.png

**Figura 30:** Back-end::SNSRecord

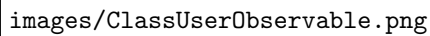
```
* onSubscription: function(observer: UserObserver) : void
```

Funzione che verrà eseguita quando un **Observer** si iscrive all'**Observable**. Si occupa di passare i dati all'**Observer**, chiamando il metodo **next(user: User)**. Quando non ci sono più dati da restituire, si occupa di chiamare il metodo **complete()**. Nel caso in cui si verificasse un errore, si occupa di chiamare il metodo **error(err: Object)** con i dati relativi all'errore verificatosi;

#### UserObserver

- **Nome:** UserObserver;
- **Tipo:** Class;
- **Descrizione:** classe che rappresenta un **Observer** che si aspetta dati di tipo **User**;
- **Utilizzo:** implementa il metodo **next()** dell'interfaccia, in maniera tale che accetti dati di tipo **User**;





images/ClassUserObservable.png

**Figura 31:** Back-end::UserObservable

- **Metodi:**

- + next(user: User): void

- Metodo che permette agli **Observable** di notificare l'**Observer** con dati di tipo **User**.  
Definisce inoltre le operazioni che l'**Observer** compierà all'arrivo di tali dati;

- Parametri:

- \* user: User


- Parametro contenente lo **User** mandato dall'**Observable**;

### ConversationsDAO DynamoDB

- **Nome:** ConversationsDAO DynamoDB;

- **Tipo:** Class;

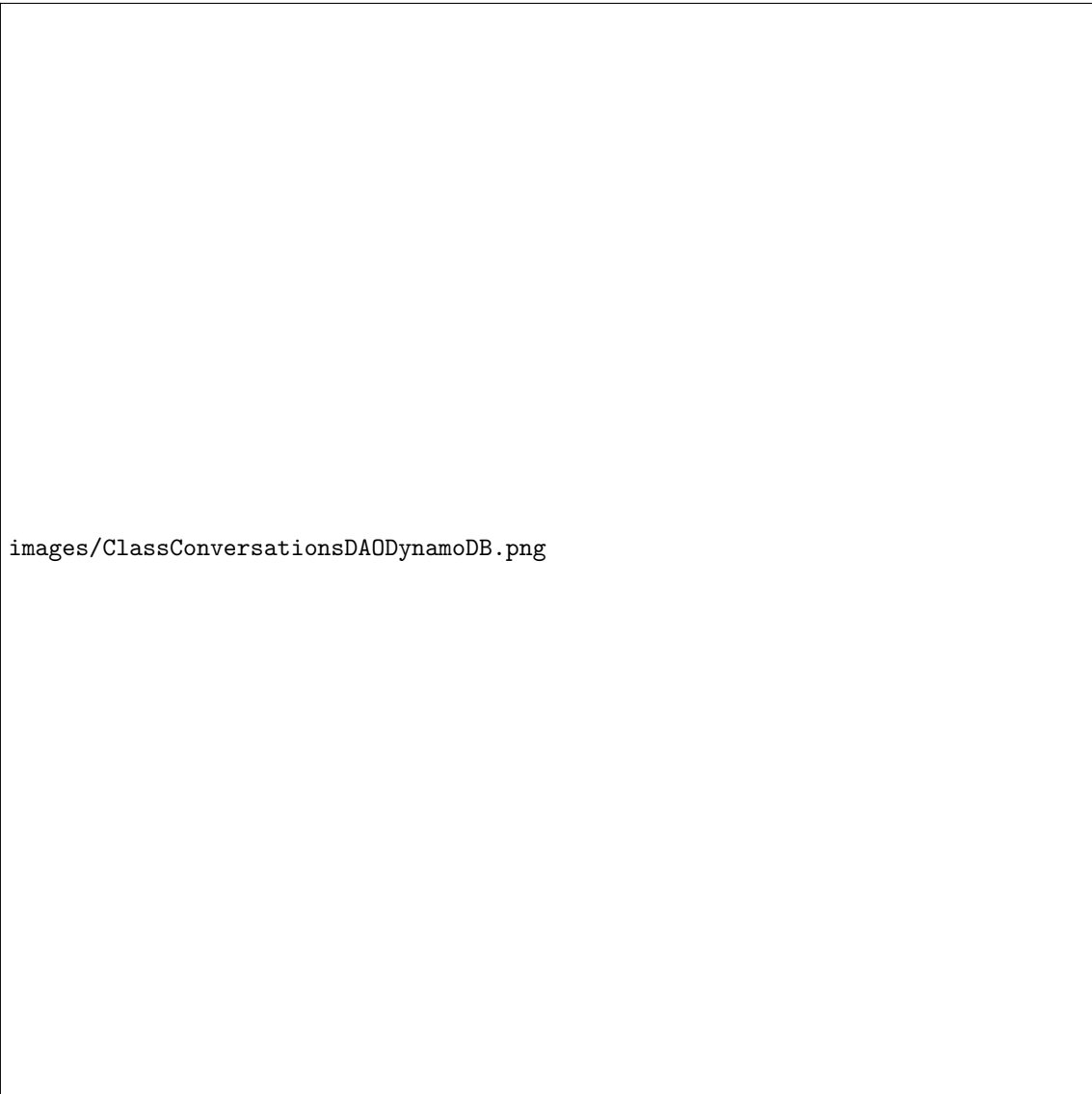
- **Descrizione:** classe che si occupa di implementare l'interfaccia **ConversationsDAO**, utilizzando un database **DynamoDB** come supporto per la memorizzazione dei dati;



images/ClassUserObserver.png

**Figura 32:** Back-end::UserObserver

- **Utilizzo:** implementa i metodi dell'interfaccia `ConversationsDAO` interrogando un database DynamoDB. Utilizza `AWS::DynamoDB::DocumentClient` per l'accesso al database. La dependency injection dell'oggetto `AWS::DynamoDB` viene fatta utilizzando il costruttore;
- **Attributi:**
  - `db: AWS::DynamoDB`  
Attributo contenente un riferimento al modulo di Node.js utilizzato per l'accesso al database DynamoDB contenente la tabella degli utenti;
- **Metodi:**
  - + `addConversation(conversation: Conversation): ErrorObservable`  
Implementazione del metodo definito nell'interfaccia `ConversationsDAO`. Utilizza il metodo `put` del `DocumentClient` per aggiungere la conversazione al database;  
Parametri:
    - \* `conversation: Conversation`  
Parametro contenente la conversazione da inserire;



images/ClassConversationsDAODynamoDB.png

**Figura 33:** Back-end::ConversationsDAODynamoDB

+ `getConversation(session_id: String, timestamp: String): ConversationObservable`

Implementazione del metodo definito nell'interfaccia `ConversationsDAO`. Utilizza il metodo `get` del `DocumentClient` per ottenere i dati relativi ad una `Conversation` dal database;

Parametri:

\* `session_id: String`

Parametro contenente l'id della sessione della conversazione da ricevere;

\* `timestamp: String`

Parametro contenente il timestamp relativo all'inizio della conversazione;

+ `getConversationList(): ConversationObservable`

Implementazione del metodo dell'interfaccia `ConversationsDAO`. Utilizza il metodo `scan` del `DocumentClient` per ottenere la lista delle conversazioni dal database;

+ `removeConversation(session_id: String, timestamp: String): ErrorObservable`

Implementazione del metodo dell'interfaccia `ConversationsDAO`. Utilizza il metodo de-

lete del `DocumentClient` per eliminare una conversazione dal database;

Parametri:

- \* `session_id: String`  
Parametro contenente l'id della sessione della conversazione da eliminare;
- \* `timestamp: String`  
Parametro contenente il timestamp relativo all'inizio della conversazione;

+ <> `createConversationsDAODynamoDB(guest_id: String, db: AWS::DynamoDB): ConversationsDAODynamoDB`

Constructor della classe `ConversationsDAODynamoDB`. Permette di effettuare la dependency injection di `AWS::DynamoDB`;

Parametri:

- \* `guest_id: String`  
sdadnoadnaosd;
- \* `db: AWS::DynamoDB`  
Parametro contenente un riferimento al modulo di Node.js da utilizzare per l'accesso al database `DynamoDB` contenente la tabella delle conversazioni;

+ `addMessage(msg: ConversationMessage, timestamp: String, session_id: String): ErrorObservable`

Implementazione del metodo definito nell'interfaccia `ConversationsDAO`. Utilizza il metodo `put` del `DocumentClient` per aggiungere un messaggio ad una conversazione;

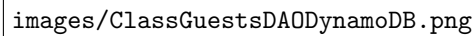
Parametri:

- \* `msg: ConversationMessage`  
Parametro contenente il messaggio;
- \* `timestamp: String`  
Parametro contenente il timestamp relativo all'inizio della conversazione;
- \* `session_id: String`  
Parametro contenente l'id della sessione della conversazione dove aggiungere il messaggio;

## GuestsDAODynamoDB

- **Nome:** `GuestsDAODynamoDB`;
- **Tipo:** `Class`;
- **Descrizione:** classe che si occupa di implementare l'interfaccia `GuestsDAO`, utilizzando un database `DynamoDB` come supporto per la memorizzazione dei dati;
- **Utilizzo:** implementa i metodi dell'interfaccia `GuestsDAO` interrogando un database `DynamoDB`. Utilizza `AWS::DynamoDB::DocumentClient` per l'accesso al database. La dependency injection dell'oggetto `AWS::DynamoDB` viene fatta utilizzando il costruttore;
- **Attributi:**
  - `db: AWS::DynamoDB`  
Attributo contenente un riferimento al modulo di Node.js utilizzato per l'accesso al database `DynamoDB` contenente la tabella degli utenti;
- **Metodi:**
  - + `addGuest(guest: Guest): ErrorObservable`  
Implementazione del metodo definito nell'interfaccia `GuestsDAO`. Utilizza il metodo `put` del `DocumentClient` per aggiungere l'ospite al database;

Parametri:



images/ClassGuestsDAODynamoDB.png

**Figura 34:** Back-end::GuestsDAODynamoDB

```
* guest: Guest
    Parametro contenente l'ospite da aggiungere;

+ getGuest(name: String, company: String): GuestObservable
    Implementazione del metodo definito nell'interfaccia GuestsDAO. Utilizza il metodo get
    del DocumentClient per ottenere i dati relativi ad un Guest dal database;
    Parametri:

    * name: String
        Parametro contenente il nome dell'ospite;

    * company: String
        Parametro contenente l'azienda di provenienza dell'ospite;

+ getGuestList(): GuestObservable
    Implementazione del metodo dell'interfaccia GuestsDAO. Utilizza il metodo scan del
    DocumentClient per ottenere la lista degli ospiti dal database;
```

```
+ removeGuest(name: String, company: String): ErrorObservable
Implementazione del metodo dell'interfaccia GuestsDAO. Utilizza il metodo delete del
DocumentClient per eliminare un ospite dal database;
Parametri:

* name: String
  Parametro contenente il nome dell'ospite;

* company: String
  Parametro contenente l'azienda di provenienza dell'ospite;

+ updateGuest(guest: Guest): ErrorObservable
Implementazione del metodo dell'interfaccia GuestsDAO. Utilizza il metodo update del
DocumentClient per aggiornare i dati relativi ad un ospite presenti all'interno del da-
tabase;
Parametri:

* guest: Guest
  Parametro contenente l'ospite da aggiornare;

+ <> createGuestsDAODynamoDB(db: AWS::DynamoDB): GuestsDAODynamoDB
Constructor della classe GuestsDAODynamoDB. Permette di effettuare la dependency in-
jection di AWS::DynamoDB;
Parametri:

* db: AWS::DynamoDB
  Parametro contenente un riferimento al modulo di Node.js da utilizzare per l'accesso
  al database DynamoDB contenente la tabella degli ospiti;
```

### ConversationObservable

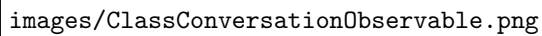
- **Nome:** ConversationObservable;
- **Tipo:** Class;
- **Descrizione:** questa classe implementa un Observable che permette l'iscrizione di ConversationObserver;
- **Utilizzo:** fornisce i meccanismi necessari per il passaggio di una serie di Conversation ad un Observer interessato;
- **Padre:** Observable;
- **Metodi:**

```
+ <<Create>> createConversationObservable(onSubscription: function(observer:
ConversationObserver) : void): ConversationObservable
Constructor di ConversationObservable;
Parametri:

* onSubscription: function(observer: ConversationObserver) : void
  Funzione che verrà eseguita quando un Observer si iscrive all'Observable. Si oc-
  cupa di passare i dati all'Observer, chiamando il metodo next(conversation:
  Conversation). Quando non ci sono più dati da restituire, si occupa di chiamare il
  metodo complete(). Nel caso in cui si verificasse un errore, si occupa di chiamare
  il metodo error(err: Object) con i dati relativi all'errore verificatosi;

+ subscribe(observer: ConversationObserver): Subscription
Metodo che permette ad uno ConversationObserver interessato di iscriversi a questo
Observable;
Parametri:

* observer: ConversationObserver
  Observer che si vuole iscrivere;
```

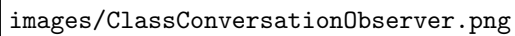


images/ClassConversationObservable.png

**Figura 35:** Back-end::ConversationObservable

### ConversationObserver

- **Nome:** ConversationObserver;
- **Tipo:** Class;
- **Descrizione:** classe che rappresenta un **Observer** che si aspetta dati di tipo **Conversation**;
- **Utilizzo:** implementa il metodo **next()** dell'interfaccia, in maniera tale che accetti dati di tipo **Conversation**;
- **Metodi:**
  - + **next(conversation: Conversation): void**  
Metodo che permette agli **Observable** di notificare l'**Observer** con dati di tipo **Conversation**.  
Definisce inoltre le operazioni che l'**Observer** compierà all'arrivo di tali dati;  
Parametri:
    - \* **conversation: Conversation**  
Parametro contenente la **Conversation** mandata dall'**Observable**;



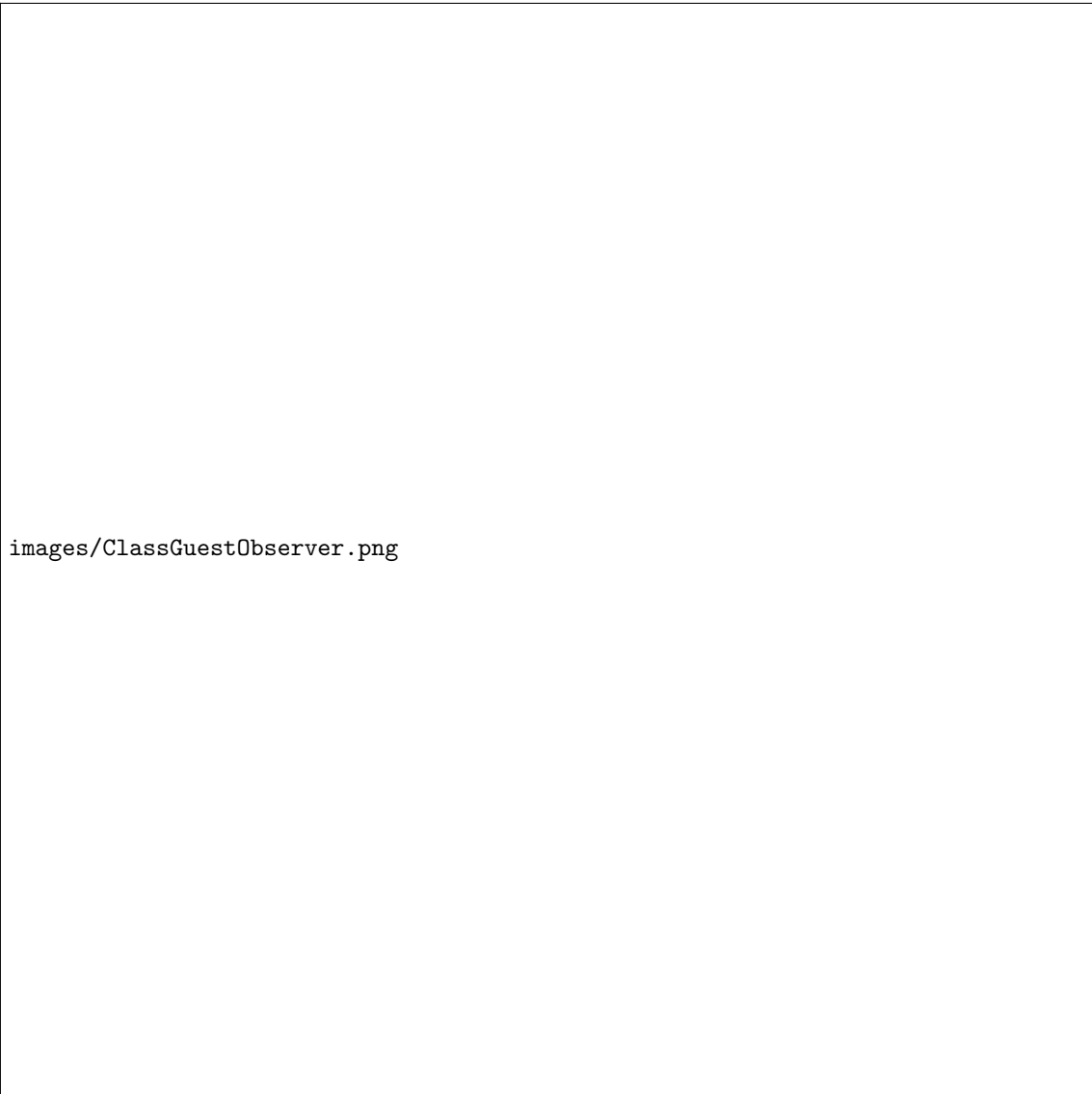
images/ClassConversationObserver.png

**Figura 36:** Back-end::ConversationObserver

### GuestObserver

- **Nome:** GuestObserver;
- **Tipo:** Class;
- **Descrizione:** classe che rappresenta un **Observer** che si aspetta dati di tipo **Guest**;
- **Utilizzo:** implementa il metodo **next()** dell'interfaccia, in maniera tale che accetti dati di tipo **Guest**;
- **Metodi:**
  - + **next(guest: Guest): void**  
Metodo che permette agli **Observable** di notificare l'**Observer** con dati di tipo **Guest**.  
Definisce inoltre le operazioni che l'**Observer** compierà all'arrivo di tali dati;  
Parametri:
    - \* **guest: Guest**  
Parametro contenente il **Guest** mandato dall'**Observable**;



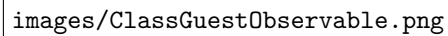


images/ClassGuestObserver.png

**Figura 37:** Back-end::GuestObserver

### GuestObservable

- **Nome:** GuestObservable;
- **Tipo:** Class;
- **Descrizione:** questa classe implementa un **Observable** che permette l'iscrizione di **GuestObserver**;
- **Utilizzo:** fornisce i meccanismi necessari per il passaggio di una serie di **Guest** ad un **Observer** interessato;
- **Padre:** Observable;
- **Metodi:**
  - + <<Create>> createGuestObservable(onSubscription: function(observer: GuestObserver)  
: void): GuestObservable  
Constructor di GuestObservable;  
Parametri:



images/ClassGuestObservable.png

**Figura 38:** Back-end::GuestObservable

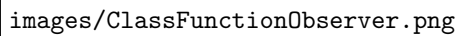
```
* onSubscription: function(observer: GuestObserver) : void
  Funzione che verrà eseguita quando un Observer si iscrive all'Observable. Si occupa di passare i dati all'Observer, chiamando il metodo next(guest: Guest). Quando non ci sono più dati da restituire, si occupa di chiamare il metodo complete(). Nel caso in cui si verificasse un errore, si occupa di chiamare il metodo error(err: Object) con i dati relativi all'errore verificatosi;
```

```
+ subscribe(observer: GuestObserver): Subscription
  Metodo che permette ad un GuestObserver interessato di iscriversi a questo Observable;
  Parametri:
```

```
* observer: GuestObserver
  Observer che si vuole iscrivere;
```

### FunctionObserver

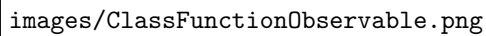
- **Nome:** FunctionObserver;



images/ClassFunctionObserver.png

**Figura 39:** Back-end::FunctionObserver

- **Tipo:** Class;
- **Descrizione:** classe che rappresenta un **Observer** che si aspetta dati di tipo **Function**;
- **Utilizzo:** implementa il metodo **next()** dell'interfaccia, in maniera tale che accetti dati di tipo **Function**;
- **Metodi:**
  - + **next(function: Function): void**  
Metodo che permette agli **Observable** di notificare l'**Observer** con dati di tipo **Function**.  
Definisce inoltre le operazioni che l'**Observer** compierà all'arrivo di tali dati;  
Parametri:
    - \* **function: Function**  
Parametro contenente la **Function** mandata dall'**Observable**;



images/ClassFunctionObservable.png

**Figura 40:** Back-end::FunctionObservable

### FunctionObservable

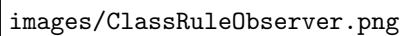
- **Nome:** FunctionObservable;
  - **Tipo:** Class;
  - **Descrizione:** questa classe implementa un **Observable** che permette l'iscrizione di **FunctionObserver**;
  - **Utilizzo:** fornisce i meccanismi necessari per il passaggio di una serie di **Function** ad un **Observer** interessato;
  - **Padre:** Observable;
  - **Metodi:**
    - + <<Create>> createFunctionObservable(onSubscription: function(observer: FunctionObserver) : void): FunctionObservable
- Constructor di FunctionObservable;  
Parametri:

```
* onSubscription: function(observer: FunctionObserver) : void
  Funzione che verrà eseguita quando un Observer si iscrive all'Observable. Si occupa di passare i dati all'Observer, chiamando il metodo next(function: Function). Quando non ci sono più dati da restituire, si occupa di chiamare il metodo complete(). Nel caso in cui si verificasse un errore, si occupa di chiamare il metodo error(err: Object) con i dati relativi all'errore verificatosi;

+ subscribe(observer: FunctionObserver): void
  Metodo che permette ad un FunctionObserver interessato di iscriversi a questo Observable;
  Parametri:

  * observer: FunctionObserver
    Observer che si vuole iscrivere;
```

### RuleObserver



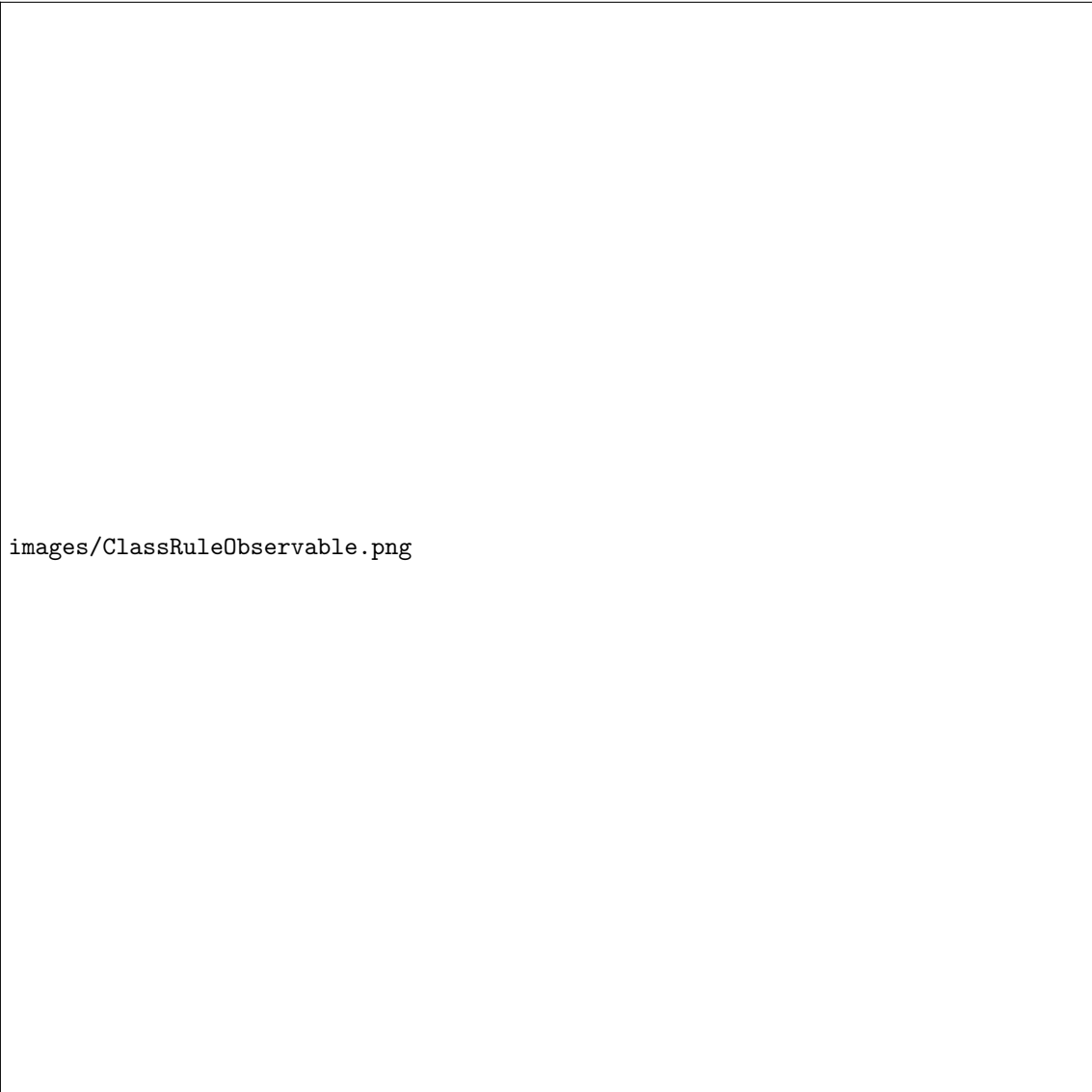
images/ClassRuleObserver.png

**Figura 41:** Back-end::RuleObserver

- **Nome:** RuleObserver;

- **Tipo:** Class;
- **Descrizione:** classe che rappresenta un **Observer** che si aspetta dati di tipo **Rule**;
- **Utilizzo:** implementa il metodo **next()** dell'interfaccia, in maniera tale che accetti dati di tipo **Rule**;
- **Metodi:**
  - + **next(rule: Rule): void**  
Metodo che permette agli **Observable** di notificare l'**Observer** con dati di tipo **Rule**.  
Definisce inoltre le operazioni che l'**Observer** compierà all'arrivo di tali dati;  
Parametri:
    - \* **rule: Rule**  
Parametro contenente la **Rule** mandata dall'**Observable**;

### RuleObservable



images/ClassRuleObservable.png

**Figura 42:** Back-end::RuleObservable

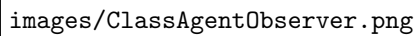
- **Nome:** RuleObservable;
- **Tipo:** Class;
- **Descrizione:** questa classe implementa un Observable che permette l'iscrizione di RuleObserver;
- **Utilizzo:** fornisce i meccanismi necessari per il passaggio di una serie di Rule ad un Observer interessato;
- **Padre:** Observable;
- **Metodi:**
  - + <<Create>> createRuleObservable(onSubscription: function(observer: RuleObserver) : void): RuleObservable  
Constructor di RuleObservable;  
Parametri:
    - \* onSubscription: function(observer: RuleObserver) : void  
Funzione che verrà eseguita quando un Observer si iscrive all'Observable. Si occupa di passare i dati all'Observer, chiamando il metodo next(rule: Rule). Quando non ci sono più dati da restituire, si occupa di chiamare il metodo complete(). Nel caso in cui si verificasse un errore, si occupa di chiamare il metodo error(err: Object) con i dati relativi all'errore verificatosi;
  - + subscribe(observer: RuleObserver): Subscription  
Metodo che permette ad un RuleObserver interessato di iscriversi a questo Observable;  
Parametri:
    - \* observer: RuleObserver  
Observer che si vuole iscrivere;

### AgentObserver

- **Nome:** AgentObserver;
- **Tipo:** Class;
- **Descrizione:** classe che rappresenta un Observer che si aspetta dati di tipo Agent;
- **Utilizzo:** implementa il metodo next() dell'interfaccia, in maniera tale che accetti dati di tipo Agent;
- **Metodi:**
  - + next(agent: Agent): void  
Metodo che permette agli Observable di notificare l'Observer con dati di tipo Agent. Definisce inoltre le operazioni che l'Observer compierà all'arrivo di tali dati;  
Parametri:
    - \* agent: Agent  
Parametro contenente l'Agent mandato dall'Observable;

### AgentObservable

- **Nome:** AgentObservable;
- **Tipo:** Class;
- **Descrizione:** questa classe implementa un Observable che permette l'iscrizione di AgentObserver;
- **Utilizzo:** fornisce i meccanismi necessari per il passaggio di una serie di Agent ad un Observer interessato;



images/ClassAgentObserver.png

**Figura 43:** Back-end::AgentObserver

- **Padre:** Observable;

- **Metodi:**

```
+ <<Create>> createAgentObservable(onSubscription: function(observer: AgentObserver)
: void): AgentObservable
```

Constructor di AgentObservable;

Parametri:

```
* onSubscription: function(observer: AgentObserver) : void
```

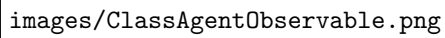
Funzione che verrà eseguita quando un **Observer** si iscrive all'**Observable**. Si occupa di passare i dati all'**Observer**, chiamando il metodo **next(agent: Agent)**. Quando non ci sono più dati da restituire, si occupa di chiamare il metodo **complete()**. Nel caso in cui si verificasse un errore, si occupa di chiamare il metodo **error(err: Object)** con i dati relativi all'errore verificatosi;

```
+ subscribe(observer: AgentObserver): Subscription
```

Metodo che permette ad uno **AgentObserver** interessato di iscriversi a questo **Observable**;

Parametri:





images/ClassAgentObservable.png

**Figura 44:** Back-end::AgentObservable

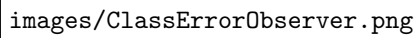
```
* observer: AgentObserver
    Observer che si vuole iscrivere;
```

#### ErrorObserver

- **Nome:** ErrorObserver;
- **Tipo:** Class;
- **Descrizione:** ???;
- **Utilizzo:** ???;

#### ErrorObservable

- **Nome:** ErrorObservable;



images/ClassErrorObserver.png

**Figura 45:** Back-end::ErrorObserver

- **Tipo:** Class;
- **Descrizione:** ???;
- **Utilizzo:** ???;
- **Padre:** Observable;

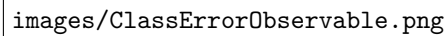
## APIGateway

Package contenente le componenti necessarie a gestire le richieste ricevute dal backend.

