Deduplicator

1 Introduzione 3

1.1 Informazioni sul progetto 3

1.2 Abstract 3

1.3 Scopo 3

2 Analisi 4

2.1.1 Analisi del dominio 4

2.1.2 Analisi e specifica dei requisiti 4

2.1.3 Use case 7

3 Pianificazione 7

3.1 Analisi dei mezzi 11

3.1.1 Software 11

3.1.2 Hardware 11

4 Progettazione 12

4.1 Design dell’architettura del sistema 12

4.2 Modifiche da apportare al progetto Deduplicator 12

4.2.1 Modifiche thread di scansione 13

4.2.2 Ricavare lo stato della scansione 13

4.2.3 Correzione del tempo di esecuzione dello scheduler 13

4.3 Design delle interfacce 14

5 Implementazione 20

5.1 Correzione errori primo progetto 20

5.1.1 Nuovo metodo di scansione 20

5.1.2 Ottenimento stato della scansione 21

5.1.3 Correzione tempo scheduler 23

5.2 Schermata Login 24

6 Test 24

6.1 Protocollo di test 24

6.2 Risultati test 26

6.3 Mancanze/limitazioni conosciute 27

7 Consuntivo 27

8 Conclusioni 27

8.1 Sviluppi futuri 27

8.2 Considerazioni personali 27

9 Bibliografia 27

9.1 Sitografia 27

10 Glossario 27

11 Allegati 27

# 1 Introduzione

## Informazioni sul progetto

Questo progetto è estensione del progetto del primo semestre dell’anno scolastico 2019/2020 dove è stato creato un servizio per eseguire la ricerca e la gestione di duplicati di uno o più percorsi definiti dall’utente. Nel progetto del primo semestre è stata creata una GUI primitiva è incompleta.

Il progetto ha inizio in data 23.01.2020 e finisce il 06.04.2020, il docente responsabile è Geo Petrini.

## Abstract

The project that was terminated in the first semester of the 2019/2020 year consisted in the creation of a service to discover and manage duplicate files in one or more paths defined by the user, it had a primitive and incomplete GUI.   
This project has as the primary objective the creation of a modern GUI in order to use and manage all the functionalities of the service. The service must have a modular approach, allowing additions to be implemented in the future. Furthermore, there are some bug fixes to be made to the service.

## Scopo

Con questo progetto si vuole creare una interfaccia grafica, moderna, per l‘utente con il scopo di facilitare l’utilizzo e la gestione del servizio. L’implementazione deve avere un approccio modulare per permettere l’aggiunta di ulteriori moduli in futuro come la scansione di tracce audio o immagini.

# Analisi

### Analisi del dominio

Al momento il servizio creato nel primo progetto del semestre ha una GUI primitiva e incompleta, al mercato non esiste nessuna soluzione che potrebbe essere collegarsi e utilizzare le caratteristiche del servizio.

Il prodotto sarà sviluppato in modo da poterlo utilizzare tramite il browser e ogni servizio avrà una sua GUI che lavora in parallelo.

Gli utenti di questo prodotto saranno utenti singoli che useranno il programma per scopo personale ma si può utilizzare anche per lo scopo di piccole aziende con un paio di server.

L’interfaccia utente sarà utilizzata da utenti con conoscenze minime quindi dovrà eseguire tutti i controlli sui dati inseriti dall’utente.

### Analisi e specifica dei requisiti

I requisiti per questo progetto sono stati definiti dal docente responsabile Geo Petrini.

L’interfaccia utente dovrà avere un aspetto moderno ispirandosi al material design, un layout responsive e dovrà essere semplice e intuitiva per l’utilizzatore. Tramite l’interfaccia utente si dovranno inoltre poter configurare le impostazioni del servizio, quest’ultima parte è anche da aggiungere al servizio.

Il progetto deve essere strutturato in modo da permettere delle future espansioni di funzionalità.

|  |  |
| --- | --- |
| **ID: REQ-01** | |
| **Nome** | GUI moderna |
| **Priorità** | 1 |
| **Versione** | 1.0 |
| **Note** | L’interfaccia utente deve essere moderna e ispirata al material design |

|  |  |
| --- | --- |
| **ID: REQ-02** | |
| **Nome** | Layout responsive |
| **Priorità** | 1 |
| **Versione** | 1.0 |
| **Note** | L’interfaccia utente si deve adeguare a ogni grandezza di schermo del utente per permettere sempre una visuale utilizzabile. |
| **Sotto requisiti** | |
| **01** | Visuale desktop |
| **02** | Visuale tablet |
| **03** | Visuale mobile |

|  |  |
| --- | --- |
| **ID: REQ-03** | |
| **Nome** | GUI chiara e semplice |
| **Priorità** | 1 |
| **Versione** | 1.0 |
| **Note** | L’interfaccia utente deve essere chiara e semplice |

|  |  |
| --- | --- |
| **ID: REQ-04** | |
| **Nome** | Lo stato delle scansioni |
| **Priorità** | 1 |
| **Versione** | 1.0 |
| **Note** | Nella GUI deve essere possibile visualizzare lo stato e una stima del tempo. |
| **Sotto requisiti** | |
| **01** | Modificare la parte del servizio per permettere di ricavare lo stato della scansione |
| **02** | Rappresentare lo stato con una barra di caricamento |
| **03** | Implementare una stima del tempo necessario al completamento della scansione |

|  |  |
| --- | --- |
| **ID: REQ-05** | |
| **Nome** | Panello per la gestione del servizio |
| **Priorità** | 1 |
| **Versione** | 1.0 |
| **Note** | Nella GUI ci deve essere la possibilità di gestire completamente il servizio |
| **Sotto requisiti** | |
| **01** | Implementare un modo di cambiare la password |
| **02** | Implementare un modo per cambiare l’username |
| **03** | Implementare la funzionalità di svuotare il file di log |
| **04** | Implementare la funzionalità di scaricare il file di log |
| **05** | Implementare la funzionalità di cambiare la posizione del file di log |

|  |  |
| --- | --- |
| **ID: REQ-06** | |
| **Nome** | Architettura modulare |
| **Priorità** | 1 |
| **Versione** | 1.0 |
| **Note** | Il servizio deve essere sviluppato in modo modulare per permettere dei sviluppi e espansioni future. |

|  |  |
| --- | --- |
| **ID: REQ-07** | |
| **Nome** | Correzione mancanze primo progetto |
| **Priorità** | 1 |
| **Versione** | 1.0 |
| **Note** | Bisogna correggere alcuni errori del progetto del primo semestre |
| **Sotto requisiti** | |
| **01** | Modificare la scansione come discusso con il docente responsabile |
| **02** | Correggere tempo dello scheduler |
| **03** | Ricavare stato della scansione |

|  |  |
| --- | --- |
| **ID: REQ-07** | |
| **Nome** | Avvio semplice della GUI |
| **Priorità** | 1 |
| **Versione** | 1.0 |
| **Note** | La interfaccia utente deve essere semplice da avviare/eseguire. |

### Use case

Il prodotto avrà diversi casi d’uso, essi sono rappresentati con il seguente diagramma

Prima di fare qualsiasi operazione l’utente deve aver fatto l’accesso al server, questo non è rappresentato nello schema poiché farebbe lo schema molto complicato da leggere.



Figura 1 Diagramma use case

# Pianificazione

Nella figura 2 si può vedere la pianificazione iniziale, la durata del progetto ammonta a circa   
118 ore.

Il progetto verrà sviluppato seguendo un modello a cascata con l’eccezione che i test verranno fatti man mano che vado avanti con le parti d’implementazione. Il progetto essendo modulare non avrà bisogno di test che controllino l’integrità dell’intero sistema unico, poiché ogni modulo è indipendente.



Figura 2 Gantt iniziale

Nella figura 3 si può vedere le macro-sezioni Introduzione e Analisi dove ho pianificato di spendere 6 ore in totale durante i primi giorni del progetto. Nella fase di analisi ho analizzato i requisiti che si trovano nel QdC e gli ho inseriti nella documentazione nella sezione 1.4.2 Analisi e specifica dei requisiti.



Figura 3 Sezione analisi del gantt

Nella figura 4 si può vedere in che ordine sarà la durata della creazione dei mockup delle schermate che verranno implementate, in totale ho stimato che mi serviranno 12 ore per la creazione dei mockup delle interfacce e della struttura del programma e altre 2 per progettare le modifiche da fare sul progetto del primo progetto.



