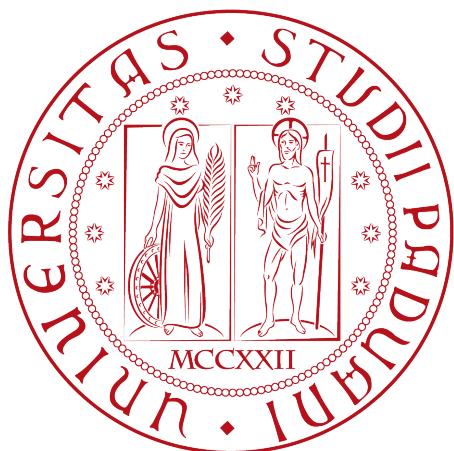


Università degli Studi di Padova

DIPARTIMENTO DI MATEMATICA

CORSO DI LAUREA IN INFORMATICA



Sviluppo di applicazioni native per iOS in
JavaScript

Tesi di laurea triennale

Relatore

Prof. Claudio Enrico Palazzi

Laureando

Giacomo Manzoli

ANNO ACCADEMICO 2014-2015

Sommario

Il presente documento descrive il lavoro svolto durante il periodo di stage, della durata di circa trecento ore, dal laureando Giacomo Manzoli presso l'azienda WARDA S.r.l.. L'obiettivo di tale attività di stage è l'analisi dei vari framework disponibili per lo sviluppo di applicazioni native utilizzando il linguaggio JavaScript, al fine di creare un'applicazione nativa per iOS simile alla gallery sviluppata dall'azienda.

“Winter is coming”

— Eddard Stark

Ringraziamenti

Innanzitutto, vorrei ringraziare il relatore della mia tesi, il Prof. Claudio Enrico Palazzi, per l'aiuto e il sostegno fornитоми durante la stesura del lavoro.

Un ringraziamento speciale va ad Alberto e in generale a tutto il team di WARDA S.r.l., che mi hanno permesso di vivere questa bella esperienza in un settore dell'informatica così interessante.

Desidero inoltre ringraziare con affetto i miei genitori e i miei zii che mi hanno aiutato e sostenuto durante il mio percorso di studi.

Infine, non posso non ringraziare tutti gli amici e compagni di corso che mi hanno sopportato per tutto questo tempo, sperando che continuino a farlo, perché senza di loro non sarei riuscito a raggiungere questo obiettivo.

Padova, Dec 2015

Giacomo Manzoli

Indice

1 Il contesto aziendale	3
1.1 L'azienda	3
1.1.1 WARDA - Work on what you see	3
1.2 Il progetto	4
2 Framework analizzati	5
2.1 Considerazioni generali	5
2.1.1 Differenze con le applicazioni ibride	6
2.2 Tabris.js	6
2.2.1 Come funziona	7
2.2.2 Pregi e difetti	7
2.2.3 Prototipo	7
2.3 NativeScript	8
2.3.1 Come funziona	8
2.3.2 Pregi e difetti	10
2.3.3 Prototipo	10
2.4 React Native	11
2.4.1 Come funziona	11
2.4.2 Pregi e difetti	12
2.4.3 Prototipo	12
2.5 Confronto finale	13
2.6 Framework scelto	14
3 Strumenti e tecnologie utilizzate	15
3.1 React Native	15
3.1.1 La sintassi JSX	16
3.1.2 Oggetti JavaScript per la definizione dello stile	16
3.1.3 JavaScript ES6 e ES7	17
3.1.4 Animazioni	17
3.1.5 Componenti esterni	17
3.2 Flux	18
3.2.1 Sequenza delle azioni	18
3.2.2 Differenze con MVC	19
3.2.3 flux	20
3.3 React Native CLI	20
3.4 Atom e Nuclide	20
3.5 Xcode	20
3.6 Google Chrome Dev Tools	21

4 Analisi dei Requisiti	23
4.1 Applicazione attuale	23
4.1.1 Pagina di visualizzazione della gallery	23
4.1.2 Pagina di dettaglio di un asset	26
4.2 Requisiti individuati	26
4.2.1 Requisiti Funzionali	27
4.2.2 Requisiti di Vincolo	29
4.3 Riepilogo requisiti	29
5 Progettazione	31
5.1 API REST di WARDA	31
5.1.1 Autenticazione	31
5.1.2 Gallery	31
5.2 Architettura generale dell'applicazione	35
5.2.1 Model	36
5.2.2 Utils	36
5.2.3 Stores	37
5.2.4 Actions	37
5.2.5 Pages	41
5.2.6 Components	42
5.2.7 Navigazione	43
5.3 Diagrammi di attività	44
5.3.1 Navigazione nella gallery	44
5.3.2 Applicazione di un filtro	44
6 Realizzazione	45
6.1 Dal prototipo alla gallery	45
6.2 Sistema di navigazione	46
6.3 Sistema dei filtri	48
6.4 Visualizzazione di dettaglio	48
6.5 Animazioni	49
6.6 Gestione degli errori	52
7 Conclusioni	53
7.1 Valutazione del risultato	53
7.1.1 Requisiti soddisfatti	53
7.2 Aspetti critici e possibili estensioni	54
7.3 Conoscenze acquisite	54
Glossario	55
Bibliografia	57

Elenco delle figure

1.1	Logo di WARDÀ S.r.l.	3
2.1	Screenshot del prototipo realizzato con Tabris.js	8
2.2	Schema rappresentante il runtime di NativeScript	9
2.3	Architettura di NativeScript	10
2.4	Screenshot del prototipo realizzato con NativeScript	11
2.5	Screenshot del prototipo realizzato con React Native	13
3.1	Diagramma del pattern Flux	18
3.2	Funzionamento del pattern Flux	19
3.3	Tools di debug di Xcode	21
3.4	Debug di un'applicazione con Google Chrome	22
4.1	Screenshot della gallery dell'applicazione attuale	24
4.2	Dettaglio della griglia degli assets dell'applicazione attuale	25
4.3	Popover che mostra i dettagli di un asset	25
4.4	Requisiti per importanza	30
4.5	Requisiti per tipologia	30
6.1	Immagine all'inizio dello swipe	50
6.2	Immagine durante lo swipe	50

Elenco delle tabelle

2.1	Tabella comparativa dei framework analizzati	14
4.1	Requisiti Funzionali	29

4.2	Requisiti di Vincolo	29
4.3	Numero di requisiti per importanza	29
4.4	Numero di requisiti per tipologia	29

Elenco dei frammenti di codice

2.1	Esempio di creazione di un oggetto nativo	9
3.1	Esempio della sintassi JSX di React Native	16
3.2	Esempio della definizione dello stile di un componente di React Native	17
5.1	JSON Schema di GET /g/galleryCode/nodi/args	32
5.2	JSON Schema di GET /g/galleryCode/contents/args	33
5.3	Esempio dell'array da utilizzare per applicare dei filtri alla risorsa /g/galleryCode/contents/args	34
5.4	JSON Schema di GET /g/galleryCode/filtro/filtro/args	35
5.5	JSON Schema di GET /g/galleryCode/filtro/filtro/args	35
5.6	Action - load nodes	38
5.7	Action - load assets	38
5.8	Action - load more assets	39
5.9	Action - clear assets	39
5.10	Action - load asset details	39
5.11	Action - load filter items	40
5.12	Action - apply filter	40
5.13	Action - remove filter	40
5.14	Action - clear assets	40
5.15	Action - network error	41
6.1	Funzione che gestisce l'evento onScroll della griglia che visualizza gli assets	46
6.2	NodesStore - Caricamento dei nodi	47
6.3	WardaFetcher - Caricamento degli assets considerando i filtri	48
6.4	AssetDetailPage - Animazione della comparsa/scomparsa lista dei dettagli	49
6.5	AssetDetailImage - Spostamento dell'immagine allo swipe dell'utente	49
6.6	AssetDetailPage - Animazione dello swipe	50

Notes

■ Valutare se inserire le informazioni riguardo l'esecuzione di un'applicazione	5
■ Trovare un nome migliore	13
■ parlare di come funzionano le animazioni con React Native	17
■ AskAlberto: Immagine della lista dei nodi, dove si vede più di qualche nodo	24
■ AskAlberto: Quanti assets vengono caricati per volta dalla griglia?	24
■ AskAlberto: Immagine della lista dei filtri	26
■ AskAlberto: immagine della visualizzazione di dettaglio, sia con la sidenav aperta, sia con la sidenav chiusa	26
■ Aggiungere dei mock up per i vari componenti grafici	31
■ Migliorare questa frase, probabilmente eliminare	31
■ se si decide di utilizzare Flow conviene implementare le varie classi	36
■ valutare se ha senso aggiungere i diagrammi delle attività	44
■ da rivedere	45
■ eventualmente aggiungere la storia del continuous deployment/integration .	53
■ Aggiornare questa frase se si implementa la pagina di login	53
■ Aggiornare questa frase se si implementa la pagina di login	54
■ AskAlberto: Giusto per curiosità, la parte collaborativa del client comunica con i WebSocket?	54
■ forse potrebbe essere necessario specificare meglio	54

Capitolo 1

Il contesto aziendale

1.1 L'azienda

WARDA S.r.l. è una startup avviata di recente dai due soci Marco Serpilli e David Bramini, con sede a Padova.

L'azienda è nata come spin-off di Visionest S.r.l., una società che si occupa di consulenza informatica e dello sviluppo di software gestionali dedicate alla aziende.

A differenza di Visionest, WARDA S.r.l. si focalizza sulle aziende che operano nel mercato della moda e del lusso, offrendo un sistema per la gestione delle risorse e dei processi aziendali, ottimizzato per le aziende del settore.



Figura 1.1: Logo di WARDA S.r.l.

1.1.1 WARDA - Work on what you see

WARDA è un sistema software che si occupa di Digital Asset Management (DAM), cioè un sistema di gestione di dati digitali e informazioni di business, progettato per il mercato del lusso, fashion e retail.

In un sistema DAM, le immagini, i video ed i documenti sono sempre legati alle informazioni di prodotto, costituendo così i digital assets: un'immagine prodotto riporta le caratteristiche della scheda prodotto, un'immagine marketing le informazioni della campagna, un'immagine della vetrina i dati del negozio, del tema, dell'ambiente, e così via.

Memorizzando questi digital assets in un unico sistema centralizzato, WARDA permette di riutilizzare infinite volte le immagini, i video e i documenti durante le attività aziendali evitando così ogni duplicazione.

Il materiale digitale è sempre associato alla scheda prodotto gestita nel sistema informativo aziendale, rappresentando così l'unico “catalogo digitale” di tutti i beni/prodotti aziendali.

In questo modo WARDA diventa il centro dell'ecosistema digitale aziendale, coordinando e organizzato la raccolta e la condivisione dei digital assets attraverso processi ben definiti e istanziati secondo le prassi aziendali.

WARDA è disponibile sia come applicazione Web, sia come applicazione per iPad.

1.2 Il progetto

Lo scopo del progetto è quello di valutare se, mediante l'utilizzo di framework differenti, sia possibile migliorare l'esperienza d'uso del client per iPad di WARDA.

Secondo l'azienda la causa di alcuni problemi del client attuale derivano dal framework che è stato utilizzato per svilupparlo, infatti, l'applicazione attuale è un'applicazione di tipo ibrido, cioè composta da un'applicazione web ottimizzata per lo schermo dell'iPad e racchiusa in un'applicazione nativa utilizzando [Cordova](#).

Di conseguenza, si ritiene che l'utilizzo di un'altra tipologia di framework che permette lo sviluppo di applicazioni native utilizzando JavaScript possa portare dei miglioramenti all'applicazione attuale.

Pertanto, la prima parte del progetto riguarda la ricerca e l'analisi di framework che permettono di sviluppare applicazioni native con JavaScript utilizzando un'interfaccia grafica nativa al posto di una pagina web.

La seconda parte invece, prevede lo sviluppo di un'applicazione analoga a al client per iPad attuale utilizzando uno dei framework individuati.

Capitolo 2

Framework analizzati

Questo capitolo inizia con una descrizione generale della tipologia di framework analizzati, per poi andare a descrivere più in dettaglio il funzionamento dei singoli framewrok, seguito da una sintesi dei pregi e difetti e un breve resoconto riguardo il prototipo realizzato. Infatti, per valutare al meglio ogni framework è stata realizzata un'applicazione prototipo che visualizza una gallery di immagini ottenuta mediante chiamate ad [API REST](#).