### Classi

#### VocalAPI

- **Nome:** VocalAPI;



images/ClassErrorObservable.png

**Figura 46:** Back-end::ErrorObservable

- **Tipo:** Class;
- **Descrizione:** questa classe si occupa di implementare l'endpoint dell'API Gateway utilizzato dal client vocale;
- **Utilizzo:** fornisce il metodo query, che viene utilizzato dall'unico endpoint necessario al client vocale. — Fornisce un meccanismo che:
  - permette di dedurre, tramite i microservizi di STT e di assistente virtuale, il servizio necessario al client vocale, utilizzando il metodo `queryLambda`;
  - permette al client vocale di usufruire delle funzionalità, supportate dal **Backend**, tramite i metodi privati che questa classe fornisce.
- ;
- **Attributi:**
  - vocal: `VocalLoginModule`  
Attributo contenente il `VocalLoginModule` di cui è stata eseguita la dependency in-



images/ClassVocalAPI.png

**Figura 47:** Back-end::APIGateway::VocalAPI

jection nel costruttore. Viene utilizzato per effettuare il login nel servizio di Speaker Recognition;

- **stt:** `STTModule`

Attributo contenente il modulo utilizzato per contattare le API per il servizio di Watson Speech to Text di IBM;

- **sns:** `AWS::SNS`

Attributo contenente ???;

- **jwt:** `JSONWebTokenModule`

Attributo contenente il `JSONWebTokenModule` di cui è stata eseguita la dependency injection nel costruttore. Viene utilizzato per creare un `JSONWebToken` in caso di autenticazione al sistema avvenuta con successo;

- **request\_promise:** `RequestPromiseModule`

Attributo contenente il `RequestPromiseModule` di cui è stata eseguita la dependency injection nel costruttore. Viene utilizzato per effettuare richieste HTTP sostituendo callbacks con promises;

- **Metodi:**

+ <<Create>> createAuthAPI(vocal: VocalLoginModule, jwt: JSONWebTokenModule, rp: RequestPromiseModule): AuthAPI

Costruttore della classe AuthAPI che permette la dependency injection di VocalLoginModule;  
Parametri:

\* vocal: VocalLoginModule

Parametro che permette di effettuare la dependency injection di VocalLoginModule;

\* jwt: JSONWebTokenModule

Parametro che permette di effettuare la dependency injection di JSONWebTokenModule;

\* rp: RequestPromiseModule

Parametro che permette di effettuare la dependency injection di RequestPromiseModule;

- addUserEnrollment(enr: Enrollment): Error

Metodo che permette di aggiungere un enrollment ad un utente del sistema. Restituisce un oggetto di tipo Error, con code impostato a 1 nel caso in cui l'utente non esista;

Parametri:

\* enr: Enrollment

Parametro contenente l'enrollment da aggiungere a un utente;

- addUser(user: User): Error

Metodo che permette di aggiungere un utente al sistema. Restituisce un oggetto di tipo Error, con code impostato a 1 in caso di username già esistente, 2 in caso di username non valido (troppo lungo o troppo corto);

Parametri:

\* user: User

Parametro contenente l'user che si vuole aggiungere al sistema;

- getUser(username: String): Error

Metodo che permette di ottenere i dati relativi ad un utente del sistema. Restituisce l'oggetto User relativo all'utente con lo username indicato. In caso tale utente non esista, restituisce un oggetto vuoto;

Parametri:

\* username: String

Parametro contenente l'username dell'utente del quale si vogliono ottenere i dati;

- getUserList(): UserArray

Metodo che permette di ottenere una lista degli utenti del sistema;

- loginUser(enr: Enrollment): String

Metodo che si occupa di gestire il login vocale degli utenti. Restituisce una stringa contenente il JWT in caso di autenticazione avvenuta con successo, altrimenti restituisce una stringa vuota;

Parametri:

\* enr: Enrollment

?????????;

- removeUser(username: String): Error

Metodo che permette di eliminare i dati relativi ad un utente dal sistema. Restituisce un oggetto di tipo Error, con code impostato a 1 nel caso in cui l'utente non esista;

Parametri:

\* username: String

Parametro contenente l'username dell'user da eliminare dal sistema;

- **resetUserEnrollment(username: String): Error**

Metodo che permette di eliminare tutti gli enrollments di un utente del sistema. Restituisce un oggetto di tipo Error, con code impostato a 1 nel caso in cui l'utente non esista;

Parametri:

\* **username: String**

Parametro contenente l'username dell'utente a cui si vogliono eliminare tutti gli enrollments;

- **updateUser(user: User): Error**

Metodo che permette di modificare i dati relativi ad un utente del sistema. Restituisce un oggetto di tipo Error, con code impostato a 1 nel caso in cui l'utente non esista;

Parametri:

\* **user: User**

Parametro contenente l'user da modificare;

- **addRule(rule: Rule): Error**

Metodo che permette di aggiungere una direttiva al sistema. Restituisce un oggetto di tipo Error;

Parametri:

\* **rule: Rule**

????????????????;

- **getRule(id: String): Rule**

Metodo che permette di ottenere i dati relativi ad una direttiva del sistema a partire dal suo id. Restituisce la direttiva in questione, oppure un oggetto vuoto nel caso in cui tale direttiva non esista;

Parametri:

\* **id: String**

????????????????;

- **getRuleList(): RuleArray**

Metodo che permette di ottenere la lista delle direttive del sistema;

- **updateRule(rule: Rule): Error**

Metodo che permette di aggiornare una direttiva presente nel sistema. Restituisce un oggetto di tipo Error;

Parametri:

\* **rule: Rule**

????????????????;

- **removeRule(id: String): Error**

Metodo che permette di rimuovere una direttiva presente nel sistema. Restituisce un oggetto di tipo Error;

Parametri:

\* **id: String**

????????????????;

+ **queryLambda(event: LambdaEvent, context: LambdaContext): void**

Metodo che si occupa di chiamare prima il servizio di Speech To Text e, una volta ottenuta risposta da esso, di interrogare l'assistente virtuale. Quando viene ricevuta una risposta dall'assistente virtuale, il metodo controlla il valore del campo **action** di tale risposta e, nel caso in cui corrisponda ad una delle action supportate, si occupa di eseguire le azioni necessarie utilizzando i metodi privati di questa classe. Nel caso in cui invece **action** non corrisponda ad una delle azioni supportate (ovvero action è

un'azione che non richiede operazione da parte del back-end, oppure `actionIncomplete` è impostato a true), tale risposta viene rielaborata ed inoltrata. Le azioni supportate ed i relativi compiti da svolgere sono disponibili alla sezione [hyperef a sezione].

Ad ogni interazione viene inoltre pubblicato un messaggio su un topic di sns, utilizzando il metodo `sns.publish()`, in modo che sia possibile registrare i dati relativi a tali interazioni;

Parametri:

\* `event: LambdaEvent`

Parametro contenente, all'interno del campo `body` sotto forma di stringa in formato JSON, un oggetto contenente tutti i dati relativi ad un messaggio da inviare. Tali dati sono:

```
1 { }
```

```
;
```

\* `context: LambdaContext`

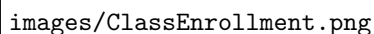
Parametro utilizzato dalle lambda function per inviare la risposta. La risposta, contenuta nel `LambdaResponse` parametro del metodo `LambdaContext::succeed`, possiede un attributo `body`, il quale conterrà il corpo di essa sotto forma di una stringa in formato JSON, organizzando i dati nel seguente modo:

```
1 {
2     "transcript": "String",
3     "confidence": "Number",
4     "timestamps": "StringArray",
5     "word\_confidence": "StringArray"
6 }
```

Per la relativa documentazione, consultare la pagina [https://www.ibm.com/watson/developercloud/speech-to-text/api/v1/#recognize\\_sessionless\\_nonmp12](https://www.ibm.com/watson/developercloud/speech-to-text/api/v1/#recognize_sessionless_nonmp12);

## Enrollment

- **Nome:** `Enrollment`;
- **Tipo:** `Class`;
- **Descrizione:** questa classe fornisce gli attributi necessari al passaggio di un Enrollment alle lambda function;
- **Utilizzo:** fornisce gli attributi relativi ad un Enrollment e viene utilizzata come parametro dei metodi `AuthAPI::addEnrollment(event: Enrollment, context: LambdaEnrollmentContext)` e `AuthAPI::login(event: Enrollment, context: LambdaTokenContext)`. CAMBIARE IL TIPO DEI PARAMETRI DEI METODI QUI SOPRA ??? CAMBIARE IL TIPO DEI PARAMETRI DEI METODI QUI SOPRA CAMBIARE IL TIPO DEI PARAMETRI DEI METODI QUI SOPRA;
- **Attributi:**
  - + `username: String`  
Attributo contenente l'username dell'utente associato all'Enrollment;
  - + `audio: Base64String`  
Attributo contenente la traccia audio che sarà oggetto dell'Enrollment, codificata in Base64;

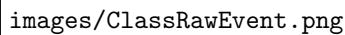


**Figura 48:** Back-end::APIGateway::Enrollment

## RawEvent

- **Nome:** RawEvent;
- **Tipo:** Class;
- **Descrizione:** questa classe si occupa di permettere l'invio alle lambda function di dati non interpretati;
- **Utilizzo:** fornisce un meccanismo per l'invio di dati non interpretati da API Gateway alle lambda function. Il corpo della richiesta ricevuta da API Gateway è presente nell'attributo body, codificato in Base64.





**Figura 49:** Back-end::APIGateway::RawEvent

[illegible]

- **Attributi:**

```
+ body: String
```

Attributo contenente il corpo della richiesta ricevuta da API Gateway, codificato in Base64;

+ isBase64Encoded: boolean  
Attributo che indica se il body è codificato in base64 o meno;

**VARestAPIBody DA MODIFICARE DA MODIFICARE DA MODIFICARE DA MODIFICARE**

DA MODIFICARE DA MODIFICARE DA MODIFICARE DA MODIFICARE.png DA  
MODIFICARE DA MODIFICARE DA MODIFICARE DA MODI-  
FICARE.png DA MODIFICARE DA MODIFICARE DA MODIFICARE DA MODIFICARE.png



images/ClassVARestAPIBody DA MODIFICARE DA MODIFICARE DA MODIFICARE DA MODIFICARE.png

**Figura 50:** Back-end::APIGateway::VARestAPIBody DA MODIFICARE DA MODIFICARE DA MODIFICARE DA MODIFICARE

- **Nome:** VARestAPIBody DA MODIFICARE DA MODIFICARE DA MODIFICARE DA MODIFICARE;
- **Tipo:** Class;
- **Descrizione:** questa classe fornisce gli attributi necessari al client per effettuare una richiesta all'API REST del back-end;

- **Utilizzo:** fornisce gli attributi relativi ad una richiesta all'API REST del back-end e viene utilizzata dalla classe `VARestAPIEvent`. DA MODIFICARE DA MODIFICARE DA MODIFICARE DA MODIFICARE DA MODIFICARE (manca la classe `VARestAPIEvent`);
- **Attributi:**
  - + `app: String`  
Attributo contenente il nome dell'applicazione da cui arriva la richiesta;
  - + `session_id: String`  
Attributo contenente l'id della sessione corrente, creato dal Client;
  - + `audio: Base64String`  
Attributo contenente l'audio della richiesta codificata in Base64;
  - + `data: ObjectAssocArray`  
Attributo contenente un array associativo di `Object` ricevuti dall'Assistente Virtuale;

### VocalLoginModuleConfig

- **Nome:** `VocalLoginModuleConfig`;
- **Tipo:** `Class`;
- **Descrizione:** questa classe viene utilizzata per la configurazione di `VocalLoginModule`;
- **Utilizzo:** fornisce gli attributi necessari alla configurazione di `VocalLoginModule`;
- **Attributi:**
  - + `min_confidence: int`  
Questo attributo indica la confidence minima richiesta perchè il login avvenga con successo;

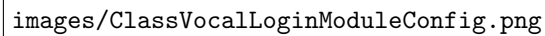
## Auth

Package contenente le componenti del microservizio necessario all'autenticazione.

### Classi

#### User

- **Nome:** `User`;
- **Tipo:** `Class`;
- **Descrizione:** questa classe si occupa di rappresentare e organizzare i dati relativi ad un utente registrato;
- **Utilizzo:** fornisce i metodi getter e setter per i parametri relativi ad un utente registrato, i quali dovranno essere memorizzati nel database per questo microservizio.  
È utilizzata dalla classe `UsersDAO` e dalle classi che utilizzano quest'ultima;
- **Attributi:**
  - `username: String`  
Attributo contenente l'username dell'utente registrato;
  - `first_name: String`  
Attributo contenente il nome dell'utente registrato;



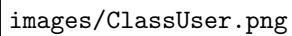
images/ClassVocalLoginModuleConfig.png

**Figura 51:** Back-end::APIGateway::VocalLoginModuleConfig

- `last_name: String`  
Attributo contenente il cognome dell'utente registrato;
- `password: String[0..1]`  
Attributo contenente la password dell'utente registrato;
- `slack_channel: String[0..1]`  
Attributo contenente il canale Slack dell'utente registrato;
- `sr_id: String[0..1]`  
Attributo contenente l'id del profilo utente nel microservizio esterno di Speaker Recognition;

- **Metodi:**

- + `getId(): String`  
Metodo che permette di ottenere l'id dell'utente registrato;



images/ClassUser.png

**Figura 52:** Back-end::Auth::User

+ setId(id: String): void

Metodo che permette di impostare l'id dell'utente registrato;

Parametri:

\* id: String

Parametro contenente l'id;

+ getUsername(): String

Metodo che permette di ottenere lo username dell'utente registrato;

+ setUsername(username: String): void

Metodo che permette di impostare lo username dell'utente registrato;

Parametri:

\* username: String

Parametro relativo all'username da settare;

+ getNome(): String

Metodo che permette di ottenere il nome dell'utente registrato;

```
+ setName(nome: String): void
```

Metodo che permette di impostare il nome dell'utente registrato;

Parametri:

```
* nome: String
```

Parametro contenente il nome;

```
+ getPassword(): String[0..1]
```

Metodo che permette di ottenere la password dell'utente registrato;

```
+ setPassword(password: String[0..1]): void
```

Metodo che permette di impostare la password dell'utente registrato;

Parametri:

```
* password: String[0..1]
```

Parametro relativo alla password da settare;

```
+ getSlackChannel(): String[0..1]
```

Metodo che permette di ottenere il canale Slack dell'utente registrato;

```
+ setSlackChannel(slack_channel: String[0..1]): void
```

Metodo che permette di impostare il canale Slack dell'utente registrato necessario per contattarlo;

Parametri:

```
* slack_channel: String[0..1]
```

Parametro relativo al canale Slack da settare;

```
+ getSrId(): String[0..1]
```

Metodo che permette di ottenere l'id del profilo utente nel microservizio esterno di Speaker Recognition;

```
+ setSrId(sr_id: String[0..1]): void
```

Metodo che permette di impostare l'id dello Speaker Recognition associato all'utente registrato;

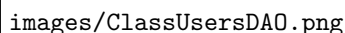
Parametri:

```
* sr_id: String[0..1]
```

Parametro relativo all'id dello Speaker Recognition da settare;

## UsersDAO

- **Nome:** UsersDAO;
- **Tipo:** Class;
- **Descrizione:** questa classe si occupa di astrarre le modalità d'interazione al database per questo microservizio;
- **Utilizzo:** fornisce a **UserService** un meccanismo per accedere al database contenente gli utenti registrati, senza conoscerne le modalità di implementazione e di persistenza di quest'ultimo. A partire da un identificativo, permette operazioni di lettura, scrittura e rimozione di utenti registrati;
- **Figlio:** UsersDAODynamoDB;
- **Metodi:**



images/ClassUsersDAO.png

**Figura 53:** Back-end::Auth::UsersDAO

+ addUser(user: User): ErrorObservable

Metodo che permette di aggiungere un utente.

L'**Observable** restituito non riceverà alcun valore, ma verrà completato in caso di aggiunta dell'utente avvenuta con successo. In caso di errore durante l'aggiunta dell'utente, gli **Observer** interessati verranno notificati tramite la chiamata del loro metodo **error()** con i dati relativi all'errore verificatosi;

Parametri:

\* user: User

Parametro contenente un utente registrato;

+ removeUser(id: String): ErrorObservable

Metodo che permette di rimuovere un utente registrato. L'**Observable** restituito non riceverà alcun valore, ma verrà completato in caso di aggiunta dell'utente avvenuta con successo. In caso di errore durante l'aggiunta dell'utente, gli **Observer** interessati verranno notificati tramite la chiamata del loro metodo **error()** con i dati relativi all'errore verificatosi;

Parametri:

```

* id: String
    Parametro contenente l'id dello User che si vuole eliminare;

+ getUser(username: String): UserObservable
    Metodo che permette di ottenere i dati relativi ad un utente.
    L'Observable restituito riceverà l'oggetto rappresentante tale User, e verrà completato.
    Nel caso in cui l'utente richiesto non sia presente nel database, gli Observer interessati
    non riceveranno alcun valore, ma verranno notificati tramite la chiamata del loro metodo
    error();
    Parametri:

    * username: String
        Parametro contenente lo username dello User che si vuole ottenere;

+ getUserList(): UserObservable
    L'Observable restituito manderà agli Observer gli utenti ottenuti, uno alla volta, e poi
    chiama il loro metodo complete. Nel caso in cui si verifichi un errore, gli Observer
    iscritti verranno notificati tramite la chiamate del loro metodo error con i dati relativi
    all'errore verificatosi;

+ updateUser(user: User): ErrorObservable
    Metodo che permette di aggiornare un utente registrato. L'Observable restituito non
    riceverà alcun valore, ma verrà completato in caso di aggiunta dell'utente avvenuta
    con successo. In caso di errore durante l'aggiunta dell'utente, gli Observer interessati
    verranno notificati tramite la chiamata del loro metodo error() con i dati relativi
    all'errore verificatosi;
    Parametri:

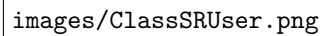
    * user: User
        Parametro contenente lo User aggiornato;

```

## SRUser

- **Nome:** SRUser;
- **Tipo:** Class;
- **Descrizione:** questa classe si occupa di rappresentare ed organizzare i parametri dell'autenticazione tramite Speaker Recognition (SR);
- **Utilizzo:** fornisce l'insieme dei parametri necessari ad identificare, tramite SR, un utente registrato e viene utilizzata in `VocalLoginModule::getUser(id: String)` e `VocalLoginModule::getList()`.  
 CI VUOLE IL LINK ??? CI VUOLE IL LINK ??? CI VUOLE IL LINK ??? CI VUOLE IL LINK ???;
- **Attributi:**
  - + **id: String**  
 Attributo contenente l'identificativo del profilo utente del microservizio di Speaker Recognition;
  - + **enrollmentCount: int**  
 Attributo contenente il numero di Enrollment dello **User**;
  - + **createdDateTime: String**  
 Attributo contenente la data di creazione del profilo utente nel microservizio esterno di Speaker Recognition;
  - + **enrollmentStatus: String**  
 Attributo contenente lo stato dell'Enrollment.  
 Lo stato può essere uno tra i seguenti valori:






images/ClassSRUser.png

**Figura 54:** Back-end::Auth::SRUser

- \* Enrolling: indica che la fase di enrollment è in corso;
  - \* Training: indica che il microservizio di Speaker Recognition sta elaborando e organizzando i dati ricevuti (analizza le frasi comunicate e ne costruisce un'impronta vocale);
  - \* Enrolled, ovvero che le due fasi precedenti sono state completate.
- ;

#### UserService

- **Nome:** UserService;
- **Tipo:** Class;
- **Descrizione:** questa classe si occupa di realizzare il microservizio **Auth** e, tramite **UsersDAO**, di interagire con il database degli utenti registrati;



images/ClassUsersService.png

**Figura 55:** Back-end::Auth::UserService

- **Utilizzo:** fornisce i metodi che implementano le lambda function necessarie alla gestione degli utenti. Questa classe non interagisce direttamente con il database, ma fa utilizzo di `UsersDAO`, il quale nasconde i meccanismi di accesso e persistenza dei dati nel database;
- **Attributi:**
  - `users: UsersDAO`  
Attributo che permette di contattare `UsersDAO`, il quale fornisce i meccanismi d'accesso al database degli utenti registrati;
- **Metodi:**
  - + `getUserList(event: LambdaEvent, context: LambdaContext): void`  
Metodo che implementa la lambda function che si occupa di restituire l'array degli utenti registrati;  
Parametri:
    - \* `event: LambdaEvent`  
Parametro che rappresenta la richiesta ricevuta dal `VocalAPI`. Il campo `body` di

questo attributo conterrà una stringa vuota;

\* **context:** **LambdaContext**

Parametro utilizzato dalle lambda function per inviare la risposta. Il **body** del **LambdaResponse**, ottenuto dal metodo **LambdaContext::succeed**, conterrà un Array di oggetti di tipo **User**;

+ **addUser(event: LambdaEvent, context: LambdaContext): void**

Metodo che implementa la lambda function che si occupa di aggiungere un utente registrato;

Parametri:

\* **event:** **LambdaEvent**

Parametro contenente, all'interno del campo **body** sotto forma di stringa in formato JSON, un oggetto **User** contenente tutti i dati relativi ad un utente da inserire;

\* **context:** **LambdaContext**

Parametro utilizzato dalle lambda function per inviare la risposta. La risposta, contenuta nel **LambdaResponse** parametro del metodo **LambdaContext::succeed**, possiede un attributo **body**, il quale conterrà una stringa vuota. Il risultato delle operazioni di questo metodo sarà deducibile tramite il valore dell'attributo **LambdaResponse::statusCode**;

+ **removeUser(event: LambdaIdEvent, context: LambdaContext): void**

Metodo che implementa la lambda function che si occupa di rimuovere un utente registrato;

Parametri:

\* **event:** **LambdaIdEvent**

Parametro contenente, all'interno del campo **pathParameters**, lo username dell'utente registrato che si vuole eliminare;

\* **context:** **LambdaContext**

Parametro utilizzato dalle lambda function per inviare la risposta. Il **body** del **LambdaResponse**, parametro del metodo **LambdaContext::succeed**, conterrà una stringa vuota e il risultato di questa operazione sarà deducibile dal valore dell'attributo **LambdaResponse::statusCode**;

+ **updateUser(event: LambdaIdEvent, context: LambdaContext): void**

Metodo che implementa la lambda function che si occupa di aggiornare i dati di un utente registrato;

Parametri:

\* **event:** **LambdaIdEvent**

Parametro contenente all'interno del campo **body**, sotto forma di stringa in formato JSON, un oggetto di tipo **User** contenente i dati da aggiornare e, all'interno del campo **pathParameters**, lo username dell'utente da modificare;

\* **context:** **LambdaContext**

Parametro utilizzato dalle lambda function per inviare la risposta. Il **body** del **LambdaResponse**, parametro del metodo **LambdaContext::succeed**, conterrà una stringa vuota e il risultato di questa operazione sarà deducibile dal valore dell'attributo **LambdaResponse::statusCode**;

+ **getUser(event: LambdaIdEvent, context: LambdaContext): void**

Metodo che implementa la lambda function che si occupa di restituire i dati relativi ad un utente a partire dal suo username;

Parametri:

\* **event:** **LambdaIdEvent**

Parametro contenente, all'interno del campo **pathParameters**, lo username dell'utente registrato del quale si vogliono ottenere i dati;

```

* context: LambdaContext
  Parametro utilizzato dalle lambda function per inviare la risposta. Il body del
  LambdaResponse, parametro del metodo LambdaContext::succeed, conterrà un
  oggetto , sotto forma di stringa in formato JSON, di tipo User, contenente i dati
  relativi all'utente ritornato;

+ <<create>> createUsersService(user: UserDAO): UsersService
  zzz;
Parametri:

* user: UserDAO
  zzz;

```

### VocalLoginModule

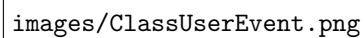
images/ClassVocalLoginModule.png

**Figura 56:** Back-end::Auth::VocalLoginModule

- **Nome:** VocalLoginModule;
- **Tipo:** Class;

- **Descrizione:** questa classe si occupa di realizzare e raggruppare tutte le operazioni necessarie all'identificazione di un utente registrato, tramite il microservizio di Speaker Recognition (SR). MANCA IL DAO SUGLI USER?CHI USA QUESTA CLASSE?;
- **Utilizzo:** fornisce un meccanismo per creare, eliminare ed ottenere un utente registrato associato ad un Enrollment, il quale è necessario all'identificazione di un utente tramite il microservizio di Speak Recognition (SR). Permette quindi di associare i parametri relativi ad un Enrollment ad un utente registrato.  
È soggetta ad una constructor-based dependency injection, la quale ha come oggetto un VocalLoginModuleConfig;
- **Attributi:**
  - `min_confidence: int`  
Attributo contenente il grado di confidenza minimo accettabile nel confronto tra ciò che l'utente comunica, al fine di effettuare l'accesso come utente registrato, e quella che dovrebbe essere la sua impronta vocale precedentemente costruita tramite il meccanismo di Enrollment;
- **Metodi:**
  - + `createUser(): String`  
Metodo che permette creare un User;
  - + `<<Create>> createVocalLoginModule(conf: VocalLoginModuleConfig): VocalLoginModule`  
Metodo che permette ???;  
Parametri:
    - \* `conf: VocalLoginModuleConfig`  
Parametro attraverso il quale viene passata la configurazione di VocalLoginModule;
  - + `addEnrollment(id: String, audio: Blob):`  
Metodo che permette di aggiungere un Enrollment;  
Parametri:
    - \* `id: String`  
Parametro relativo a ???;
    - \* `audio: Blob`  
Parametro relativo a ???;
  - + `deleteUser(id: String): Error`  
Metodo che permette di eliminare un User a partire da un id;  
Parametri:
    - \* `id: String`  
Parametro relativo a ??;
  - + `getList(): SRUserArray`  
Metodo che ritorna una lista di SRUser;
  - + `getUser(id: String): SRUser`  
Metodo che ritorna un SRUser a partire da un id;  
Parametri:
    - \* `id: String`  
Parametro relativo a ???;
  - + `resetEnrollments(id: String): Error`  
Metodo che permette di resettare un enrollment a partire da un id;  
Parametri:

```
* id: String
    Parametro relativo a ???;
+ doLogin(id: String, audio: Blob): Error
Metodo che permette di effettuare il login a partire da un id e da un audio di identifi-
cazione;
Parametri:
* id: String
    Parametro relativo a ???;
* audio: Blob
    Parametro relativo a ???;
```

**UserEvent**

images/ClassUserEvent.png

**Figura 57:** Back-end::Auth::UserEvent

- **Nome:** UserEvent;
- **Tipo:** Class;

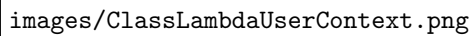
- **Descrizione:** questa classe permette alle lambda function l'invio dei dati relativi ad un **User**;
- **Utilizzo:** fornisce un meccanismo per l'invio alle lambda function di una richiesta contenente i dati relativi ad un **User**;
- **Attributi:**
  - + **cognome:** `string`  
Attributo contenente il cognome dell'utente;
  - + **nome:** `String`  
Attributo contenente il nome dell'utente;
  - + **password:** `String[0..1]`  
Attributo contenente la password dell'utente;
  - + **slack\_channel:** `String[0..1]`  
Attributo contenente il nome del canale Slack dell'utente;
  - + **sr\_id:** `String[0..1]`  
Attributo contenente l'identificativo del profilo del microservizio di Speaker Recognition legato all'utente;
  - + **username:** `String`  
Attributo contenente lo username dell'utente;

#### LambdaUserContext

- **Nome:** `LambdaUserContext`;
- **Tipo:** `Class`;
- **Descrizione:** classe che eredita `LambdaContext`, reimplementando il metodo `succeed` in modo che accetti parametri di tipo `User`;
- **Utilizzo:** fornisce un meccanismo per l'invio di un `User` presente nel sistema da API Gateway alle lambda function;
- **Metodi:**
  - + `succeed(user: LambdaUserResponse): void`  
???Parametri:
  - \* `user: LambdaUserResponse`  
Parametro contenente;

#### LambdaUserResponse

- **Nome:** `LambdaUserResponse`;
- **Tipo:** `Class`;
- **Descrizione:** classe che eredita da `LambdaResponse`, aggiungendo un attributo `body` di tipo `User`;
- **Utilizzo:** fornisce alle lambda function un meccanismo per inviare un `User` come risposta;
- **Attributi:**
  - + **body:** `User`  
Attributo contenente;



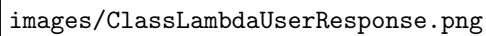
images/ClassLambdaUserContext.png

**Figura 58:** Back-end::Auth::LambdaUserContext

### **LambdaUserArrayResponse**

- **Nome:** LambdaUserArrayResponse;
- **Tipo:** Class;
- **Descrizione:** classe che eredita da LambdaResponse, aggiungendo un attributo body di tipo UserArray;
- **Utilizzo:** fornisce alle lambda function un meccanismo per inviare un array di **User** come risposta;
- **Attributi:**
  - + body: UserArray  
Attributo contenente l'array di **User** che si vuole inviare come risposta;



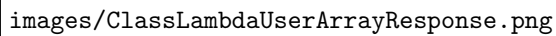


images/ClassLambdaUserResponse.png

**Figura 59:** Back-end::Auth::LambdaUserResponse

### LambdaUserArrayContext

- **Nome:** LambdaUserArrayContext;
- **Tipo:** Class;
- **Descrizione:** classe che eredita LambdaContext, reimplementando il metodo `succeed` in modo che accetti parametri di tipo `UserArray`;
- **Utilizzo:** fornisce un meccanismo per l'invio dell'array contenente tutti gli `User` presenti nel sistema da API Gateway alle lambda function;
- **Metodi:**
  - + `succeed(users: LambdaUserArrayResponse): void`  
Metodo che permette alle lambda function di inviare una risposta contenente un array di `User`;  
Parametri:



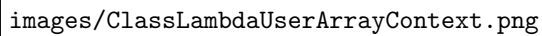
images/ClassLambdaUserArrayResponse.png

**Figura 60:** Back-end::Auth::LambdaUserArrayResponse

\* **users:** LambdaUserArrayResponse  
Parametro contenente la lista degli utenti da restituire;

### UsersDAODynamoDB

- **Nome:** UsersDAODynamoDB;
- **Tipo:** Class;
- **Descrizione:** classe che si occupa di implementare l'interfaccia **UsersDAO**, utilizzando un database DynamoDB come supporto per la memorizzazione dei dati;
- **Utilizzo:** implementa i metodi dell'interfaccia **UsersDAO** interrogando un database DynamoDB. Utilizza **AWS::DynamoDB::DocumentClient** per l'accesso al database. La dependency injection dell'oggetto **AWS::DynamoDB** viene fatta utilizzando il costruttore;
- **Padre:** UsersDAO;
- **Attributi:**



images/ClassLambdaUserArrayContext.png

**Figura 61:** Back-end::Auth::LambdaUserArrayContext

- db: AWS::DynamoDB

Attributo contenente un riferimento al modulo di Node.js utilizzato per l'accesso al database DynamoDB contenente la tabella degli utenti;

• **Metodi:**

+ addUser(user: User): ErrorObservable

Implementazione del metodo definito nell'interfaccia UsersDAO. Utilizza il metodo put del DocumentClient per aggiungere l'utente al database;

Parametri:

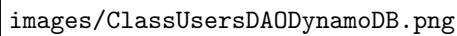
\* user: User

Utente che si vuole aggiungere al sistema;

+ getUser(username: String): UserObservable

Implementazione del metodo definito nell'interfaccia UsersDAO. Utilizza il metodo get del DocumentClient per ottenere i dati relativi ad uno User dal database;

Parametri:



images/ClassUsersDAODynamoDB.png

**Figura 62:** Back-end::Auth::UsersDAODynamoDB

```
* username: String
    Parametro contenente lo username dello User che si vuole ottenere;

+ getUserList(): UserObservable
    Implementazione del metodo dell'interfaccia UsersDAO. Utilizza il metodo scan del DocumentClient per ottenere la lista degli utenti dal database;

+ removeUser(username: String): ErrorObservable
    Implementazione del metodo dell'interfaccia UsersDAO. Utilizza il metodo delete del DocumentClient per eliminare un utente dal database;
    Parametri:

    * username: String
        Username dell'utente che si vuole rimuovere dal sistema;

+ updateUser(user: User): ErrorObservable
    Implementazione del metodo dell'interfaccia UsersDAO. Utilizza il metodo update del DocumentClient per aggiornare i dati relativi ad un utente presente all'interno del
```

```

database;
Parametri:

* user: User
    Parametro contenente i dati relativi all'utente che si vuole modificare;

+ <<Create>> createUsersDAODynamoDB(db : AWS::DynamoDB): UsersDAODynamoDB
    Constructor della classe UsersDAODynamoDB. Permette di effettuare la dependency injection di AWS::DynamoDB;
Parametri:

* db : AWS::DynamoDB
    Parametro contenente un riferimento al modulo di Node.js da utilizzare per l'accesso al database DynamoDB contenente la tabella degli utenti;

```

## VirtualAssistant

Package contenente le componenti del microservizio dell'assistente virtuale.

### Classi

#### AgentsDAO

- **Nome:** AgentsDAO;
  - **Tipo:** Class;
  - **Descrizione:** questa classe si occupa di astrarre le modalità di accesso al database contenente gli Agent disponibili;
  - **Utilizzo:** fornisce a WebhookService un meccanismo per accedere ai dati relativi agli Agent, senza conoscerne le modalità di implementazioni e di persistenza del database. A partire da un identificativo, permette operazioni di lettura, scrittura e rimozione degli Agent;
  - **Attributi:**
    - db: AWS::DynamoDB  
Da fare;
  - **Metodi:**
    - + getAgentsList(): AgentObservable  
L'Observable restituito manderà agli Observer gli agents ottenuti, uno alla volta, e poi chiama il loro metodo complete. Nel caso in cui si verifichi un errore, gli Observer iscritti verranno notificati tramite la chiamate del loro metodo error con i dati relativi all'errore verificatosi;
    - + updateAgent(agent: Agent): ErrorObservable  
Metodo che permette di aggiornare un Agent. L'Observable restituito non riceverà alcun valore, ma verrà completato in caso di aggiornamento dell'Agent avvenuta con successo. In caso di errore durante l'aggiornamento dell'Agent, gli Observer interessati verranno notificati tramite la chiamata del loro metodo error() con i dati relativi all'errore verificatosi;
- Parametri:
- \* agent: Agent  
Parametro contenente l'agente da aggiornare;

The image area is mostly blank, with the text 'images/ClassAgentsDAO.png' located in the lower-left corner. This likely represents a diagram or image that failed to load or is a placeholder.