Figura 4 Sezione Progettazione del gantt

Nella figura 5 si può vedere la macro sezione dell’implementazione che è stimata di durare 78 ore, quindi la maggior parte del progetto. All’interno di essa le prime 12 ore ho pianificato che servono a effettuare delle modifiche sul progetto del primo semestre. Queste modifiche riguardano la correzione del orario dello scheduler e il modo in cui vengono fatte partire le thread per la scansione dei percorsi, inoltre le modifiche che andrò a fare per migliorare la scansione mi permetteranno anche di poter ricavare lo stato e il progresso della scansione.

L’implementazione vera e propria inizierà solo dopo che le modifiche del progetto del primo semestre saranno finite.

Visto che il progetto dovrà essere modulare anche i test verranno eseguiti man mano che vengono implementate le diversi parti del progetto, per questo motivo non c’è nessuna macro sezione di test alla fine della progettazione.

Le ultime due attività descrivono il tempo necessario che penso di impegnare per creare uno script di installazione e una guida, che è di 6 ore in totale.



Figura 5 Sezione implementazione gantt

Nella figura 6 si può vedere l’ultima parte del progetto dove dedico le ultime 20 ore dei progetti alla stesura della documentazione.



Figura 6 Sezione finale gantt

## Analisi dei mezzi

Per la creazione di questo progetto ho accesso a tutti i programmi che sono messi a disposizione dalla scuola e 1 accesso presso l'hosting interno nel caso che sia necessario caricare il progetto sull’FTP della scuola.

### Software

* Vaadin 14
* VSCode 1.41.1
* MySQL 8.0
* Java 11
* Apache Maven 3.6.1
* Postman 7.17.0
* Node 10.19
* Npm 6.4.1
* Spring boot 2.2.2.RELEASE

TODO:mettere tool e versioni complete

### Hardware

Per lo sviluppo verrà utilizzato il mio portatile personale che ha le seguenti specifiche:

HP Pavilion 15-0800nz

CPU: i7-8550U

RAM: 16 GB DDR4

OS: Pop!\_OS 19.10 / Kernel: 5.3.0-7625-generic

# Progettazione

Per lo sviluppo della GUI utilizzerò il framework Vaadin che permette di creare una progressive webapp con una interfaccia moderna utilizzando codice java, le interfacce create sono responsive e funzionano completamente su la maggior parte dei browser

## Design dell’architettura del sistema



Figura 7 Schema dell'architettura del sistema

## Modifiche da apportare al progetto Deduplicator

Ci sono alcune modifiche che sono da eseguire sul vecchio progetto per correggere il funzionamento di esso. Queste modifiche sul progetto del primo semestre includono:

* La correzione del modo in qui viene fatta la scansione
* La possibilità di ricavare lo stato della scansione
* La correzione del tempo nello scheduler poiché adesso l’orario e la data d’esecuzione delle scansioni pianificate è sfasato.

### Modifiche thread di scansione

Attualmente il servizio deduplicator esegue la scansione di file nei percorsi impostati grazie a 10 thread di scansione. Queste thread dovrebbero eseguire la scansione dei percorsi in parallelo una con l’altra, ma questo non è il caso. Le thread aspettano che la thread che è stata eseguita prima di essa sia finita, rendendo la scansione sequenziale e non parallela.

Bisogna fare in modo che ci sia una thread che cerca i file nei percorsi specificati dall’utente e gli aggiunge ad una coda e poi ci saranno 10 thread che lavoreranno a svuotare quella coda prendendo quelli file e ricavano tutte le informazioni necessari (hash, data di modifica, grandezza...), inoltre le 10 thread salveranno i file e le loro informazioni nel database.

### Ricavare lo stato della scansione

Questa modifica è legata a quella menzionata sopra. Si tratta di ricavare lo stato della scansione grazie alla thread di scansione che verrà implementata. La thread di scansione mi darà l’informazione su quanti file ci sono e grazie al numero di file che ci sono nel database si può ricavare quanti file sono stati scansionati e quanti ne rimangono ancora da scansionare.

### Correzione del tempo di esecuzione dello scheduler

Al momento nel file **ScheduleChecker.java** sulle righe 79 e 80 ci sono due istruzioni che modificano il tempo di esecuzione de impostare alla thread di scansione per le scansioni pianificate:

79 startCalendar.add(Calendar.MONTH, 1); // Correzione del Calendario

80 startCalendar.add(Calendar.HOUR\_OF\_DAY, 2); // Correzione dell'ora

Durante l’implementazione del vecchio programma ho aggiunto queste due righe per correggere il mese di un mese in avanti l’ora di due ore in avanti, visto che l’implementazione di questa parte del programma è avvenuta in dicembre dell’anno scorso la correzione del mese era inserita per correggere il mese dal valore di 11 a 12, dopo ho scoperto che il range del mese nel tipo Calendar di java va da 0 a 11. Il motivo dietro la correzione del orario è una differenza nel fuso orario e il cambiamento da ora legale a ora solare che non ho previsto.

## Design delle interfacce

Nella figura 8 si può vedere come verrà strutturata la schermata di login, per accedere all’interfaccia utente.

// TODO controllare grandezza e posizione immagini



Figura 8 Schermata login

Nella figura 9 si può vedere la schermata dell’inserimento dei percorsi, che diventa accessibile insieme a tutte le altre schermate dopo che l’utente effettua il login. L’utente ha la possibilità di inserire un percorso che può essere impostato da scansionare o da ignorare durante una scansione. Cliccando l’icona della cartella si aprirà una visuale modale, che conterrà un file browser del filesystem del server, rappresentata nella Figura 10. Nella metà inferiore della finestra ci sarà una lista di percorsi già salvati sul server, essi si possono eliminare o modificare.



Figura 9 Schermata dell'inserimento dei percorsi



Figura 10 Schermata del file browser per la selezione del percorso

Nella figura 11 è rappresentata la schermata della gestione delle scansioni. L’utente può avviare, fermare o mettere in pausa una scansione.



Figura 11 Schermata della gestione delle scansioni

Nella figura 12 si può vedere la schermata dello scheduler, qua si può impostare la data di una futura scansione oppure la data sulla quale verrà eseguita settimanalmente o mensilmente una scansione.



Figura 12 Schermata della gestione dello scheduler

Nella figura 13 si possono vedere i rapporti delle scansioni fatte, cliccando il bottone “i”, blue, accanto al dropdown menu si apre una visuale con le informazioni riguardo la scansione scelta.

Nella tabella sotto il dropdown menu si possono vedere i duplicati trovati in quella tabella. Un duplicato è rappresentato dalla barra grigia con informazioni riguardo a quel duplicato (numero di file, grandezza di ogni file e hash di contenuti dei file), sotto la barra grigia si possono vedere i percorsi dei file duplicati con la data della loro ultima modifica e le azioni che si possono fare su quel file (ignorare, eliminare o muovere). Inoltre c’è la possibilità di ignorare tutti i file di quel duplicato.



Figura 13 Schermata della gestione dei rapporti e duplicati

Nella figura 14 si può vedere la pagina di gestione del servizio e della GUI. In questa schermata l’utente ha la possibilità di cambiare la password, nome utente, le credenziali per il server mysql del servizio e la posizione del file di log. Inoltre, si può impostare l’intervallo di tempo nel quale verrà aggiornato lo stato della scansione rappresentato tramite la barra e i dati sulla parte sinistra della schermata nella figura 11.



Figura 14 Schermata della gestione del servizio e della GUI

# Implementazione

Per il versioning del progetto utilizzerò il GitHub Flow che consiste nel creare una branch di sviluppo (develop) e una principale (master).Usando questo metodo gli aggiornamenti, risoluzione dei problema e aggiunte di funzionalità vengono caricate sulla branch di sviluppo mentre sulla branch principale vengono caricate solo le nuove funzionalità delle quali è stato verificato il funzionamento.



Figura 15 Diagramma Github Flow

## Framework Vaadin

Il framework utilizzato per lo sviluppo di questo progetto si chiama Vaadin.

Vaadin è un framework open source fatto per gli sviluppatori di java per facilitare la creazione di UI o applicazioni web progressive moderne, scrivendo tutto con codice JAVA senza dover usare i linguaggi standard tipo HTML, CSS o JS.

Le applicazioni Vaadin lavorano su un server e gestiscono tutta la comunicazione in modo automatico e sicuro.