La struttura del prototipo è stata scelta in modo tale da verificare le seguenti caratteristiche:

- possibilità di disporre le immagini in una griglia;
- possibilità di implementare lo scroll infinito, cioè il caricamento di ulteriori dati una volta visualizzati tutti quelli disponibili;
- fluidità dello scroll, specialmente durante il caricamento dei dati;
- possibilità di personalizzare la barra di navigazione dell'applicazione.

Valutare se inserire le informazioni riguardo l'esecuzione di un'applicazione

2.1 Considerazioni generali

Le applicazioni realizzate con questa tipologia di framework hanno alla base lo stesso funzionamento: una macchina virtuale interpreta il codice JavaScript e mediante un *ponte* viene modificata l'interfaccia grafica dell'applicazione, che è realizzata con i componenti offerti dall'SDK nativo. Ognuno dei framework analizzati utilizza un “*ponte*” diverso, il cui funzionamento verrà descritto più in dettaglio nell'apposita sezione.

Un'altra caratteristica di questa tipologia di framework è l'assenza del [DOM](#). Infatti, l'interfaccia di un'applicazione [di questo tipo](#) è composta da componenti grafici del sistema operativo che vengono creati e composti a durante l'esecuzione dell'applicazione e non da elementi HTML come nelle applicazioni ibride.

Nel complesso si ottengono due grossi vantaggi:

- L'esecuzione del codice JavaScript e il rendering dell'interfaccia grafica avviene su due thread distinti, rendendo l'applicazione più fluida;

- Utilizzando i componenti grafici nativi si ottiene un esperienza utente più simile a quella che si ottiene con un'applicazione realizzata in Obj-C/Java.

2.1.1 Differenze con le applicazioni ibride

Un'applicazione ibrida consiste in un'applicazione nativa composta da una **WebView** che visualizza un insieme di pagine web realizzate utilizzando HTML5, JavaScript e CSS3, che replicano l'aspetto di un'applicazione nativa.

Trattandosi quindi di un'applicazione web è possibile utilizzare tutti i framework **e le tecnologie ed altri framework ad hoc come Ionic** disponibili per il mondo web, come Angular, jQuery, Ionic, ecc. Inoltre, se è già disponibile un'applicazione web per desktop, la creazione di un'applicazione mobile ibrida risulta rapida. **in quanto è possibile riutilizzare gran parte del codice e le competenze da acquisire sono limitate**

Questo approccio viene utilizzato da qualche anno e permette di creare applicazione che possono accedere ad alcune funzionalità hardware del dispositivo come il giroscopio o la fotocamera e che possono essere commercializzate nei vari store online.

Per supportare questo processo di sviluppo sono stati sviluppati dei framework come Cordova/PhoneGap che si occupano di gestire la WebView e di fornire un sistema di plug-in per accedere alle funzionalità native. **come la fotocamera o l'accelerometro**

Questa tipologia di applicazioni ha però delle limitazioni:

- **Prestazioni:** trattandosi di una pagina web renderizzata all'interno di un browser, non è possibile sfruttare al massimo le potenzialità della piattaforma sottostante, come il multi-threading. Questo comporta che il codice JavaScript e il **rendering** dell'interfaccia grafica vengano eseguiti nello stesso thread, ottenendo così un'interfaccia poco fluida.
- **Esperienza d'uso:** una delle caratteristiche principali delle applicazioni native sono le **gesture**, l'utente è abituato ad interagire con le applicazioni sviluppate in linguaggio nativo che sfruttano un sistema complesso di riconoscimento delle gesture e che non è replicabile in ambito web. **interagire come le applicazioni native, le quali sono dotate di un complesso sistema di riconoscimento delle gesture che non è ancora replicabile in ambito web**
- **Funzionalità:** non tutte le funzionalità che può sfruttare un'applicazione nativa sono disponibili in un'applicazione ibrida.

Il funzionamento dei framework analizzati in questo capitolo permette di risolvere i problemi principali delle applicazioni ibride, in quanto sfruttando i componenti nativi, non è presente il problema dell'interfaccia grafica che viene renderizzata nello stesso thread che si occupa dell'esecuzione del JavaScript. Sempre per il fatto che vengono utilizzati componenti nativi, è possibile sfruttare lo stesso sistema di riconoscimento delle gesture e le stesse animazioni, rendendo l'esperienza d'uso più simile a quella offerta da un'applicazione realizzata con l'SDK nativo.

non sono presenti i problemi prestazionali legati rendering dell'interfaccia grafica che non viene bloccato dall'esecuzione del codice JavaScript.

Inoltre, sempre per il che vengono

2.2 Tabris.js

Framework pubblicato da EclipseSource¹ nel Maggio 2014, che permette di controllare mediante JavaScript i componenti dell'interfaccia grafica nativa, sia di iOS, sia di Android.

¹<http://eclipsesource.com/en/home/>

Tabris.js funziona utilizzando una versione modifica di Cordova, la quale grazie a dei plug-in sviluppati da EclipseSource permette di interagire via JavaScript con i componenti nativi del sistema operativo.

Ognuno di questi plug-in incapsula un determinato componente dell'interfaccia grafica e fornisce delle API JavaScript per controllarlo.

Il framework viene pubblicato come open source, tuttavia per accedere al codice sorgente è necessario acquistare una licenza, pertanto non è stato possibile analizzare

2.2. TABRIS.JS più in dettaglio il funzionamento del framework.

7

2.2.1 Come funziona

Tabris.js utilizza come "ponte" una versione modificata di Cordova e dei plug-in personalizzati per incapsulare i componenti grafici offerti dai vari SDK nativi.

Trattandosi di un framework derivato da Cordova è possibile utilizzare i plug-in di Cordova già esistenti per aggiungere nuove funzionalità, oltre a quelle offerte framework, come per esempio l'utilizzo della fotocamera.

L'unica condizione per il corretto funzionamento dei plug-in esterni è che non dipendano dal DOM, dal momento che il DOM non è presente durante l'esecuzione di un'applicazione.

2.2.2 Pregi e difetti

Uno dei pregi di Tabris.js è quello che il codice JavaScript scritto è indipendente dalla piattaforma, questo permette di utilizzare lo stesso codice sorgente e lo stesso layout sia per iOS sia per Android, si occupa il framework di eseguire tutte le operazioni specifiche per le varie piattaforme.

Un altro pregio deriva dall'estensibilità, è infatti possibile utilizzare sia dei plug-in di Cordova, sia i moduli disponibili su [npm](#), con la condizione che questi non dipendano dal DOM.

Le criticità di Tabris.js riguardano per lo più il layout che deve essere fatto in modo imperativo, prima definendone posizione e dimensione, e poi combinandoli tra loro in modo gerarchico.

definendo prima la dimensione e la posizione dei vari componenti, per poi organizzarli in modo gerarchico

Sempre per quanto riguarda il layout, la personalizzazione è limitata in quanto risulta complesso se non impossibile definire dei componenti grafici composti o con layout particolari, come la visualizzazione a griglia.

Infine, il framework non impone né suggerisce alcun pattern architetturale da adottare, lasciando completa libertà al programmatore, con il rischio che il codice sorgente dell'applicazione diventi complesso e difficile da manutenere.

E' il framework che si occupa di eseguire tutte le operazioni specifiche per le varie piattaforme e di renderizzare gli opportuni componenti grafici

2.2.3 Prototipo

Nel realizzare l'applicazione prototipo sono state riscontrate varie problematiche in particolare riguardanti il layout. Ad esempio, non è stato possibile disporre gli elementi in una griglia e la personalizzazione della barra di navigazione si è rilevata essere molto limitata.

Un altro problema emerso durante la realizzazione del prototipo è stata la scarsa disponibilità di materiale [on line](#), infatti oltre alle risorse messe a disposizione dai creatori e alla documentazione ufficiale, non è stato possibile trovare altre informazioni riguardanti il framework. Tuttavia, l'applicazione realizzata è molto fluida e l'esperienza d'uso è paragonabile a quella di un'applicazione nativa.

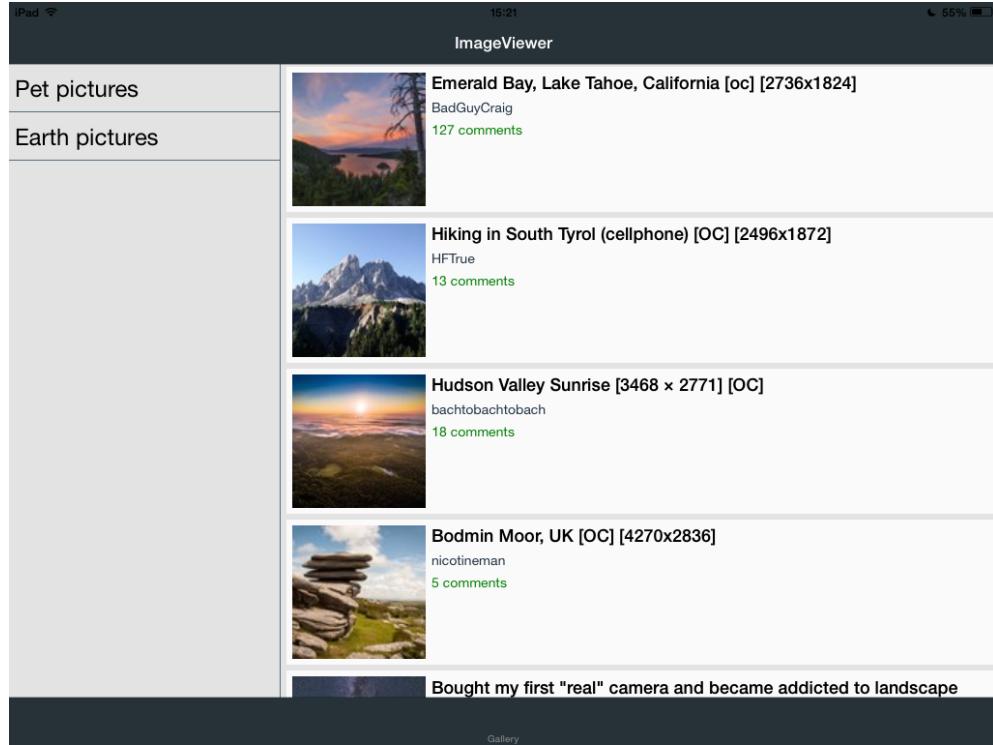


Figura 2.1: Screenshot del prototipo realizzato con Tabris.js

2.3 NativeScript

Framework rilasciato da Telerik nel Maggio 2015 che permette di realizzare applicazioni mobile native sia per iOS che per Android rendendo possibile utilizzare tutte le API native mediante JavaScript.

2.3.1 Come funziona

NativeScript utilizza come “ponte” una **Virtual Machine** appositamente modificata che all’occorrenza usa il C++ per invocare le funzioni scritte in linguaggio nativo (Obj-C, Java). Questa virtual machine deriva da **V8** se l’applicazione viene eseguita su Android o da **JavaScriptCore** nel caso l’applicazione venga eseguita su iOS.

Le modic平 subite dalla virtual machine riguardano:

- la possibilità di intercettare l’esecuzione di una funzione JavaScript ed eseguire in risposta del codice C++ personalizzato;
- l’iniezione di metadati che descrivono le API native;

In questo modo il runtime di NativeScript può utilizzare i metadati per riconoscere le funzioni JavaScript che richiedono l’esecuzione di codice nativo ed eseguire il corrispettivo codice nativo invocando la funzione con delle istruzioni scritte in C++.