**Figura 63:** Back-end::VirtualAssistant::AgentsDAO

**+ removeAgent(name: String): ErrorObservable**

Metodo che permette di rimuovere un Agent a partire da un name. L'Observable restituito non riceverà alcun valore, ma verrà completato in caso di rimozione dell'Agent avvenuta con successo. In caso di errore durante la rimozione dell'Agent, gli Observer interessati verranno notificati tramite la chiamata del loro metodo **error()** con i dati relativi all'errore verificatosi;

Parametri:

\* **name: String**

Parametro contenente il name dell'agente da rimuovere;

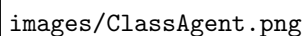
**+ addAgent(agent: Agent): ErrorObservable**

Metodo che permette di aggiungere un Agent. L'Observable restituito non riceverà alcun valore, ma verrà completato in caso di aggiunta dell'Agent avvenuta con successo. In caso di errore durante l'aggiunta dell'Agent, gli Observer interessati verranno notificati tramite la chiamata del loro metodo **error()** con i dati relativi all'errore verificatosi;

Parametri:

```
* agent: Agent
    Parametro contenente l'agente da aggiungere al database;
+ getAgent(name: String): AgentObservable
    Metodo che ritorna un Agent a partire da un name. L'Observable restituito riceverà
    l'oggetto rappresentante tale Agent, e verrà completato. Nel caso in cui l'Agent richiesto
    non sia presente nel database, gli Observer interessati non riceveranno alcun valore, ma
    verranno notificati tramite la chiamata del loro metodo error();
Parametri:
* name: String
    Parametro contenente il name dell'agente da ricevere;
```

## Agent



images/ClassAgent.png

**Figura 64:** Back-end::VirtualAssistant::Agent

- **Nome:** Agent;
- **Tipo:** Class;

- **Descrizione:** questa classe si occupa di rappresentare e organizzare i dati relativi ad un Agent di api.ai;
- **Utilizzo:** fornisce gli attributi di un Agent che dovranno essere memorizzati nel database per questo microservizio. In api.ai, un Agent ha lo scopo di trasformare il linguaggio naturale, ricevuto in input, in dati capibili per le applicazioni. Per la relativa documentazione, consultare questa pagina <https://docs.api.ai/docs/concept-agents>;
- **Attributi:**
  - + **name:** String  
Nome dell'applicazione a cui è collegato l'agent. Per ogni applicazione, abbiamo un Agent;
  - + **token:** String  
Attributo contenente il valore del token associato. Un agent è identificabile tramite esso;
  - + **lang:** String  
Attributo contenente la lingua, la quale dovrà essere sempre inglese (en);

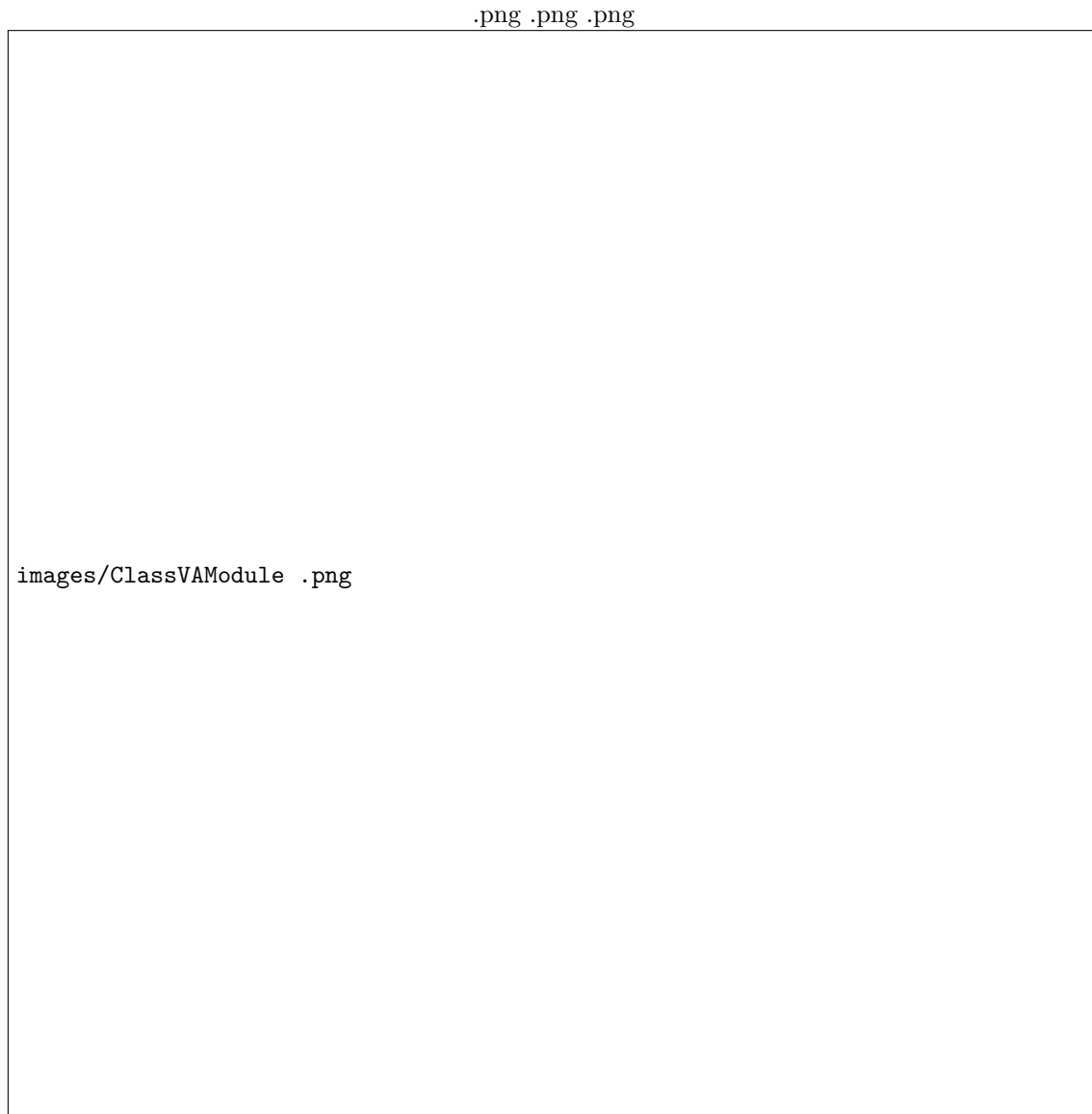
### VAModule

- **Nome:** VAModule ;
- **Tipo:** Interface;
- **Descrizione:** questa classe definisce l'interfaccia dei moduli che si occupano di interrogare le API di un assistente virtuale;
- **Utilizzo:** fornisce la definizione dei metodi che dovranno essere implementati, in maniera tale da permettere ad un modulo che si interfacci con un assistente virtuale di essere utilizzato da VAService. — Fornisce la definizione dei metodi che dovranno essere implementati, in maniera tale da permettere ad un modulo che si interfacci con api.ai di essere utilizzato da VAService;
- **Figlio:** ApiAiVAAdapter;
- **Metodi:**
  - + **query(str: VAQuery): VResponse**  
Metodo che permette di interrogare l'assistente virtuale;  
Parametri:
    - \* **str: VAQuery**  
Parametro contenente i dati necessari all'interrogazione dell'assistente virtuale;

### ApiAiVAAdapter

- **Nome:** ApiAiVAAdapter;
- **Tipo:** Class;
- **Descrizione:** questa classe si occupa di accedere alle api dell'assistente virtuale api.ai implementando l'interfaccia VAModule. — Questa classe si occupa di convertire l'interfaccia fornita da api.ai in una più adatta alle esigenze dell'applicazione, definita da VAModule. Facendo da Adapter tra le API di api.ai (adaptee) e l'interfaccia VAModule (target) utilizzata da VAService, permette l'interoperabilità tra queste due interfacce;
- **Utilizzo:** questa classe permette di interrogare le API di api.ai, ottenendo una risposta. Riceve una dependency injection di Agent dal costruttore, in modo da sapere a quale Agent di api.ai devono essere mandate le richieste. Per fare le richieste HTTP alle API il metodo **query** utilizza il modulo request-promise. — Fornisce a VAModule un meccanismo che permette di





**Figura 65:** Back-end::VirtualAssistant::VAModule

interrogare le API di api.ai, in modo da consentire a **VAService** l'utilizzo di quest'ultime utilizzando un'interfaccia distinta e più consona alle proprie esigenze.

È soggetta ad una constructor-based dependency injection, la quale ha come oggetto un **Agent** relativo alle richieste da inviare;

- **Padre:** VAModule <<interface>>;

- **Attributi:**

- **agent:** Agent

Attributo contenente lo **Agent** al quale inviare le richieste;

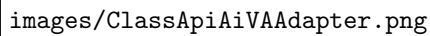
- **VERSION:** String

Da fare;

- **Metodi:**

- + <<Create>> createApiAiVAAdapter(agent: Agent): ApiAiVAAdapter

Da fare;



images/ClassApiAiVAAdapter.png

**Figura 66:** Back-end::VirtualAssistant::ApiAiVAAdapter

Parametri:

- \* **agent:** Agent  
Da fare;

- + **query(str: VAQuery): VAResponse**

Metodo che permette di interrogare lo Agent in api.ai;

Parametri:

- \* **str:** VAQuery  
Attributo contenente i dati relativi all'interrogazione da porre allo Agent in api.ai;

- + **intents():**

Metodo che permette;

- + **contexts():**

Metodo che permette;

```
+ userEntities():  
Metodo che permette;
```

### **VAResponse**



images/ClassVAResponse.png

**Figura 67:** Back-end::VirtualAssistant::VAResponse

- **Nome:** VAResponse;
- **Tipo:** Class;
- **Descrizione:** questa classe si occupa di rappresentare l'intera risposta dell'assistente virtuale, fornita in seguito ad un'interrogazione ;
- **Utilizzo:** fornisce gli attributi relativi ad una risposta dell'assistente virtuale. Viene utilizzata dalle classi che implementano l'interfaccia **VAModule**, in maniera tale da fornire la risposta dell'assistente virtuale;
- **Attributi:**

+ **session\_id:** String

Rappresenta l'id univoco della sessione corrente dell'assistente virtuale;

+ **res:** ResponseBody

Attributo contenente il corpo della risposta ricevuta dall'assistente virtuale. Il contenuto di questo attributo sarà passato senza modifiche al metodo `Client::ApplicationManager::Application::` dell'applicazione;

+ **action:** String

Attributo contenente l'azione che l'assistente virtuale richiede di compiere al client. La stringa è nel formato `[nome_applicazione.comando]`, dove `nome_applicazione` indica l'applicazione che deve essere eseguita, mentre `comando` indica il comando che il client deve far eseguire all'applicazione.

Ad esempio, `conversation.displayMsgs` comunica al client di far eseguire il comando `displayMsgs` all'applicazione che si occupa di mostrare la conversazione;

## ResponseBody



images/ClassResponseBody.png

**Figura 68:** Back-end::VirtualAssistant::ResponseBody

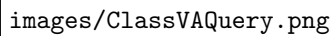
- **Nome:** `ResponseBody`;
- **Tipo:** `Class`;
- **Descrizione:** questa classe si occupa di rappresentare il corpo della risposta, fornita dall'assistente virtuale, in seguito ad un'interrogazione;
- **Utilizzo:** fornisce gli attributi necessari per rappresentare il corpo della risposta dell'assistente virtuale.  
Viene passata come parametro al metodo `cmdHandler` delle varie applicazioni, il quale si occupa di estrarre i parametri necessari ad eseguire il comando ricevuto. DOV'È IL METODO `cmdHandler` ??? DOV'È IL METODO `cmdHandler` ??? DOV'È IL METODO `cmdHandler` ??? DOV'È IL METODO `cmdHandler` ??? DOV'È IL METODO `cmdHandler` ???

- **Attributi:**

- + `text_request: String`  
Attributo contenente il testo della richiesta dell'utente;
- + `text_response: String`  
Attributo che contiene il testo della risposta dell'assistente virtuale;
- + `contexts: ObjectAssocArray[0..1]`  
Array contenente i context ricevuti dall'assistente virtuale;
- + `data: Object[0..1]`  
Attributo che può essere utilizzato per scambiare dati tra client e l'eventuale webhook. Il suo contenuto dipende dal servizio webhook utilizzato. Il client si deve occupare di reinviare i dati presenti in questo campo di una determinata risposta nella richiesta successiva. ??? DOVREMMO MENZIONARE IL DISCORSO CHE VIENE PASSATO AVANTI E INDIETRO IL TOKEN — In particolare, questo attributo viene utilizzato per lo scambio del token dello agent in `api.ai`;

## VAQuery

- **Nome:** `VAQuery`;
- **Tipo:** `Class`;
- **Descrizione:** questa classe si occupa di rappresentare una richiesta da porre all'assistente virtuale;
- **Utilizzo:** fornisce gli attributi necessari che compongono una richiesta all'assistente virtuale. Viene utilizzata dal metodo `query` delle classi che implementano l'interfaccia `VAModule` per interrogare i rispettivi assistenti virtuali;
- **Attributi:**
  - + `text: String[0..1]`  
Attributo la cui presenza è obbligatoria a meno che non sia presente l'attributo `event`. Contiene il testo della frase che si vuole comunicare all'assistente;
  - + `event: VAEventObject[0..1]`  
Attributo la cui presenza è obbligatoria, a meno che non sia presente l'attributo `text`. Indica l'evento di cui si richiede l'esecuzione.  
Per una definizione di evento fare riferimento alla documentazione di `api.ai` alla pagina <https://docs.api.ai/docs/concept-events>;
  - + `session_id: String`  
Attributo contenente l'id della sessione dell'assistente virtuale. Deve essere generato dal client;



images/ClassVAQuery.png

**Figura 69:** Back-end::VirtualAssistant::VAQuery

+ data: Object[0..1]

Oggetto che permette l'invio dei dati necessari all'eventuale webhook per svolgere la sua funzione;

#### VAService

- **Nome:** VAService;
- **Tipo:** Class;
- **Descrizione:** questa classe si occupa di rappresentare il microservizio Virtual Assistant;
- **Utilizzo:** fornisce il metodo necessario all'interrogazione dell'assistente virtuale;
- **Attributi:**
  - **agents:** AgentsDAO  
Attributo che permette di contattare AgentsDAO, il quale fornisce i meccanismi d'accesso al database degli Agent disponibili;



images/ClassVAService.png

**Figura 70:** Back-end::VirtualAssistant::VAService

- **va\_module:** VAModule

Attributo contenente il VAModule. VAModule è un'interfaccia, implementata da ApiAi-VAAadapter. Non dovremmo dire che vengono contattati i metodi implementati in quest'ultima classe ??? —;

• **Metodi:**

+ <<Create>> **createVAService**(agents: AgentsDAO, va: VAModule): VAService  
Costruttore che realizza una dependency injection, avente come oggetti un AgentsDAO e un VAModule;

Parametri:

\* **agents:** AgentsDAO  
Da fare;

\* **va:** VAModule  
Da fare;

+ **query**(event: LambdaEvent, context: LambdaContext): void

Questo metodo implementa la lambda function che si occupa dell'interrogazione dell'assistente virtuale. A partire da una richiesta contenente il testo della richiesta dell'utente, questo metodo esegue una chiamata all'endpoint /query di api.ai e, a partire dalla risposta ricevuta, manda la risposta utilizzando il context;

Parametri:

\* **event:** `LambdaEvent`

Parametro contenente l'evento con i dati relativi alla richiesta di API Gateway. Il campo **body** di questo evento conterrà una stringa in formato JSON nel formato seguente:

```

1      {
2          "app": "nome_applicazione",
3          "query": "VAQuery"
4      }
```

con **app** stringa che corrisponde al nome dell'applicazione che manda la richiesta, e **query** oggetto del tipo `VAQuery` contenente i dati relativi alla query da mandare all'assistente virtuale;

\* **context:** `LambdaContext`

Parametro utilizzato dalle lambda function per inviare la risposta. La risposta, contenuta nel `LambdaResponse` parametro del metodo `LambdaContext::succeed`, possiede un attributo **body**, il quale conterrà il corpo di essa sotto forma di una stringa in formato JSON, organizzando i dati nel seguente modo:

```

1      {
2          "action": "String",
3          "res": {
4              "contexts": "ObjectAssocArray",
5              "data": "Object",
6              "text_request": "String",
7              "text_response": "String",
8          },
9          "session_id": "String"
10     }
```


Dove:

- **action:** attributo contenente l'azione che l'assistente virtuale richiede di compiere al client. La stringa è nel formato `[nome_applicazione.comando]`, dove `nome_applicazione` indica l'applicazione che deve essere eseguita, mentre `comando`

## VAQueryEvent

- **Nome:** `VAQueryEvent`;
- **Tipo:** `Class`;
- **Descrizione:** da fare. ??? DA ELIMINARE ??? DA ELIMINARE??? DA ELIMINARE??? DA ELIMINARE??? DA ELIMINARE??? DA ELIMINARE??? DA ELIMINARE??? DA ELIMINARE??? DA ELIMINARE??? DA ELIMINARE??? DA ELIMINARE??? DA ELIMINARE??? DA ELIMINARE??? DA ELIMINARE???;





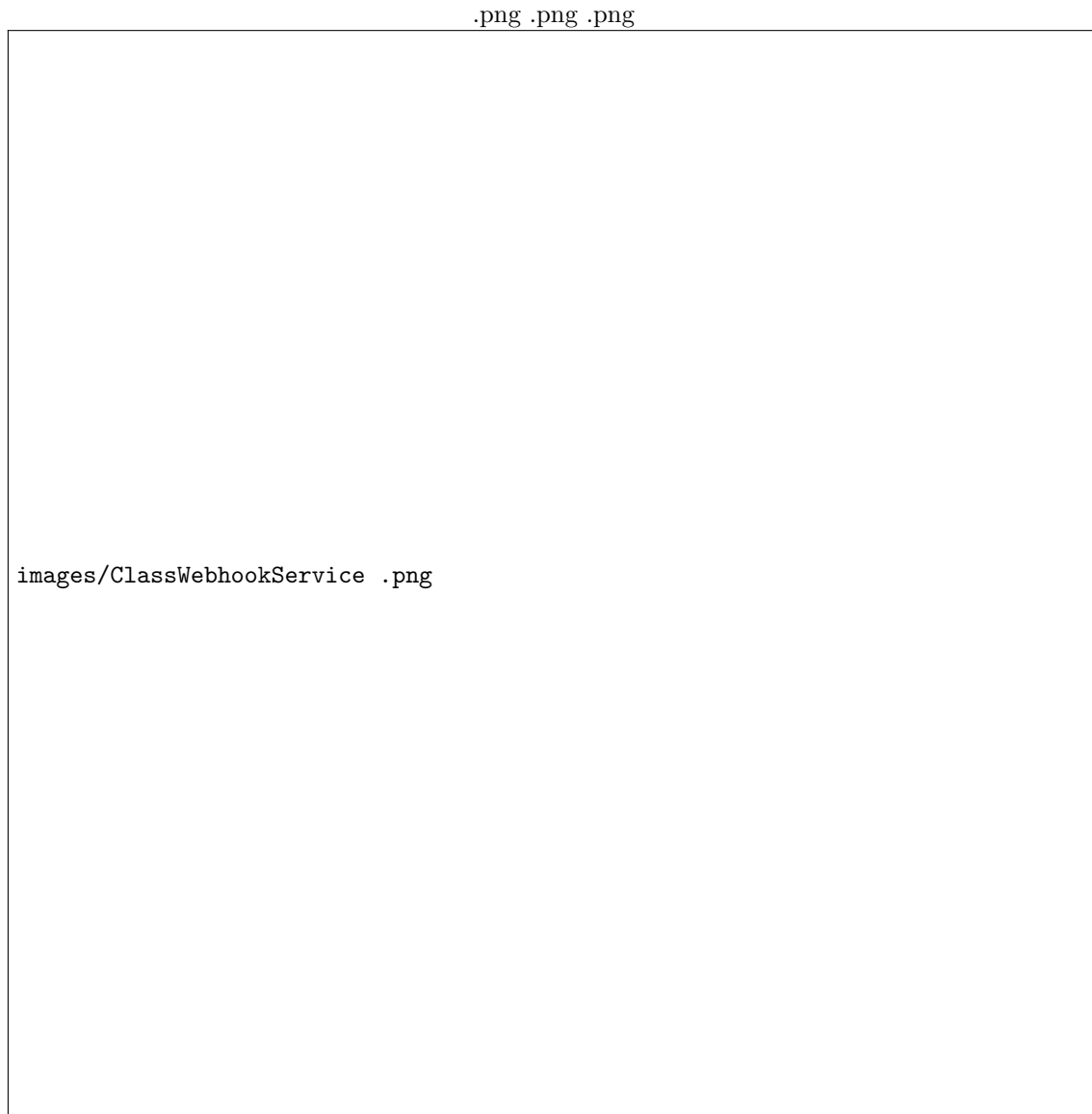
images/ClassVAQueryEvent.png

**Figura 71:** Back-end::VirtualAssistant::VAQueryEvent

- **Utilizzo:** da fare;
- **Attributi:**
  - + app: String  
Da fare;
  - + query: VAQuery  
Da fare;

### WebhookService

- **Nome:** WebhookService ;
- **Tipo:** Interface;
- **Descrizione:** questa classe definisce l'interfaccia dei moduli che implementano dei webhook conformi alle specifiche di api.ai;



**Figura 72:** Back-end::VirtualAssistant::WebhookService

- **Utilizzo:** fornisce una serie di metodi necessari per definire un servizio che soddisfi i requisiti per webhook di api.ai. Per la relativa documentazione, consultare la pagina <https://docs.api.ai/docs/webhook>;
- **Figli:** ConversationWebhookService, AdministrationWebhookService;
- **Metodi:**

```
+ webhook(event: LambaEvent, context: LambdaContext): void
```

Metodo che fornisce l'interfaccia di una lambda function compatibile con i requisiti per webhook di api.ai;

Parametri:

```
* event: LambaEvent
```

Parametro contenente i dati mandati da api.ai al WebhookService;


```
* context: LambdaContext
```

Parametro contenente il contesto da utilizzare per inviare la risposta dal Webhook-

Service ad api.ai.

La risposta mandata dovrà rispettare i requisiti per i servizi di webhook di api.ai;

### Context



images/ClassContext.png

**Figura 73:** Back-end::VirtualAssistant::Context

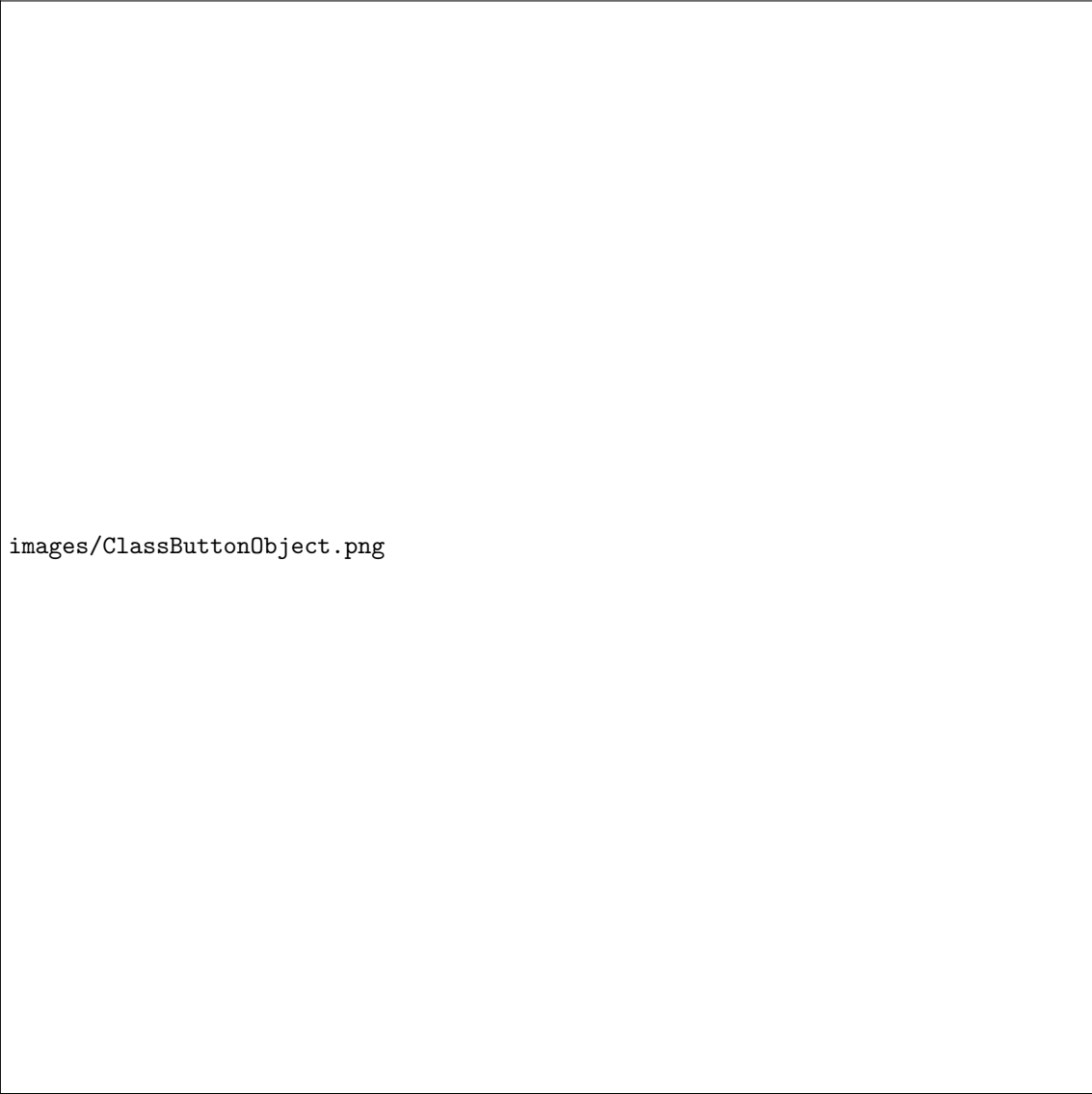
- **Nome:** Context;
- **Tipo:** Class;
- **Descrizione:** questa classe si occupa di rappresentare e organizzare gli attributi relativi ad un Context in api.ai;
- **Utilizzo:** fornisce gli attributi di un Context. In api.ai, un Context è una stringa che rappresenta il contesto corrente nel quale un utente somministra una richiesta, in maniera tale da disambiguare il più possibile quest'ultime.  
Per la relativa documentazione, consultare questa pagina <https://docs.api.ai/docs/concept-contexts>;
- **Attributi:**

```
+ name: String
Attributo contenente il nome del Context;

+ parameters: StringAssocArray
Attributo contenente l'array dei parametri che compongono il Context;

+ lifespan: int
Attributo contenente il lifespan del Context. Questo valore indica per quanti altri
matched intents bisogna mantenere il Context. Per chiarire quanto appena detto, con-
sultare la relativa documentazione in questa pagina https://api.ai/blog/2015/11/23/Contexts/;
```

### ButtonObject



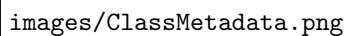
images/ClassButtonObject.png

**Figura 74:** Back-end::VirtualAssistant::ButtonObject

- **Nome:** ButtonObject;
- **Tipo:** Class;
- **Descrizione:** questa classe si occupa di rappresentare l'oggetto buttons di api.ai;

- **Utilizzo:** fornisce gli attributi per rappresentare l'oggetto buttons relativo ad una risposta.  
Per la relativa documentazione, consultare la pagina <https://docs.api.ai/docs/rich-messages>;
- **Attributi:**
  - + **text:** String  
Attributo contenente il testo del button;
  - + **postback:** String  
Attributo contenente il testo da inviare, ad api.ai o un URL, dopo che il button è stato selezionato;

## Metadata



images/ClassMetadata.png


**Figura 75:** Back-end::VirtualAssistant::Metadata

- **Nome:** Metadata;
- **Tipo:** Class;

- **Descrizione:** questa classe si occupa di rappresentare e organizzare i dati relativi a intents e contexts;
- **Utilizzo:** fornisce gli attributi relativi ai dati di intents e contexts e viene utilizzato come attributo della classe `ProcessingResult`. Per la relativa documentazione, consultare la pagina <https://docs.api.ai/docs/query#response>;
- **Attributi:**
  - + `intentId: String`  
Attributo contenente l'identificativo per un intent;
  - + `webhookUsed: String`  
Attributo contenente un valore booleano che indica se è stato usato un webhook. Per chiarire quanto detto, consultare la relativa documentazione <https://docs.api.ai/docs/webhook>;
  - + `webhookForSlotFillingUsed: String`  
Attributo contenente un valore booleano che indica se è stato usato un webhook for slot filling. Per chiarire quanto detto, consultare la relativa documentazione <https://docs.api.ai/docs/webhook#webhook-for-slot-filling>;
  - + `intentName: String`  
Attributo contenente il nome dell'intent;

## MsgObject

- **Nome:** `MsgObject`;
- **Tipo:** `Class`;
- **Descrizione:** questa classe si occupa di rappresentare e organizzare gli attributi relativi ad un `MsgObject`, il quale definisce un tipo unico tra tutti i messaggi (dal contenuto eterogeneo) contenuti in un `Fulfillment`;
- **Utilizzo:** fornisce gli attributi di un `MsgObject`, il quale sarà contenuto in un `Fulfillment`. La classe `Fulfillment` fa utilizzo di un array di essi per adempire alla richiesta di un utente;
- **Attributi:**
  - + `type: int`  
Attributo contenente;
  - + `speech: String[0..1]`  
Attributo contenente;
  - + `imageUrl: String[0..1]`  
Attributo contenente;
  - + `title: String[0..1]`  
Attributo contenente;
  - + `subtitle: String[0..1]`  
Attributo contenente;
  - + `buttons: ButtonObjectArray[0..1]`  
Attributo contenente;
  - + `replies: StringArray[0..1]`  
Attributo contenente;
  - + `payload: Object[0..1]`  
Attributo contenente;

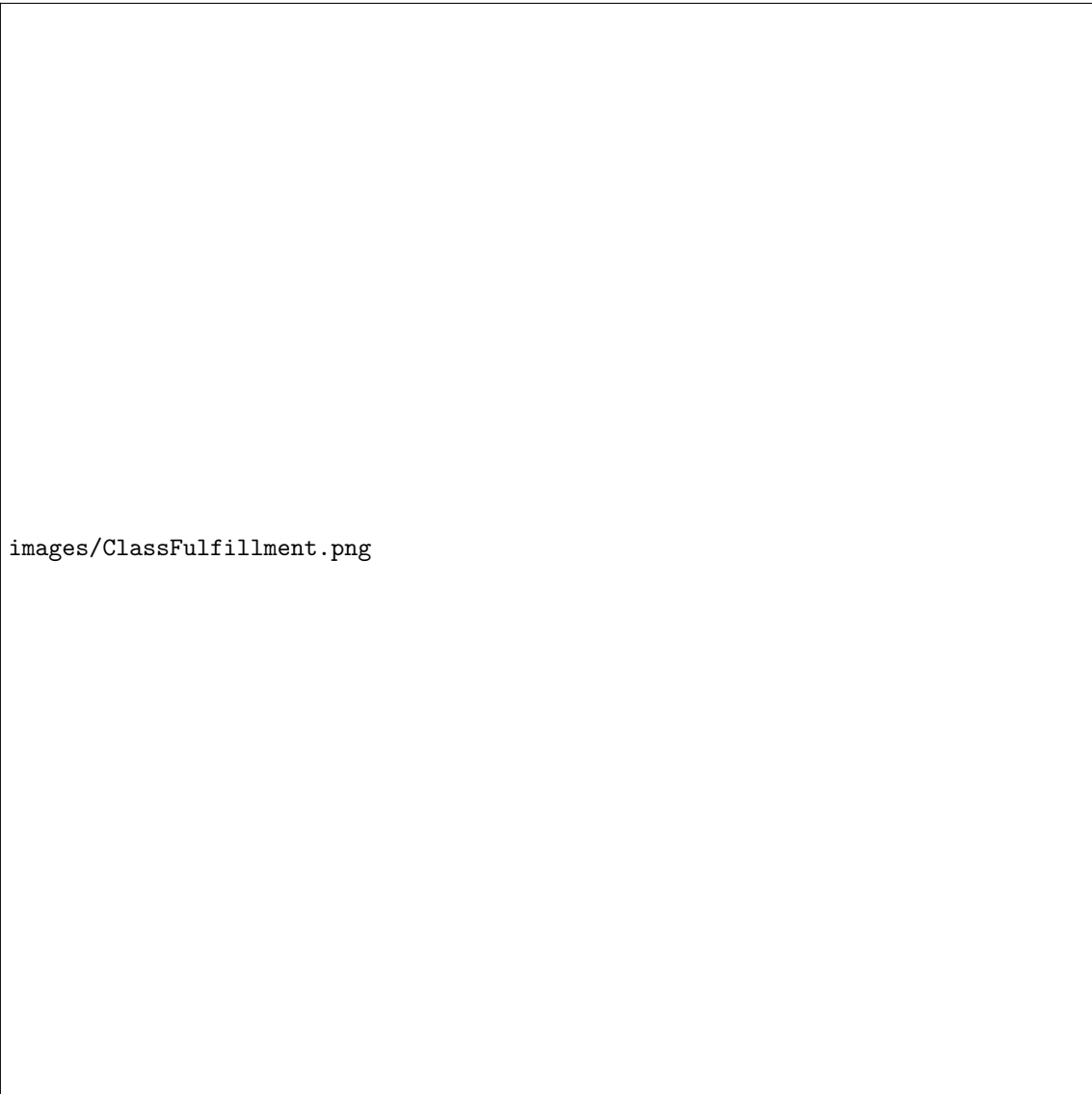


images/ClassMsgObject.png

**Figura 76:** Back-end::VirtualAssistant::MsgObject

### Fulfillment

- **Nome:** Fulfillment;
- **Tipo:** Class;
- **Descrizione:** questa classe si occupa di rappresentare e organizzare gli attributi relativi ad un fulfillment di api.ai;
- **Utilizzo:** fornisce gli attributi di un fulfillment. In api.ai un fulfillment è tutto ciò che viene ritornato dalla richiesta di utente. In particolare, è l'adempimento ad una richiesta e può comprendere diversi campi dati. Per chiarire quanto appena detto, consultare la relativa documentazione <https://docs.api.ai/docs/webhook>;
- **Attributi:**
  - + speech: String  
Attributo contenente il testo relativo alla risposta fornita;



images/ClassFulfillment.png

**Figura 77:** Back-end::VirtualAssistant::Fulfillment

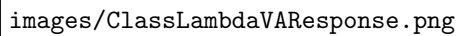
**+ messages:** MsgObjectArray

Attributo contenente l'array di tutti i campi dati presenti nel messages. Il tipo è un MsgObject in quanto i tipi degli elementi di messages sono eterogenei fra loro;