Vaadin mette a disposizione dei componenti già pronti per l’utilizzo, con tante funzionalità che permettono la creazione di potenti interfacce con poco codice, inoltre metto a disposizione un repository di componenti creati dalla comunità grazie al Component Builder che permette la creazione di componenti con funzionalità specifiche.

Per lo sviluppo di questo progetto è stato usato Vaadin 14 che è l’ultima versione LTS.

Il progetto è stato creato grazie al tool disponibile sul seguente sito di vaadin: <https://vaadin.com/start/v14>.

Il progetto creato si basa su Spring boot, utilizza fatto con java 11 e maven come gestore di dipendenze.

### Maven

Maven è uno strumento di automazione della compilazione utilizzato principalmente per progetti Java.

L'automazione della compilazione è il processo di automazione della creazione di un eseguibile del software e dei processi associati, tra cui: compilazione del codice sorgente del computer in codice binario, impacchettamento del codice binario ed esecuzione di test automatizzati.

Maven scarica dinamicamente le librerie Java e i plug-in Maven da uno o più repository come il Repository centrale Maven 2 e li archivia in una cache locale. Questa cache locale di artefatti scaricati può anche essere aggiornata con artefatti creati da progetti locali.

## Correzione errori primo progetto

### Nuovo metodo di scansione

Nel vecchio modo in qui veniva fatta la scansione il servizio faceva partire la classe ScanManager che per ogni percorso inserito dall’utente faceva partire un pool di 10 Thread (ScannerThread) che scansionava tutti i figli del percorso impostato. A questo punto ogni Thread aveva una lista dei figli del suo percorso impostato. Tutti i figli di che sono file venivano salvati in un’altra lista, mentre per tutti i figli che sono una cartella veniva subito fatto partire uno ScannerThread per scansionare così in modo recursivo tutti i file dal percorso iniziale in giù. Alla fine della scansione veniva fatto partire un pool di 10 Thread (Hasher) che ricavavano tutti i dati (hash, data dell’ultima modifica e grandezza) sui file trovati.

L’esecuzione dei pool era fatta in modo sbagliato perché non veniva impostata una thread che lavora su un percorso solo da permettere alla pool di gestire l’esecuzione, invece venivano fatte partire le thread che iteravano su una lista di percorsi rendendo le pool inutili e la scansione quasi in modo seriale.

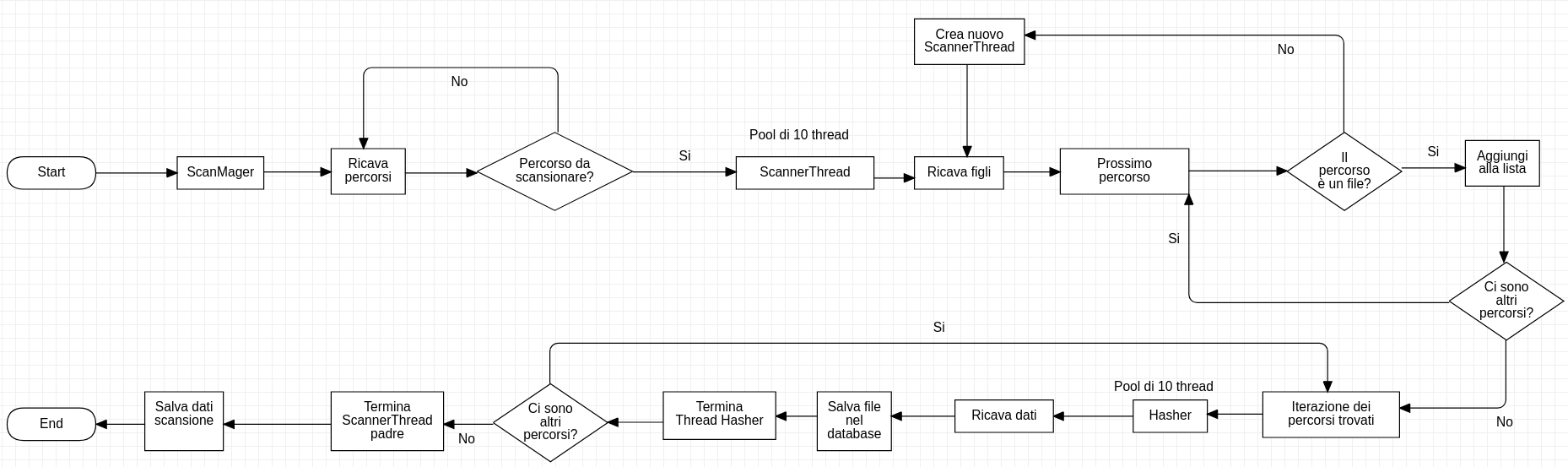


Figura 16 Diagramma di flusso rappresentante il vecchio modo in cui veniva fatta la scansione

Nel nuovo metodo la scansione parte con la creazione di una thread (FilesScanner) che trova tutti i file che ci sono nei percorsi specificati dall’utente dopodiché viene creato il pool di esecuzione delle thread (ScannerWorker) che ricavano i dati dai percorsi trovati. Nel pool viene impostato il numero massimo di thread che possono lavorare contemporaneamente, e poi vengono subito fatte partire con l’aggiunta del primo percorso da scansionare. Visto che i percorsi sono di più rispetto alle thread, queste operazioni vengono messe in coda e gestite automaticamente dalla pool.

Ogni ScannerWorker sé può salva il proprio file nel database.

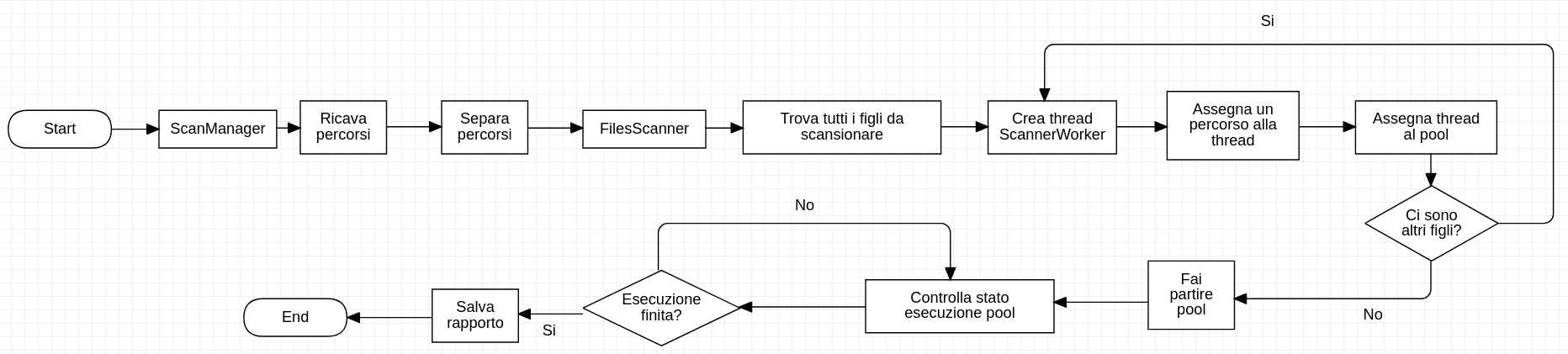


Figura 17 Diagramma di flusso rappresentante il nuovo modo in cui viene fatta la scansione

### Ottenimento stato della scansione

Per l’ottenimento dello stato della scansione viene utilizzata una thread che ogni 200 ms richiama il metodo calcualteProgress() che calcola quanti file sono stati trovati dal FilesScanner, quanti file sono nel sono nel database, quanti non sono stati salvati (per via di errore o altro) e fa il rapporto tra quest’ultimi, inoltre stampa su terminale lo stato della scansione.

statusThread = **new** Thread() {

**@Override**

**public** **void** **run**() {

**try** {

**while** (!isInterrupted() && scanProgress < **1**f) {

**synchronized** (statusMonitor) {

**if** (paused) {

statusMonitor.wait();

}

}

System.out.print("\rProgress: " + calcuateProgress() + "%");

**synchronized** (**this**) {

**this**.wait(POLLING\_DELAY);

}

}

} **catch** (InterruptedException ie) {

System.out.print("\rProgress: " + calcuateProgress() + "%\n");

}

}

};

Il calcolo effettuato è il seguente: 1 - (file trovati - numero di file nel database - salvataggi che non sono andati a buon fine ) / file trovati

Lo stato della scansione viene salvato nella variabile globale scanProgress e il metodo ritorna una stringa formattata come percentuale con 2 cifre dopo la virgola.

