



MashUp

Software Engineering Group

info@mashup-unipd.it

Informazioni Documento

Nome documento	Analisi dei Requisiti
Versione	<i>v1.0.0</i>
Data redazione	2014-12-22
Redattori	Cusinato Giacomo
Verificatori	Faccin Nicola
Approvazione	Tesser Paolo
Lista distribuzione	<i>MashUp</i> <i>Prof. Tullio Vardanega</i> <i>Prof. Riccardo Cardin</i> <i>Dott. David Santucci - Zing Srl</i>
Uso	Interno

Sommario

Questo documento espone un rapporto sull'analisi effettuata dal gruppo *MashUp* che ha portato alla scelta del capitolato BDSMAApp

Diario Revisioni

Modifica	Autore & Ruolo	Data	Versione
<i>Approvazione documento</i>	Tesser Paolo <i>Responsabile di Progetto</i>	2015-12-02	v1.0.0
<i>Verifica documento</i>	Faccin Nicola <i>Verificatore</i>	2014-12-30	v0.1.0
<i>Modifica documeto in seguito a verifica</i>	Giacomo Cusinato <i>Analista</i>	2014-12-29	v0.1.1
<i>Verifica documento</i>	Faccin Nicola <i>Verificatore</i>	2014-12-29	v0.1.0
<i>Stesura capitolo 2</i>	Giacomo Cusinato <i>Analista</i>	2014-12-23	v0.0.2
<i>Creazione del documento, stesura capitolo 1 e 2</i>	Giacomo Cusinato <i>Analista</i>	2014-12-23	v0.0.1

Indice

1	Introduzione	1
1.1	Scopo del documento	1
1.2	Capitolato scelto	1
1.3	Glossario	1
1.4	Riferimenti	1
1.4.1	Normativi	1
1.4.2	Informativi	1
2	Capitolato C1: BDSMApp	2
2.1	Descrizione	2
2.2	Studio del dominio	2
2.2.1	Dominio applicativo	2
2.2.2	Dominio tecnologico	2
2.3	Valutazione	3
3	Altri Capitolati	4
3.1	Capitolato C2: GUS	4
3.1.1	Descrizione	4
3.1.2	Valutazione	4
3.2	Capitolato C3: Nor(r)is	4
3.2.1	Descrizione	4
3.2.2	Valutazione	5
3.3	Capitolato C4: Premi	5
3.3.1	Descrizione	5
3.3.2	Valutazione	5
3.4	Capitolato C5: sHike	6
3.4.1	Descrizione	6
3.4.2	Valutazione	6

1 Introduzione

1.1 Scopo del documento

Il presente documento mira ad esporre le motivazioni che hanno portato il gruppo a scegliere il capitolato C1 ed un'analisi dei restanti capitolati d'appalto.

1.2 Capitolato scelto

- Capitolato: Big Data Social Monitoring App (BDSMAApp)
- Proponente: Zing s.r.l. (<http://www.zing-store.com/>)
- Committente_G: prof. Vardanega Tullio

1.3 Glossario

Al fine di evitare ogni ambiguità relativa al linguaggio usato nei documenti viene allegato il *Glossario v1.0.0*. Esso ha lo scopo di definire ed analizzare tutti i termini tecnici del progetto e di fugare eventuali ambiguità fornendo un'accurata descrizione. Tutte le occorrenze di tali termini nei documenti verranno contrassegnate con una "G" a pedice.

1.4 Riferimenti

1.4.1 Normativi

- Norme di Progetto: *Norme di Progetto v1.0.0*.

1.4.2 Informativi

- Capitolato d'appalto C1: BDSMAApp: Big Data Social Monitoring App. Reperibile all'indirizzo: <http://www.math.unipd.it/~tullio/IS-1/2014/Progetto/C1.pdf>
- Capitolato d'appalto C2: GUS. Reperibile all'indirizzo: "<http://www.math.unipd.it/~tullio/IS-1/2014/Progetto/C2.pdf>";
- Capitolato d'appalto C3: Nor(r)is. Reperibile all'indirizzo: "<http://www.math.unipd.it/~tullio/IS-1/2014/Progetto/C3.pdf>";
- Capitolato d'appalto C4: Premi. Reperibile all'indirizzo: "<http://www.math.unipd.it/~tullio/IS-1/2014/Progetto/C4.pdf>";
- Capitolato d'appalto C5: sHike. Reperibile all'indirizzo: "<http://www.math.unipd.it/~tullio/IS-1/2014/Progetto/C5.pdf>".