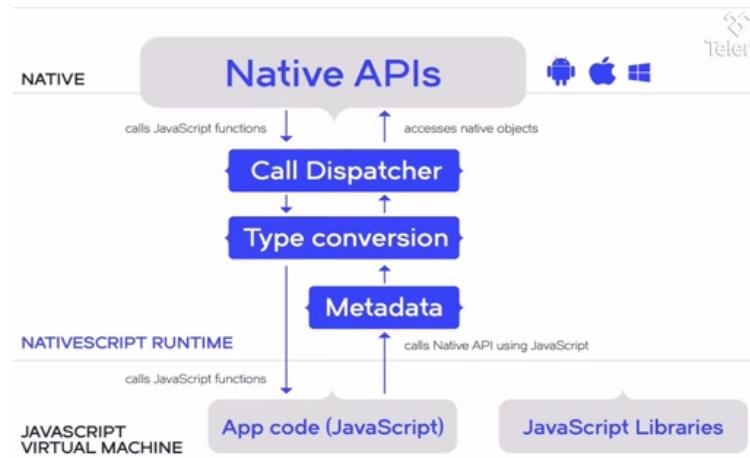


Figura 2.2: Schema rappresentante il runtime di NativeScript

Di conseguenza il runtime di NativeScript permette di creare degli oggetti JavaScript che funzionano da proxy rispetto ad oggetti nativi, specifici della piattaforma. Un esempio del funzionamento è dato dal seguente codice che su iOS crea un oggetto di tipo `UIAlertView`:

```
1 var alert = new UIAlertView();
```

Codice 2.1: Esempio di creazione di un oggetto nativo

All'esecuzione del JavaScript la virtual machine riconosce, grazie ai metadati iniettati, che la funzione JavaScript deve essere eseguita come una funzione nativa.

Di conseguenza, utilizzando del codice C++, invoca la corrispondente funzione Obj-C che in questo caso istanzia un oggetto `UIAlertView` e salva un puntatore all'oggetto nativo in modo da poter eseguire delle funzioni su di esso.

Alla fine crea un oggetto JavaScript che funziona come un proxy dell'oggetto nativo precedentemente creato e lo ritorna in modo che possa essere memorizzato come oggetto locale.

I metadati che vengono iniettati nella virtual machine e descrivono tutte le funzioni offerte dalle API native della piattaforma vengono ricavati durante il processo di compilazione dell'applicazione utilizzando la proprietà riflessione dei linguaggi di programmazione.

Il vantaggio di questa implementazione è che tutte le API native sono invocabili da JavaScript e anche le future versioni delle API saranno supportate subito, così come possono essere supportate librerie di terze parti scritte in Java/Obj-C.

Per permettere il riuso del codice NativeScript fornisce dei moduli che aggiungono un livello di astrazione ulteriore rispetto alle API native, questo livello contiene sia componenti grafici sia funzionalità comuni ad entrambe le piattaforme come l'accesso al filesystem o alla rete. Questo livello di astrazione è opzionale ed è sempre possibile effettuare chiamate alle API native.

e anche le future versioni delle API potranno essere subito supportate.
Inoltre, è possibile generare i metadati anche per tutte le librerie native di terze parti scritte in Java/Obj-C.

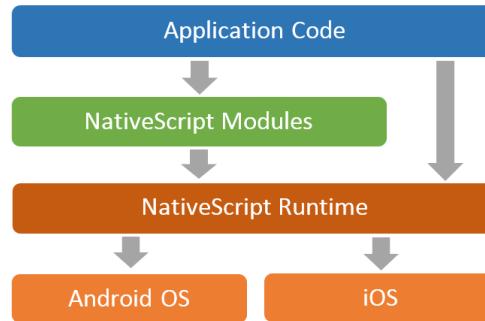


Figura 2.3: Architettura di NativeScript

2.3.2 Pregi e difetti

Il pregio principale di NativeScript è che rende disponibili ad un'applicazione nativa realizzata in JavaScript tutte le funzionalità che possono essere presenti su un'applicazione realizzata con l'SDK nativo.

Inoltre, l'interfaccia grafica di un'applicazione viene realizzata in modo dichiarativo mediante XML e CSS², in un modo analogo a quello utilizzato per le applicazioni web.

Tuttavia, le funzionalità offerte dal livello di astrazione sono limitate e di conseguenza è necessario utilizzare le API native. Questo comporta la diminuzione del codice riusabile su più piattaforme e un notevole aumento della complessità, allontanandosi così dallo scopo principale dell'utilizzo del JavaScript per lo sviluppo di applicazioni native, che è quello di sviluppare in modo semplice e senza utilizzare le API native.

2.3.3 Prototipo

Sfruttando quasi solamente i componenti generici offerti da NativeScript è stato possibile ottenere un layout simile a quello dell'applicazione attuale.

Tuttavia per realizzare la visualizzazione a griglia delle immagini è stato necessario utilizzato un componente **Repeater** all'interno di una **ScrollView**, questa implementazione risulta poco efficiente e poco fluida, in quanto non essendo mappata su un componente nativo non gode delle stesse ottimizzazioni.

Sono state individuate soluzioni alternative sfruttando librerie native di terze parti, che non sono state adottate in quanto ritenute troppo complesse dal momento che facevano uso largo uso di codice specifico per iOS.

²NativeScript implementa un sottoinsieme limitato di CSS in quanto le istruzioni CSS devono essere applicate sui componenti nativi.

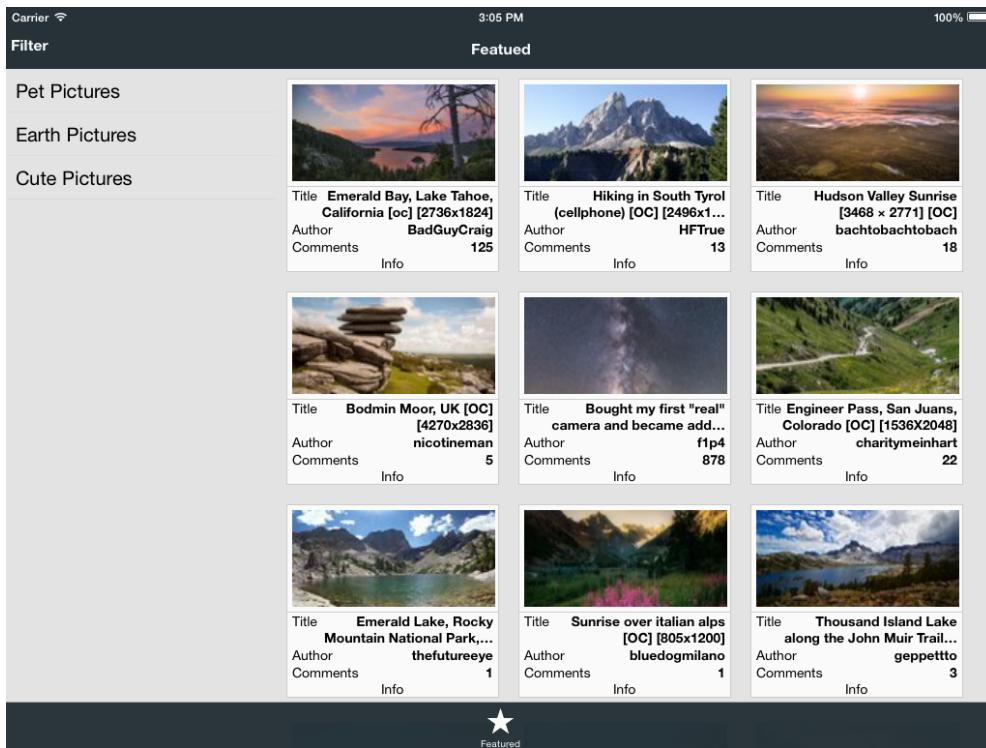


Figura 2.4: Screenshot del prototipo realizzato con NativeScript

2.4 React Native

Framework sviluppato da Facebook come progetto interno per la realizzazione di applicazioni native per iOS sfruttando il JavaScript e con un funzionamento analogo a quello di React³.

React Native è stato successivamente rilasciato come progetto open source nel Marzo 2015.

2.4.1 Come funziona

React Native è composto da una parte scritta in Obj-C e un'altra parte scritta in JavaScript. La parte realizzata in Obj-C comprende:

- una serie di classi che definiscono il “ponte” che permette di invocare codice nativo;
- un’insieme di macro che permettono alle classi Obj-C di esportare dei metodi in modo che questi possano essere invocati dal “ponte”;
- un’insieme di classi che derivano dai componenti nativi di uso comune e che utilizzano le macro per esportare alcune funzionalità.

La parte realizzata in JavaScript consiste in un livello di astrazione, organizzato in moduli, che nasconde l’interazione con le componenti native, viene inoltre fornito

³Framework per lo sviluppo di applicazioni web pubblicato da Facebook.

il modulo **NativeModules** che permette di interagire direttamente con il “*ponte*” in modo da utilizzare oggetti nativi personalizzati.

Quando viene avvita un’applicazione con React Native, viene eseguito del codice Obj-C che istanzia la virtual machine che andrà ad interpretare il JavaScript e il “*ponte*” tra la virtual machine e il codice nativo.

Durante l’esecuzione del codice JavaScript è possibile richiedere l’esecuzione di codice nativo usando il modulo **NativeModules**, questo modulo fornisce all’oggetto “*ponte*” le informazioni necessarie per permettergli di identificare la porzione di codice nativo da eseguire. Per poter essere eseguito il codice nativo deve utilizzare le macro fornite da React Native, altrimenti il “*ponte*” non riesce ad identificare il metodo da invocare.

Al fine di ottenere prestazioni migliori, la virtual machine che esegue il JavaScript viene eseguita su un thread diverso rispetto a quello che si occupa dell’esecuzione del codice nativo e del rendering dell’interfaccia grafica.

Inoltre, la comunicazione tra questi due thread viene gestita in modo asincrono ed eseguita in blocchi, in questo modo è possibile ridurre le comunicazioni tra i due thread ed evitare che l’interfaccia grafica si blochi durante l’esecuzione del codice JavaScript.

2.4.2 Pregi e difetti

React Native fornisce un buon livello di astrazione rispetto la piattaforma nativa, rendendo possibile ad uno sviluppatore web di realizzare un’applicazione nativa completa senza conoscere nulla riguardo il funzionamento della piattaforma sotto stante.

A causa di questa astrazione non tutte le funzionalità native sono disponibili, tuttavia è possibile adattare classi Obj-C già esistenti mediante le macro messe a disposizione dal framework, anche se questo processo prevede una buona conoscenza del linguaggio Obj-C.

Tra gli altri pregi di React Native c’è la community di sviluppatori creatasi attorno a framework, infatti, nonostante si tratti di un framework pubblicato recentemente, si è già creata una community numerosa ed è già possibile trovare dei moduli open source che estendono le funzionalità base del framework.

Infine il flusso di lavoro per lo sviluppo di un’applicazione con React Native risulta molto veloce, in quanto grazie all’utilizzo dei WebSocket, non è necessario eseguire la build dell’applicazione ad ogni modifica del codice sorgente, portando un notevole risparmio di tempo.

2.4.3 Prototipo

Il prototipo realizzato è stato in grado di soddisfare la maggior parte delle caratteristiche ricercate, infatti è stato possibile ottenere una visualizzazione a griglia, dotata di scroll infinito e fluido.

Sono stati invece incontrati dei problemi riguardanti la personalizzazione della barra di navigazione, in quanto il componente offerto dal framework non permette la presenza di pulsanti personalizzati nella barra di navigazione.

Tuttavia sono state individuate alcune soluzioni che prevedono l’utilizzo di moduli open source che forniscono una barra di navigazione maggiormente personalizzabile.