**private** String **calcuateProgress**() {

**if** (totalFiles != **0**) {

scanProgress = (**1**f

- (((**float**) totalFiles - (**float**) fileRepository.findByReport(report) - getUnsuccessfulSaves())

/ (**float**) totalFiles));

} **else** {

scanProgress = -**1**;

}

**return** String.format(java.util.Locale.getDefault(), "%.2f", scanProgress \* **100**f);}

### Correzione tempo scheduler

Per risolvere il problema della data e dell’ora dello scheduler ho semplicemente rimosso le righe 80 e 81 che contenevano il seguente codice:

startCalendar.add(Calendar.MONTH, **1**); // Correzione del Calendario startCalendar.add(Calendar.HOUR\_OF\_DAY, **2**); // Correzione dell'ora

## Layout generale dell’applicazione

Il layout della GUI si ispira a quello usato nell’applicazione di esempio che si torva sul sito ufficiale del framework Vaadin: <https://vaadin.com/start/lts/simple-ui>. Nell’applicazione di esempio viene utilizzato l’**AppLayout** che implementa un semplice ma funzionale menu che si trova sul lato sinistro della schermata.

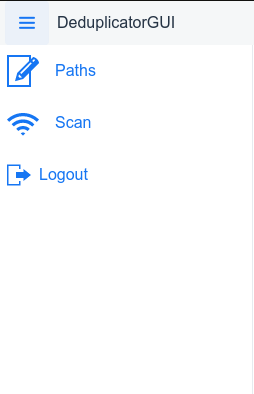


Figura 18 Menu di lato aperto



Figura 19 Menu di lato chiuso

### MainLayout

Il layout di base della applicazione viene implementato nella classe MainLayout che estende la classe AppLayout.

Nel costruttore viene creato il tasto dell’apertura e chiusura del menu, la barra orizzontale in alto alla pagina e tutti gli elementi del menu incluso il tasto di Logout. Tutte le view si basano su questo layout e quindi l’applicazione avrà un aspetto comune tra tutte le view.

public class MainLayout extends AppLayout{

public MainLayout() {

//Tasto apertura/chiusura menu

final DrawerToggle drawerToggle = new DrawerToggle();

drawerToggle.addClassName("menu-toggle");

addToNavbar(drawerToggle);

//Barra horrizontale in alto con il titolo

final HorizontalLayout top = new HorizontalLayout();

top.setDefaultVerticalComponentAlignment(Alignment.CENTER);

top.setClassName("menu-header");

final Label title = new Label("DeduplicatorGUI");

top.add(title);

addToNavbar(top);

//Gli oggetti del menu

addToDrawer(createMenuLink(MainView.class, MainView.VIEW\_NAME, VaadinIcon.HOME.create()));

addToDrawer(createMenuLink(PathView.class, PathView.VIEW\_NAME, VaadinIcon.EDIT.create()));

addToDrawer(createMenuLink(ScanView.class, ScanView.VIEW\_NAME, VaadinIcon.BUG.create()));

addToDrawer(createMenuLink(ReportView.class, ReportView.VIEW\_NAME, VaadinIcon.FILE\_TEXT.create()));

addToDrawer(createMenuLink(SchedulerView.class, SchedulerView.VIEW\_NAME, VaadinIcon.CALENDAR.create()));

addToDrawer(createMenuLink(DashboardView.class, DashboardView.VIEW\_NAME, VaadinIcon.DASHBOARD.create()));

logoutButton = createMenuButton("Logout", VaadinIcon.SIGN\_OUT.create());

logoutButton.addClickListener(e -> logout());

logoutButton.getElement().setAttribute("title", "Logout (Ctrl+L)");

}

}

### Client

Il client usato per la comunicazione tra il client web e le REST API è stato implementato usando il **RestTemplate** di Spring. Questa classe è già stata sviluppata nel progetto scorso (deduplicator) , ma c’erano parti mancanti o che erano testate, non avendo finito il progetto scorso.

Si seguito verranno descritte le parti più importanti di quella classe.

Il metodo **init** viene chiamato per inizializzare l’oggetto client, esso accetta come parametri il nome utente e la password dell’utente i quali vengono salvati e utilizzati per fare l’autenticazione per tutte le richieste in seguito nel metodo **createHeaders**. Il metodo carica anche carica anche la chiave per l’autenticazione SSL e crea l’oggetto **RestTemplate** che verrà utilizzato per fare tutte le richieste alle API.

Il metodo init non viene chiamato dal costruttore per via della creazione automatica della classe da parte del framework spring che richiede un costruttore vuoto.

public boolean init(String username, String password) {

    this.username = username;

    this.password = password;

    try {

        FileInputStream in = new FileInputStream(new File("deduplicator.p12"));

        String caPassword = new String(Base64.getDecoder().decode(props.getCAPassword()));

        try {

            keyStore = KeyStore.getInstance("PKCS12");

            keyStore.load(in, caPassword.toCharArray());

        } catch (IOException | KeyStoreException | NoSuchAlgorithmException |

CertificateException e) {

           Logger.getGlobal().log(Level.SEVERE,"Unable to load SSL key into HTTPS client");

           e.printStackTrace(System.out);

        }

        try {

            TrustStrategy acceptingTrustStrategy = (X509Certificate[] chain,

String authType) -> true;

            SSLContext sslContext = SSLContextBuilder.create().loadKeyMaterial(keyStore,

caPassword.toCharArray())

                    .loadTrustMaterial(null, acceptingTrustStrategy).build();

            HttpClient httpClient = HttpClients.custom().setSSLContext(sslContext).build();

            HttpComponentsClientHttpRequestFactory requestFactory =

new HttpComponentsClientHttpRequestFactory();

            requestFactory.setHttpClient(httpClient);

            restTemplate = new RestTemplate(requestFactory);

            return true;

        } catch (UnrecoverableKeyException | NoSuchAlgorithmException | KeyStoreException

                | KeyManagementException e) {

            Logger.getGlobal().log(Level.SEVERE, "Unable to create client: " +

e.getMessage());

            e.printStackTrace();

            return false;

        }

    } catch (FileNotFoundException fne) {

        Logger.getGlobal().log(Level.SEVERE, "CA certificate not found");

        return false;

    }

}

#### Metodo per controllo dell’autenticazione

Il metodo per il controllo dell’autenticazione si chiama **isAuthenticated** esso accetta due parametri di tipo String, che sono l’indirizzo ip e porta sulla quale si tenterà di eseguire fare l’accesso. Le credenziali per l’accesso sono impostate alla creazione dell’oggetto Client nel metodo **init**.

public HttpStatus isAuthenticated(String host, int port) throws RestClientException {

    HttpEntity<Map<String, String>> requestEntity = new HttpEntity<>(createHeaders(false));

    ResponseEntity<String> response = null;

    try {

        response = restTemplate.exchange(prefix + host + ":" + port + "/access/login/",  HttpMethod.GET, requestEntity,

            String.class);

    } catch (RestClientException rce) {

        Logger.getGlobal().log(Level.SEVERE, "Rest client exception: " + rce.getMessage());

        if (rce.getMessage().startsWith("I/O error on GET request")) {

            return HttpStatus.EXPECTATION\_FAILED;

        }

        if (rce.getMessage().strip().startsWith("401")) {

            return HttpStatus.UNAUTHORIZED;

        }

    }

    if (response != null) {

        if (response.getStatusCode().equals(HttpStatus.OK)) {

            this.host = host;

            setPort(port);

        }

        return response.getStatusCode();

    } else {

        return HttpStatus.SERVICE\_UNAVAILABLE;

    }

}

#### Metodo che imposta l’header della richiesta

Il metodo createHeaders crea gli header da aggiungere alla richiesta. Gli header includono l’autenticazione BASIC. Va variabile hasFormData passata come parametro indica se gli header descrivono una richiesta che contiene dei dati, nel caso il parametro sia true, viene impostato il parametro *Content-Type* su *multipart/form-data* che indica il contenuto presente nella richiesta fa parte di un form.

private HttpHeaders createHeaders(boolean hasFormData) {

    HttpHeaders header = new HttpHeaders();

    String auth = username + ":" + password;

    byte[] encodedAuth = Base64.getEncoder().encode(

auth.getBytes(StandardCharsets.US\_ASCII));

    String authHeader = "Basic " + new String(encodedAuth);

    header.add("Authorization", authHeader);

    if (hasFormData) {

        header.setContentType(MediaType.MULTIPART\_FORM\_DATA);

    }

    return header;

}

#### Richieste GET

Per effettuare tutte le richieste di tipo GET viene utilizzato il metodo **get**.