2 Capitolato C1: BDSMApp

2.1 Descrizione

Il progetto consiste nel creare un'infrastruttura che interroghi e raccolga informazioni dai big data_G dei maggiori servizi social, quali Facebook, Twitter ed Instagram. L'acquisizione e la consultazione dei dati da parte dell'utente (sviluppatore) sarà resa disponibile tramite due principali applicativi: un'interfaccia web ed un'infrastruttura basata su servizi di tipo REST_G interrogabili. L'analisi sulla tipologia dei dati da interrogare è lasciata completamente al gruppo, che dovrà effettuare scelte pertinenti e in particolar modo coerenti con il servizio che andrà ad offrire l'applicazione. La quantità di informazioni da analizzare e memorizzare, inoltre, è vastissima, sarà quindi necessario progettare un'infrastruttura quanto più scalabile ma anche automatizzata e continua, in modo da offrire un servizio il più possibile aggiornato.

2.2 Studio del dominio

Il capitolato propone lo sviluppo di un'applicativo software che punti ad unificare informazioni in uscita dai principali social network ed esporle tramite un servizio. Prefissa approfondimenti di vario tipo, quali l'analisi sul contesto del prodotto, l'aggiornamento e la persistenza di grandi quantitativi di dati e le modalità di esposizione delle informazioni raccolte.

2.2.1 Dominio applicativo

Le piattaforme social moderne generano ormai enormi quantitativi di dati e la possibilità di raccogliere un certo tipo di informazioni da un'unico flusso risulta certamente più accessibile. Una prima parte del progetto si basa infatti sull'analisi dei dati provenienti dalle API_G dei social, in particolare la comprensione del contesto dei dati da studiare ed archiviare, la frequenza con cui aggiornarli e la rilevanza delle informazioni stesse. L'applicazione quindi andrà a fornire un gran set di informazioni consumabili da sviluppatori tramite API_G esposte da un'architettura REST_G ed una relativa interfaccia web.

2.2.2 Dominio tecnologico

Per la realizzazione dell'infrastruttura richiesta, il proponente_G consiglia l'uso della Google Cloud Platform: un'insieme di tool e prodotti che facilitano lo sviluppo di applicativi software nel cloud grazie all'alta scalabilità ed affidabilità proprie dell'infrastruttura disposta da Google. App Engine (incluso appunto nella Google Cloud Platform), permette l'hosting, lo sviluppo, il testing e la gestione di applicazioni che si appoggiano al runtime offerto dalla piattaforma (che supporta diversi linguaggi, quali Java_G e Python), senza costi di manutenzione e configurazione associati allo sviluppatore. Per gli applicativi che si appoggiano ad un database_G, inoltre, Google Cloud Platform mette a disposizione Cloud SQL e Cloud Datatore per basi di dati rispettivamente relazionali e non relazionali. In ambito big data_G analytics, la piattaforma di Google dispone di BigQuery che consente l'analisi di grandi collezioni di dati ad elevate performance tramite l'utilizzo di servizi REST_G consumabili da tutti i linguaggi offerti tramite apposite librerie. La raccolta dei dati viene effettuata grazie alle API_G esposte dai principali social network e gestite interamente tramite la Google Cloud Platform, tramite cui è possibile determinare le modalità di persistenza ed aggiornamento. Per quanto riguarda l'interfaccia web, le tecnologie da utilizzare sono

a carico del gruppo, sebbene siano consigliati i classici linguaggi di programmazione web (HTML5_G, CSS3_G, JavaScript_G) e l'utilizzo di un framework_G responsive come Twitter Bootstrap_G.

2.3 Valutazione

Di seguito sono elencati gli aspetti positivi che hanno portato il gruppo alla scelta del primo capitolato.

- **Interesse verso il dominio applicativo:** la maggior parte del gruppo ha ritenuto d'interesse lo studio della Big Data Analysis e gli ambiti ad essa collegati.
- **Interesse e conoscenze del dominio tecnologico:** il gruppo ha dimostrato forte interesse per quanto riguarda tutte le tecnologie disponibili per la creazione dell'infrastruttura software e forte propensione all'apprendimento di quelle sconosciute. Inoltre tutti i componenti del gruppo hanno già avuto esperienze con determinate tecnologie web front-end e linguaggi di programmazione proposti dalla Google Cloud Platform.

