

TECNOLOGIE INFOMRATICHE PER IL WEB

Federico Mainetti Gambera

13 marzo 2020

0.1 LEZIONE 1 11/03/20

link <https://web.microsoftstream.com/video/58568b1d-5fc5-41c0-88f6-608e4b8f9f7a>

0.1.1 Calendario delle lezioni

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/14ShTdkFCZ63MlyKP0LCSLPsPAeiu8D2sYVXSrkw9B6k/edit#gid=0>

0.1.2 Introduzione al corso

Non ci saranno prove in itinere per questo corso.

E' opportuno guardare i video relativi agli argomenti indicati prima di partecipare alla lezione.

Queste lezioni hanno lo scopo di aggiungere informazioni, chiarire dubbi e aiutarci a capire quali siano gli argomenti più importanti e i punti chiave.

I materiali video coprono interamente gli argomenti del corso.

0.1.3 Lezione

Architetture e HTML

Il web è una piattaforma per sviluppo di applicazioni con un architettura molto particolare. Per architettura si intende l'insieme delle risorse (hardware, connettività, software di base, software applicativo). Le applicazioni web hanno una particolare conformazione della loro architettura che prevede tre livelli: Client, Middle-tier, Data-tier.

Le architetture sono cambiate molto negli anni. Se ne individuano tre grandi famiglie: Mainframe, Client-Server, Multi-tier (per esempio le applicazioni web).

Il compito di questo corso è quello di riuscire a programmare nel Middle-tier con qualche accenno al Client.

In un'applicazione web il Client interagisce con il Middle-tier con un preciso protocollo, che non è quello tcp-ip. Parliamo del protocollo HTTP.

Una lettura molto importante per il corso è il documento Request for Comment 1945, Tim Berners Lee (<https://www.w3.org/Protocols/rfc1945/rfc1945>), che rappresenta l'atto di fondazione del web.

Il Client manda delle request al Server che invia delle responses. Le request del Client sono gestite tramite un applicazione detta User agent (browser).

Le richieste del Client e le risposte del server sono delle semplici stringhe. Http è rivoluzionario per la sua semplicità.

Architettura delle applicazioni web: c'è un client (pc) con un user agent (browser) che emette richieste che vengono servite con delle risposte da un web server, detto anche HTTP server. L'architettura di cui però ci occupiamo è più complicata di così, perché vede alle spalle del web server un application server (TomCat), che ha lo scopo di calcolare una risposta e consegnarla al web server per rimandarla al client.

Bisogna installare un'architettura completa sul pc che prevede tutti i livelli appena visti (guida nella cartella strumenti) (si può usare anche IntelliJ invece di Eclipse).

Altri elementi dell'architettura sono il proxy e il gateway. Il proxy è un intermediario fra un client e un origin server, per definizione può comportarsi sia come server sia come client. Fa copie di risorse e le inoltra ai client e può essere anche utile per limitare gli accessi e gestire autorizzazioni. Il Gateway serve per far interagire un'applicazione web con applicazioni che non usano il protocollo HTTP, quindi il gateway traduce richieste HTTP per applicazioni che non lo comprendono, tipicamente usato per SQL.

Come si identifica una risorsa? con URL (Uniform Resource Locator) che è una stringa formata in maniera molto semplice: prefisso (protocollo), indicazione della macchina fisica in cui è presente la risorsa, una eventuale porta in cui la macchina ascolta le richieste, un Path. Gli URL sono estremamente semplici, e utilizza concetti che esistevano già.

HTTP request: è una banale stringa che contiene una request-line, degli header e un allegato (per gli upload) facoltativi. la request-line è strutturata così: il metodo (funzione) della richiesta, l'URL, la versione del protocollo usata. I metodi di richiesta sono principalmente due, GET e POST; questi metodi possono essere visti come chiamate di funzione.

HTTP response: anche questa è una banale stringa, che, ancora più semplicemente contiene un codice di stato (es. 404 file not found), degli header facoltativi, e un allegato.

La conseguenza di un protocollo così semplice è che con un solo client si può interagire con tutti i back end. La complessità si sposta però nell'application server.

Gli header sono informazioni opzionali a cura del browser, trasmesse come fossero parametri che aggiungono informazioni alla request o alla response.

CGI, Common Gateway Interface

Tecnologia ormai morta e superata.

CGI è una convenzione che standardizza un certo numero di variabili d'ambiente (condivisibili fra più processi) grazie alle quali il web server può smontare una richiesta HTTP e le salva in una zona di memoria alla quale un processo di un applicazione esterna può accedere.

Per invocare un applicazione tramite CGI l'URL della richiesta HTTP presenta un path che porta a un applicazione eseguibile. Una volta ricevuta una richiesta HTTP che rimanda a un eseguibile, il web server smonta la richiesta, ne preleva le informazioni e le salva nelle variabili d'ambiente. Il web application preleva le informazioni dalle variabili d'ambiente e costruisce un file HTML che poi verrà mandato come risposta al client.

CGI ha due grandi difetti, il primo riguarda la sicurezza, in quanto i metodi erano direttamente accessibili, il secondo è che siccome i processi dell'application server muoiono a dopo ogni esecuzione non c'è modo di creare un sistema che mantiene una sessione attiva. Un altro problema aggiuntivo è di tipo prestazionale, per esempio riguardo la persistenza della connessione ai database, siccome i processi muoiono continuamente, c'è un continuo bisogno di stabilire connessioni coi database, che è un operazione onerosa.

0.2 LEZIONE 2 12/03/20

<https://web.microsoftstream.com/video/58568b1d-5fc5-41c0-88f6-608e4b8f9f7a>