### LambdaVAResponse

- **Nome:** LambdaVAResponse;
- **Tipo:** Class;
- **Descrizione:** classe che eredita da LambdaResponse, aggiungendo un attributo body di tipo VA. DA ELIMINARE DA ELIMINARE DA ELIMINARE DA ELIMINARE DA ELIMINARE;
- **Utilizzo:** fornisce alle lambda function un meccanismo per inviare un VA come risposta;
- **Padre:** LambdaResponse;
- **Figlio:** LambdaEmptyResponse ;





images/ClassLambdaVAResponse.png

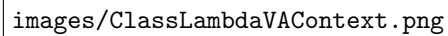
**Figura 78:** Back-end::VirtualAssistant::LambdaVAResponse

- **Attributi:**

- + body: VResponse  
Attributo contenente;

#### **LambdaVAContext**

- **Nome:** LambdaVAContext;
- **Tipo:** Class;
- **Descrizione:** classe che eredita LambdaContext, reimplementando il metodo `succeed` in modo che accetti parametri di tipo VA;
- **Utilizzo:** fornisce un meccanismo per l'invio dell'array contenente tutti i VA presenti nel sistema da API Gateway alle lambda function;
- **Padre:** LambdaContext;



images/ClassLambdaVAContext.png

**Figura 79:** Back-end::VirtualAssistant::LambdaVAContext

- **Figlio:** LambdaEmptyContext;
- **Metodi:**
  - + done(res: LambdaVAResponse): void  
Metodo che permette;  
Parametri:
    - \* res: LambdaVAResponse  
Parametro contenente;
  - + succeed(res: LambdaVAResponse): void  
Metodo che permette;  
Parametri:
    - \* res: LambdaVAResponse  
Parametro contenente;
  - + fail(res: LambdaVAResponse): void  
Metodo che permette;

Parametri:

\* **res:** LambdaVAResponse  
Parametro contenente;

### VAEventObject



images/ClassVAEventObject.png

**Figura 80:** Back-end::VirtualAssistant::VAEventObject

- **Nome:** VAEventObject;
- **Tipo:** Class;
- **Descrizione:** questa classe rappresenta il campo event di una richiesta all'assistente virtuale;
- **Utilizzo:** fornisce i campi necessari all'interrogazione di un assistente virtuale, utilizzando il nome di un evento e dei parametri al posto della stringa di query `VAQuery::text`. Per la relativa documentazione, consultare la pagina <https://docs.api.ai/docs/concept-events>;
- **Attributi:**

+ **name:** **String**

Nome dell'evento che si vuole far eseguire all'assistente virtuale;

+ **data:** **Object[0..1]**

Oggetto contenente i parametri necessari all'assistente virtuale per l'esecuzione dell'evento specificato. Tali parametri saranno inseriti come coppie chiave-valore, dove la chiave indica il nome del parametro;

### **AgentsDAODynamoDB**



**Figura 81:** Back-end::VirtualAssistant::AgentsDAODynamoDB

- **Nome:** AgentsDAODynamoDB;
- **Tipo:** Class;
- **Descrizione:** classe che si occupa di implementare l'interfaccia **AgentsDAO**, utilizzando un database DynamoDB come supporto per la memorizzazione dei dati;

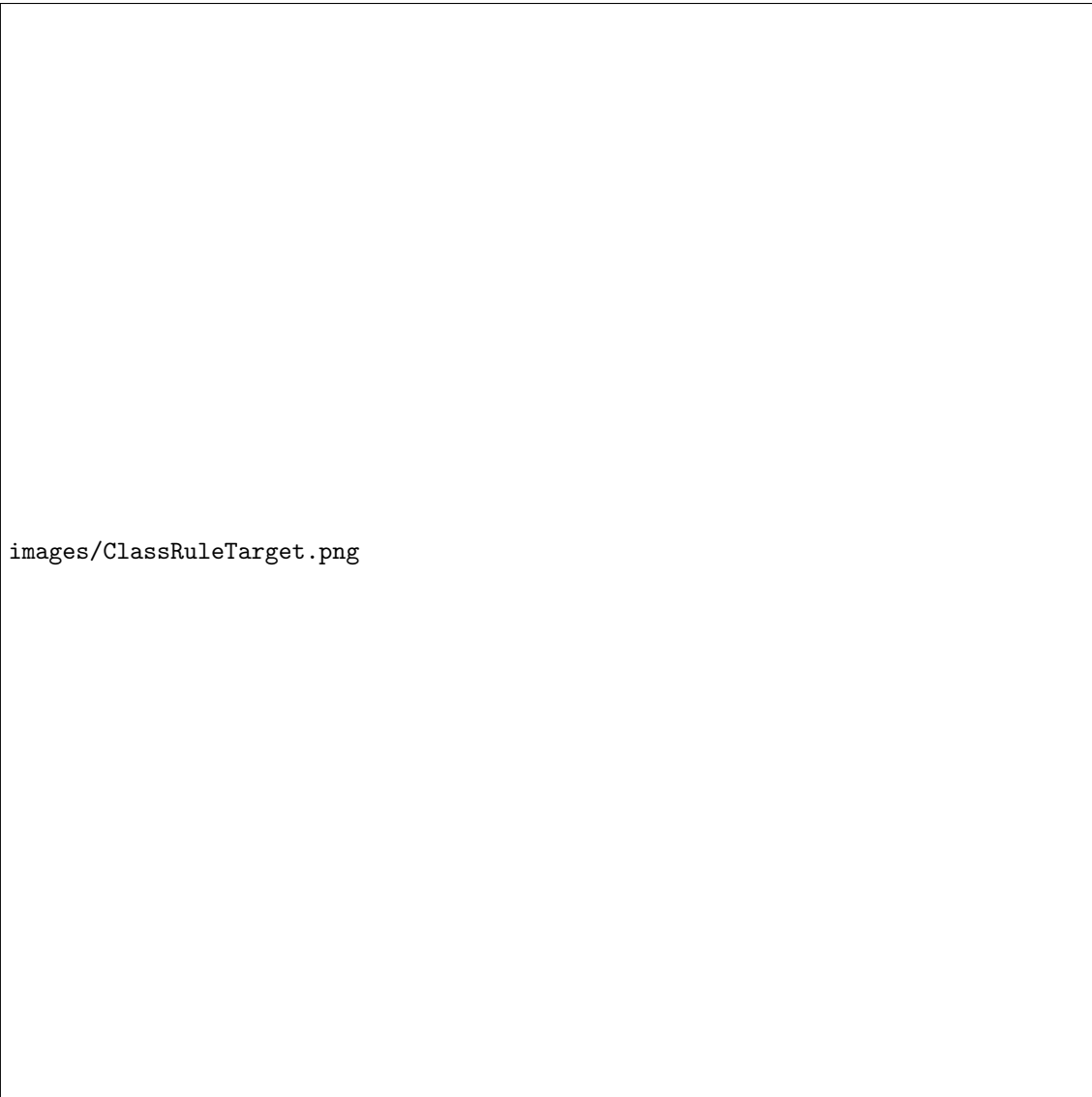
- **Utilizzo:** implementa i metodi dell'interfaccia **AgentsDAO** interrogando un database DynamoDB. Utilizza **AWS::DynamoDB::DocumentClient** per l'accesso al database. La dependency injection dell'oggetto **AWS::DynamoDB** viene fatta utilizzando il costruttore;
- **Attributi:**
  - **db: AWS::DynamoDB**  
Attributo contenente un riferimento al modulo di Node.js utilizzato per l'accesso al database DynamoDB contenente la tabella degli utenti;
- **Metodi:**
  - + **addAgent(agent: Agent): ErrorObservable**  
Implementazione del metodo definito nell'interfaccia **AgentsDAO**. Utilizza il metodo **put** del **DocumentClient** per aggiungere l'utente al database;  
Parametri:
    - \* **agent: Agent**  
Parametro contenente l'agente da aggiungere al database;
  - + **getAgent(name: String): AgentObservable**  
Implementazione del metodo definito nell'interfaccia **AgentsDAO**. Utilizza il metodo **get** del **DocumentClient** per ottenere i dati relativi ad uno **User** dal database;  
Parametri:
    - \* **name: String**  
Parametro contenente il nome dell'agente da ricevere;
  - + **getAgentList(): AgentObservable**  
Implementazione del metodo dell'interfaccia **AgentsDAO**. Utilizza il metodo **scan** del **DocumentClient** per ottenere la lista degli utenti dal database;
  - + **removeAgent(name: String): ErrorObservable**  
Implementazione del metodo dell'interfaccia **AgentsDAO**. Utilizza il metodo **delete** del **DocumentClient** per eliminare un utente dal database;  
Parametri:
    - \* **name: String**  
Parametro contenente il nome dell'agente da rimuovere;
  - + **updateAgent(agent: Agent): ErrorObservable**  
Implementazione del metodo dell'interfaccia **AgentsDAO**. Utilizza il metodo **update** del **DocumentClient** per aggiornare i dati relativi ad un utente presente all'interno del database;  
Parametri:
    - \* **agent: Agent**  
Parametro contenente l'agente da aggiornare;
  - + **<> createAgentsDAODynamoDB(db: AWS::DynamoDB): AgentsDAODynamoDB**  
Constructor della classe **AgentsDAODynamoDB**. Permette di effettuare la dependency injection di **AWS::DynamoDB**;  
Parametri:
    - \* **db: AWS::DynamoDB**  
Parametro contenente un riferimento al modulo di Node.js da utilizzare per l'accesso al database DynamoDB contenente la tabella degli agenti;

## Rules

Package che contiene le componenti necessarie alla gestione delle impostazioni (direttive) dell'assistente virtuale.

### Classi

#### RuleTarget

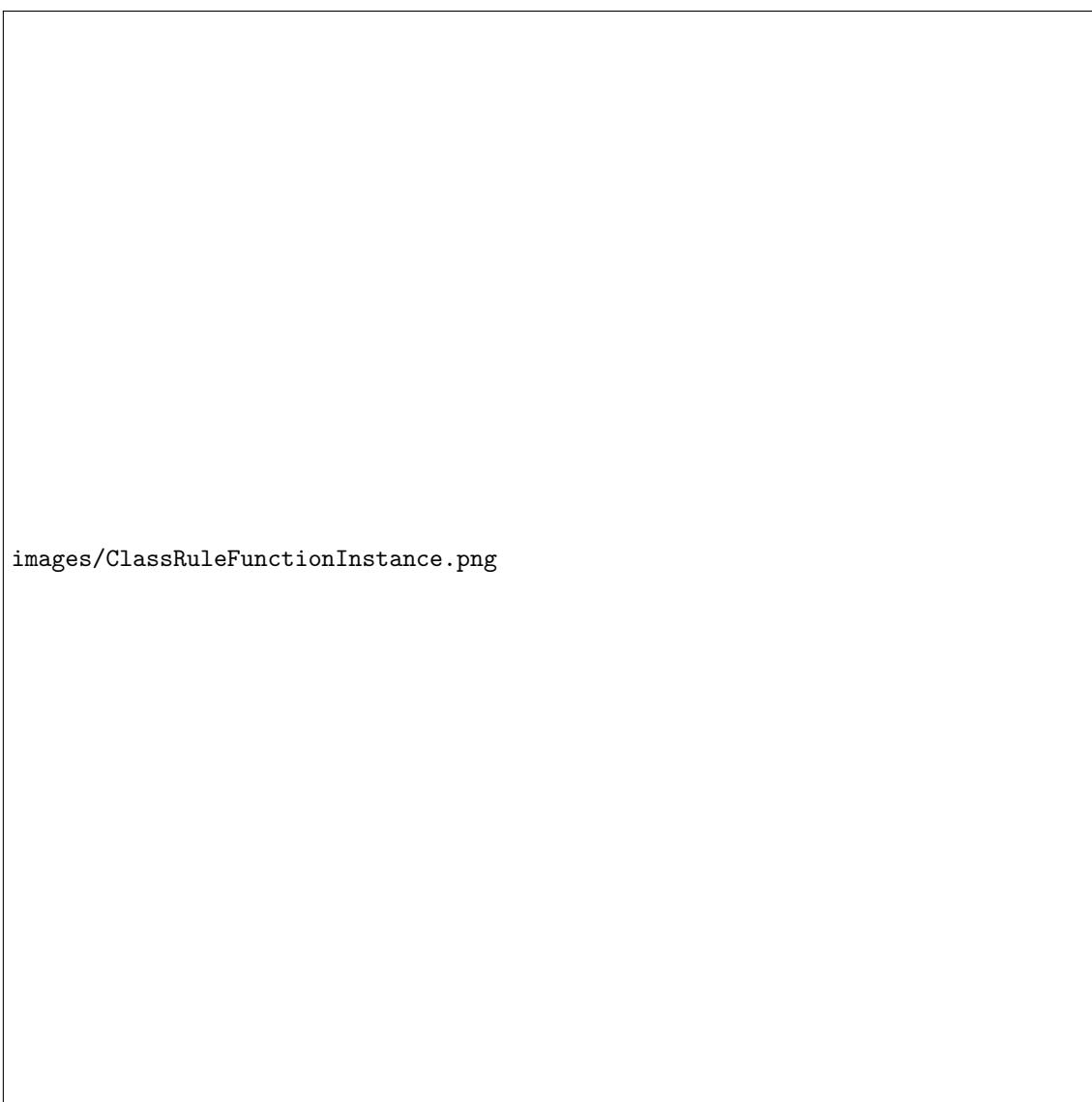


**Figura 82:** Back-end::Rules::RuleTarget

- **Nome:** RuleTarget;
- **Tipo:** Class;
- **Descrizione:** questa classe si occupa di rappresentare e organizzare i dati relativi a un target di una Rule;

- **Utilizzo:** fornisce gli attributi di un target di una Rule che dovranno essere memorizzati nel database per questo microservizio. Viene utilizzata dalla classe Rule per definire un Array di Target ai quali applicare la sua funzione;
- **Attributi:**
  - + `company: String`  
Attributo contenente il nome dell'azienda;
  - + `name: String`  
Attributo contenente;
  - + `member: String`  
Attributo contenente;

### RuleFunctionInstance

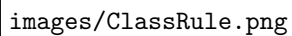


**Figura 83:** Back-end::Rules::RuleFunctionInstance

- **Nome:** RuleFunctionInstance;

- **Tipo:** Class;
- **Descrizione:** questa classe si occupa di rappresentare i dati relativi alla funzione di una direttiva;
- **Utilizzo:** fornisce un meccanismo per specificare la modifica di comportamento del sistema in seguito all'applicazione di una determinata direttiva;
- **Attributi:**
  - + **function:** String  
Attributo contenente la funzione da applicare;
  - + **params:** Array  
Attributo contenente l'array dei parametri relativi alla funzione;

## Rule

The image shows a diagram of the Rule class structure, which is a UML class diagram. It includes attributes like function and params, and their descriptions. The diagram is located in the center of the page, within a large rectangular frame.

images/ClassRule.png

**Figura 84:** Back-end::Rules::Rule

- **Nome:** Rule;



- **Tipo:** Class;
- **Descrizione:** questa classe si occupa di rappresentare e organizzare i dati relativi ad una Rule, ovvero una direttiva definita da un amministratore;
- **Utilizzo:** fornisce i metodi getter e setter per i parametri relativi ad una direttiva, i quali dovranno essere memorizzati nel database per questo microservizio. Tramite il metodo `setFunction`, è soggetta ad una setter-based dependency injection che ha come oggetto una `RuleFunctionInstance`.  
È utilizzata dalla classe `RulesDAO` e dalle classi che utilizzano quest'ultima;
- **Attributi:**
  - `targets: RuleTargetArray`  
Attributo contenente i targets della Rule;
  - `name: String`  
Attributo contenente il nome della Rule;
  - `id: int`  
Attributo contenente l'id della Rule;
  - `ac_mode: int`  
Attributo contenente 0 per positivo, 1 per negativo;
  - `ac_list: StringArray`  
Attributo contenente l'array di stringhe di id amministratori abilitati/disabilitati in base a valore di `ac_mode`; - `enabled: boolean`  
*Attributo contenente un valore che dice se la Rule è abilitata o meno;*
  - `function: RuleFunctionInstance`  
Attributo contenente la funzione della Rule;
- **Metodi:**
  - + `<<Create>> Rule(targ: RuleTargetArray, name: String, ac_mode: int, ac_list: StringArray, en: boolean, function: String): Rule`  
Metodo che permette di instanziare un oggetto `Rule` a partire da un nome, una lista dei targets un `ac_mode`, un `ac_list`, una funzione da applicare e un valore booleano per abilitarla o meno;  
Parametri:
    - \* `targ: RuleTargetArray`  
Parametro contenente l'array dei targets da assegnare alla Rule;
    - \* `name: String`  
Parametro contenente il nome da assegnare alla Rule;
    - \* `ac_mode: int`  
Parametro contenente l'`ac_mode` da assegnare alla Rule;
    - \* `ac_list: StringArray`  
Parametro contenente l'array di id degli amministratori abilitati/disabilitati da assegnare alla Rule;
    - \* `en: boolean`  
Parametro contenente il valore booleano da assegnare alla Rule per abilitarla o meno;
    - \* `function: String`  
Parametro contenente la funzione da assegnare alla Rule;
  - + `setTargets(targ: RuleTargetArray): void`  
Metodo che permette di passare un Array contenente i targets per la Rule;  
Parametri:

```
* targ: RuleTargetArray
    Parametro contenente l'array dei targets da passare;

+ setName(name: String): void
Metodo che permette di passare il nome per la Rule;
Parametri:

    * name: String
        Parametro contenente il nome della Rule da passare;

+ setId(id: int): void
Metodo che permette di passare l'id per la Rule;
Parametri:

    * id: int
        Parametro contenente l'id da passare;

+ setAcMode(acm: int): void
Metodo che permette di passare l'ac_mode per la Rule;
Parametri:

    * acm: int
        Parametro contenente l'ac_mode da passare;

+ setAcList(acl: StringArray): void
Metodo che permette di passare gli id degli amministratori abilitati/disabilitati per la Rule;
Parametri:

    * acl: StringArray
        Parametro contenente l'ac_list da passare;

+ setEnabled(en: boolean): void
Metodo che permette di passare un valore da impostare ad enabled per la Rule;
Parametri:

    * en: boolean
        Parametro contenente il valore booleano da passare;

+ setFunction(function: RuleFunctionInstance): void
Metodo che permette di passare la funzione da applicare per la Rule;
Parametri:

    * function: RuleFunctionInstance
        Parametro contenente la function da passare;

+ getName(): String
Metodo che permette di ottenere il nome della Rule;

+ getTargets(): RuleTargetArray
Metodo che permette di ottenere l'array contenente i targets della Rule;

+ getId(): int
Metodo che permette di ottenere l'id della Rule;

+ getAcMode(): int
Metodo che permette di ottenere l'ac_mode della Rule;

+ getAcList(): StringArray
Metodo che permette di ottenere la lista degli id degli amministratori abilitati/disabili-
```

tati della Rule;

+ isEnabled(): boolean

Metodo che permette di capire se la Rule è abilitata o meno;

+ getFunction(): void

Metodo che permette di ottenere la Function applicata dalla Rule;

## RulesDAO

images/ClassRulesDAO.png

**Figura 85:** Back-end::Rules::RulesDAO

- **Nome:** RulesDAO;
- **Tipo:** Class;
- **Descrizione:** questa classe si occupa di astrarre le modalità di accesso al database per questo microservizio, contenente le Rule;

- **Utilizzo:** fornisce a `RuleService` un meccanismo per accedere al database, contenente le `Rule`, senza conoscerne le modalità di implementazioni e di persistenza del database. A partire da un identificativo, permette operazioni di lettura, scrittura e rimozione delle `Rule`;

- **Attributi:**

- `DB: AWS::DynamoDB`

- Attributo contenente;

- **Metodi:**

- + `addRule(rule: Rule): ErrorObservable`

- Metodo che permette di aggiungere una `Rule` al database. L'`Observable` restituito non riceverà alcun valore, ma verrà completato in caso di aggiunta della `Rule` avvenuta con successo. In caso di errore durante l'aggiunta della `Rule`, gli `Observer` interessati verranno notificati tramite la chiamata del loro metodo `error()` con i dati relativi all'errore verificatosi;

- Parametri:

- \* `rule: Rule`

- Parametro contenente la `Rule` da aggiungere;

- + `getRulesList(): RuleObservable`

- L'`Observable` restituito manderà agli `Observer` le direttive ottenute, una alla volta, e poi chiama il loro metodo `complete`. Nel caso in cui si verifichi un errore, gli `Observer` iscritti verranno notificati tramite la chiamate del loro metodo `error` con i dati relativi all'errore verificatosi;

- + `removeRule(id: int): ErrorObservable`

- Metodo che permette di rimuovere una `Rule` dal database. L'`Observable` restituito non riceverà alcun valore, ma verrà completato in caso di rimozione della `Rule` avvenuta con successo. In caso di errore durante la rimozione della `Rule`, gli `Observer` interessati verranno notificati tramite la chiamata del loro metodo `error()` con i dati relativi all'errore verificatosi;

- Parametri:

- \* `id: int`

- Parametro contenente l'id della `Rule`;

- + `getRule(id: int): RuleObservable`

- Metodo che permette di ottenere una `Rule` a partire dal suo Id. L'`Observable` restituito riceverà l'oggetto rappresentante tale `Rule`, e verrà completato. Nel caso in cui la `Rule` richiesta non sia presente nel database, gli `Observer` interessati non riceveranno alcun valore, ma verranno notificati tramite la chiamata del loro metodo `error()`;

- Parametri:

- \* `id: int`

- Parametro contenente l'id della `Rule` da recuperare;

- + `updateRule(rule: Rule): ErrorObservable`

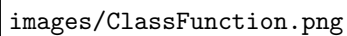
- Metodo che permette di aggiornare una `Rule`. L'`Observable` restituito non riceverà alcun valore, ma verrà completato in caso di aggiornamento della `Rule` avvenuta con successo. In caso di errore durante l'aggiornamento della `Rule`, gli `Observer` interessati verranno notificati tramite la chiamata del loro metodo `error()` con i dati relativi all'errore verificatosi;

- Parametri:

- \* `rule: Rule`

- Parametro contenente la `Rule`;

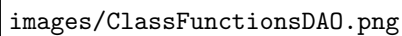
## Function



images/ClassFunction.png

**Figura 86:** Back-end::Rules::Function

- **Nome:** Function;
- **Tipo:** Class;
- **Descrizione:** questa classe si occupa di rappresentare la funzione che dovrà essere applicata ad una Rule;
- **Utilizzo:** fornisce gli attributi delle funzioni che dovranno essere applicate a certe Rule, i quali dovranno essere memorizzati nel database per questo microservizio. Inoltre, una sua istanza viene inserita nel body della classe LambdaFunctionResponse;
- **Attributi:**
  - + function: String  
Attributo contenente la funzione da applicare;
  - + id: int  
Attributo contenente l'id della funzione;

**FunctionsDAO**

images/ClassFunctionsDAO.png

**Figura 87:** Back-end::Rules::FunctionsDAO

- **Nome:** FunctionsDAO;
- **Tipo:** Class;
- **Descrizione:** questa quella si occupa di astrarre le modalità d'accesso al database per questo microservizio, contenente le **Function**;
- **Utilizzo:** fornisce a **RuleService** un meccanismo per accedere al database, contenente le funzioni da applicare a **certeRule**, senza conoscerne le modalità di implementazioni e di persistenza del database. A partire da un identificativo, permette operazioni di lettura, scrittura e rimozione delle **Function**;
- **Metodi:**
  - + **getFunctionList(): FunctionObservable**  
Metodo che permette di ottenere la lista delle funzioni. L'**Observable** restituito manderà agli **Observer** le funzioni ottenute, una alla volta, e poi chiama il loro metodo **complete**. Nel caso in cui si verifichi un errore, gli **Observer** iscritti verranno notificati

tramite la chiamate del loro metodo `error` con i dati relativi all'errore verificatosi;

**+ addFunction(fun: Function): ErrorObservable**

Metodo che permette di aggiungere una funzione al database.

L'`Observable` restituito non riceverà alcun valore, ma verrà completato in caso di aggiunta della funzione avvenuta con successo. In caso di errore durante l'aggiunta della funzione, gli `Observer` interessati verranno notificati tramite la chiamata del loro metodo `error()` con i dati relativi all'errore verificatosi;

Parametri:

\* **fun: Function**

Parametro contenente la funzione;

**+ removeFunction(id: int): ErrorObservable**

Metodo che permette di rimuovere una funzione dal DB a partire dal suo id.

L'`Observable` restituito non riceverà alcun valore, ma verrà completato in caso di aggiunta della funzione avvenuta con successo. In caso di errore durante l'aggiunta della funzione, gli `Observer` interessati verranno notificati tramite la chiamata del loro metodo `error()` con i dati relativi all'errore verificatosi;

Parametri:

\* **id: int**

Parametro contenente l'id della funzione;

**+ getFunction(id: int): ErrorObservable**

Metodo che permette di ottenere una funzione a partire dal suo id.

L'`Observable` restituito riceverà l'oggetto rappresentante tale `Function`, e verrà completato. Nel caso in cui la funzione richiesta non sia presente nel database, gli `Observer` interessati non riceveranno alcun valore, ma verranno notificati tramite la chiamata del loro metodo `error()`;

Parametri:

\* **id: int**

Parametro contenente l'id della funzione;

**+ updateFunction(fun: Function): ErrorObservable**

Metodo che permette di aggiornare una funzione. L'`Observable` restituito non riceverà alcun valore, ma verrà completato in caso di aggiunta della funzione avvenuta con successo. In caso di errore durante l'aggiunta della funzione, gli `Observer` interessati verranno notificati tramite la chiamata del loro metodo `error()` con i dati relativi all'errore verificatosi;

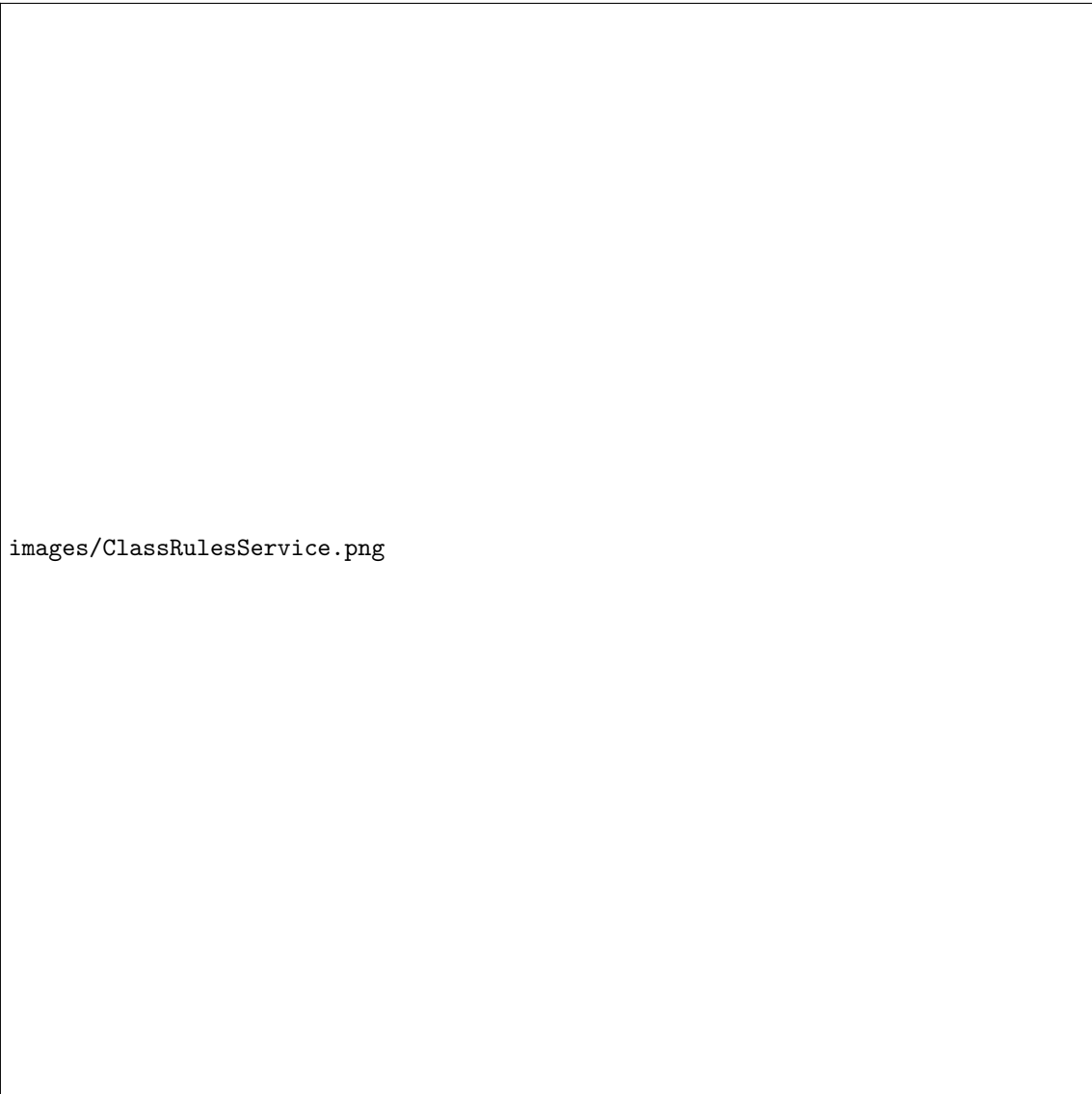
Parametri:

\* **fun: Function**

Parametro contenente la funzione;

## RulesService

- **Nome:** RulesService;
- **Tipo:** Class;
- **Descrizione:** questa classe si occupa di realizzare il microservizio `Rules` e di interagire con il database delle direttive;
- **Utilizzo:** fornisce un modulo di Node.js che esporta i metodi, i quali verranno utilizzati come lambda function per gli endpoint del microservizio delle direttive. Utilizza i moduli `RulesDAO` e `FunctionsDAO` per l'accesso ai dati relativi alle direttive ed alle loro funzioni. — Fornisce i metodi che implementano le lambda function necessarie alla gestione delle `Rule` e relative `Function`. Questa classe non interagisce direttamente con il database, ma fa utilizzo



images/ClassRulesService.png

**Figura 88:** Back-end::Rules::RulesService

di FunctionsDAO e fileRulesDAO, le quali nascondono i meccanismi di accesso e persistenza dei dati nel database;

- **Attributi:**

- **rules:** RulesDAO

- Attributo che permette di contattare il RulesDAO, il quale permette l'accesso al database delle Rule;

- **functions:** FunctionsDAO

- Attributo che permette di contattare il FunctionsDAO, il quale permette di accedere al database delle Function;

- **Metodi:**

- + **addRule(event: LambdaEvent, context: LambdaContext): void**

- Metodo che implementa la lambda function che si occupa di aggiungere una Rule;

- Parametri:



```

* event: LambdaEvent
    Parametro contenente, all'interno del campo body sotto forma di stringa in formato
    JSON, un oggetto Rule contenente tutti i dati relativi ad una Rule da inserire;

* context: LambdaContext
    Parametro utilizzato dalle lambda function per inviare la risposta. Il body del
    LambdaResponse, parametro del metodo LambdaContext::succeed, conterrà una
    stringa vuota e il risultato di questa operazione sarà deducibile dal valore dell'at-
    tributo di LambdaResponse::statusCode;

+ deleteRule(event: LambdaIdEvent, context: LambdaContext): void
Metodo che implementa la lambda function che si occupa di eliminare una Rule;
Parametri:

* event: LambdaIdEvent
    Parametro contenente, all'interno del campo pathParameters, l'identificativo della
    Rule che si vuole eliminare;

* context: LambdaContext
    Parametro utilizzato dalle lambda function per inviare la risposta. Il body del
    LambdaResponse, ottenuto dal metodo LambdaContext::succeed, conterrà una
    stringa vuota e il risultato di questa operazione sarà deducibile dal valore dell'at-
    tributo LambdaResponse::statusCode;

+ updateRule(event: LambdaIdEvent, context: LambdaContext): void
Metodo che implementa la lambda function che si occupa di aggiornare una Rule;
Parametri:

* event: LambdaIdEvent
    Parametro contenente all'interno del campo body, sotto forma di stringa in formato
    JSON, un oggetto di tipo Rule contenente i dati da aggiornare e, all'interno del campo
    pathParameters, l'identificativo della Rule da modificare;

* context: LambdaContext
    Parametro utilizzato dalle lambda function per inviare la risposta. Il body del
    LambdaResponse, ottenuto dal metodo LambdaContext::succeed, conterrà una
    stringa vuota e il risultato di questa operazione sarà deducibile dal valore dell'at-
    tributo LambdaResponse::statusCode;

+ getRule(event: LambdaIdEvent, context: LambdaContext): void
Metodo che implementa la lambda function che si occupa di ottenere una Rule;
Parametri:

* event: LambdaIdEvent
    Parametro contenente, all'interno del campo pathParameters, l'identificativo della
    Rule della quale si vogliono ottenere i dati;

* context: LambdaContext
    Parametro utilizzato dalle lambda function per inviare la risposta. Il body del
    LambdaResponse, ottenuto dal metodo LambdaContext::succeed, conterrà, sotto
    forma di stringa in formato JSON, un oggetto di tipo Rule, contenente i dati relativi
    alla Rule ritornata;

+ getRuleList(event: LambdaEvent, context: LambdaContext): void
Metodo che implementa la lambda function che si occupa di ottenere l'array delle Rule;
Parametri:

* event: LambdaEvent
    Parametro contenente, all'interno del campo body, una stringa vuota;

* context: LambdaContext
    Parametro utilizzato dalle lambda function per inviare la risposta. Il body del

```

`LambdaResponse`, parametro del metodo `LambdaContext::succeed`, conterrà, sotto forma di una stringa in formato JSON, l'array delle `Rule` disponibili;

+ `getFunctionList(event: LambdaEvent, context: LambdaContext): void`  
Metodo che implementa la lambda function che si occupa di ottenere l'array delle `Function` disponibili;

Parametri:

\* `event: LambdaEvent`

Parametro contenente, all'interno del campo `body`, una stringa vuota;

\* `context: LambdaContext`

Parametro utilizzato dalle lambda function per inviare la risposta. Il `body` del `LambdaResponse`, ottenuto dal metodo `LambdaContext::succeed`, conterrà, sotto forma di una stringa in formato JSON, un Array di oggetti di tipo `Function`;

+ `getFunction(event: LambdaIdEvent, context: LambdaContext): void`  
Metodo che implementa la lambda function che si occupa di ottenere una `Function`;

Parametri:

\* `event: LambdaIdEvent`

Parametro contenente, all'interno del campo `pathParameters`, l'identificativo della `Rule` della quale si vuole ottenere la `function`;

\* `context: LambdaContext`

Parametro utilizzato dalle lambda function per inviare la risposta. Il `body` del `LambdaResponse`, parametro del metodo `LambdaContext::succeed`, conterrà, sotto forma di una stringa in formato JSON, un oggetto di tipo `RuleFunctionInstance`, contenente i dati relativi alla `Function` ritornata;

## LambdaRuleContext

- **Nome:** `LambdaRuleContext`;
- **Tipo:** `Class`;
- **Descrizione:** classe che eredita `LambdaContext`, reimplementando il metodo `succeed` in modo che accetti parametri di tipo `Rule`;
- **Utilizzo:** fornisce un meccanismo per l'invio di una `Rule` presente nel sistema da API Gateway alle lambda function;
- **Padre:** `LambdaContext`;
- **Metodi:**

+ `done(res: LambdaRuleResponse): void`  
???