Accetta come parametro il percorso sul quale verrà effettuata la richiesta, per effettuare la richiesta viene utilizzato il metodo **getForEntity** della classe **RestTemplate** che restituisce un oggetto di tipo **ResponseEntity** nel caso che la richiesta va a buon fine, altrimenti viene tirata una eccezione, la risposta può essere utilizzata per ricavare lo stato e il body della risposta.

Nel caso di un errore viene ritornato il valore **null**.

public ResponseEntity<String> get(String path) {

    HttpEntity<Map<String, String>> requestEntity = new HttpEntity<>(createHeaders(false));

    try {

        ResponseEntity<String> response = restTemplate.getForEntity(prefix + host + ":" +

port + "/" + path, String.class, requestEntity);

        if (response.getStatusCode().equals(HttpStatus.OK)) {

            return response;

        } else {

            Logger.getGlobal().log(Level.SEVERE, "Response status code is not OK");

            return null;

        }

    } catch (RestClientException rce) {

        Logger.getGlobal().log(Level.SEVERE, "Rest client exception: " + rce);

    }

    return null;

}

#### Richieste POST

Per effettuare tutte le richieste di tipo POST viene utilizzato il metodo **post**.

Accetta come parametro il percorso sul quale verrà effettuata la richiesta e i valori che verranno mandati insieme alla richiesta, per effettuare la richiesta viene utilizzato il metodo **exchange** della classe **RestTemplate** che restituisce un oggetto di tipo **ResponseEntity** nel caso che la richiesta va a buon fine, altrimenti viene tirata una eccezione, la risposta può essere utilizzata per ricavare lo stato e il body della risposta.

I valori passati come parametro sono di tipo **MultiValueMap** che salva i dati in un formato di tipo chiave – valore.

Per riuscire a mandare i dati passati come parametro insieme alla richiesta, viene usato il metodo **createHeaders(true)** alla creazione dell’oggetto requestEntity.

Nel caso di un errore viene ritornato il valore **null**.

Il metodo post viene utilizzato dalla classe **ScanView** per avviare, fermare, mettere in pausa e proseguire una scansione; viene utilizzato anche dalla classe **AccessControl** per effettuare il logout quando viene premuto il tasto *logout* nel menu di lato oppure dopo aver cambiato la password o username.

public ResponseEntity<String> post(String path, MultiValueMap<String, Object> values) {

    values = values == null ? new LinkedMultiValueMap<>() : values;

    HttpEntity<MultiValueMap<String, Object>> requestEntity = new HttpEntity<>(values,

createHeaders(true));

    ResponseEntity<String> response = null;

    try {

        response = restTemplate.exchange(prefix + host + ":" + port + "/" + path,

HttpMethod.POST, requestEntity, String.class);

    } catch (RestClientException rce) {

        Logger.getGlobal().log(Level.SEVERE, "Rest Client Exception: " + rce.getMessage());

        rce.printStackTrace(System.out);

    }

    return response;

}

#### Richieste PUT

Per effettuare tutte le richieste di tipo PUT viene utilizzato il metodo **put**.

Il metodo **put** è simile al metodo post accetta e usa i parametri in egual modo come il metodo **post**.

Questo metodo a differenza di quello post fa un ulteriore controllo sulla risposta ricevuta, più precisamente se il body della risposta è costruito in formato JSON esso viene trasformato in un **JSONObject** tramite quale viene verificata la presenza del campo *message* che sta ad indicare che la risposta ritornata è un messaggio d’errore e quindi qualcosa è andato storto.

Nel caso di un errore viene ritornato il valore **null**.

Questo metodo viene utilizzato da tutti i metodi che inseriscono dei dati nel database delle API, questi sono: *insertSchedule, updatePassword, updateUsername, insertAction* e *addUser*.

public ResponseEntity<String> put(String path, MultiValueMap<String, Object> values) {

    values = values == null ? new LinkedMultiValueMap<>() : values;

    HttpEntity<MultiValueMap<String, Object>> requestEntity = new HttpEntity<>(values,

createHeaders(true));

    ResponseEntity<String> response = null;

    try {

        response = restTemplate.exchange(prefix + host + ":" + port + "/" + path,

HttpMethod.PUT, requestEntity, String.class);

    } catch (RestClientException rce) {

        try {

            JSONObject resp = (JSONObject) parser.parse(rce.getMessage());

            if (resp.get("message") != null) {

                Logger.getGlobal().log(Level.SEVERE, "Rest client exception with error: " +  resp.get("message"));

            } else {

                Logger.getGlobal().log(Level.SEVERE, "Rest client exception: unable to parse exception message");

            }

        } catch (ParseException pe) {

            Logger.getGlobal().log(Level.SEVERE, "Rest client exception: unable to parse exception message");

        }

        Logger.getGlobal().log(Level.SEVERE, "Rest client exception: general error");

    }

    return response;

}

#### Richieste DELETE

Le richieste di tipo DELETE vengono eseguire dal metodo **delete**.

Esso come il metodo **put** è simile al metodo **post** nella gestione dei parametri passati.

Viene utilizzato soltanto dal metodo *deletePath* della stessa classe che serve ad eliminare i percorsi dalla *PathView*.

Questo metodo ritorna la risposta ricevuta o nel caso essa sia *null* ritorna un nuovo *ResponseEntity* con lo stato impostato sul codice 400 indicando che la richiesta è malformata.

public ResponseEntity<String> delete(String path, MultiValueMap<String, Object> values) {

    HttpEntity<MultiValueMap<String, Object>> requestEntity = new HttpEntity<>(values,

createHeaders(true));

    ResponseEntity<String> response = null;

    try {

        response = restTemplate.exchange(prefix + host + ":" + port + "/path/",

HttpMethod.DELETE, requestEntity, String.class);

    } catch (RestClientException rce) {

        Logger.getGlobal().log(Level.SEVERE, "Rest Client Exception: " + rce.getMessage());

    }

return Objects.requireNonNullElseGet(response, () ->   
 new ResponseEntity<String>(HttpStatus.BAD\_REQUEST));

}

### LoginView

La LoginView viene utilizzata per ricevere le credenziali dall’utente che verranno utilizzate per collegarsi e autenticarsi alle REST API.

Essa è composta da un campo del nome utente e uno della password per permettere le chiamate alle funzioni REST del servizio deduplicator.

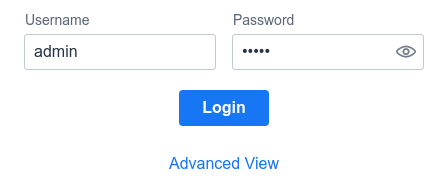


Figura 20 La schermata di login in visuale di base

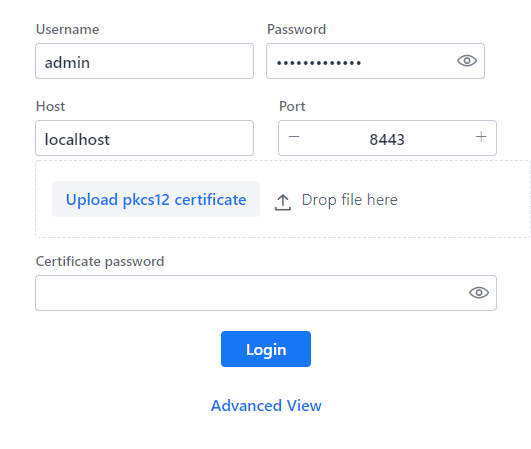


Figura 21 La schermata di login in visuale avanzata

Tramite la visuale avanzata si possono scoprire due bottoni che permettono all’utente di modificare l’indirizzo e la porta dove verrà effettuato il tentativo di login.

L’indirizzo del host impostato di default è localhost e la porta è 8443.

La comunicazione tra questo e il progetto deduplicator viene fatta tramite l’interfaccia di loopback visto che il servizio e la GUI lavorano sulla stessa macchina, questo impedisce che la comunicazione tra quest’ultimi venga intercettata dall’esterno.