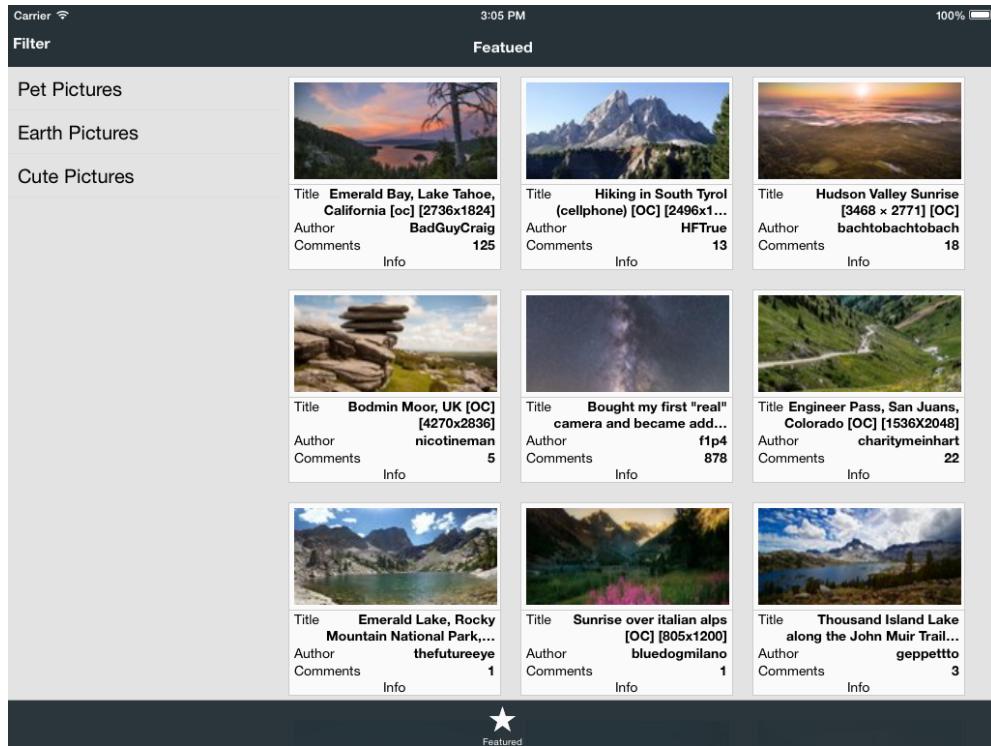


Figura 2.5: Screenshot del prototipo realizzato con React Native

2.5 Confronto finale

Trovare un nome migliore

-	Tabris.js	NativeScript	React Native
Funzionamento	Utilizza dei plug-in di Cordova per rendere accessibili i componenti grafici nativi via JavaScript	Utilizza una VM modificata e dei metadati relativi alle API native per renderne possibile l'utilizzo via JavaScript	Utilizza delle classi Obj-C per creare un ponte tra la VM che esegue il JavaScript e le componenti native
Possibilità di personalizzazione	Limitata a quanto offerto dal framework	Come se l'applicazione fosse scritta in linguaggio nativo	Limitata a quanto offerto dal framework
Estensibilità	Mediante plug-in di Cordova	Mediante librerie native di terze parti	Estendendo librerie native di terze parti con le macro offerte dal framework
Piattaforme supportate	iOS e Android	iOS e Android	iOS

Tabella 2.1: Tabella comparativa dei framework analizzati

2.6 Framework scelto

Dopo aver esaminato e confrontato i tre framework individuati si è scelto di utilizzare React Native nella seconda parte dello stage.

Questo perché React Native si è dimostrato un framework molto potente anche se non offre l'accesso completo alle API native come fa NativeScript. Inoltre, la diffusione già ampia del framework e il supporto da parte di Facebook, che sta usando React Native per sviluppare le proprie applicazioni, fornisce al framework un'ampia possibilità di crescita, mediante l'estensione di nuove funzionalità o il supporto di ulteriori sistemi operativi, come Android.

Per quanto riguarda NativeScript, è stato scartato principalmente perché non raggiunge l'obiettivo di nascondere la complessità dello sviluppo di un'applicazione nativa con Obj-C o Swift. Infatti, l'obiettivo che si vuole raggiungere sviluppando un'applicazione nativa in JavaScript è quello di riutilizzare il più possibile le competenze derivate dallo sviluppo web senza dover imparare tutti i dettagli dello sviluppo con l'SDK nativo.

Infine, Tabris.js è stato scartato perché è risultato troppo limitato e non è stato in grado di soddisfare alcune delle caratteristiche ricercate.

Capitolo 3

Strumenti e tecnologie utilizzate

Il contenuto di questo capitolo contiene una descrizione più dettagliata delle tecnologie e degli strumenti utilizzati per sviluppare l'applicativo oggetto dello stage.

Come anticipato nel precedente capitolo, si è scelto di utilizzare React Native come framework principale per lo sviluppo dell'applicazione, il che vincola la scelta di alcuni strumenti e tecnologie.

3.1 React Native

Trattandosi di un framework per la definizione di interfacce grafiche, React Native prevede di strutturare l'applicazione secondo *componenti*, ognuno dei quali viene definito combinando componenti standard offerti dalla libreria o altri componenti definiti dallo sviluppatore.

React Native infatti offre una serie di componenti basilari che permettono di definire l'interfaccia grafica dell'applicazione e che vengono poi tradotti in componenti nativi, **PUNTO** questi componenti possono sia semplici come `View`, `Text` o `Image`, sia componenti più complessi come `TabBarIOS` o `MapView`.

Ogni componente di un'applicazione realizzata con React Native ha sempre due proprietà:

- **state**: un oggetto che contiene le informazioni riguardanti lo stato del componente, i cambiamenti fatti a questo oggetto prevedono il re-rendering della interfaccia grafica. Tipicamente viene utilizzato per memorizzare gli oggetti che contengono le informazioni da visualizzare sull'interfaccia grafica.
- **props**: un oggetto che contiene le informazioni che il componente riceve dal componente che lo contiene, spesso consistono i dati di visualizzare o in delle funzioni di callback da invocare al verificarsi di determinati eventi. Tipicamente i campi dati di questo oggetto vengono considerati immutabili in modo da evitare *side effect* indesiderati.

Questi due oggetti portano ad un pattern comune nella progettazione dei componenti detto *Smart & Dumb*, che prevede la divisione dei componenti in due categorie, quelli *smart* che svolgono il ruolo di *controller* dell'applicazione e quelli *dumb* sono più simili a dei template.

Tipicamente un componente *dumb* non ha un proprio stato e si limita a visualizzare i dati ricevuti mediante l'oggetto `props` o ad invocare delle callback al verificarsi di

determinati eventi. In questo modo si ottengono dei componenti generici, indipendenti dall'applicazione che possono essere testati e riutilizzati facilmente.

Un componente *smart* invece è tipicamente composto da più componenti, sia *dumb* che *smart*, ed è dotato di un proprio stato, i cui dati vengono passati ai componenti figli. Inoltre contiene la definizione delle funzioni che si occupano della gestione degli eventi.

Nel caso l'applicazione seguia il design pattern Flux (§3.2), i componenti *smart* sono quelli che si occupano di recuperare lo stato dagli *stores* e di creare le varie *actions*.

Un altro pattern comune nelle applicazioni sviluppate con React Native è quello di definire un singolo componente per ogni file di codice che deve contenere tutto il codice del componente, sia quello riguardante la logica di funzionamento, sia quello riguardante la logica di layout. Questo è reso possibile dal fatto che le informazioni riguardanti lo stile sono definite come oggetti JavaScript e il layout viene definito utilizzando la sintassi JSX.

3.1.1 La sintassi JSX

La sintassi JSX permette di inserire all'interno del codice JavaScript alcuni pezzi di codice XML, che devono essere poi trasformati in JavaScript normale per poter essere eseguiti.

Il vantaggio offerto da questa sintassi è quello di poter definire in modo dichiarativo come i vari componenti dell'applicazione si compongono tra loro, semplificando così la definizione dell'interfaccia grafica da parte del programmatore.

```

1 <View style={styles.container}>
2   <Text style={styles.welcome}>
3     Welcome to React Native!
4   </Text>
5   <Text style={styles.instructions}>
6     To get started, edit index.ios.js
7   </Text>
8   <Text style={styles.instructions}>
9     Press Cmd+R to reload,{'\n'}
10    Cmd+D or shake for dev menu
11 </Text>
12 </View>
```

Codice 3.1: Esempio della sintassi JSX di React Native

Nel caso di React Native, la traduzione da JSX a JavaScript viene poi fatta dal *packager* prima della compilazione dell'applicazione (§3.3).

3.1.2 Oggetti JavaScript per la definizione dello stile

Con React Native

Come anticipato la definizione dello stile dei componenti di un'applicazione viene effettuata utilizzando degli oggetti JavaScript che hanno dei campi dati che ricordano le proprietà dei CSS.*simili alle proprietà dei CSS*

Questa scelta è stata effettuata perché il team di sviluppo di React Native ha dovuto implementare un sistema che trasformi le proprietà CSS in attributi dei componenti nativi. *ed ha ritenuto più comodo utilizzare degli oggetti JavaScript piuttosto che i CSS puri*

Nell'implementare questo sistema è stato scelto di utilizzare degli oggetti JavaScript al posto dei CSS puri perché, in questo modo vengono risolti alcuni problemi dei CSS, come la località dei nomi delle classi e la gestione delle variabili. Inoltre, non è più

necessario riferirsi ad una determinata classe CSS utilizzando una stringa, in quanto basta usare un campo dati di un oggetto JavaScript, evidenziando così eventuali errori riguardanti il nome della classe errato.

```

1 var styles = StyleSheet.create({
2   container: {
3     flex: 1,
4     justifyContent: 'center',
5     alignItems: 'center',
6     backgroundColor: '#F5FCFF',
7   },
8   welcome: {
9     fontSize: 20,
10    textAlign: 'center',
11    margin: 10,
12  },
13   instructions: {
14     textAlign: 'center',
15     color: '#333333',
16     marginBottom: 5,
17   },
18 });

```

Codice 3.2: Esempio della definizione dello stile di un componente di React Native

Le impostazioni delle stile sono analoghe a quelle offerte dai CSS ed includono alcune funzionalità che non sono ancora pienamente supportate nell'ambito web come il sistema di layout flexbox. Questo sistema prevede che un componente dell'applicazione possa andare a modificare le dimensione dei componenti che contiene, in modo da occupare al meglio lo spazio disponibile e di allineare in vari modi i componenti contenuti.

3.1.3 JavaScript ES6 e ES7

Il codice JavaScript prodotto utilizzando React Native segue lo standard ES5 dal momento che è lo standard supportato dalla versione attuale di JavaScriptCore¹. [togliere footnote](#)

Tuttavia è possibile utilizzare alcune funzionalità specifiche degli standard ES6 e ES7, come la destrutturazione degli oggetti e l'utilizzo delle classi, dal momento che il *packager* di React Native (§3.3), prima di compilare l'applicazione nativa, compila il codice JavaScript utilizzando Babel², un compilatore per JavaScript che trasforma la sintassi ES6 e ES7 in modo che sia conforme allo standard ES5.

3.1.4 Animazioni

parlare di come funzionano le animazioni con React Native

3.1.5 Componenti esterni

[Aggiungere URL](#)

React Native supporta la gestione dei moduli secondo lo standard CommonJS³, questo permette di utilizzare npm per la gestione delle dipendenze con i componenti esterni.

Sfruttando le possibilità offerte da npm, la community di sviluppatori ha già iniziato a pubblicare alcuni componenti per le applicazioni di React Native, che possono essere

¹JavaScriptCore è la virtual machine che interpreta il JavaScript a runtime.

²<https://babeljs.io/>

³<http://requirejs.org/docs/commonjs.html>

facilmente integrati nella propria applicazione. Una raccolta di questi componenti può essere trovata sul sito React Parts⁴, il quale contiene componenti sia per React che per React Native.

3.2 Flux

Flux è un pattern architetturale per le applicazioni sviluppate con React e React Native proposto da Facebook.

Questo pattern sfrutta il sistema di composizione delle view di React costruendo un flusso di dati unidirezionale, che a partire da un oggetto *store* diventano lo stato di un oggetto *view-controller*, che a sua volta li fornisce ai propri componenti.

L'unico modo per modificare i dati presenti in uno *store* è mediante un *action*, quando un *view-controller* vuole modificare i dati a seguito di un evento scatenato dall'utente, crea un *action* che, mediante un *dispatcher*, viene ricevuto dai vari *store* dell'applicazione.

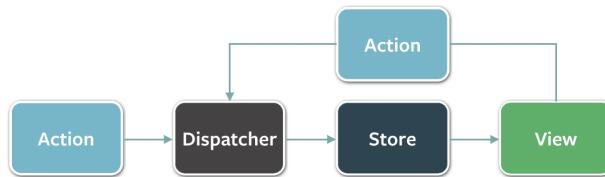


Figura 3.1: Diagramma del pattern Flux

Come anticipato, Flux prevede tre tipologie principali di componenti:

- **Stores:** sono dei *singleton* che contengono i dati dell'applicazione, forniscono solamente dei metodi *getter*, per interagire con i dati contenuti è necessario usare *actions*. *Gli stores restano in attesa dell'esecuzione di un action, che può essere utilizzata per aggiornare i dati contenuti.*
- **Actions:** sono degli oggetti che contengono delle informazioni riguardante alle varie operazioni che possono eseguire dagli *stores* dell'applicazione. Tipicamente vengono create dai *view-controller* di React e contengono già i dati necessari agli *stores* per aggiornarsi, nel caso di operazioni asincrone i *view-controller* creano l'azione che verrà comunicata al *dispatcher* solamente quando sono stati caricati i dati. *le istruzioni asincrone sono state completate*
- **Dispatcher:** oggetto che riceve un *action* e ne esegue il broadcast verso tutti gli *stores* registrati dell'applicazione. Fornisce delle funzionalità che permettono ai vari *stores* di registrarsi e di specificare eventuali dipendenze verso altri *stores* dell'applicazione in modo che l'aggiornamento di un determinato *store* venga effettuato una volta completato l'aggiornamento degli *stores* da cui dipende, evitando così di ottenere uno stato inconsistente.