Parametri:

\* `res: LambdaRuleResponse`  
???

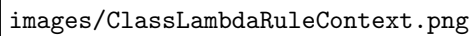
+ `succeed(res: LambdaRuleResponse): void`  
???

Parametri:

\* `res: LambdaRuleResponse`  
???

+ `fail(res: LambdaRuleResponse): void`  
???

Parametri:



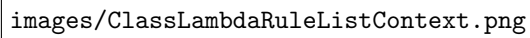
images/ClassLambdaRuleContext.png

**Figura 89:** Back-end::Rules::LambdaRuleContext

```
* res: LambdaRuleResponse  
???
```

#### **LambdaRuleListContext**

- **Nome:** LambdaRuleListContext;
- **Tipo:** Class;
- **Descrizione:** classe che eredita LambdaContext, reimplementando il metodo `succeed` in modo che accetti parametri di tipo RuleArray;
- **Utilizzo:** fornisce un meccanismo per l'invio dell'array contenente tutte le Rule presenti nel sistema da API Gateway alle lambda function;
- **Padre:** LambdaContext;
- **Metodi:**



images/ClassLambdaRuleListContext.png

**Figura 90:** Back-end::Rules::LambdaRuleListContext

```
+ done(res: LambdaRuleListResponse): void
???
```

Parametri:

```
  * res: LambdaRuleListResponse
    ???;
```

```
+ succeed(res: LambdaRuleListResponse): void
???
```

Parametri:

```
  * res: LambdaRuleListResponse
    ???;
```

```
+ fail(res: LambdaRuleListResponse): void
???
```

Parametri:

```
* res: LambdaRuleListResponse  
??;
```

### LambdaFunctionListContext

images/ClassLambdaFunctionListContext.png

**Figura 91:** Back-end::Rules::LambdaFunctionListContext

- **Nome:** LambdaFunctionListContext;
- **Tipo:** Class;
- **Descrizione:** classe che eredita LambdaContext, reimplementando il metodo `succeed` in modo che accetti parametri di tipo `FunctionTypeArray`;
- **Utilizzo:** fornisce un meccanismo per l'invio dell'array contenente tutti le `FunctionType` presenti nel sistema da API Gateway alle lambda function;
- **Padre:** LambdaContext;
- **Metodi:**

```

+ done(res: LambdaFunctionListResponse): void
???;
Parametri:

* res: LambdaFunctionListResponse
???;

+ succeed(res: LambdaFunctionListResponse): void
???;
Parametri:

* res: LambdaFunctionListResponse
???;

+ fail(res: LambdaFunctionListResponse): void
???;
Parametri:

* res: LambdaFunctionListResponse
???;

```

### LambdaFunctionContext

- **Nome:** LambdaFunctionContext;
- **Tipo:** Class;
- **Descrizione:** classe che eredita LambdaContext, reimplementando il metodo `succeed` in modo che accetti parametri di tipo `Function`;
- **Utilizzo:** fornisce un meccanismo per l'invio di una `Function` presente nel sistema da API Gateway alle lambda function;
- **Padre:** LambdaContext;
- **Metodi:**

```

+ done(res: LambdaFunctionResponse): void
???;
Parametri:

* res: LambdaFunctionResponse
???;

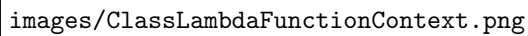
+ succeed(res: LambdaFunctionResponse): void
???;
Parametri:

* res: LambdaFunctionResponse
???;

```

### LambdaFunctionResponse

- **Nome:** LambdaFunctionResponse;
- **Tipo:** Class;
- **Descrizione:** classe che eredita da LambdaResponse, aggiungendo un attributo `body` di tipo `FunctionType`;
- **Utilizzo:** fornisce alle lambda function un meccanismo per inviare una `FunctionType` come risposta;
- **Padre:** LambdaResponse;



images/ClassLambdaFunctionContext.png

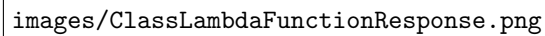
**Figura 92:** Back-end::Rules::LambdaFunctionContext

- **Attributi:**

- + body: Function
  - ??;

### **LambdaFunctionListResponse**

- **Nome:** LambdaFunctionListResponse;
- **Tipo:** Class;
- **Descrizione:** classe che eredita da LambdaResponse, aggiungendo un attributo body di tipo FunctionTypeArray;
- **Utilizzo:** fornisce alle lambda function un meccanismo per inviare un array di FunctionType come risposta;
- **Padre:** LambdaResponse;



images/ClassLambdaFunctionResponse.png

**Figura 93:** Back-end::Rules::LambdaFunctionResponse

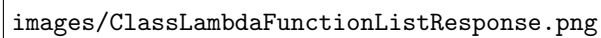
- **Attributi:**

- + body: FunctionArray
  - ??;

#### **LambdaRuleListResponse**

- **Nome:** LambdaRuleListResponse;
- **Tipo:** Class;
- **Descrizione:** classe che eredita da **LambdaResponse**, aggiungendo un attributo body di tipo RuleArray;
- **Utilizzo:** fornisce alle lambda function un meccanismo per inviare un array di **Rule** come risposta;
- **Padre:** LambdaResponse;





images/ClassLambdaFunctionListResponse.png

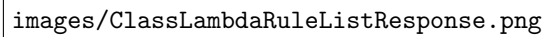
**Figura 94:** Back-end::Rules::LambdaFunctionListResponse

- **Attributi:**

```
+ body: RuleArray  
??;
```

### LambdaRuleResponse

- **Nome:** LambdaRuleResponse;
- **Tipo:** Class;
- **Descrizione:** classe che eredita da LambdaResponse, aggiungendo un attributo body di tipo Rule;
- **Utilizzo:** fornisce alle lambda function un meccanismo per inviare una Rule come risposta;
- **Padre:** LambdaResponse;
- **Attributi:**

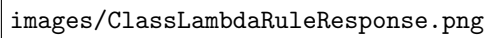


**Figura 95:** Back-end::Rules::LambdaRuleListResponse

```
+ body: Rule
???
```

## RuleEvent

- **Nome:** RuleEvent;
- **Tipo:** Class;
- **Descrizione:** classe che viene utilizzata per descrivere le Rules che vengono passate dall'API Gateway alle lambda function. DA ELIMINARE DA ELIMINARE DA ELIMINARE DA ELIMINARE DA ELIMINARE DA ELIMINARE DA ELIMINARE DA ELIMINARE DA ELIMINARE DA ELIMINARE DA ELIMINARE DA ELIMINARE DA ELIMINARE;
- **Utilizzo:** fornisce un meccanismo per l'invio di dati grezzi da API Gateway alle lambda function;

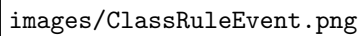


images/ClassLambdaRuleResponse.png

**Figura 96:** Back-end::Rules::LambdaRuleResponse

- **Attributi:**

- + **ac\_list:** StringArray  
Attributo contenente;
- + **ac\_mode:** int  
Attributo contenente;
- + **enabled:** boolean  
Attributo contenente;
- + **function:** RuleFunctionInstance  
Attributo contenente;
- + **id:** int  
Attributo contenente;
- + **name:** String  
Attributo contenente;



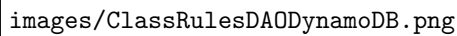
images/ClassRuleEvent.png

**Figura 97:** Back-end::Rules::RuleEvent

+ targets: RuleTargetArray  
Attributo contenente;

### RulesDAODynamoDB

- **Nome:** RulesDAODynamoDB;
- **Tipo:** Class;
- **Descrizione:** classe che si occupa di implementare l'interfaccia RulesDAO, utilizzando un database DynamoDB come supporto per la memorizzazione dei dati;
- **Utilizzo:** implementa i metodi dell'interfaccia RulesDAO interrogando un database DynamoDB. Utilizza AWS::DynamoDB::DocumentClient per l'accesso al database. La dependency injection dell'oggetto AWS::DynamoDB viene fatta utilizzando il costruttore;
- **Attributi:**



images/ClassRulesDAODynamoDB.png

**Figura 98:** Back-end::Rules::RulesDAODynamoDB

- db: AWS::DynamoDB

Attributo contenente un riferimento al modulo di Node.js utilizzato per l'accesso al database DynamoDB contenente la tabella degli utenti;

• **Metodi:**

+ addRule(rule: Rule): ErrorObservable

Implementazione del metodo definito nell'interfaccia RulesDAO. Utilizza il metodo put del DocumentClient per aggiungere la Rule al database;

Parametri:

\* rule: Rule

Parametro contenente la Rule da aggiungere;

+ getRule(id: String): RuleObservable

Implementazione del metodo definito nell'interfaccia RulesDAO. Utilizza il metodo get del DocumentClient per ottenere i dati relativi ad uno Rule dal database;

Parametri:

```

* id: String
    Parametro contenente l'id della Rule da recuperare;

+ getRuleList(): RuleObservable
    Implementazione del metodo dell'interfaccia RulesDAO. Utilizza il metodo scan del DocumentClient
    per ottenere la lista delle Rule dal database;

+ removeRule(id: String): ErrorObservable
    Implementazione del metodo dell'interfaccia RulesDAO. Utilizza il metodo delete del
    DocumentClient per eliminare una Rule dal database;
    Parametri:

    * id: String
        Parametro contenente l'id della Rule;

+ updateRule(rule: Rule): ErrorObservable
    Implementazione del metodo dell'interfaccia RulesDAO. Utilizza il metodo update del
    DocumentClient per aggiornare i dati relativi ad una Rule presente all'interno del da-
    tabase;
    Parametri:

    * rule: Rule
        Parametro contenente la Rule da aggiornare;

+ <> createRulesDAODynamoDB(db: AWS::DynamoDB): RulesDAODynamoDB
    Constructor della classe RulesDAODynamoDB. Permette di effettuare la dependency in-
    jection di AWS::DynamoDB;
    Parametri:

    * db: AWS::DynamoDB
        Parametro contenente un riferimento al modulo di Node.js da utilizzare per l'accesso
        al database DynamoDB contenente la tabella delle rule;

```

### FunctionsDAODynamoDB

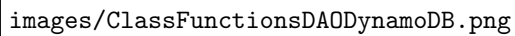
- **Nome:** FunctionsDAODynamoDB;
- **Tipo:** Class;
- **Descrizione:** classe che si occupa di implementare l'interfaccia FunctionsDAO, utilizzando un database DynamoDB come supporto per la memorizzazione dei dati;
- **Utilizzo:** implementa i metodi dell'interfaccia FunctionsDAO interrogando un database DynamoDB. Utilizza AWS::DynamoDB::DocumentClient per l'accesso al database. La dependency injection dell'oggetto AWS::DynamoDB viene fatta utilizzando il costruttore;
- **Attributi:**
  - db: AWS::DynamoDB  
Attributo contenente un riferimento al modulo di Node.js utilizzato per l'accesso al database DynamoDB contenente la tabella degli utenti;
- **Metodi:**

```

+ addFunction(fun: Function): ErrorObservable
    Implementazione del metodo definito nell'interfaccia FunctionsDAO. Utilizza il metodo
    put del DocumentClient per aggiungere la funzione al database;
    Parametri:

    * fun: Function
        Parametro contenente la funzione;

```



images/ClassFunctionsDAODynamoDB.png

**Figura 99:** Back-end::Rules::FunctionsDAODynamoDB

**+ getFunction(id: String): FunctionObservable**

Implementazione del metodo definito nell'interfaccia **FunctionsDAO**. Utilizza il metodo **get** del **DocumentClient** per ottenere i dati relativi ad una **Function** dal database;

Parametri:

\* **id: String**

Parametro contenente l'id della funzione;

**+ getFunctionList(): FunctionObservable**

Implementazione del metodo dell'interfaccia **FunctionsDAO**. Utilizza il metodo **scan** del **DocumentClient** per ottenere la lista delle funzioni dal database;

**+ removeFunction(id: String): ErrorObservable**

Implementazione del metodo dell'interfaccia **FunctionsDAO**. Utilizza il metodo **delete** del **DocumentClient** per eliminare una funzione dal database;

Parametri:

```

* id: String
    Parametro contenente l'id della funzione;

+ updateFunction(fun: Function): ErrorObservable
    Implementazione del metodo dell'interfaccia FunctionsDAO. Utilizza il metodo update
    del DocumentClient per aggiornare i dati relativi ad una funzione presente all'interno
    del database;
    Parametri:

    * fun: Function
        Parametro contenente la funzione;

+ <> createFunctionsDAODynamoDB(db: AWS::DynamoDB): FunctionsDAODynamoDB
    Constructor della classe FunctionsDAODynamoDB. Permette di effettuare la dependency
    injection di AWS::DynamoDB;
    Parametri:

    * db: AWS::DynamoDB
        Parametro contenente un riferimento al modulo di Node.js da utilizzare per l'accesso
        al database DynamoDB contenente la tabella delle funzioni;

```

## Notifications

Package che contiene le componenti relative al microservizio che si occupa delle notifiche.

### Classi

#### NotificationService

- **Nome:** NotificationService;
- **Tipo:** Class;
- **Descrizione:** questa classe si occupa di realizzare il microservizio Notifications;
- **Utilizzo:** fornisce i metodi che implementano le lambda function necessarie per notificare la persona desiderata sul relativo canale Slack;
- **Attributi:**
  - BOT\_TOKEN: String  
Attributo utilizzato per autenticarsi come bot;
- **Metodi:**

```

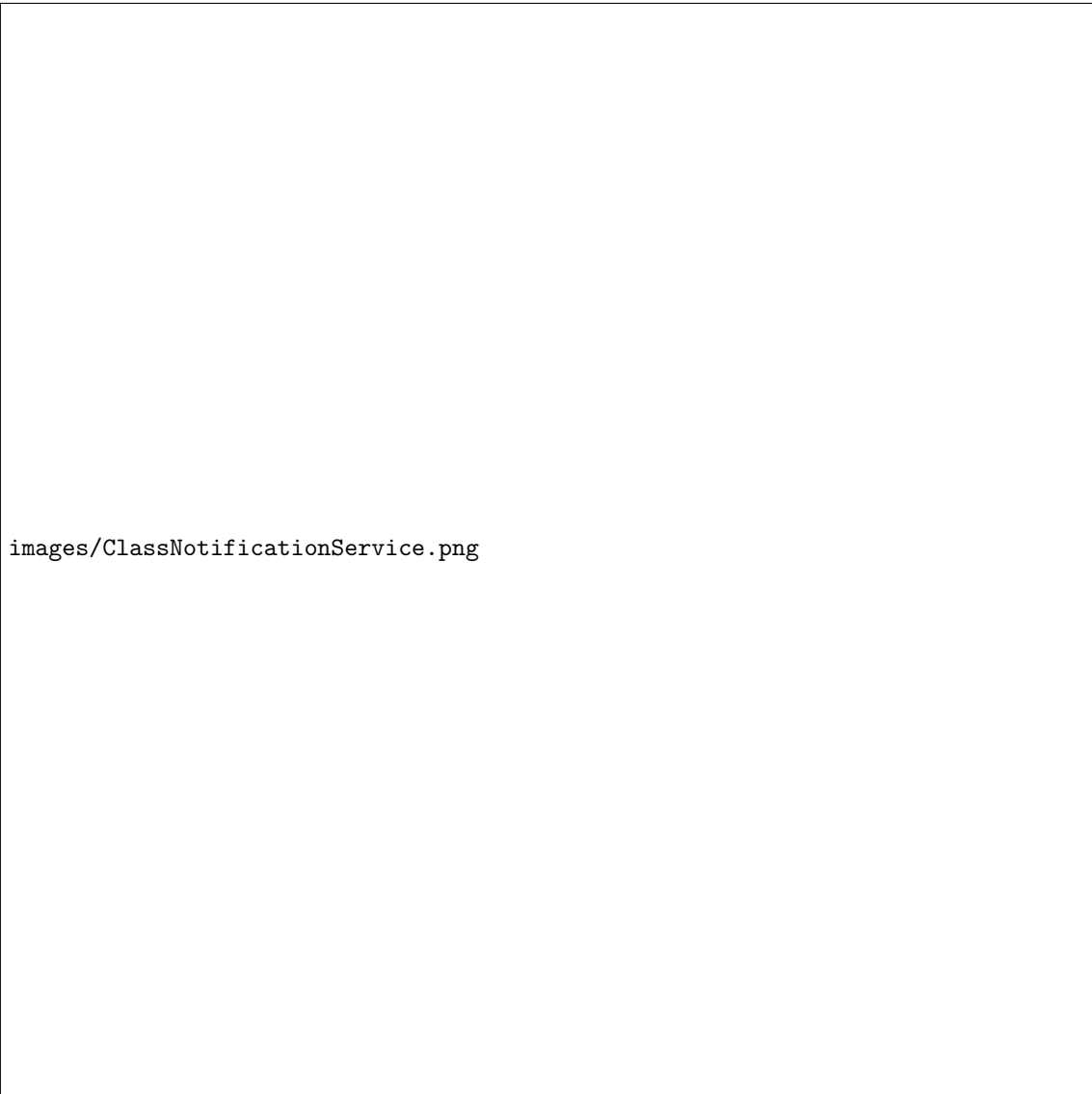
+ getChannellist(event: LambdaEvent, context: LambdaContext): void
    Metodo che implementa la lambda function che si occupa di restituire l'array dei canali
    Slack disponibili;
    Parametri:

    * event: LambdaEvent
        Parametro che rappresenta la richiesta ricevuta dal VocalAPI. Il campo body di
        questo attributo conterrà una stringa vuota;

    * context: LambdaContext
        Parametro utilizzato dalle lambda function per inviare la risposta. Il body del
        LambdaResponse, parametro del metodo LambdaContext::succeed, conterrà un
        Array di oggetti di tipo NotificationChannel;

```





images/ClassNotificationService.png

**Figura 100:** Back-end::Notifications::NotificationService

**+ sendMsg(event: LambdaEvent, context: LambdaContext): Msg**

Metodo che implementa la lambda function che si occupa di inviare il messaggio alla persona desiderata;

Parametri:

\* **event: LambdaEvent**

Parametro contenente, all'interno del campo **body** sotto forma di stringa in formato JSON, un oggetto contenente tutti i dati relativi ad un messaggio da inviare. Tali dati sono: "msg": "NotificationMessage",

"send\_to": "String"

```
1 "msg": "NotificationMessage", "send_to": "String"
```

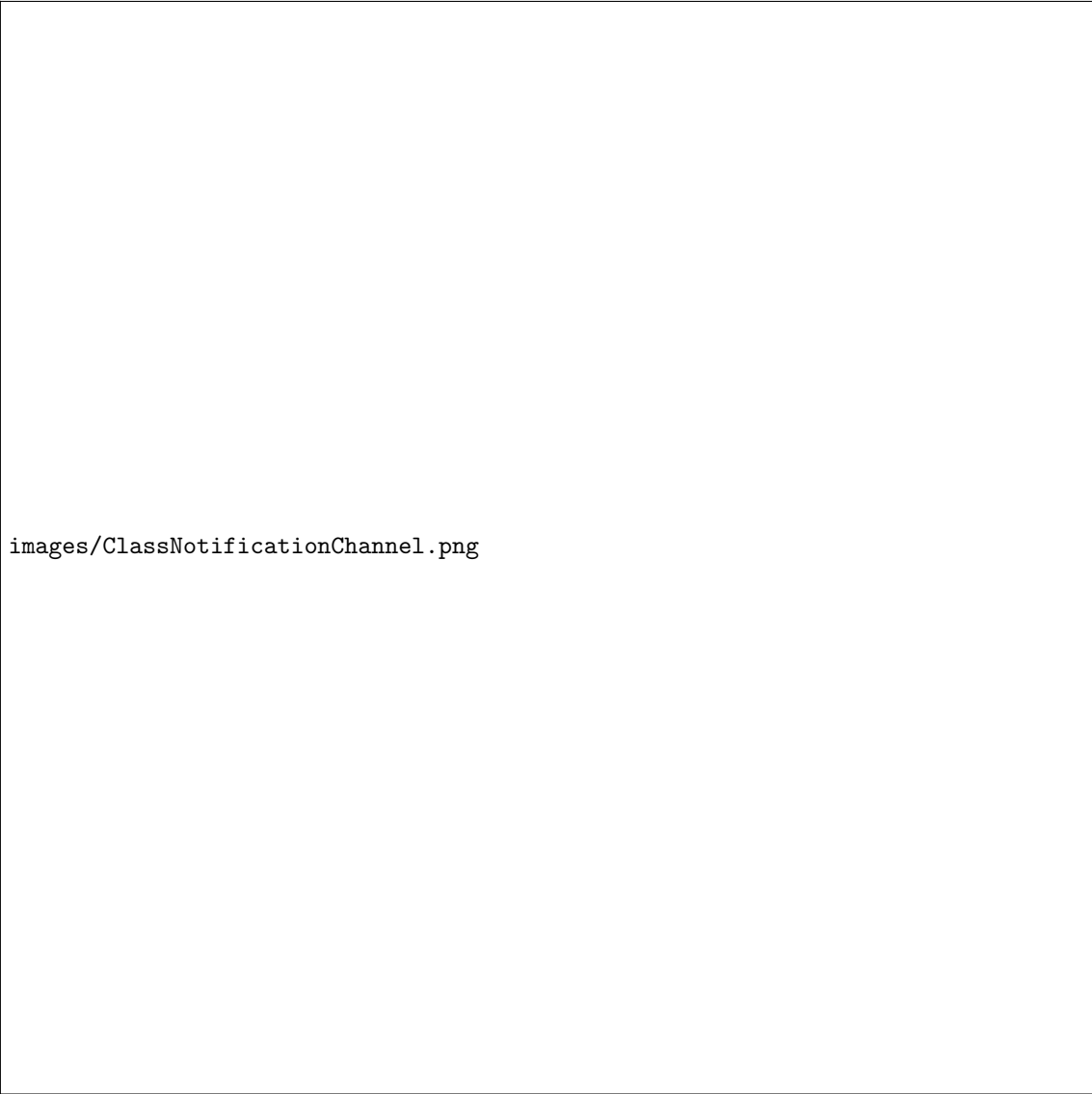
Dove **msg** è un oggetto di tipo **NotificationMessage**, mentre **send\_to** è una stringa contenente il mittente del messaggio;

\* **context: LambdaContext**

Parametro utilizzato dalle lambda function per inviare la risposta. La risposta, con-

tenuta nel `LambdaResponse` parametro del metodo `LambdaContext::succeed`, possiede un attributo `body`, il quale conterrà una stringa vuota. Il risultato delle operazioni di questo metodo sarà deducibile tramite il valore dell'attributo `LambdaResponse::statusCode`;

### NotificationChannel



images/ClassNotificationChannel.png

**Figura 101:** Back-end::Notifications::NotificationChannel

- **Nome:** `NotificationChannel`;
- **Tipo:** `Class`;
- **Descrizione:** questa classe si occupa di rappresentare e organizzare i parametri relativi al canale Slack nel quale spedire il `NotificationMessage`;
- **Utilizzo:** fornisce gli attributi di un `NotificationChannel`.  
Per consultare la relativa documentazione, consultare questa pagina <https://api.slack.com/types/channel>;
- **Attributi:**

+ **id:** `String`  
Attributo contenente l'id del canale Slack;

+ **name:** `String`  
Attributo contenente il nome del canale Slack;

+ **created:** `String`  
Attributo contenente l'unix timestamp relativo a creator;

+ **creator:** `String`  
Attributo contenente l'id dell'utente Slack che ha creato il canale Slack;

+ **is\_archived:** `boolean`  
Attributo contenente un valore che permette di capire se un canale è stato archiviato o meno. Un canale è archiviato se non è più parte delle conversazioni attive;

+ **is\_member:** `boolean`  
Attributo contenente un valore booleano che permette di capire se il membro chiamante fa parte del canale Slack;

+ **num\_members:** `int`  
Attributo contenente il numero dei partecipanti al canale Slack;

+ **topic:** `Topic`  
Attributo contenente l'argomento di discussione del canale Slack;

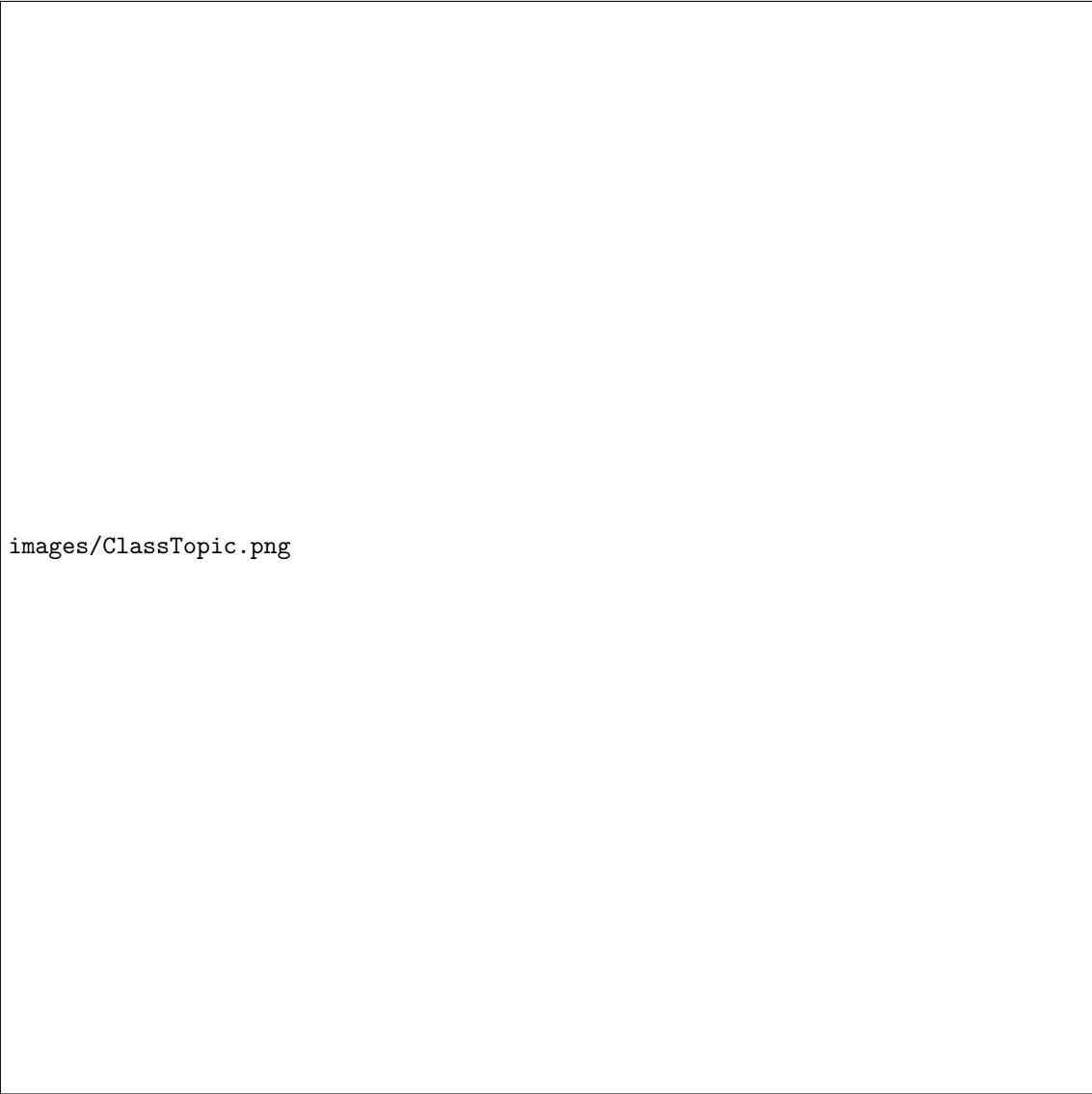
+ **purpose:** `Purpose`  
Attributo contenente lo scopo per il quale il canale Slack è stato creato;

### Topic

- **Nome:** `Topic`;
- **Tipo:** `Class`;
- **Descrizione:** questa classe si occupa di rappresentare e organizzare i dati relativi al Topic di un canale Slack;
- **Utilizzo:** fornisce gli attributi del topic di un canale Slack. Il Topic di un canale Slack è l'oggetto o tema delle discussioni in esso. Per la relativa documentazione, consultare questa pagina <https://api.slack.com/methods/channels.setTopic>;
- **Attributi:**
  - + **value:** `String`  
Attributo contenente il valore del Topic;
  - + **creator:** `String`  
Attributo contenente l'id del creatore del topic del canale Slack;
  - + **last\_set:** `String`  
Attributo contenente un unix timestamp relativo all'ultima modifica;