L’utente viene reindirizzato alla LoginView, da qualsiasi altra, sé non è stato effettuato il login nella sessione attuale.

La classe implementa le seguenti tre annotazioni:

* Route – Indica a Vaadin che questa classe è raggiungibile tramite l’URL con il valore indicato. Per esempio: *info-4.local.samt/****login***
* PageTitle- Imposta il tiolo della pagina visibile nel tab del browser.
* CssImport – il percorso del file css del quale verrà caricato lo stile aggiuntivo della pagina.

@Route(value = "login")

@PageTitle(value = "Deduplicator - Login")

@CssImport(value = "./styles/login-form-style.css")

public class LoginView extends VerticalLayout {

#### Metodo tryLogin

Il metodo tryLogin tenta di fare un login con le credenziali inserite nei campi *username* e *password* al server inserito nel campo *host* e *port*. Dopo aver fatto tutti i controlli sui dati viene creato un nuovo oggetto *client* con il seguente codice: (Client) context.getBean("connectionClient");

Dopodiché viene invocato il metodo init per inizializzare l’oggetto *client*.   
L’autenticazione viene tentata invocando il metodo isAuthenticated() della classe client, il quale ritorna lo stato della risposta dello server che viene analizzata e nel caso di errore viene mostrata una notifica con il messaggio d’errore appropriato.

if (!user.isBlank()) {

    if (Validator.isValidIP(host) || host.equals("localhost")) {

      if (port > 0 && port <= 65535) {

        if (!certificatePassword.getValue().isBlank())

          settings.setCAPassword(Base64.getEncoder().encodeToString(certificatePassword

.getValue().getBytes()));

        client = (Client) context.getBean("connectionClient");

        try {

          if (client.init(user, pass)) {

            HttpStatus resp = client.isAuthenticated(host, port);

            switch (resp) {

              case OK:

                Logger.getGlobal().log(Level.INFO, "User signed in successfully");

                accessControl.signedIn(user, client);

                UI.getCurrent().navigate("");

                break;

              case UNAUTHORIZED:

                Notification

                    .show("Invalid credentials", settings.getNotificationLength(),

Notification.Position.TOP\_END)

                    .addThemeVariants(NotificationVariant.LUMO\_ERROR);

                Logger.getGlobal().log(Level.WARNING, "Invalid credentials");

                break;

              case SERVICE\_UNAVAILABLE:

                Notification

                    .show("Server not reachable", settings.getNotificationLength(),

Notification.Position.TOP\_END)

                    .addThemeVariants(NotificationVariant.LUMO\_ERROR);

                Logger.getGlobal().log(Level.SEVERE, "Server not reachable");

                break;

              case EXPECTATION\_FAILED:

                Notification

                    .show("Host not registered as an alias in the certificate, try uploading a new certificate",

                        settings.getNotificationLength(), Notification.Position.TOP\_END)

                    .addThemeVariants(NotificationVariant.LUMO\_ERROR);

                Logger.getGlobal().log(Level.SEVERE, "Host not registered as an alias in the certificate");

                break;

              default:

                Notification

                    .show("Unknown error occured", settings.getNotificationLength(),

Notification.Position.TOP\_END)

                    .addThemeVariants(NotificationVariant.LUMO\_ERROR);

                Logger.getGlobal().log(Level.SEVERE, "Unknown error occured");

                break;

            }

### PathView

La PathView si occupa della gestione dei percorsi del servizio Deduplicator.

Tramite la PathView si possono aggiungere, eliminare e modificare i percorsi presenti sul server.   
I percorsi possono essere impostati da scansionare o da ignorare.

Questa view ha le stesse annotazioni come la LoginView con valori modificati facendo in modo che raggiungibile tramite l’URL con il valore indicato. Per esempio: *info-4.local.samt/****path***

@Route(value = "path", layout = MainLayout.class)

@PageTitle(value = "Deduplicator - Path")

@CssImport(value = "./styles/report-view.css")

public class PathView extends VerticalLayout {

I metodi principali sono descritti nei sottocapitoli in seguito.

#### Metodo openRootSelect

Il metodo openRootSelect viene chiamato quando l’utente clicca sul input per inserire un percorso da aggiungere. Il metodo controlla se esistono più percorsi di radice del filesystem. Questo metodo esiste per poter selezionare i percorsi di radice sui sistemi windows dove ogni disco montato ha un suo percorso specifico, quindi vi è la possibilità di selezionare percorsi da diversi dischi mentre nei sistemi unix c’è solo un percorso sorgente, cioè “/”, in quel caso l’apertura del popup non viene eseguita.

private void openRootSelect() {

  File[] rootsArray = File.listRoots();

  ArrayList<File> roots = new ArrayList<File>(Arrays.asList(rootsArray));

  if (roots.size() == 1) {

    root = roots.get(0);

    openFileSelect();

  } else {

    Grid<File> rootsGrid = new Grid<File>();

    Dialog rootDialog = new Dialog();

    SelectionListener<Grid<File>, File> listener =   
 new SelectionListener<Grid<File>, File>() {

      @Override

       public final void selectionChange(SelectionEvent<Grid<File>, File> event) {

         Optional<File> selected = event.getFirstSelectedItem();

         if (selected.isPresent()) {

           root = selected.get();

           rootDialog.close();

           openFileSelect();

         }

       }

    };

    rootDialog.setCloseOnOutsideClick(false);

    rootDialog.add(new Label("Select root path"));

    rootsGrid.setItems(roots);

    rootsGrid.addColumn(File::getAbsolutePath).setHeader("Root");

    rootsGrid.addSelectionListener(listener);

    rootDialog.add(rootsGrid);

    rootsGrid.setVisible(true);

    rootDialog.open();

  }

}

#### Metodo openFileSelect

Il metodo openFileSelect

#### Metodo updatePaths

Il metodo updatePath viene usato per aggiornare la tabella dei percorsi che sono presenti nella memora del servizio deduplicator

Il metodo updatePath viene invocato alla fine del costruttore o quando viene fatta una modifica sui percorsi.

Per prima vengono richiesti i percorsi sul server facendo una richiesta di tipo GET al percorso *path/*. Dopo che viene verificata la risposta del server, viene tentata una conversione dei dati ricevuti da *String* ad un array di *JSONObject*. La stringa ricevuta viene per prima trasformata in un oggetto di tipo *JSONArray* e poi trasformata in un array di *JSONObject* tramite il metodo *getArray* della classe *Utils*.

ResponseEntity<String> response = client.get("path/");

if (response != null && response.getStatusCode().equals(HttpStatus.OK)) {

  try {

    JSONObject[] array = Utils.getArray((JSONArray) parser.parse(response.getBody()));

    List<GlobalPath> paths = new ArrayList<GlobalPath>();

    for (JSONObject jsonObject : array) {

      try {

        paths.add(encoder.getObjectMapper().readValue(jsonObject.toJSONString()

.replace("date", "lastModified"), GlobalPath.class));

      } catch (Exception e) {

        System.out.println(e.getMessage());

        Logger.getGlobal().log(Level.SEVERE, "An exception occured while loading paths: " +  e.getMessage());

      }

    }

    pathGrid.setItems(paths);

#### Metodo savePath

Il metodo savePath si occupa di mandare il percorso scelto dall’utente al servizio deduplicator.

Questo viene fatto usando il metodo savePath del Client.

ResponseEntity<String> response = client.savePath(pathTextField.getValue(), type);

Una volta ricevuta la risposta, essa viene analizzata e nel caso di errore viene mostrato un messaggio d’errore appropriato.

Il metodo *savePath* del client fa semplicemente una chiamata al metodo *put* del Client con i valori impostati usando una *MultiValueMap* che salva i dati in un formato tipo chiave-valore.

public ResponseEntity<String> savePath(String path, String type) {

    MultiValueMap<String, Object> values = new LinkedMultiValueMap<>();

    values.add("path", path);

    values.add("ignorePath", type.equals("ignore"));

    return put("path/", values);

}

I metodi *modifyPath* e *deletePath* funzionano allo stesso modo, con la differenza che cambia il metodo chiamato nel Client a post e delete rispettivamente.

### ScanView

La Scan view si occupa di gestire le scansioni offrendo all’utente la possibilità di iniziare una nuova scansione, mettere in pausa una scansione che è in esecuzione, riprendere una scansione che è stata messa in pausa e fermare una scansione. All’utente vengono mostrate le informazioni utili della scansione come: i file scansionati, i file totali, la stima del tempo rimanente, la data d’inizio e in basso alla schermata una barra di caricamento.