3.2.1 Sequenza delle azioni

⁴<https://react.parts/native-ios>

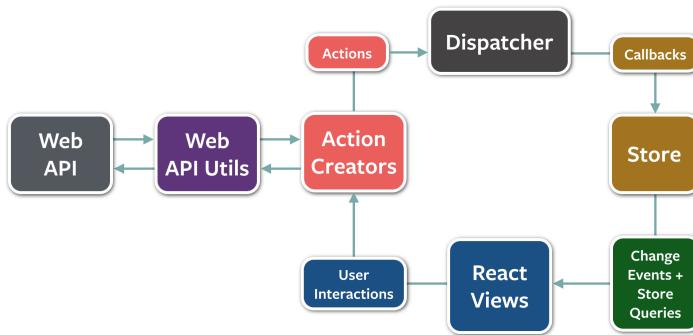


Figura 3.2: Funzionamento del pattern Flux

1. L'utente esegue un'azione sulla view.
2. Il gestore dell'evento crea un *action* e la comunica al *dispatcher*.
3. Il *dispatcher* manda a tutti gli *stores* registrati l'oggetto *action* ricevuto.
4. Ogni *store* esamina l'oggetto *action* e se necessario si aggiorna.
5. Gli *stores* che hanno subito modifiche emettono un evento per comunicare ai componenti React in ascolto che si devono aggiornare.
6. I componenti React richiedono agli *stores* i dati per aggiornarsi.

3.2.2 Differenze con MVC

Nonostante Flux ed MVC possano sembrare due pattern totalmente diversi, in realtà Flux è una variante del MVC classico con delle modifiche che lo adattano al funzionamento di React e React Native.

Infatti, con MVC, i *controllers* interagiscono con il *model* e le *view* dell'applicazione visualizzano i dati presenti al suo interno. Quando il *model* viene modificato, le *view* vengono notificate e recuperano i dati aggiornati dal *model*.

Mentre con Flux, i *view-controller* aggiornano il *model*, definito dagli *stores*, in un modo più strutturato utilizzando le *actions* e, una volta che l'aggiornamento degli *store* è completato, i *view-controller* vengono notificati in modo che possano recuperare i nuovi dati.

Considerando che per React e React Native una *view* e il relativo *controller* sono lo stesso oggetto diventa chiaro che la logica di base è la stessa, l'unica differenza è come viene effettuato l'aggiornamento dei dati, che con Flux deve passare attraverso delle *actions*.

Questo vincolo imposto dall'utilizzo delle *actions* permette di circoscrivere la logica di aggiornamento del *model* all'interno del *model* stesso, limitando la complessità dell'applicazione, che nel caso di grandi applicazioni può diventare ingestibile.

Un altro vantaggio che viene dall'adozione di Flux con React riguarda l'aggiornamento dell'interfaccia grafica a seguito di una modifica dei dati, in quanto sia React che Flux ragionano a stati: con React l'interfaccia grafica visualizza uno stato dell'applicazione, il cambiamento dello stato comporta il re-rendering dell'interfaccia, mentre **un cambiamento allo stato**

con Flux l'insieme degli *stores* rappresenta lo stato dell'applicazione e l'esecuzione di un'azione comporta il cambiamento dello stato.

Di conseguenza è possibile collegare direttamente lo stato definito dagli *stores*, con lo stato dei componenti grafici, limitando il numero di operazioni intermedie.

3.2.3 flux

`flux` è un modulo pubblicato su npm da Facebook che fornisce delle classi che aiutano nell'implementazione del pattern Flux. Tra queste classi è presente l'implementazione completa di un *dispatcher* e una classe base per la creazione degli *stores* che si occupa di implementare tutta la parte relativa alla registrazione e pubblicazioni degli eventi legati all'aggiornamento dei dati.

3.3 React Native CLI

React Native è dotato di un'interfaccia a riga di comando che può essere installata via npm e che comprende una serie di tool per lo sviluppo di supporto allo sviluppo delle applicazioni.

In particolare contiene il *packager*, un programma che permette di creare dei bundle JavaScript contenenti il codice dell'applicazione.

Quando richiesto, il *packager* esegue la conversione da JSX in JavaScript, trasformando anche il JavaScript ES6 in JavaScript ES5, e successivamente crea il bundle, unendo tutti i file JavaScript necessari al funzionamento dell'applicazione.

Il bundle deve poi essere aggiunto al progetto Xcode in modo che sia disponibile sul dispositivo.

Durante lo sviluppo di un'applicazione è inoltre possibile configurare il progetto Xcode in modo che recuperi il bundle JavaScript dell'applicazione da un server presente sul computer con il quale si sta sviluppando. Così facendo è possibile eseguire ogni volta il codice aggiornato senza dover reinstallare l'applicazione sul dispositivo o sul simulatore. L'avvio e la gestione di questo server viene gestita in modo automatico dai tools che vengono installati con l'interfaccia a riga di comando.

3.4 Atom e Nuclide

Trattandosi di codice JavaScript è possibile utilizzare un qualsiasi editor di testo per sviluppare l'applicazione, tuttavia viene consigliato l'utilizzo di Atom, un

L'editor di testo prescelto per lo sviluppo di un'applicazione con React Native è Atom⁵, un editor open source sviluppato da GitHub, che può essere personalizzato mediante dei pacchetti.

È stato scelto Atom perché Facebook ha rilasciato Nuclide⁶, una serie di pacchetti da installare su Atom che aggiungono alcune funzionalità di supporto allo sviluppo con React Native, come l'auto-completamento delle keyword e l'evidenziazione della sintassi JSX.

3.5 Xcode

Nonostante il codice JavaScript possa essere scritto con qualsiasi editor di testo, è necessario utilizzare Xcode per compilare l'applicazione finale in modo da poterla

⁵<https://atom.io/>

⁶<http://nuclide.io/>

l'applicazione in modo
che il bundle con il
codice JavaScript
venga recuperato da un
server presente sul
computer con il quale si
sta sviluppando

Tra i pacchetti
disponibili per Atom c'è
Nuclide, una serie di
pacchetti che
aggiungono ...

installare sul simulatore di iOS o su un dispositivo Apple.

Xcode rende disponibili un serie di tools per lo sviluppo delle applicazioni native che possono essere riutilizzati durante lo sviluppo di un'applicazione con React Native. Ad esempio durante l'esecuzione dell'applicazione sul simulatore di iOS è possibile controllare il consumo della memoria, il traffico dati e l'utilizzo della CPU.

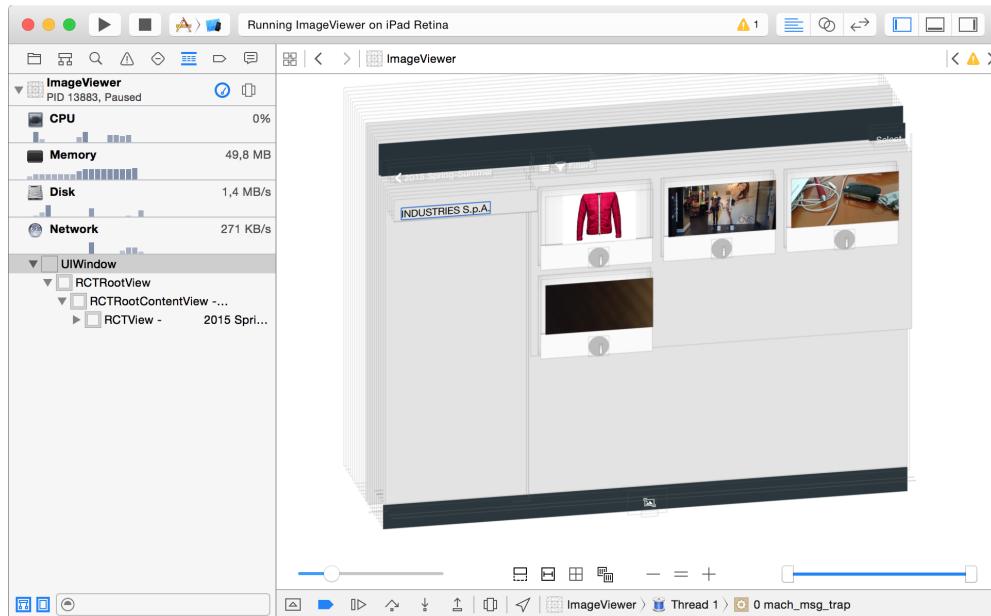


Figura 3.3: Tools di debug di Xcode

3.6 Google Chrome Dev Tools

Durante lo sviluppo di un'applicazione con React Native è possibile utilizzare i developers tool di Google Chrome per effettuare il debug del codice JavaScript.

In particolare è possibile utilizzare il debugger di Chrome per **effettuare** inserire dei break point nel codice dell'applicazione ed effettuare l'esecuzione passo passo del codice, oppure è possibile stampare sulla console di Chrome mediante **console.log**.

Al momento non è possibile utilizzare tutti i tools in quanto la modalità debug di React Native modifica la virtual machine che esegue JavaScript.

Infatti, durante l'esecuzione normale il JavaScript viene interpretato da JavaScriptCore, mentre, durante il debug, viene utilizzata la virtual machine V8 presente all'interno di Chrome, **al quale** comunica con l'applicazione nativa mediante WebSocket.

In questo modo Chrome riesce a controllare l'esecuzione del JavaScript, ma non riesce ad accedere alle funzionalità che vengono eseguite dai componenti nativi, come l'utilizzo delle risorse di rete o la gestione della memoria.

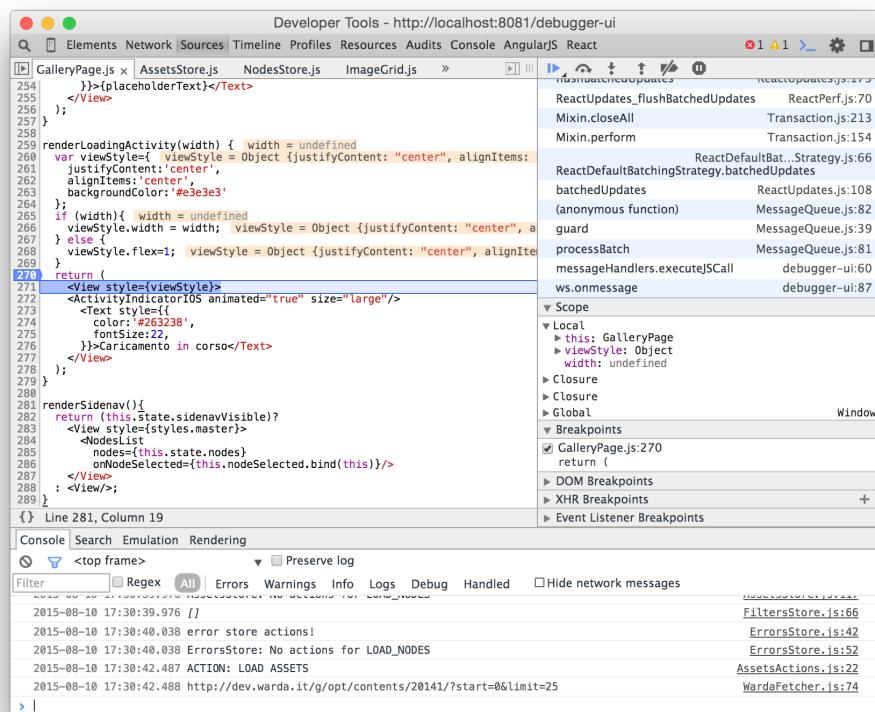


Figura 3.4: Debug di un'applicazione con Google Chrome

Capitolo 4

Analisi dei Requisiti

Questo capitolo contiene i requisiti dell'applicazione che sono stati individuati sia discutendo con il tutor aziendale, sia analizzando l'attuale client per iPad di WARDA.