### Purpose

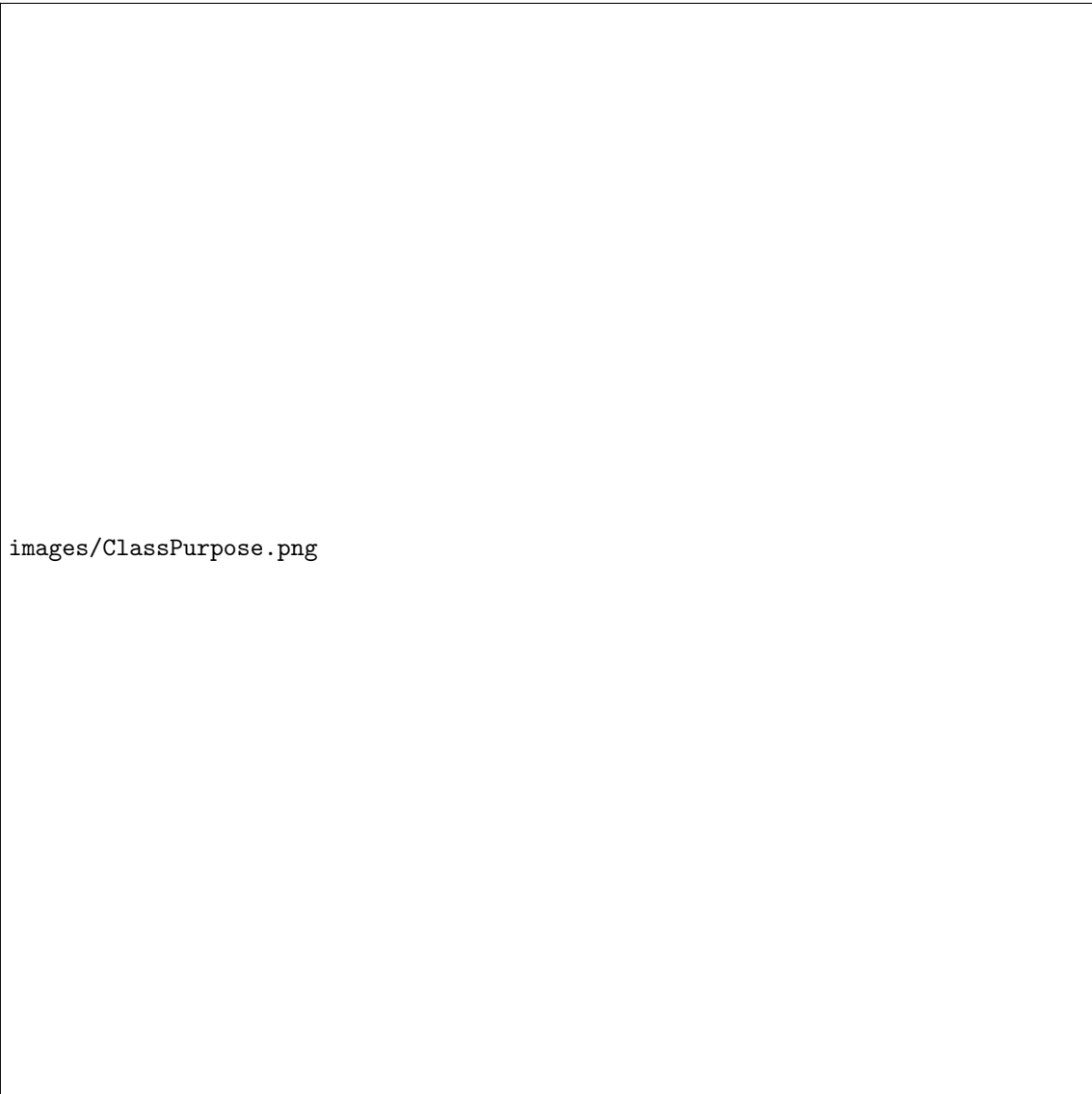
- **Nome:** `Purpose`;
- **Tipo:** `Class`;
- **Descrizione:** questa classe si occupa di rappresentare e organizzare i dati relativi al Purpose di un canale Slack;



images/ClassTopic.png

**Figura 102:** Back-end::Notifications::Topic

- **Utilizzo:** fornisce un meccanismo per impostare e ottenere i valori dei parametri relativi ad un Purpose. Il purpose di un canale Slack è lo scopo per il quale è stato creato. Per la relativa documentazione, consultare la seguente pagina <https://api.slack.com/methods/channels.setPurpose>;
- **Attributi:**
  - + **value:** **String**  
Attributo contenente il valore del Purpose;
  - + **creator:** **String**  
Attributo contenente l'id del creatore dello scopo del canale Slack;
  - + **last\_set:** **String**  
Attributo contenente un unix timestamp relativo all'ultima modifica;

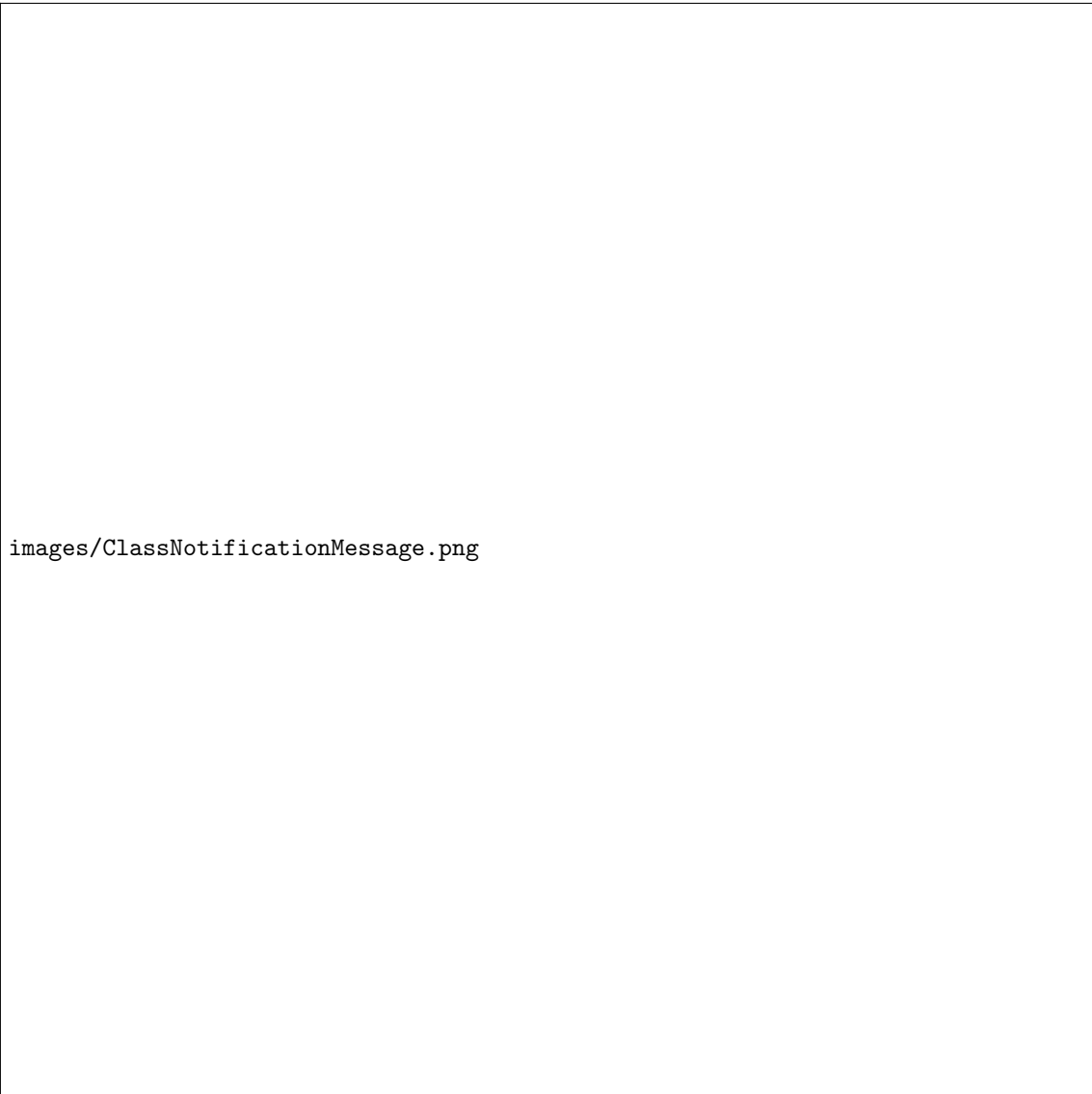


images/ClassPurpose.png

**Figura 103:** Back-end::Notifications::Purpose

### NotificationMessage

- **Nome:** NotificationMessage;
- **Tipo:** Class;
- **Descrizione:** questa classe si occupa di rappresentare e organizzare i parametri relativi al messaggio da spedire nel NotificationChannel;
- **Utilizzo:** fornisce gli attributi di un NotificationChannel.  
Per consultare la relativa documentazione, consultare questa pagina <https://api.slack.com/docs/message-formatting>;
- **Attributi:**
  - + **text:** String  
Attributo contenente il testo del NotificationMessage;
  - + **attachments:** AttachmentArray[0..1]  
Attributo contenente l'array degli attachments del NotificationMessage;



images/ClassNotificationMessage.png

**Figura 104:** Back-end::Notifications::NotificationMessage

+ `response_type`: `String[0..1]`

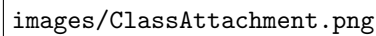
Attributo contenente il modo con il quale notificare. Questo attributo può assumere uno tra i seguenti valori:

- \* `in_channel`, che mostra il `NotificationMessage` ai membri del canale con il message button già cliccato;
- \* `ephemeral`, che mostra il `NotificationMessage` ai membri del canale che cliccano sul message button.

Per la relativa documentazione, consultare questa pagina <https://api.slack.com/docs/message-buttons>;

#### Attachment

- **Nome:** Attachment;
- **Tipo:** Class;



images/ClassAttachment.png

**Figura 105:** Back-end::Notifications::Attachment

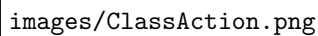
- **Descrizione:** questa classe si occupa di rappresentare e organizzare i dati relativi ad un Attachment;
- **Utilizzo:** fornisce gli attributi degli Attachment che dovranno essere aggiunti ad un NotificationMessage. Un Attachment, contenuto in un NotificationMessage, permette di aggiungere del significato ad un NotificationMessage ed arricchirlo tramite immagini, colori ed altro. Per la relativa documentazione, consultare questa pagina <https://api.slack.com/docs/message-buttons>;
- **Attributi:**
  - + **title:** String[0..1]  
Attributo contenente il titolo dell'attachment;
  - + **fallback:** String  
Attributo contenente un messaggio mostrato agli utenti che utilizzano un'interfaccia che non supporta gli attachments;

+ **callback\_id:** `String`  
Attributo contenente l'id della collezione di bottoni all'interno dell'attachment;

+ **color:** `String[0..1]`  
Attributo contenente il colore dell'attachment;

+ **actions:** `ActionArray`  
Attributo contenente una array di `Action` da includere nell'attachment. Questo array può contenere al massimo cinque `Action`;

### Action



images/ClassAction.png

**Figura 106:** Back-end::Notifications::Action

- **Nome:** `Action`;
- **Tipo:** `Class`;
- **Descrizione:** questa classe si occupa di rappresentare e organizzare gli attributi relativi ad una `Action` come descritto nelle API di Slack. Rappresenta un button in un messaggio Slack;



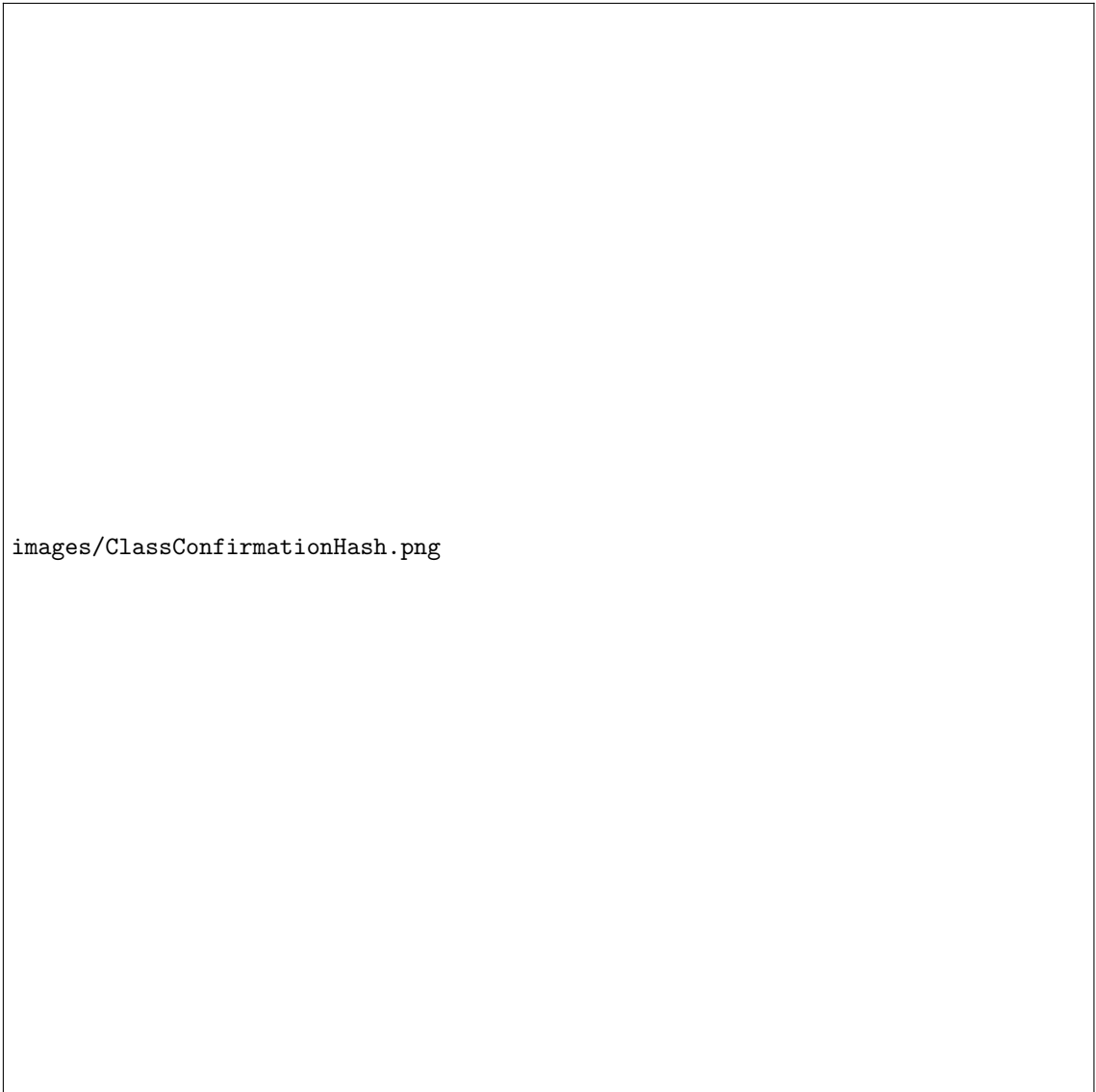
- **Utilizzo:** fornisce gli attributi di una `Action`. La classe `Attachment` ne contiene un array. Per la relativa documentazione, consultare la pagina <https://api.slack.com/docs/message-buttons>;
- **Attributi:**
  - + `name: String`  
Attributo contenente il nome dell'azione. Se ci sono più azioni con lo stesso nome, solo una di esse può essere in uno stato attivato;
  - + `text: String`  
Attributo contenente il testo del bottone dell'azione;
  - + `style: String[0..1]`  
Attributo che definisce lo stile del bottone. Per una lista degli stili disponibili e una loro descrizione fare riferimento alla documentazione di Slack ([https://api.slack.com/docs/message-buttons#action\\_fields](https://api.slack.com/docs/message-buttons#action_fields));
  - + `type: String`  
Attributo contenente il tipo dell'azione. Al momento l'unico valore accettato è "button". Fare riferimento alle API di Slack per informazioni aggiornate ([https://api.slack.com/docs/message-buttons#action\\_fields](https://api.slack.com/docs/message-buttons#action_fields));
  - + `value: String[0..1]`  
Attributo contenente il valore dell'azione. Se sono presenti diverse azioni con lo stesso nome, può essere utilizzato per distinguere diversi intenti;
  - + `confirm: ConfirmationFields[0..1]`  
Attributo contenente i dati relativi al dialogo di conferma, che nel caso di bottoni con azioni che possono avere effetti particolarmente "distruttivi" permette di chiedere un'ulteriore conferma prima di compiere effettivamente tali azioni;

### ConfirmationHash

- **Nome:** `ConfirmationHash`;
- **Tipo:** `Class`;
- **Descrizione:** questa classe si occupa di rappresentare e organizzare i dati relativi ad un `ConfirmationHash`;
- **Utilizzo:** fornisce gli attributi di un `ConfirmationHash`, che dovranno essere aggiunti ad una `Action`. Un `ConfirmationHash`;
- **Attributi:**
  - + `title: String[0..1]`  
Attributo contenente il titolo della finestra pop up;
  - + `text: String`  
Attributo contenente la descrizione delle conseguenze dell'azione;
  - + `ok_text: String[0..1]`  
Attributo contenente il testo del bottone che permette all'azione di continuare;
  - + `dismiss_text: String[0..1]`  
Attributo contenente il testo del bottone che cancella l'azione;

### NotificationMessageEvent

- **Nome:** `NotificationMessageEvent`;
- **Tipo:** `Class`;



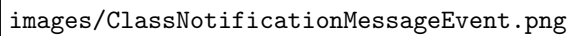
images/ClassConfirmationHash.png

**Figura 107:** Back-end::Notifications::ConfirmationHash

- **Descrizione:** questa classe permette alle lambda function l'invio dei dati relativi ad un `NotificationMessage`. DA ELIMINARE DA ELIMINARE DA ELIMINARE DA ELIMINARE DA ELIMINARE DA ELIMINARE;
- **Utilizzo:** fornisce un meccanismo per l'invio alle lambda function di una richiesta contenente i dati relativi ad un `NotificationMessage`;
- **Attributi:**
  - + `msg:` `NotificationMessage`  
Attributo contenente un `NotificationMessage`;
  - + `send_to:` `String`  
Attributo contenente il destinatario;

### ConfirmationFields

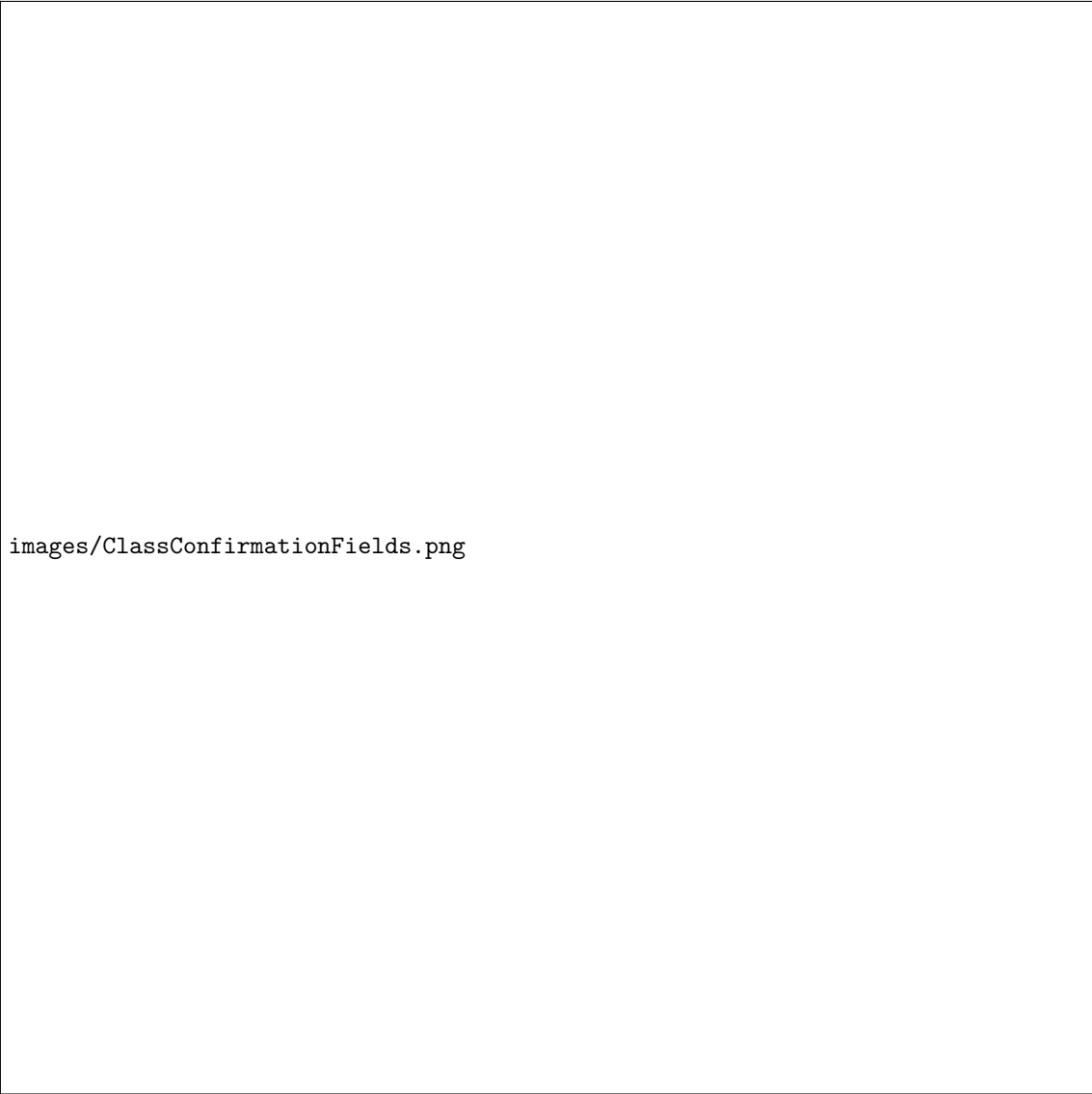
- **Nome:** `ConfirmationFields`;



images/ClassNotificationMessageEvent.png

**Figura 108:** Back-end::Notifications::NotificationMessageEvent

- **Tipo:** Class;
- **Descrizione:** questa classe si occupa di rappresentare e organizzare gli attributi relativi ad un messaggio di conferma di Slack;
- **Utilizzo:** fornisce gli attributi per rappresentare un messaggio di conferma di Slack.  
Per la relativa documentazione, consultare la pagina <https://api.slack.com/docs/message-buttons>;
- **Attributi:**
  - + **title:** String[0..1]  
Attributo contenente il titolo della finestra di pop up;
  - + **text:** String  
Attributo contenente la descrizione dettagliata delle conseguenze della relativa Action e contestualizza le scelte fornite dal button;
  - + **ok\_text:** String[0..1]  
Attributo contenente il testo del bottone che serve per confermare la relativa Action.  
Il valore di default per questo attributo è "Okay";



images/ClassConfirmationFields.png

**Figura 109:** Back-end::Notifications::ConfirmationFields

+ `dismiss_text`: `String[0..1]`

Attributo contenente il testo del bottone che serve per cancellare la relativa **Action**. Il valore di default per questo attributo è "Cancel";

## Manager

Package contenente le componenti ???

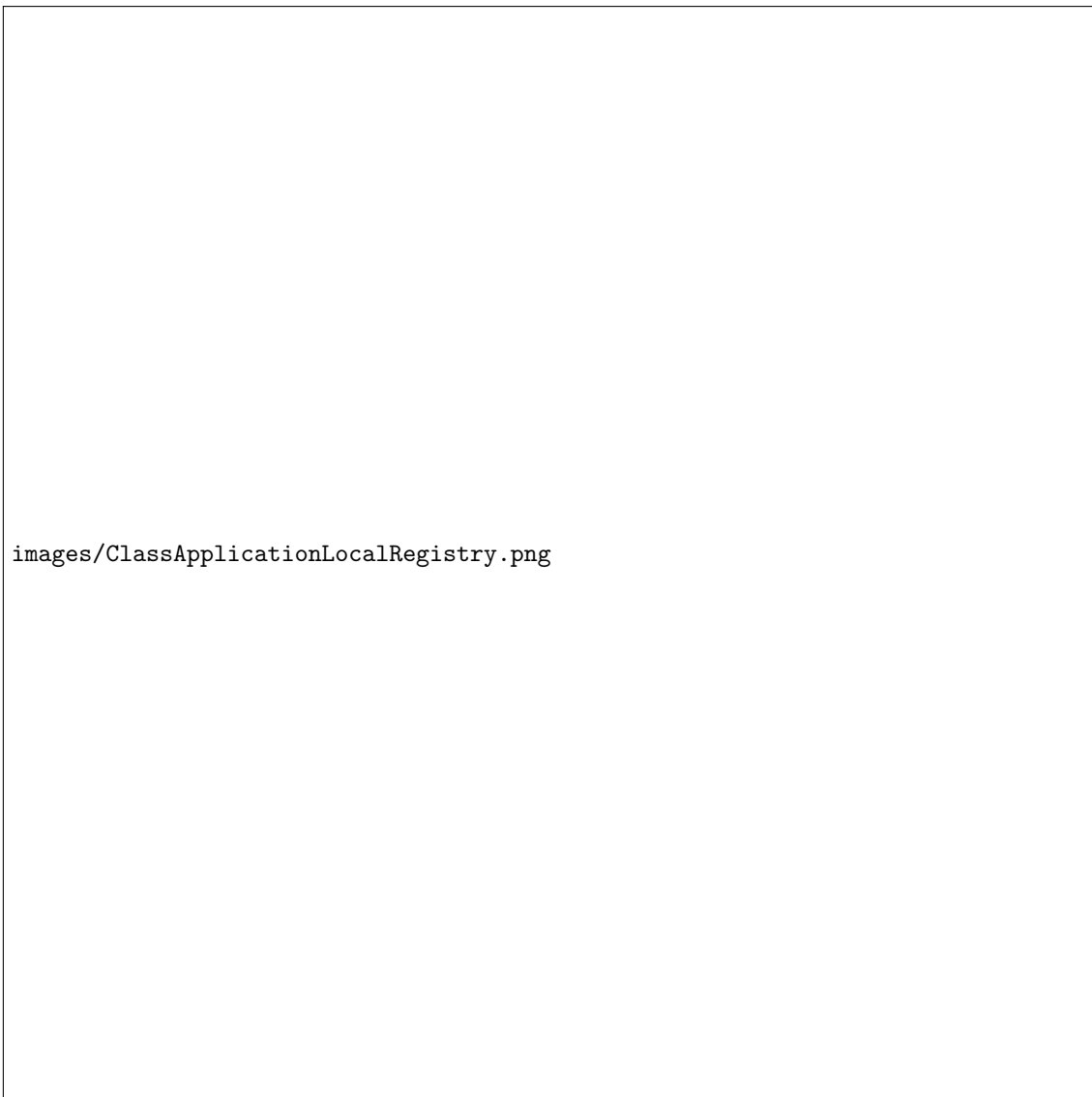
## Classi

## Registry

Package contenente i registri.

## Classi

### ApplicationLocalRegistry



**Figura 110:** Client::Registry::ApplicationLocalRegistry

- **Nome:** ApplicationLocalRegistry;
- **Tipo:** Class;
- **Descrizione:** questa classe si occupa di mantenere una lista degli ApplicationPackage disponibili;
- **Utilizzo:** fornisce a LocalApplicationRegistryClient i metodi necessari ad inserire, rimuovere ed ottenere degli ApplicationPackage. Implementa un Registry all'interno del client, semplificando il compito del RegistryClient ed eliminando la necessità di effettuare richieste HTTP per recuperare un ApplicationPackage;
- **Attributi:**
  - pkgs: ApplicationPackageAssocArray  
Attributo contenente l'Array dei nomi delle applicazioni contenute nel registry;

- **Metodi:**

+ <<Create>> createLocalRegistry(): LocalRegistry

Metodo che permette di istanziare un LocalRegistry;

+ query(name: String): ApplicationPackage

Metodo che permette di interrogare il LocalRegistry a partire dal nome dell'applicazione, ottenendo l' ApplicationPackage relativo ad essa;

Parametri:

\* name: String

Parametro contenente il nome dell'applicazione da recuperare;

+ register(name: String, pkg: ApplicationPackage): void

Metodo che permette la registrazione di una applicazione nel LocalRegistry;

Parametri:

\* name: String

Parametro contenente il nome dell'applicazione da registrare;

\* pkg: ApplicationPackage

Parametro contenente il package relativo all'applicazione da registrare;

+ remove(name: String): void

Metodo che permette di rimuovere un'applicazione a partire dal suo nome;

Parametri:

\* name: String

Parametro contenente il nome dell'applicazione da rimuovere;

## TTS

Package contenente le componenti che realizzano il text to speech.

### Classi

#### Player

- **Nome:** Player;

- **Tipo:** Class;

- **Descrizione:** questa classe si occupa di riprodurre la risposta, fornita dal sistema, all'ospite;

- **Utilizzo:** fornisce al client funzionalità di riproduzione del file audio di risposta, da parte del sistema, relativo a ciò che l'ospite comunica. Permette all'ospite di fermare e riavviare la riproduzione audio e di impostare il volume.

È soggetta ad una constructor-based che ha come oggetto un TTSTConfig;

- **Attributi:**

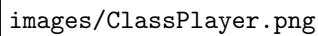
- tts: SpeechSynthesis

Attributo contenente uno SpeechSynthesis di JavaScript Web Speech API il quale fornisce dei metodi per la gestione del file audio. Per la relativa documentazione, consultare questa pagina <https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/API/SpeechSynthesis>;

- subject: BoolSubject

Attributo contenente un BoolSubject, il quale emette item del tipo:

\* TRUE quando l'utente sta parlando;



images/ClassPlayer.png

**Figura 111:** Client::Audio::TTS::Player

\* FALSE altrimenti.