Di seguito, invece, gli aspetti negativi identificati:

- **Contesto dell'applicazione:** l'unico aspetto negativo rilevato dal gruppo è lo studio del contesto dell'applicazione, il quale è stato lasciato completamente agli studenti e richiederà un lunga analisi.

In conclusione, il gruppo ha scelto il primo capitolato con largo consenso da parte di tutti i componenti. L'interesse per le tecnologie in uso e la fattibilità del capitolato stesso hanno determinato l'esclusione dei rimanenti capitolati.

3 Altri Capitolati

3.1 Capitolato C2: GUS

3.1.1 Descrizione

Il capitolato propone lo sviluppo di un software applicabile nell'industria del vetro per il controllo della presenza di impurità e imperfezioni nelle fasi finali del ciclo produttivo del materiale. Il software dovrà analizzare un'immagine del prodotto ottenuta tramite uno scanner momenti prima dell'ultima fase di lavorazione e, tramite un'accurata analisi, dovrà stabilire la conformità o meno del vetro analizzato. L'applicativo finale dovrà produrre risultati efficaci al 100% in relazione al contesto in cui si inserisce il vetro in esame. Sarà richiesta, infatti, la possibilità di creare delle ricette in base al tipo di analisi che verrà effettuata la quale può subire variazioni a seconda di diversi fattori, come l'utilizzo finale o il cliente del prodotto ma anche la dimensione della lastra o la forma e posizione dell'impurità. L'interfaccia utente del programma, inoltre, richiede un'analisi approfondita in quanto dovrà risultare il più user friendly possibile considerando le diverse tipologie di utenza. Le tecnologie in uso sono ben note al gruppo in quando è richiesto l'utilizzo del linguaggio C++_G in ambito Qt_G per l'applicativo principale ed un database_G di tipo relazionale MySQL per memorizzare analisi effettuate, errori raccolti e generare statistiche sulla produzione. Per il controllo da remoto, inoltre, è richiesta un'interfaccia web responsive da realizzare tramite il framework_G AngularJS_G e tecnologie web annesse.

3.1.2 Valutazione

Il gruppo ha subito deciso di scartare il secondo capitolato. Sebbene tutti gli studenti del gruppo abbiano una buona familiarità con la maggior parte delle tecnologie in uso, è stato scelto di non scegliere il capitolato in questione per le seguenti motivazioni:

- **Poco interesse nel dominio tecnologico:** in particolare, il gruppo ha da subito dimostrato poco interesse sul lato algoritmico del progetto, in particolare sull'analisi di risoluzione del problema con alte prestazioni e percentuali di efficacia.
- **Tecnologie già utilizzate:** in quando il capitolato richiede l'utilizzo di linguaggi già utilizzati nel corso degli studi universitari, il gruppo ha preferito evitare di lavorare nuovamente con tali tecnologie per semplice interesse personale.

3.2 Capitolato C3: Nor(r)is

3.2.1 Descrizione

Il capitolato propone lo sviluppo di un framework_G, denominato *Norris*, per la produzione di grafici in tempo reale a partire da sorgenti arbitrarie. Il prodotto si inserisce nel contesto del real-time business intelligence (RTBI), un insieme di processi aziendali che permettono l'acquisizione di informazioni in tempo reale per ottenere determinate stime e statistiche del quadro aziendale. *Norris* si inserisce in questo contesto proponendo la creazione di un framework che possa rispondere alle esigenze dello sviluppatore, tramite un set di API_G che permettano la costruzione di grafici indipendentemente dalla sorgente dei dati, e dall'esperto di dominio, ovvero il fruitore dell'applicativo finale. Il framework_G metterà dunque a disposizione una componente WebSocket_G che aggiornerà i grafici in tempo reale, che sarà realizzata tramite

la libreria Socket.io_G. Tra le altre tecnologie, troviamo Node.js_G ed il relativo framework Express.js_G per lo sviluppo lato server, mentre AngularJS_G per il front-end. Opzionalmente, è inoltre richiesta la progettazione di un'applicazione Android_G in cui sarà possibile visualizzare i grafici prodotti da qualsiasi server in cui sia presente un'istanza di *Norris*.