Infatti, dal momento che lo scopo dello stage è quello di riprodurre l'applicazione attuale non è stato necessario effettuare un'analisi dei requisiti a partire dai casi d'uso, in quanto **i requisiti** possono essere estrapolati direttamente dall'applicazione attuale.

4.1 Applicazione attuale

L'applicazione attuale per iPad di WARDA permette di visualizzare il contenuto di una gallery che si trovata sul server principale dell'applicazione.

Oltre alla visualizzazione della gallery è possibile anche creare nuovi asset, recuperando un'immagine dalla libreria interna del dispositivo o dalla fotocamera e accedere alla funzionalità collaborative offerte dalla piattaforma WARDA.

Per il progetto dello stage, l'azienda è interessata solamente alla componente gallery dell'applicazione, in quanto si tratta della parte della applicazione che richiede la maggior quantità di risorse e che attualmente soffre di alcuni problemi prestazionali.

La struttura dati alla base di una gallery realizzata con WARDA è un albero, composto da vari nodi, ognuno dei quali contenete un'insieme di assets e dei possibili filtri. Per WARDA un'asset è un'immagine a cui vengono associati dei metadati che la descrivono, questi metadati vengono poi utilizzati dal sistema di filtri definiti sul nodo per permettere all'utente di visualizzare un sotto insieme degli assets contenuti nel nodo.

4.1.1 Pagina di visualizzazione della gallery

La pagina dell'applicazione che visualizza la gallery è composta da tre parti principali:

- Una lista che visualizza i nodi figli del nodo corrente;
- Una griglia che visualizza gli asset presenti nel nodo corrente;
- Una lista di filtri che visualizza i filtri che possono essere applicati sugli assets contenuti nel nodo corrente.

Ognuno di questi componenti sarà descritto nelle seguenti sotto sezioni.

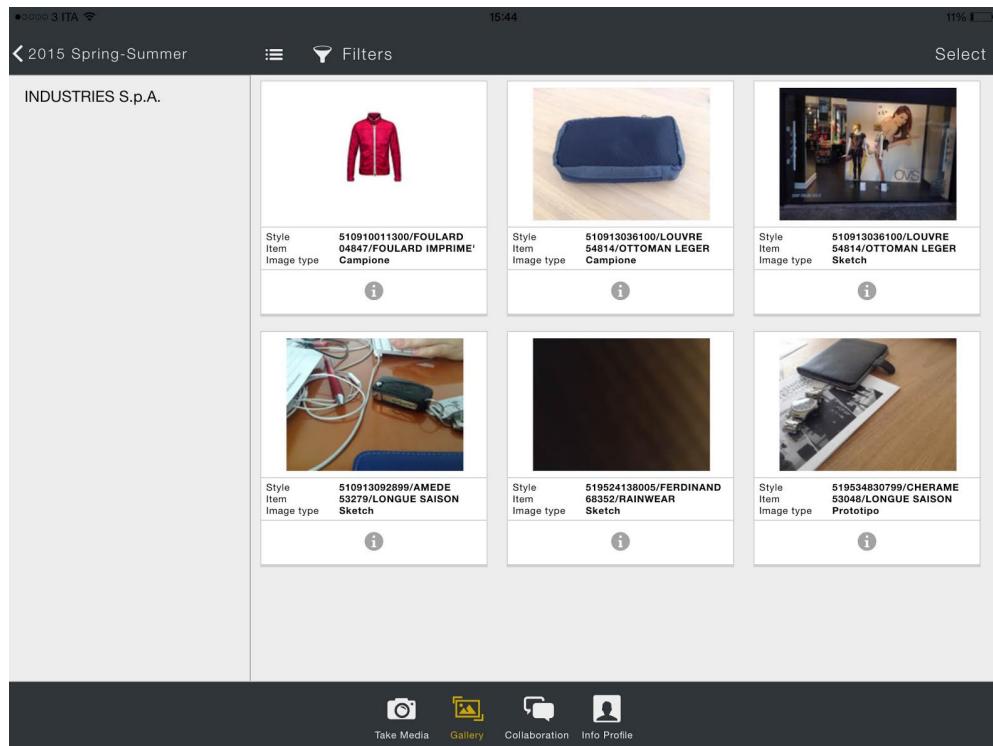


Figura 4.1: Screenshot della gallery dell'applicazione attuale

Lista dei nodi

AskAlberto: Immagine della lista dei nodi, dove si vede più di qualche nodo

La lista dei figli del nodo corrente visualizza, per ogni nodo, il titolo e quando l'utente seleziona un nodo dalla lista, la lista viene aggiornata in modo che visualizzi i nodi figli del nodo selezionato, inoltre, viene anche aggiornata la griglia degli assets in modo che visualizzi gli assets contenuti nel nodo selezionato.

Durante il caricamento dei dati della lista viene visualizzato un indicatore di attività per fornire all'utente un feedback riguarda l'operazione di caricamento dei dati in corso.

Sopra la lista dei nodi è presente un pulsante che permette di tornare al nodo padre del nodo correntemente visualizzato.

Questo pulsante è caratterizzato da una freccia indietro e dal titolo del nodo correntemente visualizzato, nel caso il nodo corrente sia il nodo radice della gallery, il pulsante non deve essere visibile.

Griglia degli assets

La griglia degli assets rappresenta il componente principale dell'applicazione, questa griglia permette di visualizzare per ogni asset contenuto nel nodo corrente un'immagine di anteprima e un pulsante che permette all'utente di visualizzare i dettagli dell'asset mediante un [popover](#).

Se l'utente esegue un [tap](#) sull'immagine di un asset, viene visualizzata una pagina dell'applicazione contenente i dettagli dell'asset e un'immagine ingrandita, maggiori informazioni riguardo questa pagina sono disponibili nella sezione §4.1.2.

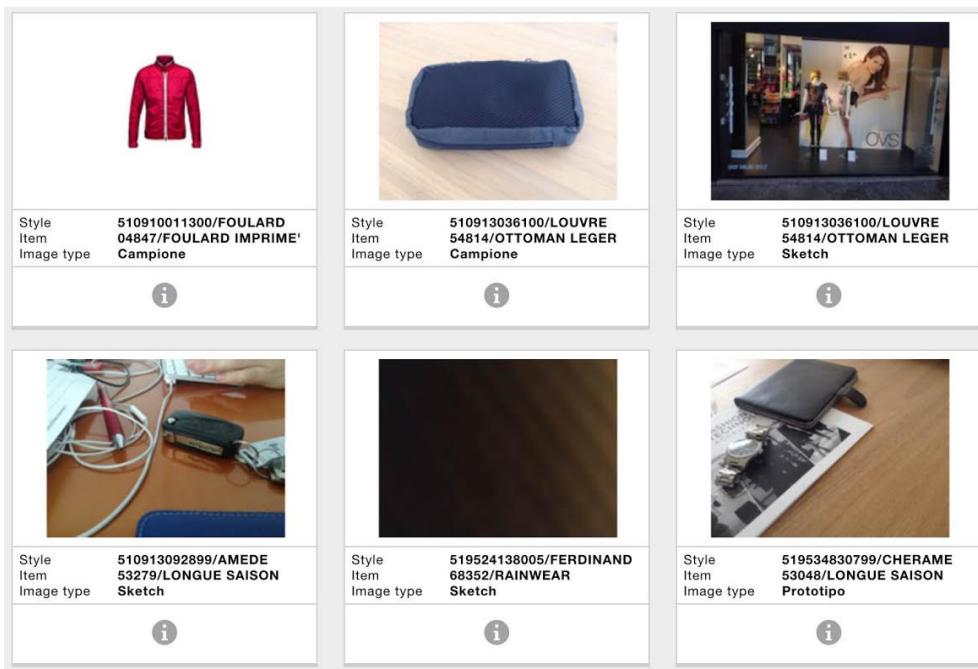


Figura 4.2: Dettaglio della griglia degli assets dell'applicazione attuale

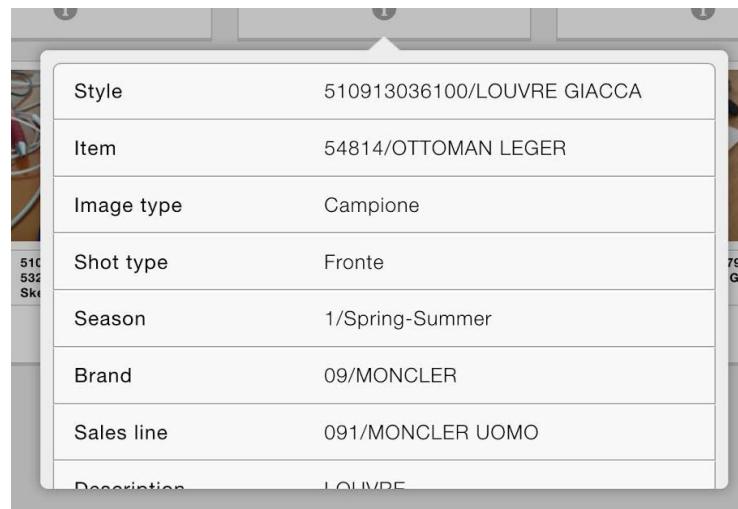


Figura 4.3: Popover che mostra i dettagli di un asset

AskAlberto: Quanti assets vengono caricati per volta dalla griglia?

Per motivi prestazionali, la griglia non carica subito tutti gli assets contenuti nel nodo corrente ma si limita a visualizzare solo i primi 25 assets, i successivi assets contenuti nel nodo vengono caricati man mano che l'utente prosegue nella visualizzazione della griglia, secondo il sistema dello scroll infinito.

Lista dei filtri

AskAlberto: Immagine della lista dei filtri

La lista dei filtri compare come pop up quando l'utente esegue un tap sul pulsante “Filters” presente nella barra di navigazione.

Per ogni filtro presente nel nodo corrente, viene visualizzata una lista dei possibili valori che possono essere assegnati al filtro ed una casella di testo che permette all'utente di filtrare i valori presenti nella lista.

4.1.2 Pagina di dettaglio di un asset

Questa pagina contiene un’immagine ingrandita di un asset e una lista con tutti i dettagli dell’asset.

Mediante un apposito pulsante l’utente può nascondere o rendere visibile la lista dei dettagli, in modo da lasciare più spazio all’immagine.

Sull’immagine l’utente può eseguire alcune gesture:

- **swipe** verso sinistra, per visualizzare l’asset successivo contenuto nel nodo visualizzato dalla gallery.
- Swipe verso destra, per visualizzare l’asset precedente contenuto nel nodo visualizzato dalla gallery.
- Pinch-to-zoom, per ingrandire ulteriormente l’immagine.

Infine, nella barra di navigazione della pagina è presente un pulsante che permette all’utente di tornare alla pagina con la visualizzazione a griglia.

AskAlberto: immagine della visualizzazione di dettaglio, sia con la sidenav aperta, sia con la sidenav chiusa

4.2 Requisiti individuati

I requisiti individuati dall’analisi dell’applicazione attuale e dalle riunioni con il tutor aziendale sono stati catalogati secondo il codice:

$$R/T/I/C$$

dove:

- **Tipo:** specifica la tipologia del requisito e può assumere i seguenti valori:
 - **F - funzionale**, cioè che determina una funzionalità dell’applicazione;
 - **V - vincolo**, che riguarda un vincolo che il prodotto deve rispettare.
- **Importanza:** specifica l’importanza del requisito e può assumere i seguenti valori:

- **O** - *obbligatorio*, il requisito corrisponde ad un obiettivo minimo del piano di stage e deve essere soddisfatto per garantire il funzionamento minimo dell'applicazione;
 - **D** - *desiderabile*, il requisito corrisponde ad un obiettivo massimo del piano di stage e deve essere soddisfatto per garantire il funzionamento dell'applicazione;
 - **F** - *facoltativo*, indica che il requisito fornisce del valore aggiunto all'applicazione e non era stato previsto nel piano di stage.
- Codice: rappresenta un codice che identifica il requisito all'interno di una gerarchia. Questo codice è definito in modo che il requisito $RTIx.y$ sia un requisito che va a definire con un grado maggiore di dettaglio alcuni degli aspetti del requisito $RTIx$.