Questo attributo serve per disattivare il **Recorder** durante la riproduzione del file audio relativo alla risposta, fornita dal sistema;

- **options:** **TTSTConfig**

Attributo contenente l'insieme delle opzioni relative alla configurazione di un file audio da riprodurre;

- **Metodi:**

+ **pause(): void**

Metodo che permette di interrompere la riproduzione dell'audio;

+ **<<Create>> createPlayer(conf: TTSTConfig): Player**

Metodo che si occupa di creare un oggetto di tipo **Player** a partire da un **TTSTConfig**;  
Parametri:

```

* conf: TTSTConfig
    Rappresenta l'audio da utilizzare nella creazione di un Player;

+ isPlaying(): boolean
    Metodo che permette di capire se il Player sta riproducendo un audio o meno;

+ speak(text: String): void
    Metodo che fa pronunciare una frase dal Player, utilizzando le impostazioni di Player;
    Parametri:

    * text: String
        Questo parametro contiene il testo da pronunciare;

+ cancel(): void
    Metodo che permette di bloccare il flusso del testo;

+ resume(): void
    Metodo che permette di riavviare la riproduzione audio;

+ setConfig(conf: TTSTConfig): void
    Metodo che permette di settare i campi per le opzioni;
    Parametri:

    * conf: TTSTConfig
        È l'insieme delle opzioni da passare;

+ getVoices(): SpeechSynthesisVoiceArray
    Metodo che restituisce una lista con le voci disponibili nel sistema per la sintesi vocale;

+ getObservable(): BoolObservable
    Metodo che ritorna l'Observable relativo all'attributo subject;

```

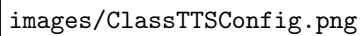
- **Relazioni con le altre classi:**

- IN `PlayerObserver`
- OUT `TTSTConfig`
- OUT `BoolObservable`
- OUT `BoolSubject`

## TTSTConfig

- **Nome:** `TTSTConfig`;
- **Tipo:** `Class`;
- **Descrizione:** questa classe contiene tutti i parametri relativi alla configurazione di un audio;
- **Utilizzo:** fornisce al `Player` un meccanismo per gestire i parametri relativi alla configurazione per la riproduzione di un file audio. Per la relativa documentazione, consultare la pagina <https://developer.mozilla.org/it/docs/Web/API/SpeechSynthesisUtterance>;
- **Attributi:**
  - + `lang: String`  
Attributo contenente la lingua dell'audio che deve essere pronunciato dal `Player`;





images/ClassTTSTConfig.png

**Figura 112:** Client::Audio::TTS::TTSTConfig

+ **pitch:** float

Attributo contenente il valore del pitch (intonazione) del file da riprodurre;

+ **rate:** int

Attributo contenente la velocità alla quale il file audio deve essere pronunciato;

+ **voice:** `SpeechSynthesisVoice`

Attributo contenente la voce con la quale il file audio deve essere pronunciato;

+ **volume:** int

Attributo contenente il volume al quale il file audio deve essere pronunciato;

- **Relazioni con le altre classi:**

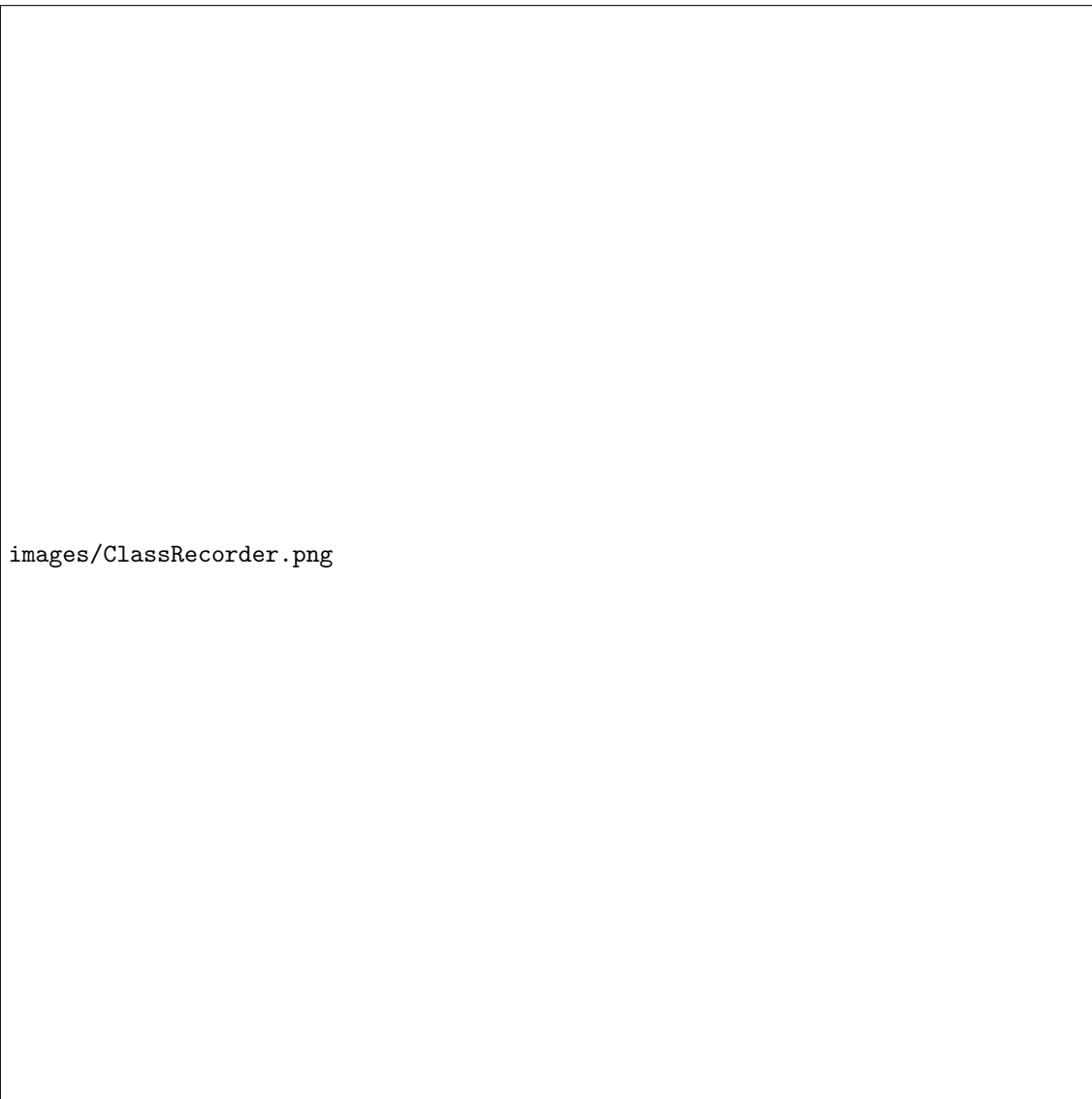
- IN `Player`

## Recorder

Package Recorder

### Classi

#### Recorder



**Figura 113:** Client::Audio::Recorder::Recorder

- **Nome:** Recorder;
- **Tipo:** Class;
- **Descrizione:** questa classe si occupa della registrazione della conversazione;
- **Utilizzo:** fornisce al client un meccanismo per registrare ciò che l'ospite comunica. Utilizza il volume rilevato per capire se l'ospite sta parlando, e genera i relativi comandi da mandare al **RecorderWorker**. Quando inizia una nuova registrazione, l'audio della registrazione precedente viene eliminato chiamando il comando clear del Worker;

- **Attributi:**

- **threshold: real**  
Attributo contenente la soglia di volume per la registrazione;
- **max\_silence: int**  
Attributo contenente il tempo in ms atteso prima che venga fermata la registrazione a causa del silenzio (volume del suono registrato al di sotto di **threshold**);
- **source: AudioNode**  
Attributo contenente la sorgente audio dalla quale vogliamo registrare;
- **worker: RecorderWorker**  
Attributo contenente l'oggetto **RecorderWorker** sfruttato per la registrazione;
- **max\_listen: int**  
Attributo contenente il tempo massimo di registrazione, espresso in ms;
- **node: ScriptProcessorNode**  
Attributo contenente il nodo utilizzato per la registrazione dell'audio;

- **Metodi:**

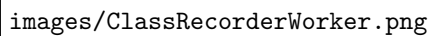
- + **start(): void**  
Metodo che mette il **Recorder** in ascolto, in attesa che la soglia minima di volume venga superata. Quando tale soglia viene superata, viene generato un evento;
- + **stop(): void**  
Metodo che permette di terminare l'ascolto del **Recorder**;
- + **setConfig(config: RecorderConfig): void**  
Metodo che permette la modifica della configurazione del **Recorder**;  
Parametri:
  - \* **config: RecorderConfig**  
È un oggetto che rappresenta la configurazione della registrazione;
- + **<<Create>> createRecorder(config: RecorderConfig): Recorder**  
Metodo che permette di creare un oggetto di tipo **Recorder** a partire da un parametro di configurazione in formato JSON;  
Parametri:
  - \* **config: RecorderConfig**  
È un oggetto che rappresenta la configurazione della registrazione;

- **Relazioni con le altre classi:**

- IN **BoolObserver**
- OUT **RecorderMsg**
- OUT **RecorderWorker**
- OUT **RecorderWorkerMsg**
- OUT **SpeechEndSubject**

- **Eventi gestiti:**

- **RecorderWorkerMsg**  
Messaggio mandato da **RecorderWorker** a **Recorder** quando l'encoding dell'audio è terminato. Contiene il blob del file audio codificato.

**RecorderWorker**

images/ClassRecorderWorker.png

**Figura 114:** Client::Audio::Recorder::RecorderWorker

- **Nome:** RecorderWorker;
- **Tipo:** Class;
- **Descrizione:** questa classe è una classe Worker che si occupa dell'effettiva registrazione dell'audio;
- **Utilizzo:** fornisce a Recorder un thread che si occupa di registrare effettivamente l'audio in modo da non appesantire il thread dell'interfaccia grafica. Eredita la classe Worker di JavaScript e ne ridefinisce il metodo onmessage(Event e). (tutti i metodi sono privati perchè vengono usati messaggi per comunicare);
- **Attributi:**
  - **sample\_rate:** int  
Questo attributo contiene la sample rate della registrazione audio nei buffer;

- **buffers:** `Float32ArrayArray`

Questo attributo contiene i buffer per i dati dell'audio. sono presenti due buffer, uno per ogni canale;

- **length:** `int`

Questo attributo contiene la lunghezza dei buffer;

- **Metodi:**

- **encodeWav(samples: `Float32Array`, mono: `boolean`): `DataView`**

Metodo che permette la codifica dell'audio in formato wav a uno o due canali;

Parametri:

- \* **samples:** `Float32Array`

Attributo contenente i dati dei sample audio che verranno utilizzati per la codifica;

- \* **mono:** `boolean`

Attributo contenente un valore booleano che indica se il file audio ha uno o due canali.

In caso il canale sia uno, allora questo attributo dovrà contenere il valore true;

- **clear(): `void`**

Metodo che permette di eliminare tutti i dati relativi all'audio registrato fino a quel momento;

- **init(config: `RecorderWorkerConfig`): `void`**

Metodo che permette di inizializzare la configurazione del `RecorderWorker` in seguito alla ricezione di un messaggio dal `Recorder`;

Parametri:

- \* **config:** `RecorderWorkerConfig`

Questo parametro contiene la configurazione;

- **record(): `void`**

Metodo che permette di iniziare a registrare l'audio dal microfono in seguito ad un messaggio ricevuto dal `Recorder`;

- **getBuffers(): `void`**

Metodo che permette di ottenere i buffer nei quali sono salvati i dati relativi ai samples dell'audio;

- **exportWav(): `void`**

Metodo che permette di esportare al `Recorder` il Blob del file wav contenente l'audio della registrazione;

- **Relazioni con le altre classi:**

- IN `Recorder`

- OUT `RecorderWorkerConfig`

- OUT `RecorderWorkerMsg`

- OUT `RecorderMsg`

- **Eventi gestiti:**

- `RecorderMsg`

Messaggio mandato da `Recorder` a `RecorderWorker` per comunicare l'operazione da eseguire in background.

**SpeechEndSubject**

images/ClassSpeechEndSubject.png

**Figura 115:** Client::Audio::Recorder::SpeechEndSubject

- **Nome:** SpeechEndSubject;
- **Tipo:** Class;
- **Descrizione:** questa classe si occupa di notificare l'observer collegato che l'utente ha finito di parlare;
- **Utilizzo:** fornisce un meccanismo che permette l'invio del file audio contenente il messaggio dell'utente una volta che quest'ultimo ha terminato di parlare. L'observer collegato è LogicObserver;
- **Padre:** Subject;
- **Metodi:**
  - + next(val: boolean): void  
Questo metodo permette di notificare il LogicObserver;  
Parametri:

```
* val: boolean
    Parametro contenente il valore con il quale notificare il LogicObserver;

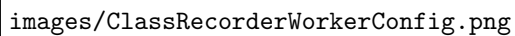
+ subscribe(obs: BoolObserver): Subscription
    Questo metodo permette di iscrivere il LogicObserver;
    Parametri:

    * obs: BoolObserver
        Parametro contenente il valore con il quale il LogicObserver dev'essere iscritto;
```

- **Relazioni con le altre classi:**

- IN `Recorder`
- IN `SpeechEndObservable`

### RecorderWorkerConfig



images/ClassRecorderWorkerConfig.png

**Figura 116:** Client::Audio::Recorder::RecorderWorkerConfig

- **Nome:** RecorderWorkerConfig;

- **Tipo:** Class;
- **Descrizione:** questa classe contiene tutti i parametri relativi alla configurazione di un RecorderWorker;
- **Utilizzo:** fornisce al RecorderWorker un meccanismo per organizzare le informazioni che esso vuole passare a Recorder;
- **Attributi:**
  - + `sample_rate: int`  
Attributo contenente il valore definito per il sample rate della registrazione in Hz;
- **Relazioni con le altre classi:**
  - IN `RecorderWorker`
  - IN `RecorderWorkerMsg`

### RecorderMsg

- **Nome:** RecorderMsg;
- **Tipo:** Class;
- **Descrizione:** questa classe si occupa di rappresentare un messaggio che viene mandato dal Recorder al RecorderWorker;
- **Utilizzo:** fornisce al Recorder un meccanismo per organizzare le informazioni che esso vuole passare a RecorderWorker;
- **Attributi:**
  - + `command: String`  
Attributo contenente il comando da dare al RecorderWorker;
  - + `config: RecorderWorkerConfig`  
Attributo contenente i parametri necessari alla configurazione del RecorderWorker;
  - + `buffers: Float32ArrayArray`  
Questo attributo contiene dati grezzi della registrazione audio, da aggiungere ai buffer del Recorder. Contiene un buffer per ogni canale;
  - + `type: String`  
Attributo contenente il tipo del messaggio;
- **Relazioni con le altre classi:**
  - IN `RecorderWorker`
  - IN `Recorder`

### RecorderWorkerMsg

- **Nome:** RecorderWorkerMsg;
- **Tipo:** Class;
- **Descrizione:** questa classe si occupa di rappresentare un messaggio che viene mandato dal RecorderWorker al Recorder;
- **Utilizzo:** fornisce al RecorderWorker un meccanismo per organizzare le informazioni che esso vuole passare a Recorder;
- **Attributi:**





images/ClassRecorderMsg.png

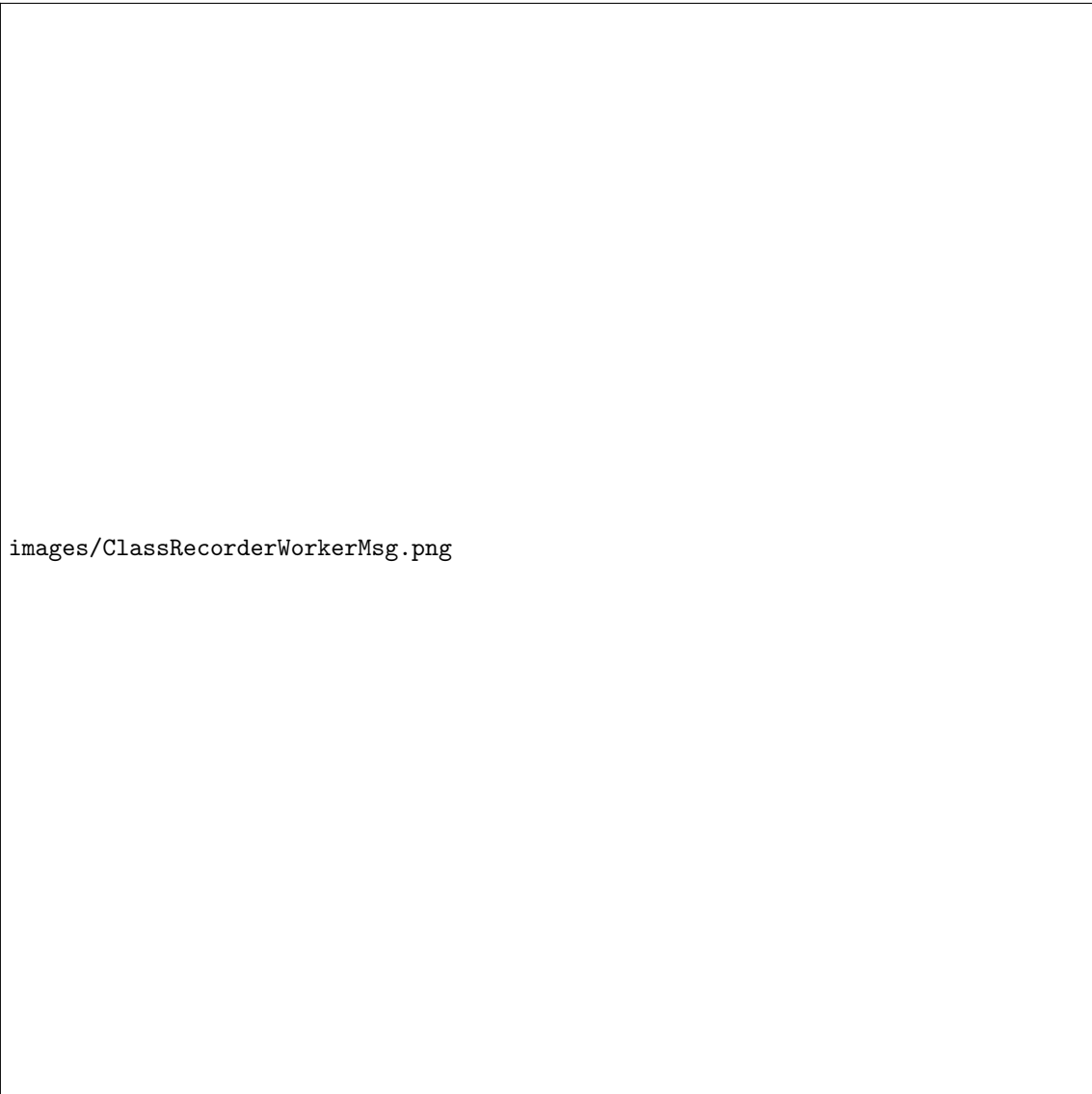
**Figura 117:** Client::Audio::Recorder::RecorderMsg

+ data: Blob  
Attributo contenente il file audio in formato WAV;

- **Relazioni con le altre classi:**
  - IN RecorderWorker
  - IN Recorder
  - OUT RecorderWorkerConfig

### RecorderConfig

- **Nome:** RecorderConfig;
- **Tipo:** Class;
- **Descrizione:** questa classe contiene gli attributi necessari a configurare Recorder;
- **Utilizzo:** fornisce un meccanismo per configurare i parametri di Recorder;



images/ClassRecorderWorkerMsg.png

**Figura 118:** Client::Audio::Recorder::RecorderWorkerMsg

- **Attributi:**

- + **threshold:** Real

- Indica la soglia di volume al di sopra della quale il Recorder deve iniziare la registrazione;

- + **max\_silence:** Integer

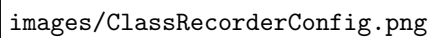
- indica il tempo in ms che deve trascorrere prima che il Recorder smetta di registrare a causa di un silenzio (volume al di sotto di threshold). In caso il valore sia -1 (default), il recorder continuerà a registrare per un tempo indefinito;

- + **max\_listen:** Integer

- indica il tempo massimo di registrazione, indicato in millisecondi;

## RxJS

Libreria esterna

The image area is mostly blank, with the text 'images/ClassRecorderConfig.png' appearing in the lower-left corner. This likely indicates that the diagram content failed to load or is represented by a placeholder image.

**Figura 119:** Client::Audio::Recorder::RecorderConfig

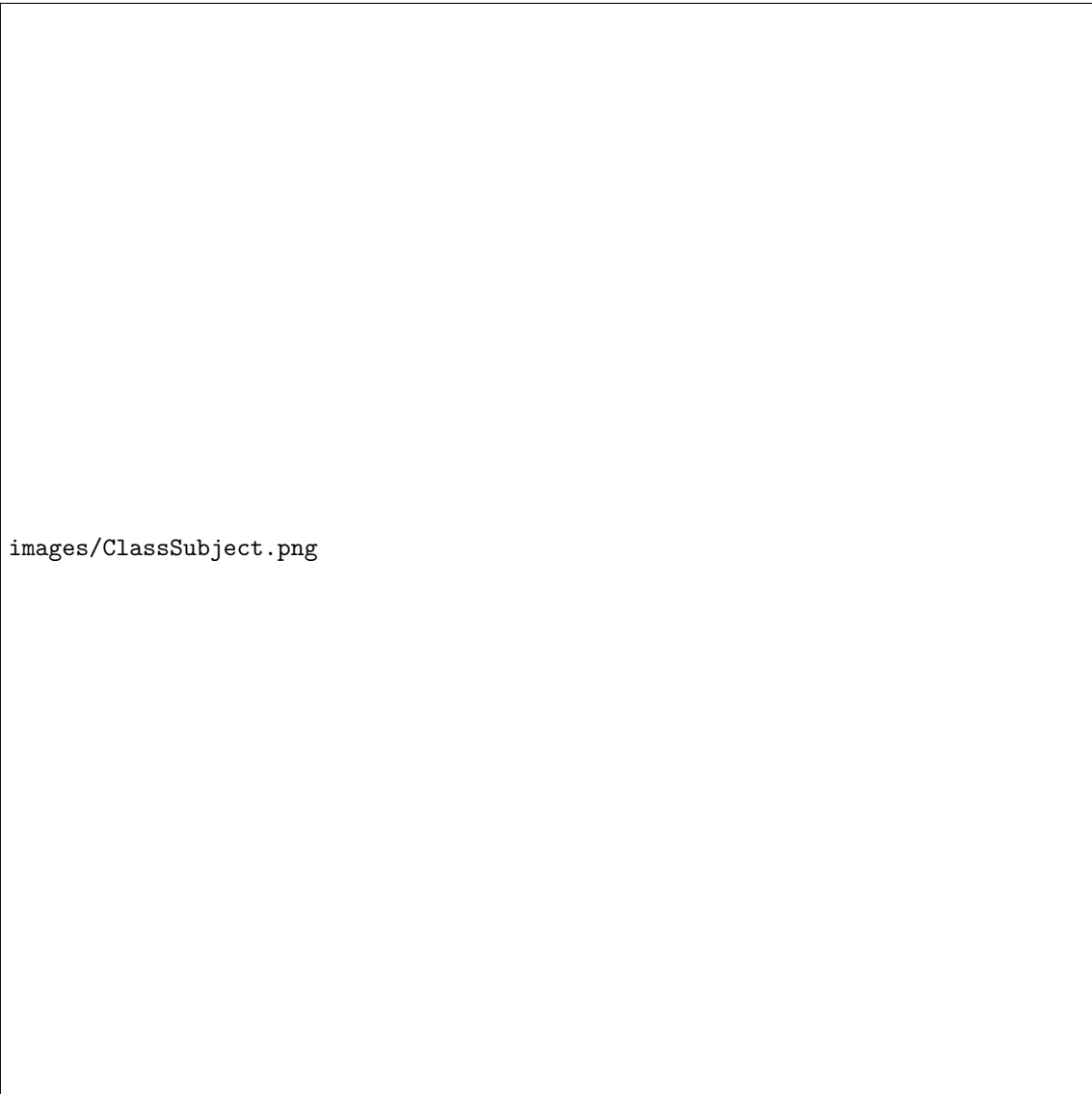
## Classi

### Subject

- **Nome:** Subject;
- **Tipo:** Class;
- **Descrizione:** rxJS5;
- **Utilizzo:** ;
- **Figli:** SpeechEndSubject, DataArrivedSubject;

### Observable

- **Nome:** Observable;
- **Tipo:** Class;



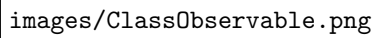
images/ClassSubject.png

**Figura 120:** RxJS::Subject

- **Descrizione:** observable di RxJs;
- **Utilizzo:** ;
- **Figli:** UserObservable, ConversationObservable, GuestObservable, FunctionObservable, RuleObservable, AgentObservable, ErrorObservable;

#### Observer

- **Nome:** Observer;
- **Tipo:** Class;
- **Descrizione:** observer di RxJS;
- **Utilizzo:** ;



images/ClassObservable.png

**Figura 121:** RxJS::Observable

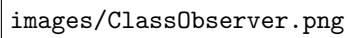
## Utility

zzz

### Classi

#### BoolObservable

- **Nome:** BoolObservable;
- **Tipo:** Class;
- **Descrizione:** ereditata da Observable, con eventi di tipo boolean;
- **Utilizzo:** viene utilizzata come observable;
- **Metodi:**



images/ClassObserver.png

**Figura 122:** RxJS::Observer

```
+ subscribe(obs: BoolObserver): Subscription
```

Iscrive l'Observer all'Observable;

Parametri:

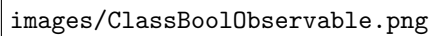
```
  * obs: BoolObserver  
    OsservatoreBool;
```

- **Relazioni con le altre classi:**

- IN `Player`
- IN `BoolObserver`
- OUT `BoolSubject`

### BoolSubject

- **Nome:** `BoolSubject`;



images/ClassBoolObservable.png

**Figura 123:** Client::Utility::BoolObservable

- **Tipo:** Class;
- **Descrizione:** classe che eredita da Subject, che fa uso di valori boolean;
- **Utilizzo:** viene utilizzata nella stessa maniera di Subject, con valori di tipo boolean;
- **Metodi:**

+ next(val: boolean): void

Questo metodo permette di notificare il BoolSubject;

Parametri:

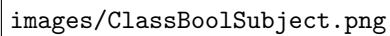
\* val: boolean

Parametro contenente il valore con il quale notificare il BoolSubject;

+ subscribe(obs: BoolObserver): Subscription

Questo metodo permette di iscrivere il BoolObserver;

Parametri:



images/ClassBoolSubject.png

**Figura 124:** Client::Utility::BoolSubject

\* obs: BoolObserver

Parametro contenente il valore con il quale iscrivere il BoolObserver;

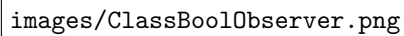
- **Relazioni con le altre classi:**

- IN `Player`
- IN `BoolObservable`

#### BoolObserver

- **Nome:** BoolObserver;
- **Tipo:** Class;
- **Descrizione:** questa classe;
- **Utilizzo:** fornisce un meccanismo per eseguire una funzione all'arrivo di una notifica dal BoolObservable;





images/ClassBoolObserver.png

**Figura 125:** Client::Utility::BoolObserver

- **Metodi:**

- + next(function(val: boolean)): void: void

- Questo metodo, all'arrivo della notifica dal BoolObservable, permette di passare al BoolObserver un'operazione da eseguire;

- Parametri:

- \* function(val: boolean): void

- Parametro contenente la funzione da eseguire;

- **Relazioni con le altre classi:**

- OUT `Recorder`

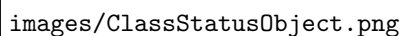
- OUT `BoolObservable`

## Utility

Classi utili a altri package ??????

### Classi

#### StatusObject



images/ClassStatusObject.png

**Figura 126:** Back-end::Utility::StatusObject

- **Nome:** StatusObject;
- **Tipo:** Class;
- **Descrizione:** questa classe si occupa di rappresentare lo status object della richiesta mandata ad api.ai, che indica se quest'ultima ha avuto successo o meno;
- **Utilizzo:** fornisce gli attributi per rappresentare l'oggetto status object relativo ad una richiesta mandata ad api.ai.  
Per la relativa documentazione, consultare la pagina <https://docs.api.ai/docs/status-object>;

- **Attributi:**

- + **code:** `int`

- Attributo contenente il codice di stato HTTP;

- + **errorType:** `String`

- Attributo contenente una breve descrizione dell'errore verificatosi. In caso non se ne verificano, questo attributo avrà valore pari a "success";

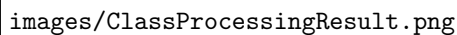
- + **errorId:** `String`

- Attributo contenente l'id dell'errore verificatosi;

- + **errorDetails:** `String`

- Attributo contenente la descrizione dettagliata dell'errore verificatosi. In caso non se ne verificano, questo attributo non sarà ritornato;

## ProcessingResult



images/ClassProcessingResult.png

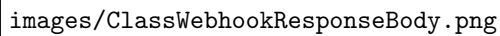
**Figura 127:** Back-end::Utility::ProcessingResult

- **Nome:** `ProcessingResult`;

- **Tipo:** Class;
- **Descrizione:** questa classe si occupa di rappresentare il campo result della risposta fornita da api.ai;
- **Utilizzo:** fornisce gli attributi per rappresentare l'oggetto result relativo ad una risposta di api.ai.  
Per la relativa documentazione, consultare la pagina <https://docs.api.ai/docs/query#response>;
- **Attributi:**
  - + **source:** String  
Attributo contenente la sorgente dalla quale è stata ricavata la risposta;
  - + **resolvedQuery:** String  
Attributo contenente il testo dell'intents utilizzato per interrogare api.ai;
  - + **action:** String  
Attributo contenente l'azione da eseguire;
  - + **actionIncomplete:** boolean  
Attributo contenente un valore booleano che indica se i parametri necessari a far eseguire l'azione sono stati forniti tutti o meno;
  - + **parameters:** StringAssocArray  
Attributo contenente un oggetto costituito dai parametri necessari per portare a termine l'azione;
  - + **contexts:** ContextArray  
Attributo contenente l'array dei context attivi;
  - + **fulfilment:** Fulfillment  
Attributo contenente i dati ricevuti dal webhook;
  - + **score:** Real  
Attributo contenente un numero, contenuto nell'intervallo [0,1], che indica la sicurezza con la quale è stato trovato il relativo intent;
  - + **metadata:** Metadata  
Attributo contenente dati relativi a intents e contexts;

### WebhookResponseBody

- **Nome:** WebhookResponseBody;
- **Tipo:** Class;
- **Descrizione:** questa classe si occupa di organizzare e rappresentare gli attributi relativi ad una risposta che un webhook deve fornire, come descritto nelle API di api.ai;
- **Utilizzo:** contiene gli attributi della risposta di webhook ad api.ai. Per una descrizione dettagliata si rimanda alla pagina <https://docs.api.ai/docs/webhook#section-format-of-response-from-the>
- **Attributi:**
  - + **speech:** String  
Attributo contenente la risposta testuale alla richiesta;
  - + **displayText:** String  
Attributo contenente il testo che verrà mostrato sullo schermo dell'utente;
  - + **data:** Object  
Attributo contenente i dati che saranno inviati al client. Tali dati non sono processati da API.AI e quindi saranno nella forma originale;



images/ClassWebhookResponseBody.png

**Figura 128:** Back-end::Utility::WebhookResponseBody

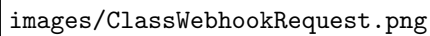
```
+ contextOut: ContextArray
Attributo contenente l'array dei context che la richiesta ha attivato;

+ source: String
Attributo contenente la risorse dei dati forniti come risposta;

+ followupEvent: Object
Attributo contenente parametri opzionali che il servizio web utilizzato vuole inviare ad
api.ai;
```

### WebhookRequest

- **Nome:** WebhookRequest;
- **Tipo:** Class;
- **Descrizione:** questa classe si occupa di rappresentare la risposta fornita da api.ai, la quale sarà poi la richiesta da mandare al webhook. DA ELIMINARE ??? DA ELIMINARE ???



images/ClassWebhookRequest.png

**Figura 129:** Back-end::Utility::WebhookRequest

DA ELIMINARE ??? DA ELIMINARE ??? DA ELIMINARE ??? DA ELIMINARE ???  
DA ELIMINARE ??? DA ELIMINARE ??? DA ELIMINARE ??? DA ELIMINARE ???;

- **Utilizzo:** fornisce gli attributi per rappresentare l'oggetto Response relativo ad una richiesta mandata ad api.ai.