#### La thread dello stato

### ReportView

### ScheduleView

### DashboardView

### Script di installazione

## Configurazione

## Logger

Il log dell’applicazione vengono svolti utilizzano la classe *Logger* presente in java. Essa offre la possibilità di definire il livello di un messaggio e di impostare una formattazione per la scrittura dei log su un file.

Usando il metodo *startup* nella classe principale *Application* viene chiamato il metodo *setup* della classe *MyLogger* che imposta la formattazione e dove verranno salvati i log. La classe *MyLogger* si ottiene utilizzando la classe *ApplicationContext* e l’annotazione @Component, utilizzata nella classe *MyLogger*, di **Spring boot**

@Autowired

ApplicationContext context;

@PostConstruct

public void startup() {

    try {

        MyLogger logger = (MyLogger) context.getBean("myLogger");

        logger.setup();

} catch (IOException ioe) {

        System.out.println("Unable to setup logger");

        ioe.printStackTrace();

    }

}

Il metodo setup prende il percorso dove verrà salvato il file di log dalla classe *Settings* che lo legge del file di configurazione. Tutte le impostazioni vengono applicate al logger Globale che poi viene utilizzato in tutte le altre classi.

public void setup() throws IOException {

  String logPath = settings.getLogPath();

  Logger logger = Logger.getLogger(Logger.GLOBAL\_LOGGER\_NAME);

  Path p = Paths.get(logPath);

  File logFolder = new File(p.toAbsolutePath().toString());

  if (!logFolder.exists()) {

    if (Files.isWritable(Paths.get(logFolder.getParent()))) {

      if (!logFolder.mkdir()) {

        logPath = "";

      } else {

        Logger.getGlobal().log(Level.SEVERE, "Unable to make log directory");

        Logger.getGlobal().log(Level.INFO, "Writing logs to current working directory");

      }

    } else {

      Logger.getGlobal().log(Level.SEVERE, "Unable to write to parent directory");

      Logger.getGlobal().log(Level.INFO, "Writing logs to current working directory");

    }

  }

  FileHandler fileHandler = new FileHandler(logPath + "log." + System.currentTimeMillis() + ".txt");

  fileHandler.setFormatter(new LogFormatter());

  logger.addHandler(fileHandler);

}

Lo stile dei log che verranno scritti sul file di log è definito dalla classe *LogFormatter* che estende la classe *Formatter* di java. Ogni riga del file di log contiene: il livello del log all’inizio della riga, separato da un tabulatore la data e orario dell’avvenimento del log, separato da uno spazio segue il messaggio del log.  
I log che hanno il livello impostato su *SEVERE* e *WARNING* includono anche, dopo il messaggio, il metodo e la classe nel quale si è verificato l’errore.

public class LogFormatter extends Formatter {

  @Override

  public String format(LogRecord record) {

    StringBuilder builder = new StringBuilder();

    builder.append("[").append(record.getLevel().getName()).append("]").append("\t");

    if (record.getLevel().equals(Level.INFO)) {

      builder.append("\t");

    }

    SimpleDateFormat sdf = new SimpleDateFormat("yyyy-MM-dd HH:mm:ss.SSSS");

    Calendar cal = Calendar.getInstance();

    cal.setTimeInMillis(record.getMillis());

    builder.append(sdf.format(cal.getTime())).append(" ");

    builder.append(record.getMessage());

if (record.getLevel().equals(Level.SEVERE) || record.getLevel().equals(Level.WARNING)){

      builder.append(" at ").append(record.getSourceMethodName()).append(" in ")

.append(record.getSourceClassName());

    }

    builder.append("\n");

    return builder.toString();

  }

}

## Gestione Autenticazione

La gestione dell’autenticazione è implementata facendo spunto al progetto di esempio messo a disposizione dagli sviluppatori di Vaadin.

La soluzione implementa da loro utilizza una classe creata apposta per il controllo dell’autenticazione. Nella mia implementazione quella classe si chiama *DeduplicatorGUIInitListener* e implementa l’interfaccia *VaadinServiceInitListener* che sovrascrive il metodo *serviceInit*.

public void serviceInit(ServiceInitEvent initEvent)

Il metodo serviceInit viene chiamato ogni volta che viene caricata una View, in questo metodo viene eseguito il controllo se l’utente ha fatto l’accesso.

Sé l’utente non è autenticato, esso viene reindirizzato verso la LoginView.

Per indicare a Vaadin la classe che implementa l’interfaccia *VaadinServiceInitListener* è stato creato il file *com.vaadin.flow.server.VaadinServiceInitListener* nella cartella *resources/Meta-INF/services/* contenente il nome canonico della classe.

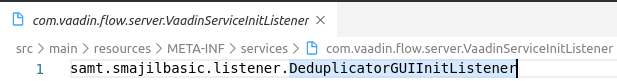


Figura 22 File che indica la classe che implementa il *VaadinServiceInitListener*

Il metodo *serviceInit* della classe *DeduplicatorGUIInitListener* contiene il seguente codice che grazie alla classe *AccessControlInterface* controlla se l’utente ha eseguito l’accesso nell’attuale sessione:

@Override

public void serviceInit(ServiceInitEvent initEvent) {

final AccessControlInterface accessControl = AccessControlFactory.getInstance()

.createAccessControl();

initEvent.getSource().addUIInitListener(uiInitEvent -> {

uiInitEvent.getUI().addBeforeEnterListener(enterEvent -> {

if (!accessControl.isUserSignedIn() && !LoginView.class

.equals(enterEvent.getNavigationTarget()))

enterEvent.rerouteTo(LoginView.class);

});

});

}

Per l’effettivo controllo se l’utente è autenticato viene usato il metodo *isUserSignedIn* della classe *AccessControl* che controlla la presenza dell’utente nella memoria della sessione dell’applicazione.

public boolean isUserSignedIn() {

    return !CurrentUser.get().isEmpty();

}

Se il metodo *get* della classe *CurrentUser* ritorna *null*, questo sta a indicare che nella memoria dell’applicazione non è presente il nome dell’utente, quindi non è stato eseguito l’accesso perciò l’utente viene reindirizzato alla pagina di Login.

public static String get() {

        String currentUser = (String) UI.getCurrent().getSession()

                .getAttribute(Resources.CURRENT\_USER\_SESSION\_ATTRIBUTE\_KEY);

        if (currentUser == null) {

            return "";

        } else {

            return currentUser;

        }

    }

# Test

I test fatti sulle modifiche del progetto vecchio sono stati svolti con Postman 7.17.0.