3.2.2 Valutazione

Il capitolato in questione è stato valutato attentamente dal gruppo ma nelle fasi finale di analisi, è stato scartato in favore del primo. Di seguito gli aspetti positivi identificati:

- **Interesse del dominio tecnologico:** il gruppo ha da subito dimostrato forte interesse per le tecnologie in uso, ritenute innovative e di grande utilità per la formazione personale e lavorativa di ognuno.

Di seguito, invece, gli aspetti negativi che hanno portato il gruppo a scartare il capitolato:

- **Scarsa conoscenza del dominio tecnologico:** sebbene l'interesse dimostrato per l'apprendimento delle tecnologie in uso, le scarse conoscenze di quest'ultime ha compromesso la decisione finale.
- **Grossa mole di lavoro:** il gruppo ha concluso che la mole lavorativa necessaria per lo svolgimento del capitolato avrebbe potuto compromettere l'esito finale.

3.3 Capitolato C4: Premi

3.3.1 Descrizione

Il capitolato propone lo sviluppo di un software per la presentazione di slide denominato *Premi*. L'applicativo non dovrà essere basato su PowerPoint_G ma, al contrario, dovrà puntare all'originalità nel suo campo sperimentando e proponendo nuove modalità di creazione e presentazione di uno slideshow. Oltre agli aspetti il software dovrà essere in grado di svolgere le operazioni più comuni per un presentatore di slide, come la creazione di una presentazione, la presentazione di slide e la sua stampa. Il prodotto dovrà essere progettato esclusivamente tramite l'uso di tecnologie web (HTML5_G e JavaScript_G) o SVG_G e le numerose librerie a disposizione, tra cui Impress.js_G. Il sistema dovrà adattarsi anche a form_G factor di tipo mobile.

3.3.2 Valutazione

Il capitolato in questione è stato scartato nelle prime fasi di analisi. Di seguito gli aspetti negativi evidenziati dal gruppo:

- **Scarso interesse del dominio applicativo:** il capitolato propone lo sviluppo di un software in un campo ormai consolidato e ricco di alternative. Le richieste di sperimentazione e innovazione, inoltre, non hanno stimolato l'interesse del gruppo.
- **Scarso interesse del dominio tecnologico:** il gruppo ha dimostrato fin da subito scarso interesse nel produrre un applicativo per la presentazione di slide, a partire dall'analisi dei requisiti all'utilizzo delle tecnologie in gioco.

3.4 Capitolato C5: sHike

3.4.1 Descrizione

Il capitolato propone lo sviluppo di un piattaforma software mirata a sport ed attività in montagna tramite l'uso di uno smartwatch (*WearIT*, fornito dal proponente_G) con relativa applicazione e servizio web dedicato (*WearIT Cloud Portal*). Lo scopo finale della piattaforma, è quello di fornire all'utilizzatore dello smartwatch informazioni su percorsi sicuri da seguire nelle zone di montagna, tempi di viaggio, condizioni atmosferiche e accesso ai principali servizi oltre che registrare in modo continuo la posizione dell'utente. L'applicazione, quindi, dovrà sfruttare tutte le caratteristiche software e hardware disponibili in *WearIT* per offrire all'utilizzatore finale la miglior esperienza possibile in ambienti di montagna, inviando tutti i dati collezionati al servizio cloud al termine dell'utilizzo. Lo smartwatch è basato sul sistema operativo Android_G 4.4.2 e sarà distribuito con un SDK_G del sistema operativo appositamente modificato per rispondere alle esigenze di *WearIT*. Il Software Development Kit di Google fornisce un IDE_G basato su IntelliJ IDEA progettato su misura per lo sviluppo di applicazioni Android in ambito Java_G. Lo standard JSON_G, inoltre, è utilizzato per lo scambio di informazioni dalla smartwatch alla rete cloud di *WearIT*, la quale fornisce un set di API_G e servizi specifici per la piattaforma in questione.

3.4.2 Valutazione

Di seguito gli aspetti negativi che hanno portato il gruppo a scartare il capitolato in questione:

- **Scarso interesse del dominio applicativo:** il gruppo ha dimostrato scarso interesse nello sviluppo di una piattaforma software incentrata in uno smartwatch ed in particolar modo le sue applicazioni in ambito escursionistico.
- **Scarsa utilità nel mondo del lavoro:** le tecnologie in uso, essendo particolarmente specifiche di una piattaforma o addirittura proprietarie, sono state ritenute poco adatte per la formazione lavorativa.