Per la relativa documentazione, consultare la pagina <https://docs.api.ai/docs/query#response>;

- **Attributi:**

+ id: String

Attributo contenente un identificativo del risultato;

+ timestamp: String

Attributo contenente il timestamp della richiesta inviata ad api.ai;

+ lang: String

Attributo contenente la lingua dell'Agent;

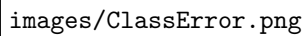
+ **result:** **ProcessingResult**  
Attributo contenente i dati relativi all'elaborazione della richiesta;

+ **status:** **StatusObject**  
Attributo contenente lo status object della richiesta inviata ad api.ai;

+ **sessionId:** **String**  
Attributo contenente l'id della sessione;

+ **originalRequest:** **Object**  
Attributo contenente la sorgente della richiesta originale qualora essa arrivi da un'altra piattaforma di messaggistica;

## Error



**Figura 130:** Back-end::Utility::Error

- **Nome:** Error;
- **Tipo:** Class;

- **Descrizione:** questa classe si occupa di rappresentare e organizzare i dati relativi ad un errore che può avvenire;
- **Utilizzo:** fornisce gli attributi necessari a descrivere gli errori che si possono verificare. L'attributo `code` contiene un valore uguale a 0 nel caso non si sia verificato nessun errore, diverso da 0 altrimenti. Nel caso di `code` diverso da 0, l'attributo `msg` contiene una stringa che descrive l'errore verificatosi;
- **Attributi:**
  - + `code: String`  
Attributo contenente il codice dell'errore;
  - + `msg: String[0..1]`  
Attributo contenente il messaggio dell'errore;

### LambdaEmptyResponse

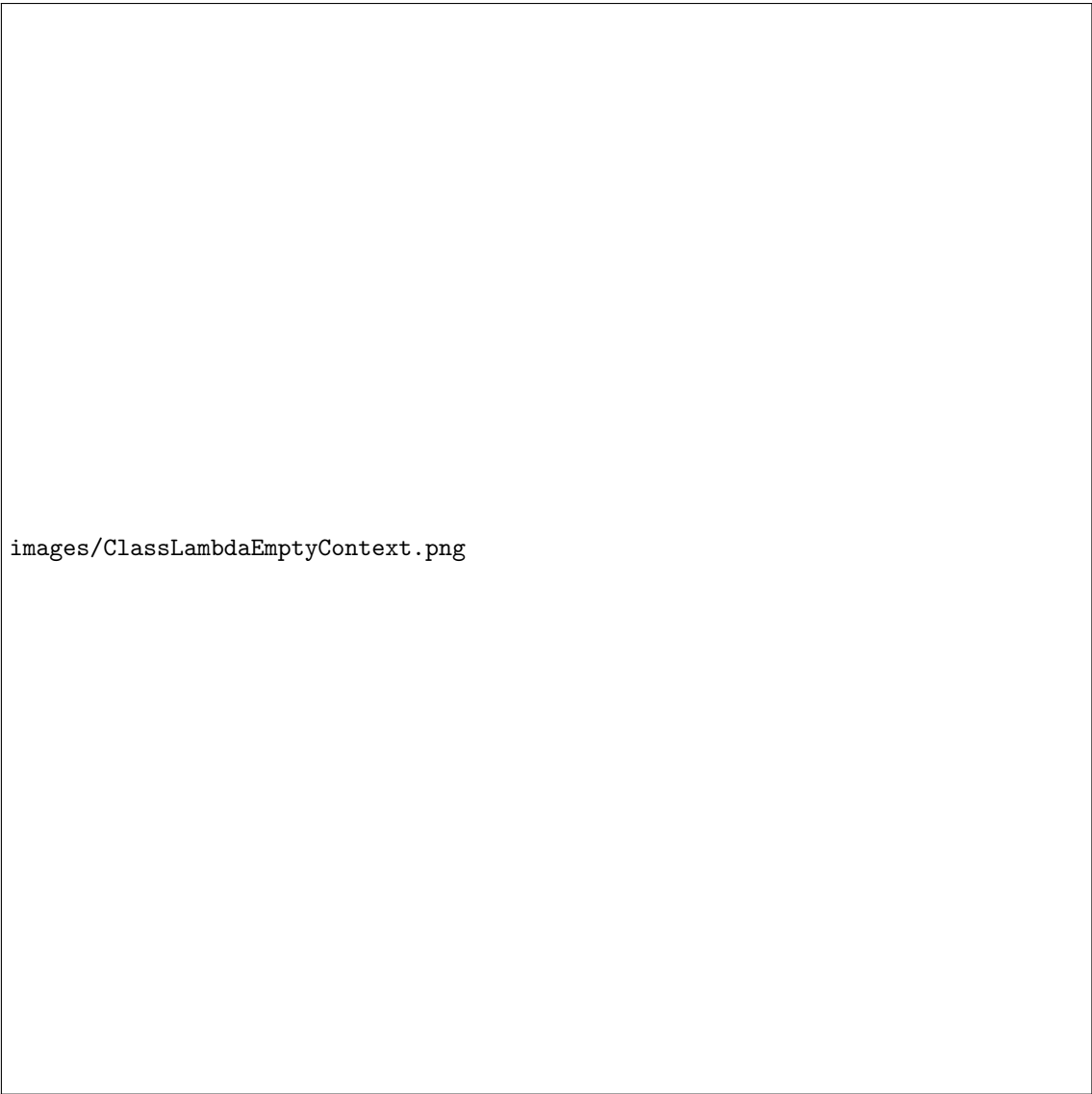


**Figura 131:** Back-end::Utility::LambdaEmptyResponse



- **Nome:** LambdaEmptyResponse ;
- **Tipo:** Class;
- **Descrizione:** ?????;
- **Utilizzo:** ?????;
- **Padre:** LambdaVResponse;
- **Attributi:**
  - + body: Object
  - ??;

**LambdaEmptyContext**

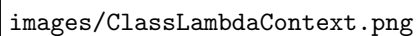


**Figura 132:** Back-end::Utility::LambdaEmptyContext

- **Nome:** LambdaEmptyContext;
- **Tipo:** Class;

- **Descrizione:** ????
- **Utilizzo:** ????
- **Padre:** LambdaVAContext;

### LambdaContext



images/ClassLambdaContext.png

**Figura 133:** Back-end::Utility::LambdaContext

- **Nome:** LambdaContext;
- **Tipo:** Class;
- **Descrizione:** questa classe si occupa di rappresentare un oggetto context passato alle lambda function;
- **Utilizzo:** fornisce un metodo che permette di inviare una risposta all'API Gateway;
- **Figli:** LambdaRuleContext, LambdaRuleListContext, LambdaFunctionListContext, LambdaFunctionContext, LambdaVAContext;

- **Metodi:**

+ `succeed(res: LambdaResponse): void`

Metodo che permette di inviare una risposta all'API Gateway;

Parametri:

\* `res: LambdaResponse`

Attributo contenente la risposta da inviare;

+ `getRemainingTimeInMillis(): int`

DA TOGLIERE DA TOGLIERE DA TOGLIERE DA TOGLIERE DA TOGLIERE  
DA TOGLIERE DA TOGLIERE DA TOGLIERE DA TOGLIERE DA TOGLIERE  
DA TOGLIERE DA TOGLIERE DA TOGLIERE DA TOGLIERE DA TOGLIERE  
DA TOGLIERE DA TOGLIERE DA TOGLIERE DA TOGLIERE DA TOGLIERE  
GLIERE DA TOGLIERE DA TOGLIERE DA TOGLIERE DA TOGLIERE DA TOGLIERE;

## LambdaResponse

- **Nome:** `LambdaResponse`;

- **Tipo:** `Class`;

- **Descrizione:** questa classe si occupa di rappresentare la risposta di una lambda function;

- **Utilizzo:** fornisce alle lambda function gli attributi necessari per inviare una risposta ad API Gateway;

- **Figli:** `LambdaVResponse`, `LambdaFunctionResponse`, `LambdaFunctionListResponse`, `LambdaRuleListResponse`, `LambdaRuleResponse`;

- **Attributi:**

+ `statusCode: int`

Attributo contenente il codice di stato HTTP che dovrà avere la risposta;

+ `headers: StringAssocArray`

Attributo contenente l'array associativo nel quale la chiave indica il nome di un header HTTP da mandare nella risposta ed il valore è una stringa contenente il valore di tale header;

+ `body: String`

Attributo contenente il corpo della risposta;

## LambdaWebhookContext

- **Nome:** `LambdaWebhookContext`;

- **Tipo:** `Class`;

- **Descrizione:** classe che eredita `LambdaContext`, reimplementando il metodo `succeed` in modo che accetti parametri di tipo `Webhook`;

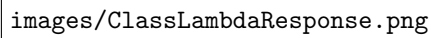
- **Utilizzo:** fornisce un meccanismo per l'invio dell'array contenente tutti i `Webhook` presenti nel sistema da API Gateway alle lambda function;

- **Metodi:**

+ `done(res: LambdaWebhookResponse): void`

Metodo che permette;

Parametri:



images/ClassLambdaResponse.png

**Figura 134:** Back-end::Utility::LambdaResponse

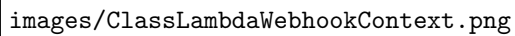
```
* res: LambdaWebhookResponse
    Parametro contenente;

+ succeed(res: LambdaWebhookResponse): void
Metodo che permette;
Parametri:

    * res: LambdaWebhookResponse
        Parametro contenente la risorsa;

+ fail(res: LambdaWebhookResponse): void
Metodo che permette;
Parametri:

    * res: LambdaWebhookResponse
        Parametro contenente la risorsa;
```

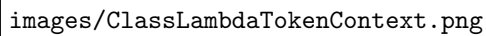


images/ClassLambdaWebhookContext.png

**Figura 135:** Back-end::Utility::LambdaWebhookContext

### LambdaTokenContext

- **Nome:** LambdaTokenContext;
- **Tipo:** Class;
- **Descrizione:** classe che eredita LambdaContext, reimplementando il metodo `succeed` in modo che accetti parametri di tipo `Token`;
- **Utilizzo:** fornisce un meccanismo per l'invio dell'array contenente un `Token` presente nel sistema da API Gateway alle lambda function;
- **Metodi:**
  - + `succeed(token: Token): void`  
Metodo che permette di;  
Parametri:
    - \* `token: Token`  
Parametro contenente;



images/ClassLambdaTokenContext.png

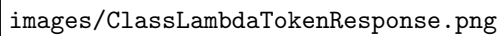
**Figura 136:** Back-end::Utility::LambdaTokenContext

### LambdaTokenResponse

- **Nome:** LambdaTokenResponse;
- **Tipo:** Class;
- **Descrizione:** classe che eredita da **LambdaResponse**, aggiungendo un attributo body di tipo **Token**;
- **Utilizzo:** fornisce alle lambda function un meccanismo per inviare un **Token** come risposta;
- **Attributi:**
  - + body: **Token**  
Attributo contenente;

### LambdaStringArrayContext

- **Nome:** LambdaStringArrayContext;



images/ClassLambdaTokenResponse.png

**Figura 137:** Back-end::Utility::LambdaTokenResponse

- **Tipo:** Class;
- **Descrizione:** classe che eredita `LambdaContext`, reimplementando il metodo `succeed` in modo che accetti parametri di tipo `StringArray`;
- **Utilizzo:** fornisce un meccanismo per l'invio dell'array contenente tutte le `String` presenti nel sistema da API Gateway alle lambda function;
- **Metodi:**

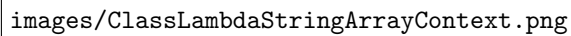
+ `succeed(stringarray: StringArray): void`

Metodo che permette;

Parametri:

\* `stringarray: StringArray`

Parametro contenente;



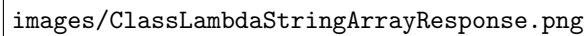
images/ClassLambdaStringArrayContext.png

**Figura 138:** Back-end::Utility::LambdaStringArrayContext

### LambdaStringArrayResponse

- **Nome:** LambdaStringArrayResponse;
- **Tipo:** Class;
- **Descrizione:** classe che eredita da LambdaResponse, aggiungendo un attributo body di tipo StringArray;
- **Utilizzo:** fornisce alle lambda function un meccanismo per inviare un array di **String** come risposta;
- **Attributi:**
  - + body: StringArray  
Attributo contenente;



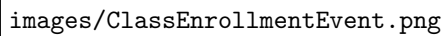


images/ClassLambdaStringArrayResponse.png

**Figura 139:** Back-end::Utility::LambdaStringArrayResponse

### EnrollmentEvent

- **Nome:** EnrollmentEvent;
- **Tipo:** Class;
- **Descrizione:** questa classe rappresenta l'oggetto ricevuto dalla Lambda function in seguito alla richiesta all'API Gateway eseguita dal Client;
- **Utilizzo:** fornisce gli attributi relativi ad un Enrollment e viene utilizzata come parametro dei metodi AuthAPI::addEnrollment(event: EnrollmentEvent, context: LambdaEnrollmentContext) e AuthAPI::login(event: EnrollmentEvent, context: LambdaTokenContext);
- **Attributi:**
  - + body: Enrollment  
Attributo contenente l'Enrollment, passato dal Client alla Lambda Function;

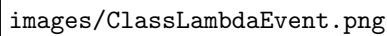


images/ClassEnrollmentEvent.png

**Figura 140:** Back-end::Utility::EnrollmentEvent

### LambdaEvent

- **Nome:** LambdaEvent;
- **Tipo:** Class;
- **Descrizione:** classe che rappresenta l'oggetto event che viene passato alle LambdaFuction dall'API Gateway con l'integrazione Lambda Proxy;
- **Utilizzo:** fornisce i parametri necessari alla lambda function per gestire le richieste che arrivano all'API Gateway;
- **Figlio:** LambdaIdEvent;
- **Attributi:**
  - + body: String  
Stringa contenente i dati ricevuti dall'API Gateway. Le singole Lambda Function si dovranno occupare dell'interpretazione di tale stringa nel formato adeguato (ad esempio JSON, testo, ecc.);



images/ClassLambdaEvent.png

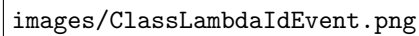
**Figura 141:** Back-end::Utility::LambdaEvent

+ headers: StringAssocArray

Array associativo di stringhe contenente gli headers HTTP della richiesta ricevuta dall'API Gateway;

#### LambdaIdEvent

- **Nome:** LambdaIdEvent;
- **Tipo:** Class;
- **Descrizione:** classe che rappresenta un oggetto event che viene passato alle Lambda function dall'API Gateway con l'integrazione Lambda Proxy;
- **Utilizzo:** eredita da LambdaEvent ed aggiunge l'attributo pathParameters;
- **Padre:** LambdaEvent;
- **Attributi:**



images/ClassLambdaIdEvent.png

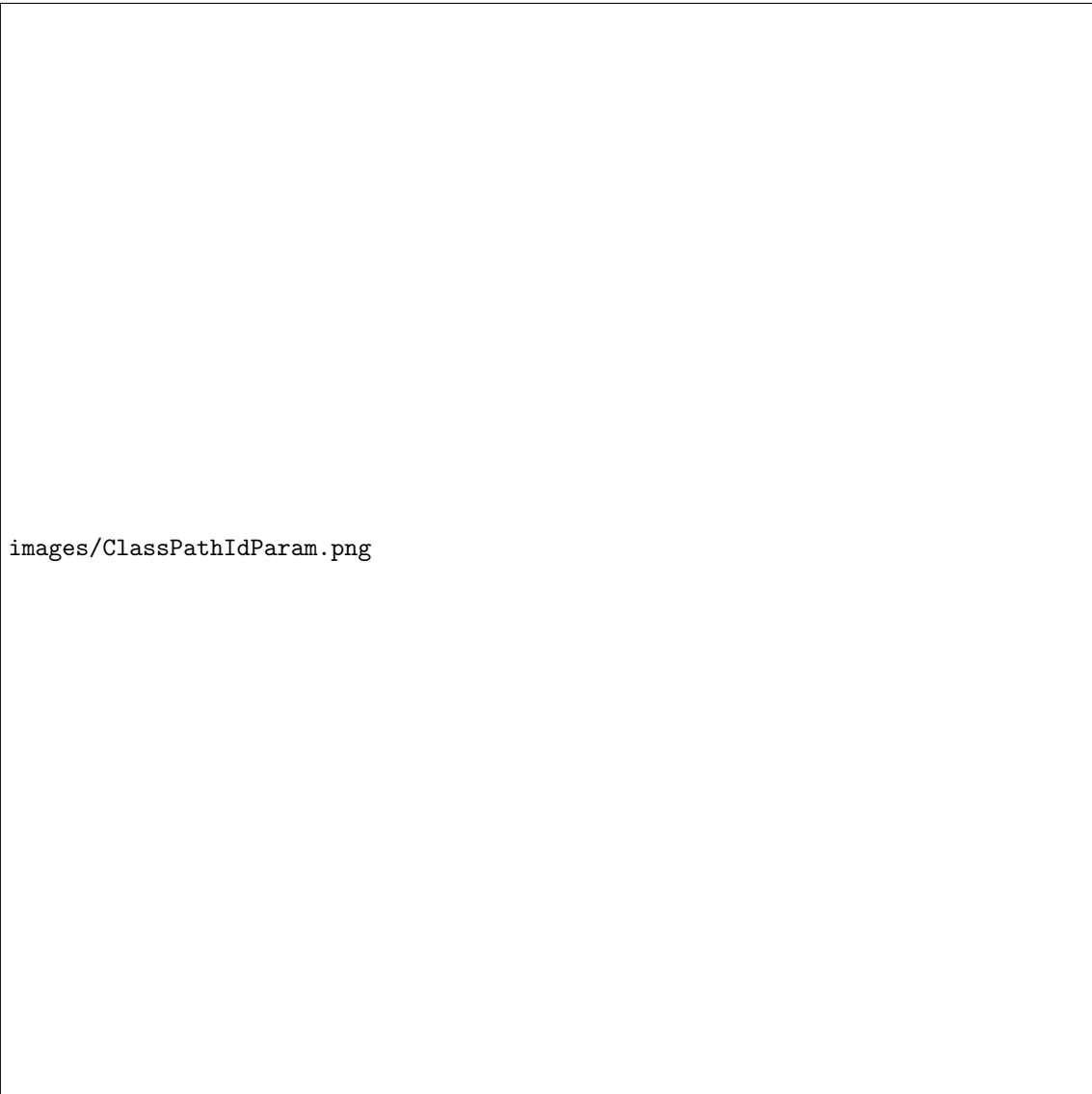
**Figura 142:** Back-end::Utility::LambdaIdEvent

+ pathParameters: PathIdParam

Parametro contenente l'id dell'utente del quale si vogliono ottenere i dati;

#### PathIdParam

- **Nome:** PathIdParam;
- **Tipo:** Class;
- **Descrizione:** questa classe rappresenta i parametri path di una richiesta caratterizzata da un unico parametro che è un identificativo;
- **Utilizzo:** fornisce l'attributo che contiene l'identificativo della risorsa richiesta;
- **Attributi:**
  - + id: String  
Attributo contenente l'id della risorsa richiesta;



images/ClassPathIdParam.png

**Figura 143:** Back-end::Utility::PathIdParam

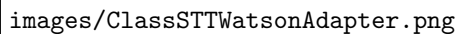
## STT

Package che include le classi che si occupano di fornire le funzinalità di Speech-To-Text.

### Classi

#### STTWatsonAdapter

- **Nome:** STTWatsonAdapter;
- **Tipo:** Class;
- **Descrizione:** questa classe si occupa di adattare la classe **SpeechToTextV1** all'interfaccia **STTModule**. ———— Questa classe si occupa di convertire l'interfaccia fornita dal servizio di Speech to Text di IBM in una più adatta alle esigenze dell'applicazione, definita da **STTModule**.



images/ClassSTTWatsonAdapter.png

**Figura 144:** Back-end::STT::STTWatsonAdapter

Facendo da Adapter tra le API del servizio di Speech to Text di IBM (adaptee) e l'interfaccia `STTModule` (target) utilizzata da `APIGateway::VocalAPI`, permette l'interoperabilità tra queste due interfacce;

- **Utilizzo:** implementa l'interfaccia `STTModule` utilizzando il servizio di Speech to Text fornito da IBM tramite l'SDK per Node.js fornito da IBM stessa.

Per ulteriori informazioni, consultare le documentazioni presenti alle seguenti pagine:

- <https://www.ibm.com/watson/developercloud/doc/speech-to-text/>;
- <https://github.com/watson-developer-cloud/node-sdk#speech-to-text>.

——— Fornisce a `STTModule` un meccanismo che permette di interrogare le API del servizio Watson Speech to Text di IBM, in modo da consentire a `APIGateway::VocalAPI` l'utilizzo di quest'ultime utilizzando un'interfaccia distinta e più consona alle proprie esigenze. È soggetta ad una constructor-based dependency injection, la quale ha come oggetti:

- uno `StreamBufferModule` contenente ... ??? ;
- uno `SpeechToTextV1`.

Per ulteriori informazioni, consultare le documentazioni presenti alle seguenti pagine:

- <https://www.ibm.com/watson/developercloud/doc/speech-to-text/>;
- <https://github.com/watson-developer-cloud/node-sdk#speech-to-text>.

;

- **Attributi:**

- **stt:** `SpeechToTextV1`

Attributo contenente il `SpeechToTextV1Module`, creato a partire dai parametri `name` e `password` forniti al costruttore. Viene utilizzato per estrarre il contenuto testuale di un file audio utilizzando il servizio Watson Speech To Text di IBM;

- **stream\_buffer:** `StreamBufferModule`

Attributo contenente il `StreamBufferModule` di cui è stata effettuata la dependency injection nel costruttore. Viene utilizzata per creare un `ReadableStream` di node a partire da un buffer;

- **Metodi:**

+ <<Create>> `createSTTWatsonAdapter(sb: StreamBufferModule, stt: SpeechToTextV1): STTAdapter`

Costruttore di `STTWatsonAdapter`, che permette di effettuare la dependency injection di `StreamBufferModule` e di `SpeechToTextV1`;

Parametri:

- \* **sb:** `StreamBufferModule`

Parametro tramite il quale si effettua la dependency injection di `StreamBufferModule`;

- \* **stt:** `SpeechToTextV1`

Parametro tramite il quale viene effettuata la dependency injection di `SpeechToTextV1`;

+ `syncSpeechToText(audio: Buffer, type: String): String`

Implementa il metodo `syncSpeechToText` contenuto nell'interfaccia;

Parametri:

- \* **audio:** `Buffer`

Parametro contenente l'audio dal quale si vuole estrarre il testo;

- \* **type:** `String`

Parametro contenente il formato in cui sono memorizzati i dati all'interno di `audio`;

+ `speechToText(audio: Buffer, type: String): StringPromise`

Implementa il metodo `speechToText` contenuto nell'interfaccia;

Parametri:

- \* **audio:** `Buffer`

Parametro contenente l'audio dal quale si vuole estrarre il testo;

- \* **type:** `String`

Parametro contenente il formato in cui sono memorizzati i dati all'interno di `audio`;

## STTModule

- **Nome:** `STTModule`;

- **Tipo:** `Interface`;

- **Descrizione:** classe che definisce l'interfaccia dei moduli utilizzati per le operazioni di Speech-To-Text (STT);

- **Utilizzo:** fornisce l'interfaccia che deve essere implementata dai moduli che permettono l'accesso alle funzionalità di STT;



**Figura 145:** Back-end::STT:: STTModule

- **Metodi:**

+ `speechToText(audio: Buffer, type: String): StringPromise`

Questo metodo permette di ricavare in modo asincrono il testo da un file audio. Viene utilizzato da `VirtualAssistantAPI`, il quale invierà il testo ottenuto dall'invocazione di questo metodo all'assistente virtuale. Restituisce una promise che verrà soddisfatta con una stringa contenente il testo estratto;

Parametri:

- \* `audio: Buffer`

Buffer contenente l'audio da cui si vuole estrarre il testo;

- \* `type: String`

Parametro contenete la descrizione del formato in cui i dati sono memorizzati in audio;

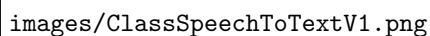


## WatsonDeveloperCloud

SDK node.js per l'accesso ai servizi cloud IBM Watson.

### Classi

#### SpeechToTextV1



images/ClassSpeechToTextV1.png

**Figura 146:** WatsonDeveloperCloud::SpeechToTextV1

- **Nome:** SpeechToTextV1;
- **Tipo:** Class;
- **Descrizione:** classe che rappresenta il modulo node.js che permette l'utilizzo del servizio di STT di IBM;
- **Utilizzo:** viene utilizzata per accedere al servizio STT fornito da IBM. Permette di interrogare tale servizio utilizzando dei callback oppure utilizzando gli streams di node.js. Per ulteriori

informazioni, consultare la seguente pagina: <https://github.com/watson-developer-cloud/node-sdk#speech-to-text>;

## Architettura dell'applicazione

L'architettura scelta è quella a microservizi.

### Microservizi

Di seguito verranno esposti e spiegati i funzionamenti di ogni microservizio da implementare.

#### Virtual Assistant

##### Descrizione

Il microservizio Virtual Assistant fornisce le funzionalità di un assistente virtuale. Fa affidamento ad api.ai, e si occupa di inoltrare le richieste ricevute a tale infrastruttura. Avvalendosi di un database, permette di utilizzare diversi agenti durante la stessa interazione, consentendo quindi di definire diverse "applicazioni". Per ogni applicazione, si dovrà definire un agente.

Le richieste fatte all'unico endpoint di questo microservizio richiedono infatti di comunicare anche il nome dell'applicazione a cui è legata la richiesta. Questo permette di separare in diversi agenti di api.ai dialoghi legati a diverse funzionalità, consentendo lo sviluppo di diverse funzionalità da parte di sviluppatori diversi, e l'integrazione di eventuali funzionalità già esistenti senza dover modificare direttamente gli agenti di api.ai.

Per avere un completo controllo sul flusso della conversazione, si dovrà fare utilizzo di un database contenente gli agenti utilizzabili, in maniera tale che gli agenti utilizzabili siano solo quelli definiti e registrati.

Il microservizio si occupa anche di notificare, tramite l'utilizzo di AWS SNS, dell'avvenuta interazione da parte dell'utente, permettendo così il salvataggio delle conversazioni in un database di supporto, il quale potrebbe essere utilizzato magari per fini di apprendimento macchina.

Di seguito vengono esposti i vari passaggi:

- arriva una richiesta;
- interrogo il database, contenente gli agenti, utilizzando il nome dell'applicazione;
- dall'interrogazione precedente ottengo il token dell'agente relativo all'applicazione;
- invio ad api.ai il token e il testo della richiesta;
- api.ai fornisce la risposta, la quale viene "filtrata" da  
`Back-end::VirtualAssistant::ApiAiVAAadapter::query(str: VAQuery): VAResponse`,  
ottenendo così un formato adatto a `Back-end::VirtualAssistant::VAResponse`;
- pubblico, tramite il servizio Amazon SNS, la risposta filtrata che verrà quindi inviata al Client.

### Endpoints

Ora verranno definiti gli Endpoints utilizzati per i passaggi di risorse con il microservizio Virtual Assistant.

Per ogni risorsa sono stati specificati i formati per lo scambio dei dati in JSON:

- **Request:** rappresenta l'oggetto JSON che dovrà essere passato alla risorsa REST;

- **Response:** rappresenta l'oggetto JSON che fornirà in risposta la risorsa REST.

Gli Endpoints sono:

- **/query**
  - **Method:** POST;
  - **Descrizione:** invia al microservizio il testo utilizzato per l'esecuzione di un'interrogazione;
  - **Request:** la richiesta deve contenere i seguenti campi:

```

1 {
2     "VAQuery" : ["array di JSON contenente i dati
3                 necessari per l'interrogazione"]
3 }
```

- **Response:** la risposta deve contenere i seguenti campi:

```

1 {
2     "VAResponse" : ["array di JSON contenente dati
3                     associati alla risposta di Virtual Assistant"]
3 }
```

## Notifications

### Descrizione

Il microservizio Notifications si occupa di mandare messaggi di notifica nei canali adeguati per notificare gli interessati dell'arrivo di un'ospite in azienda. Fornisce le API per richiedere la lista dei possibili destinatari, e per mandare il messaggio di notifica in un determinato canale. La lista dei canali viene restituita come un'array di stringhe, ognuna delle quali rappresenta un canale.

Il microservizio si occupa di interrogare le diverse liste fornite dalla piattaforma di messaggistica scelta e di combinarle in un'unica lista. Nel nostro caso, la piattaforma di messaggistica è Slack e le diverse liste fornite riguardano utenti, canali e gruppi privati. Quando si vuole mandare un messaggio, il campo `Back-end::Notifications::NotificationMessageEvent::send_to` indica chi è il destinatario di tale messaggio.

`Back-end::Notifications::NotificationMessageEvent::msg` invece contiene il messaggio vero e proprio, nel formato definito dalla piattaforma di messaggistica su cui si appoggia il microservizio. Il formato utilizzato da Slack è consultabile qui <https://api.slack.com/docs/message-buttons>.

### Endpoints

Ora verranno definiti gli Endpoints utilizzati per i passaggi di risorse con il microservizio Notifications.

Per ogni risorsa sono stati specificati i formati per lo scambio dei dati in JSON:

- **Request:** rappresenta l'oggetto JSON che dovrà essere passato alla risorsa REST;
- **Response:** rappresenta l'oggetto JSON che fornirà in risposta la risorsa REST.

Gli Endpoints sono:

- /

- **Method:** GET;
- **Descrizione:** restituisce la lista dei possibili destinatari;
- **Response:** la risposta deve contenere i seguenti campi:

```

1 {
2     receiver_array : ["array di stringhe dei possibili
3                       destinatari"]
4 }
```

- **Method:** POST;
- **Descrizione:** invia la notifica ad una determinata persona;
- **Request:** la richiesta deve contenere i seguenti campi:

```

1 {
2     rule : ["array di JSON contente i dati associati
3            alla direttiva da inviare"]
4     sender : ["stringa contenente il mittente della
5              notifica "]
6     receiver : ["stringa contenente il destinatario
7               della notifica "]
8     msg : ["stringa contenente il messaggio da inviare"]
9 }
```

## Users

### Descrizione

Il microservizio Users si occupa della gestione degli amministratori del nostro sistema. Esso fornisce delle API REST per modificare i dati relativi agli amministratori del nostro sistema presenti in un database. Viene integrato col servizio di Speech Recognition dall'API Gateway, per fornire la possibilità di effettuare il login, tramite impronta vocale, nel sistema.

### Endpoints

Ora verranno definiti gli Endpoints utilizzati per i passaggi di risorse con il microservizio Users. Per ogni risorsa sono stati specificati i formati per lo scambio dei dati in JSON:

- **Request:** rappresenta l'oggetto JSON che dovrà essere passato alla risorsa REST;
- **Response:** rappresenta l'oggetto JSON che fornirà in risposta la risorsa REST.

Gli Endpoints sono:

- **/auth/users**

- **Method:** GET;
- **Descrizione:** restituisce la lista degli Users;
- **Response:** la risposta deve contenere i seguenti campi:

```

1 {
2
3 }
```

- **Method:** POST;
- **Descrizione:** vengono inviati i dati necessari alla registrazione;
- **Request:** la richiesta deve contenere i seguenti campi:

```
1 {  
2     user_array : ["array di stringhe degli utenti  
3                 esistenti"]  
}
```

- /auth/users/:username

- **Method:** PUT;
- **Descrizione:** vengono modificati i dati dell'utente tramite sovrascrittura;
- **Request:** la richiesta deve contenere i seguenti campi:

```
1 {  
2     user : ["array di JSON contenente i nuovi dati da  
3           inserire"]  
}
```

- **Method:** DELETE;
- **Descrizione:** viene eliminato un utente;
- **Request:** la richiesta deve contenere i seguenti campi:

```
1 {  
2     username : ["stringa contenente l'username dell'  
3               utente da eliminare"]  
}
```

- **Method:** GET;
- **Descrizione:** vengono ricevuti i dati relativi ad un utente;
- **Request:** la richiesta deve contenere i seguenti campi:

```
1 {  
2     username : ["stringa contenente l'username dell'  
3               utente desiderato"]  
}
```

- **Response:** la risposta deve contenere i seguenti campi:

```
1 {  
2     user : ["array di JSON contenente l'utente  
3           desiderato"]  
}
```

## Rules

### Descrizione

Il microservizio Rules si occupa della gestione delle direttive del sistema. Una direttiva è un'istruzione che viene data da un amministratore al sistema, la quale permette di modificare il comportamento del sistema stesso al verificarsi di certe condizioni. Tali condizioni possono essere legate alla

persona che interagisce col sistema, la sua azienda di provenienza, oppure alla persona desiderata che viene richiesta.

Il sistema fornisce una serie di funzioni per modificare il suo comportamento, le quali indicano il modo in cui esso debba essere cambiato.

Una direttiva è costituita da:

- una lista di target, che indica gli obiettivi ai quali deve essere applicata la direttiva;
- un'istanza di funzione, che indica quale delle funzioni disponibili deve essere applicata e, nel caso in cui tale funzione abbia dei parametri modificabili, con quali valori di quest'ultimi deve essere chiamata;
- un nome, il quale permette agli amministratori di identificare le diverse direttive;
- un id, il quale identifica univocamente la funzione all'interno del sistema;
- una flag di abilitazione, che permette di abilitare e disabilitare l'applicazione della direttiva da parte del sistema.

## Endpoints

Ora verranno definiti gli Endpoints utilizzati per i passaggi di risorse con il microservizio Rules. Per ogni risorsa sono stati specificati i formati per lo scambio dei dati in JSON:

- **Request:** rappresenta l'oggetto JSON che dovrà essere passato alla risorsa REST;
- **Response:** rappresenta l'oggetto JSON che fornirà in risposta la risorsa REST.

Gli Endpoints sono:

- **/impostazioni**

- **Method:** GET;
- **Descrizione:** viene ricevuta la lista delle direttive;
- **Response:** la risposta deve contenere i seguenti campi:

```
1 {
2     rule_array : ["array di stringhe contenente la lista
3                 delle direttive"]
}
```

- **Method:** POST;
- **Descrizione:** viene creata una nuova direttiva
- **Request:** la richiesta deve contenere i seguenti campi:

```
1 {
2     rule : ["array di JSON contenente i dati associati
3           alla direttiva da creare"]
}
```

- **/impostazioni/:id**

- **Method:** PUT;
- **Descrizione:** viene modificata una direttiva tramite sovrascrittura;
- **Request:** la richiesta deve contenere i seguenti campi:

```

1 {
2     rule : ["array di JSON contenente i nuovi dati
3           associati alla direttiva da modificare"]
3 }

```

– **Method:** GET;

– **Descrizione:** vengono richiesti dati relativi ad una specifica direttiva;

– **Request:** la richiesta deve contenere i seguenti campi:

```

1 {
2     id_rule : ["stringa contenente l'id della direttiva
3              desiderata"]
3 }

```

– **Response:** la risposta deve contenere i seguenti campi:

```

1 {
2     rule : ["array di JSON contenente i dati associati
3           alla direttiva desiderata"]
3 }

```

– **Method:** DELETE;

– **Descrizione:** viene eliminata una direttiva;

– **Request:** la richiesta deve contenere i seguenti campi:

```

1 {
2     id_rule : ["stringa contenente l'id della direttiva
3              da eliminare"]
3 }

```

- /impostazioni/functions/

– **Method:** GET;

– **Descrizione:** viene richiesta la lista dei tipi di funzioni presenti nel sistema;

– **Response:** la risposta deve contenere i seguenti campi:

```

1 {
2     function_array : ["array di stringhe contenente la
3                      lista dei tipi di funzioni presenti nel sistema"]
3 }

```

– **Method:** POST;

– **Descrizione:** viene creato un nuovo tipo di funzione;

– **Request:** la richiesta deve contenere i seguenti campi:

```

1 {
2     function : ["array di JSON contenente il tipo di
3               funzione da creare"]
3 }

```

- /impostazioni/functions/:type

- **Method:** GET;
- **Descrizione:** viene richiesta la descrizione di una funzione;
- **Request:** la richiesta deve contenere i seguenti campi:

```
1 {  
2     id_function : ["stringa contenente l'id della  
3                 funzione richiesta"]  
}
```

- **Response:** la risposta deve contenere i seguenti campi:

```
1 {  
2     description_function : ["stringa contenente la  
3                             descrizione della funzione richiesta"]  
}
```

- **Method:** PUT;
- **Descrizione:** viene modificata una funzione tramite sovrascrittura;
- **Request:** la richiesta deve contenere i seguenti campi:

```
1 {  
2     function : ["array di JSON contenente i nuovi dati  
3                associati alla funzione da modificare"]  
}
```