## Protocollo di test

Definire in modo accurato tutti i test che devono essere realizzati per garantire l’adempimento delle richieste formulate nei requisiti. I test fungono da garanzia di qualità del prodotto. Ogni test deve essere ripetibile alle stesse condizioni.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Test Case:**  **Riferimento**: | TC-001  REQ-012 | **Nome:** | Import a card with KIC, KID and KIK keys, but not shown with the GUI |
| **Descrizione:** | Import a card with KIC, KID and KIK keys with no obfuscation, but not shown with the GUI | | |
| **Prerequisiti:** | Store on local PC: Profile\_1.2.001.xml (appendix n\_n) and Cards\_1.2.001.txt (appendix n\_n).  PIN (OTA\_VIEW\_PIN\_PUK\_KEY) and ADM (OTA\_VIEW\_ADM\_KEY) user right not set. | | |
| **Procedura:** | 1. Go to “Cards manager” menu,  in main page click “Import Profiles” link, Select the “1.2.001.xml” file, Import the Profile 2. Go to “Cards manager” menu,  in main page click “Import Cards” link, Select the “1.2.001.txt” file, Delete the cards,  Select the “1.2.001.txt” file, Import the cards 3. Research the “41795924770” Card, Click the imsi card link Check the card details 4. Execute the SQL: SELECT imsi, dir, keyset, cntr, rawtohex(kickey), rawtohex(kidkey), rawtohex(kikkey), rawtohex(chv), rawtohex(dap)FROM otacardkey a where imsi='340041795924770' ORDER BY keyset; | | |
| **Risultati attesi:** | Keys visible in the DB (OtaCardKey) but not visible in the GUI (Card details) | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Test Case:**  **Riferimento**: | TC-01  REQ-07 (01) | **Nome:** | Verifica modifiche applicate. |
| **Descrizione:** | Verifica del giusto funzionamento della scansione dopo le modifiche applicate. | | |
| **Prerequisiti:** | Il servizio deduplicator deve essere attivo. Il percorso della cartella test deve essere inserita nel database del servizio. L’utente deve sapere il username e password del servizio per poter fare la richiesta. | | |
| **Procedura:** | Ho creato la seguente struttura di cartelle e file per eseguire i test:  test/  ├── [ 15] asd.txt  ├── [4.0K] cartella2  │   ├── [4.0K] cartella3  │   │   └── [ 15] another\_name.txt  │   └── [ 9] un\_altro\_file.txt  ├── [ 0] file1.txt  ├── [4.0K] folder1  │   └── [ 15] asd.txt  └── [4.0K] test1  I file *another\_name.txt* e *asd.txt sono uguali* mentre i file *un\_altro\_file.txt* e *file1.txt* sono diversi.   * Avviare la scansione * Aspettare che la scansione finisce * Fare richiesta di tipo GET sul seguente percorso: <ip servizio>:<porta servizio>/report/<id report> * Analizzare i file trovati * Fare richiesta di tipo GET sul seguente percorso: <ip servizio>:<porta servizio>/report/duplicate/<id report> * Analizzare i duplicati trovati * Fare richiesta di tipo GET sul seguente percorso: <ip servizio>:<porta servizio>/report/duplicate/<id report>/<hash del duplicato> * Analizzare i file dei duplicati e verificare che ci sono solo i file *asd.txt* e *another\_name.txt* | | |
| **Risultati attesi:** | La scansione viene fatta partire, durante la scansione l’utente vede il progresso della scansione su terminale. Dopo che la scansione finisce viene salvato il rapporto nella tabella report del database e all’utente viene mandata indietro la risposta contenente il rapporto.  Quando viene fatta la richiesta per trovare tutti i file del rapporto si attendono di trovare tutti i file della cartella test.  Quando viene fatta la richiesta dei duplicati si attende il seguente risultato  {  "hash": "<hash duplicato>",  "size": **15**,  "count": **3**  }  Quando viene fatta la richiesta per ricavare i file del duplicato si attende la seguente risposta:  //TODO spostare risposta in risultato test  [  {  "path": "/home/duck/test/asd.txt",  "lastModified": **1578521859224**,  "hash": "1d6155b60405bab055527913efd734a7",  "size": **15**  },  {  "path": "/home/duck/test/cartella2/cartella3/another\_name.txt",  "lastModified": **1578521859224**,  "hash": "1d6155b60405bab055527913efd734a7",  "size": **15**  },  {  "path": "/home/duck/test/folder1/asd.txt",  "lastModified": **1578521859224**,  "hash": "1d6155b60405bab055527913efd734a7",  "size": **15**  }  ]  //TODO spostare risposta in risultato test | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Test Case:**  **Riferimento**: | TC-02  REQ-07 (03) | **Nome:** | Verifica modifiche applicate. |
| **Descrizione:** | Verifica dello stato della scansione. | | |
| **Prerequisiti:** | Il servizio deduplicator deve essere attivo. Nel database ci deve essere il percorso di una cartella con più di 2 mila file. L’utente deve sapere il username e password del servizio per poter fare la richiesta. | | |
| **Procedura:** | * Avviare la scansione * Guardare l’output della scansione sul terminale * Durante la scansione fare una richiesta di tipo GET sul seguente percorso: <ip servizio>:<porta servizio>/scan/status | | |
| **Risultati attesi:** | Si aspetta di ricevere una risposta del genere che contiene il numero di file scansionati fino a quel punto e lo stato della scansione  {  "fileCount": **2631**,  "progress": **0.6912503**  }  //TODO spostare risposta in risultato test | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Test Case:**  **Riferimento**: | TC-03  REQ-07 (02) | **Nome:** | Verifica modifiche applicate. |
| **Descrizione:** | Verifica dell’orario dello scheduler. | | |
| **Prerequisiti:** | Il servizio deduplicator deve essere attivo. L’utente deve sapere il username e password del servizio per poter fare la richiesta. | | |
| **Procedura:** | * Fare una richiesta di tipo PUT impostare il giorno del mese o giorno della settimana tramite i parametri della richiesta, inoltre impostare il flag repeated sé si vuole che lo scheduler viene ripetuto e impostare il timestamp della data di avvio. * Guardare l’output del servizio che stampa su schermo il tempo che ha lo scheduler e il tempo che è stato impostato. * Confrontare le due date e gli orari. | | |
| **Risultati attesi:** | Le due date e orari sono uguali. | | |

## Risultati test

Tabella riassuntiva in cui si inseriscono i test riusciti e non del prodotto finale. Se un test non riesce e viene corretto l’errore, questo dovrà risultare nel documento finale come riuscito (la procedura della correzione apparirà nel diario), altrimenti dovrà essere descritto l’errore con eventuali ipotesi di correzione.

## Mancanze/limitazioni conosciute

Descrizione con motivazione di eventuali elementi mancanti o non completamente implementati, al di fuori dei test case. Non devono essere riportati gli errori e i problemi riscontrati e poi risolti durante il progetto.

# Consuntivo

Consuntivo del tempo di lavoro effettivo e considerazioni riguardo le differenze rispetto alla pianificazione (cap 1.7) (ad esempio Gannt consuntivo).

# Conclusioni

Quali sono le implicazioni della mia soluzione? Che impatto avrà? Cambierà il mondo? È un successo importante? È solo un’aggiunta marginale o è semplicemente servita per scoprire che questo percorso è stato una perdita di tempo? I risultati ottenuti sono generali, facilmente generalizzabili o sono specifici di un caso particolare? ecc

## Sviluppi futuri

Migliorie o estensioni che possono essere sviluppate sul prodotto.

## Considerazioni personali

Cosa ho imparato in questo progetto? ecc

# Bibliografia

## Sitografia

<http://www.treccani.it/enciclopedia/repository_%28Lessico-del-XXI-Secolo%29/>, *repository in "Lessico del XXI Secolo"*, 03.04.2020

<https://gist.github.com/warmwaffles/8534618>, *PausableThreadPoolExecutor.java*, 03.02.2020.

<https://en.wikipedia.org/wiki/Main_Page>, Sorgente glossario,03.04.2020

<https://vaadin.com/docs/v14/flow/binding-data/tutorial-flow-data-provider.html#lazy-loading-data-from-a-backend-service> , Soluzione Lazy Loading di percorsi, 23.03.2020

# Glossario

// TODO fare glossario

|  |  |
| --- | --- |
| Parola | Spiegazione |
| Repository o repo | Generico ambiente di storage, raggiungibile anche con un percorso web, dove vengono archiviati i pacchetti software che possono essere installati e aggiornati su un computer anche mediante operazioni programmate. |
| Versione LTS | Versione Long Term Support, è una politica di gestione del ciclo di vita di un prodotto in cui viene mantenuta una versione stabile del software per un periodo di tempo più lungo rispetto all'edizione standard. |
| Artefatti | In informatica, e in particolare in ingegneria del software, un artefatto è un sottoprodotto che viene realizzato durante lo sviluppo software. Sono artefatti i casi d'uso, i diagrammi delle classi, i modelli UML, il codice sorgente e la documentazione varia, che aiutano a descrivere la funzione, l'architettura e la progettazione del software. |
| REST API | L'architettura REST si basa su HTTP. Il funzionamento prevede una struttura degli URL ben definita che identifica univocamente una risorsa o un insieme di risorse e l'utilizzo dei verbi HTTP specifici per il recupero di informazioni (GET), per la modifica (POST, PUT, PATCH, DELETE) e per altri scopi (OPTIONS, ecc.) |
| Interfaccia di loopback | L'interfaccia di loopback viene utilizzata nelle reti TCP/IP per identificare la macchina locale su cui i programmi sono in esecuzione, detta anche localhost. |
| Nome cannonico | Il nome della classe scritto nel seguente modo: package.className  Questa convenzione segue le specifiche del linguaggio di Java |

# Allegati

Elenco degli allegati, esempio:

* Diari di lavoro
* Codici sorgente/documentazione macchine virtuali
* Istruzioni di installazione del prodotto (con credenziali di accesso) e/o di eventuali prodotti terzi
* Documentazione di prodotti di terzi
* Eventuali guide utente / Manuali di utilizzo
* Mandato e/o Qdc
* Prodotto
* …