4.2.1 Requisiti Funzionali

Id Requisito	Descrizione
RFO1	L'utente deve poter visualizzare una gallery dell'applicazione WARDA a partire dal nodo radice della gallery
RFO1.1	L'utente deve poter visualizzare la lista dei nodi contenuti nel nodo correntemente visualizzato
RFD1.1.1	Durante il caricamento della lista dei nodi, deve essere presente un indicatore di attività per evidenziare l'attività in corso
RFD1.2	L'utente deve poter rendere visibile la lista dei nodi contenuti nel nodo corrente
RFF1.2.1	La comparsa della lista dei nodi deve avvenire in modo animato
RFD1.3	L'utente deve poter nascondere la lista dei nodi dei nodi contenuti nel nodo corrente
RFF1.3.1	La scomparsa della lista dei nodi deve avvenire in modo animato
RFO1.4	L'utente deve poter spostarsi tra i nodi presenti in una gallery
RFO1.4.1	L'utente deve poter selezionare un nodo contenuto nel nodo corrente per visualizzarne i contenuti
RFO1.4.2	L'utente deve poter ritornare al nodo precedente visualizzato
RFF1.4.3	Il cambiamento degli elementi presente nella lista dei nodi deve essere animato
RFO1.4.4	Lo spostamento da un nodo all'altro deve comportare l'aggiornamento della lista dei nodi figli e della lista degli assets
RFO1.5	L'utente deve poter visualizzare la lista degli assets contenuti nel nodo correntemente visualizzato
RFD1.5.1.	Durante il caricamento degli elementi della lista, deve essere presente un indicatore di attività per evidenziare l'attività in corso
RFO1.5.2.	La lista contenente gli assets deve avere un layout a griglia
RFO1.5.3.	La lista deve visualizzare un numero limitato di assets ed essere dotata di un sistema di scroll infinito
RFO1.5.3.1	Una volta che l'utente deve visualizzare tutti gli contenuti della griglia, se presenti, devono essere caricati ulteriori assets

Id Requisito	Descrizione
RFO1.5.3.2	Durante il caricamento degli ulteriori assets deve essere presente un indicatore di attività
RFO1.5.4.	Gli elementi della lista degli assets devono essere composti da un’immagine di anteprima dell’asset e da un pulsante “Info”
RFO1.5.4.1	Quando l’utente esegue un tap sull’immagine di anteprima di un asset, deve essere visualizzata la pagina di dettaglio dell’asset
RFO1.5.4.2	Quando l’utente esegue un tap sul pulsante Info di un asset, deve essere visualizzato un popover contenente le informazioni di dettaglio dell’asset
RFO1.6	L’utente deve poter visualizzare la lista dei filtri disponibili per il nodo correntemente visualizzato
RFO1.6.1	Per ogni filtro disponibile, l’utente deve poter visualizzare tutti i valori che può assumere il filtro
RFD1.6.1.1	L’utente deve poter cercare un determinato valore all’interno della lista dei valori che può assumere il filtro
RFO1.6.1.2	L’utente deve poter selezionare un valore per il filtro da applicare
RFO1.6.2	L’utente deve poter applicare più filtri contemporaneamente
RFO1.6.3	L’utente deve poter rimuovere un filtro
RFO1.6.4	L’utente deve poter rimuovere tutti i filtri applicati
RFD1.6.5	L’utente deve poter visualizzare il numero di filtri applicati
RFO1.6.6	I filtri devono rimanere attivi anche se l’utente si sposta su un altro nodo
RFD1.6.7	La lista dei filtri deve essere visualizzata come un pop-up
RFO2	L’utente deve poter visualizzare una pagina contenente i dettagli di un asset
RFO2.1	L’utente deve poter tornare alla pagina contenente la gallery
RFO2.2	L’utente deve poter visualizzare un’immagine ingrandita dell’asset
RFD2.2.1	Durante il caricamento dell’immagine, deve essere presente un indicatore di attività che visualizzi la percentuale di caricamento
RFF2.2.2	L’utente deve poter effettuare il pinch-to-zoom sull’immagine
RFO2.2.3	L’utente deve poter effettuare uno swipe da destra verso sinistra sull’immagine, per visualizzare in dettaglio l’asset successivo secondo l’ordine del contenuto della gallery
RFF2.2.3.1	Allo swipe deve essere associata un’animazione che sposti l’immagine da destra verso sinistra seguendo il movimento effettuato dall’utente
RFF2.2.3.2	Nel caso non sia presente un’asset successivo da visualizzare, l’animazione dello swipe deve essere interrotta
RFO2.2.4	L’utente deve poter effettuare uno swipe da sinistra verso destra sull’immagine, per visualizzare in dettaglio l’asset precedente secondo l’ordine del contenuto della gallery
RFF2.2.4.1	Allo swipe deve essere associata un’animazione che sposti l’immagine da sinistra verso destro seguendo il movimento effettuato dall’utente
RFF2.2.4.2	Nel caso non sia presente un’asset precedente da visualizzare, l’animazione dello swipe deve essere interrotta
RDO2.3	L’utente deve poter visualizzare una lista contenente i dettagli dell’asset visualizzato

Id Requisito	Descrizione
RFD2.4	L'utente deve poter rendere visibile la lista contenente i dettagli dell'asset visualizzato
RFF2.4.1	La comparsa della lista contenente i dettagli deve avvenire in modo animato
RFD2.5	L'utente deve poter nascondere la lista contenente i dettagli dell'asset visualizzato
RFF2.4.1	La scomparsa della lista contenente i dettagli deve avvenire in modo animato
RFF3	L'utente deve visualizzare un messaggio d'errore nel caso l'applicazione non riesca a connettersi con il server

Tabella 4.1: Requisiti Funzionali

4.2.2 Requisiti di Vincolo

Id Requisito	Descrizione
RVD1	L'applicazione deve essere dotata di un file di configurazione che permette di impostare: l'indirizzo del server a cui connettersi, l'id della gallery Rda visualizzare, l'username e password con i dati da utilizzare per effettuare l'accesso e il numero di assets da visualizzare in una singola pagina
RVO2	L'applicazione deve essere realizzata con React Native
RVO3	L'applicazione deve essere compatibile con iPad di seconda generazione
RVD4	L'interfaccia grafica dell'applicazione deve essere fluida e non bloccarsi

Tabella 4.2: Requisiti di Vincolo

4.3 Riepilogo requisiti

In totale sono stati individuati 52 requisiti, ripartiti tra le varie tipologie secondo quanto riportato nelle seguenti tabelle.

Importanza	#
Obbligatori	29
Desiderabili	12
Facoltativi	11
Totale	52

Tabella 4.3: Numero di requisiti per importanza

Tipologia	#
Funzionali	48
Vincolo	4
Totale	52

Tabella 4.4: Numero di requisiti per tipologia

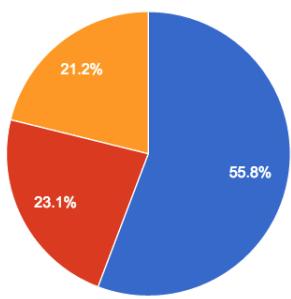


Figura 4.4: Requisiti per importanza

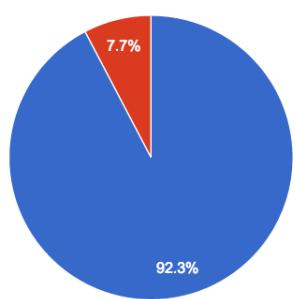


Figura 4.5: Requisiti per tipologia

Capitolo 5

Progettazione

Aggiungere dei mock up per i vari componenti grafici

Questo capitolo inizia con una descrizione delle API REST messe a disposizione dalla piattaforma WARDA, per poi andare a descrivere i vari componenti dell'applicazione realizzata.

Nella progettazione dell'applicazione si è cercato di produrre una soluzione che sia facilmente estendibile con nuove funzionalità in quanto, per come è stato impostato il processo di sviluppo, un'architettura difficile da estendere avrebbe richiesto troppo tempo per essere completata.

Migliorare questa frase,
probabilmente eliminare

5.1 API REST di WARDA

Le API REST di WARDA rendono disponibili tutte le funzionalità dell'applicazione e nella realizzazione del progetto sono state usate solamente quelle relative all'autenticazione e alla navigazione della gallery.

5.1.1 Autenticazione

Le API di WARDA offrono due risorse diverse per effettuare il login, `/authenticate` per le applicazioni e `/login` per le pagine html. Nel caso dell'applicazione sviluppata è stata usata la prima risorsa che deve essere richiesta come POST e con un corpo contenente i campi dati `username` e `password`, codificati come form-data.

Nel caso che l'autenticazione sia andata a buon fine, il server risponde con un header HTTP 200, mentre se l'autenticazione fallisce risponde con un header 401.

5.1.2 Gallery

Le API di WARDA offrono varie risorse che permettono di navigare la gallery, di applicare dei filtri, di caricare nuovi assets o di eliminarne uno già presente. Gli URL delle risorse richiedono sempre due parametri, `galleryCode` e `args`, il primo specifica l'id della gallery alla quale si vuole accedere e il secondo specifica il percorso a partire dal nodo radice della gallery. Ad esempio l'URL `/g/opt/nodi/20151/` corrisponde ai nodi figli del nodo 20151 che è il figlio del nodo radice della gallery opt.

Nel realizzare l'applicazione sono stati utilizzate solo alcune delle risorse, che verranno descritte nelle seguenti sotto sezioni.

GET /g/galleryCode/nodi/args

Questa risorsa permette di ottenere l'elenco dei nodi figli del nodo specificato dal parametro `args`. Ad una richiesta di questo tipo il server può rispondere con un header 200, nel caso la risorsa sia presente o con un 404, nel caso in un cui non sia stato trovato alcun nodo corrispondente.

Una caratteristica di questa risorsa è che può essere richiesta senza fornire il parametro `args`, in questo caso il server fornisce come risposta la lista dei nodi figli del nodo radice della gallery.

Quando la richiesta va a buon fine, il corpo della risposta è definito secondo il seguente schema:

```

1 [ 
2   { 
3     "text": string,
4     "urlContentDataStore": string,
5     "urlChildrenStore": string,
6     "disabled": boolean,
7     "leaf": boolean,
8     "expanded": boolean,
9     "filters": [ 
10       { 
11         "name": string,
12         "label": string,
13         "url": string,
14         "position": int,
15         "type": string
16       } 
17     ],
18     "permissions": [ 
19       { 
20         "name": string,
21         "code": string
22       } 
23     ],
24     "objectId": int,
25     "galleryCode": string,
26     "allowDrag": boolean,
27     "allowDrop": boolean
28   }
29 ]

```

Codice 5.1: JSON Schema di GET /g/galleryCode/nodi/args

L'applicazione per iPad necessita solo di alcuni dei campi dati ricevuti in risposta:

- `text`: titolo del nodo;
- `urlContentDataStore`: URL della risorsa REST che permette di scaricare la lista degli assets contenuti nel nodo;
- `urlChildrenStore`: URL della risorsa REST che permette di scaricare la lista dei nodi figlio del nodo;
- `filters`: array dei filtri applicabili al nodo. Di ogni oggetto filtro vengono utilizzati i campi:

- **name**: nome che identifica il filtro;
- **label**: etichetta del filtro da visualizzare;
- **url**: URL della risorsa REST che permette di scaricare la lista dei possibili valori che il filtro può assumere.

GET /g/galleryCode/contents/args

Questa risorsa fornisce gli assets contenuti all'interno del nodo **args** della gallery **galleryCode**. Ad una richiesta di questo tipo il server può rispondere con un header 200, nel caso la risorsa sia presente o con un 404, nel caso in un cui non sia stato trovato alcun nodo corrispondente.

Nel caso la richiesta vada a buon fine, il server risponde con del JSON conforme al seguente schema:

```

1 {
2   "success":boolean,
3   "totalCount":int,
4   "size":int,
5   "items": [
6     {
7       "id": int,
8       "description": string,
9       "galleryRadix": string,
10      "name": string,
11      "mimeType": string,
12      "size": int,
13      "created": int,
14      "cmisDocId": int,
15      "url": string,
16      "thumbnailUrl": string,
17      "viewerUrl": string,
18      "details": {
19        "foto": string,
20        "digital": string,
21        "products": string
22      },
23      "linkedAssets": {
24        "careLabel": string,
25        "swatch": string,
26        "seeothers": string
27      },
28      "renditions": {
29        "s": string,
30        "xl": string,
31        "xs": string,
32        "l": string,
33        "m": string
34      },
35      "allowDrop": boolean
36    }
37  ]
38 }
```

Codice 5.2: JSON Schema di GET /g/galleryCode/contents/args

Dei dati ricevuti vengono usati:

- **totalCount**: numero di assets contenuti nel nodo;

- **size**: numero di assets presenti nel campo **items**;
- **items**: array con gli assets contenuti nel nodo **args**. Di ogni asset vengono usati solamente alcuni campi dati:
 - **details.products**: URL della risorsa contenente i dettagli dell'asset;
 - **renditions**: oggetto contenente gli URL per scaricare l'immagine dell'asset in varie risoluzioni.

A questa risorsa possono essere forniti ulteriori parametri che permettono di effettuare una paginazione dei risultati e di applicare dei filtri.

I parametri che possono essere forniti sono:

- **start**: indice del record dal quale deve iniziare la pagina;
- **limit**: numero che specifica la dimensione massima di una pagina;
- **filter**: array di oggetti contenenti il nome del filtro da applicare e il valore da utilizzare. Non essendo possibile inserire oggetti JavaScript all'interno di un URL è necessario convertire l'array in stringa e poi effettuare la codifica opportuna della stringa, in modo che possa essere inserita all'interno di un URL.

Ad esempio, per recuperare 25 assets contenuti nel nodo **20141** della gallery **opt** a partire dal 75esimo asset e applicando i filtri sotto riportati è necessario effettuare una richiesta GET all'URL:

```
/g/opt/contents/20141/?start=75&limit=25&filter=%5B%7B%22property%22%3A%22color%22,%22value%22%3A%22003%22%7D,%7B%22property%22%3A%22shotType%22,%22value%22%3A%223%22%7D%5D
```

```

1 [ 
2   { 
3     "property": "color",
4     "value": "003",
5   },
6   { 
7     "property": "shotType",
8     "value": "3",
9   }
10 ]

```

Codice 5.3: Esempio dell'array da utilizzare per applicare dei filtri alla risorsa /g/galleryCode/contents/args

GET /g/galleryCode/filtro/filtro/args

Questa risorsa fornisce i possibili valori che può assumere il filtro **filtro** quando viene applicato ai contenuti del nodo **args** della gallery **galleryCode**. Ad una richiesta di questo tipo il server può rispondere con un header 200, nel caso la risorsa sia presente o con un 404, nel caso in un cui non sia stato trovato alcun nodo corrispondente.

Nel caso la richiesta vada a buon fine, il server risponde con del JSON conforme al seguente schema:

```

1 [
2   {
3     "id": string,
4     "description": string,
5   }
6 ]

```

Codice 5.4: JSON Schema di GET /g/galleryCode/filtro/filtro/args

L'array ricevuto in risposta contiene tutti i valori che può assumere il filtro, sotto forma di oggetti con i due campi dati:

- **id**: identificativo del valore;
- **description**: descrizione del valore che deve essere mostrata all'utente.

All'URL delle risorse può essere passato lo stesso parametro **filter** dell'URL `/g/galleryCode/contents/args`, in questo modo i risultati ottenuti in risposta dal server vengono limitati tenendo conto dei filtri che sono già stati applicati.

GET /g/galleryCode/details/assetId/products

Questa risorsa fornisce i dettagli relativi prodotto identificato da **assetId**. Ad una richiesta di questo tipo il server può rispondere con un header 200, nel caso la risorsa sia presente o con un 404, nel caso in un cui non sia stato trovato alcun nodo corrispondente.

I dettagli ricevuti in risposta dal server sono conformi al seguente schema:

```

1 [
2   {
3     "name": string,
4     "value": string,
5     "label": string,
6     "groupField": string,
7     "selected": boolean,
8     "entityId": int
9   }
10 ]

```

Codice 5.5: JSON Schema di GET /g/galleryCode/filtro/filtro/args

L'array ricevuto in risposta contiene tutte le informazioni relative al prodotto, organizzate in oggetti, ognuno dei quali rappresenta un particolare dato. I campi dati degli oggetti ricevuti, utilizzati dall'applicazione, sono:

- **label**: etichetta del campo dati;
- **value**: valore del campo dati.

5.2 Architettura generale dell'applicazione

La progettazione dell'architettura dell'applicazione è stata effettuata con un approccio *top-down*, individuando prima le componenti di alto livello, per poi definire le componenti più specifiche, tenendo sempre come punto di riferimento l'applicazione il client per iPad attuale.

In particolare, la progettazione è partita dall'interfaccia grafica, individuando prima le pagine che l'utente visualizza, per poi passare ai componenti delle pagine ed infine al come organizzare l'application logic e la business logic.

L'architettura dell'applicazione segue i due pattern tipici di un'applicazione realizzata con React, in particolare la business logic è stata organizzata secondo il pattern Flux, mentre l'application logic segue il pattern **Smart & Dumb**.

Considerando che l'applicazione verrà poi sviluppata in JavaScript ES6, l'architettura è stata scomposta in moduli, in modo che questi possano essere compatibili con lo standard CommonJS. In particolare un modulo può essere:

- *un componente dell'interfaccia grafica*, in questo caso si tratta di una classe, che deriva dalla classe **Component** di React Native;
- *un componente del pattern Flux*, in questo caso si tratta di un singolo oggetto che viene esportato direttamente come modulo CommonJS.
- *un componente che fornisce funzioni d'utilità*, in questo caso si tratta sempre di un oggetto che viene esportato direttamente come modulo CommonJS.

Questi moduli verranno presentati nelle successive sezioni, organizzati per funzionalità. Tra questi moduli non è presente il *dispatcher* del pattern Flux, dal momento che come è possibile utilizzare come *dispatcher* quello fornito da **flux** ([§3.2.3](#)).

5.2.1 Model

Come model dell'applicazione vengono usati gli oggetti ricevuti in risposta dalle chiamate alle API.

I tipi di oggetti che possono essere ricevuti in risposta sono:

- **Node**: oggetti contenuti nell'array ricevuto in risposta da `/g/galleryCode/-nodi/args`;
- **Filter**: oggetti contenuti nell'array `filters` di un oggetto **Node**;
- **FilterItem**: oggetti contenuti nell'array ricevuto in risposta da `/g/galleryCode/filtro/filtro/args`;
- **Asset**: oggetti contenuti nell'array `items` della risposta ricevuta da `/g/galleryCode/contents/args`;
- **AssetDetail**: oggetti contenuti nell'array ricevuto in risposta da `/g/galleryCode/filtro/filtro/args`.

Dal momento che l'applicazione verrà realizzata in JavaScript, non è necessario definire delle classi specifiche per ogni tipo di oggetti, in quanto è possibile utilizzare direttamente il tipo **object**.

5.2.2 Utils

Questa categoria di moduli fornisce delle funzioni di utilità globali.

L'unico modulo appartenente a questa categoria è **WardaFetcher** che espone dei metodi che permettono di effettuare le chiamate alle API REST. Inoltre, **WardaFetcher** si occupa anche di gestire la sessione, effettuando in modo automatico il login e mantenendone lo stato.

Le funzioni di questo oggetto che lavorano in modo asincrono devono utilizzare le **Promise** che sono presenti nello standard ES6 di JavaScript.

se si decide di utilizzare Flow conviene implementare le varie classi

5.2.3 Stores

Gli *stores* sono i componenti del pattern Flux che si occupano di gestire i dati con i quali lavora l'applicazione.

Sono stati definiti 4 *stores*, ognuno con lo scopo di gestire varie tipologie di dati:

- **NodesStore:** si occupa di tenere in memoria la lista dei nodi figli del nodo corrente e di tenere traccia del percorso effettuato dall'utente all'interno della gerarchia della gallery. Questo avviene mediante un'array contenente oggetti **Node** nel quale vengono memorizzati i nodi che ha visitato l'utente. In questo modo è sempre disponibile l'informazione riguardo al nodo corrente, che è l'ultimo elemento inserito nell'array, ed è possibile tornare al nodo padre, che è il penultimo elemento dell'array.
- **AssetsStore:** si occupa di tenere in memoria l'array degli assets contenuti nel nodo correntemente visualizzato e l'array con le informazioni riguardanti l'asset selezionato.
- **FiltersStore:** si occupa di tenere in memoria l'array con i filtri disponibili per il nodo corrente, l'array con i possibili valori del filtro selezionato dall'utente e l'array contenente i filtri che sono stati applicati. Questo *store* deve essere aggiornato dopo **NodesStore**, in quanto, per come sono definite le API REST di WARDA, le informazioni riguardanti i filtri disponibili sono inserite all'interno di un nodo e di conseguenza, per caricare i filtri disponibili è necessario che sia disponibile il nodo corrente.
- **ErrorsStore:** si occupa di memorizzare le informazioni relative agli errori che si sono verificati durante l'applicazione. Al momento l'unico errore che si può verificare è l'impossibilità di comunicare con il server.

5.2.4 Actions

Nel pattern Flux, le *actions* sono degli oggetti che in *dispatcher* invia agli *stores* per modificare i dati in essi contenuti, questi oggetti hanno un campo dati **actionType** di tipo stringa, che rappresenta il nome dell'azione e altri campi dati contengono i dati che gli *stores* devono utilizzare per aggiornarsi.

Per ognuno degli *stores* precedentemente riportati è stato quindi definito un modulo contenente tutte le *actions* che il corrispettivo *store* può eseguire.

Ognuno di questi moduli contiene un oggetto che espone dei metodi che creano una determinata *action* e ne richiedono il *dispatch* al *dispatcher*.

Per identificare le *actions* sono stati definiti dei moduli che contengono delle costanti di tipo stringa che identificano le *actions* che riguardano un determinato di *store*. Ad esempio, le *actions* contenute in **NodesActions** sono relative ai dati di **NodesStore** e vengo identificate dalle costanti presenti in **NodesConstants**

Nonostante ad uno *store* corrisponda un modulo contenente le possibili *actions*, il pattern Flux prevede che tutti gli *stores* vengono notificati di tutte le *actions* e quindi l'esecuzione di una di esse può comportare la modifica di più di uno *store*.

Le seguenti sezioni descrivono i moduli che contengono le possibili *actions* e, elencando per ogni modulo i metodi che vengono esposti e il relativo oggetto JavaScript che rappresenta l'*action* creata.

NodesActions

Questo modulo contiene le *actions* che riguardano la gestione dei nodi e l'unica *action* disponibile è quella associata al metodo `loadNodes(url)` che, dato l'URL di un nodo, permette di richiedere il caricamento dei nodi figli del nodo identificato dall'URL passato come parametro.

Questo metodo utilizza `WardFetcher` per scaricare i nodi figli e, nel caso il download vada a buon fine, invia al *dispatcher* un *action* contenente le seguenti informazioni:

```

1 {
2   "actionType": string, //NodesConstants.LOAD_NODES
3   "parentUrl": string, //Url ricevuto come parametro dell'azione
4   "nodes": Array<Nodes> //Array ricevuto in risposta dal server
5 }
```

Codice 5.6: Action - load nodes

Quando `NodesStore` riceve questo oggetto, deve caricare al suo interno i dati contenuti nell'oggetto in modo che questi siano disponibili all'interno dell'applicazione. Nel caso `NodesStore` contenga già i valori di un filtro, questi devono essere sovrascritti.

Inoltre, quando `FiltersStore` riceve questo oggetto, deve richiedere a `NodesStore` le informazioni relative al nodo corrente in modo da aggiornare la lista dei filtri disponibili.

AssetsActions

Questo modulo contiene i metodi che creano le azioni riguardanti la gestione degli assets, in particolare è possibile caricare degli assets, aggiungere ulteriori assets, eliminare tutti gli assets caricati oppure caricare i dettagli di un determinato asset.

L'oggetto esposto dal modulo contiene i seguenti metodi:

- **loadAssets(contentUrl,filters)**

Il metodo recupera gli assets dall'URL `contentUrl`, applicando i filtri presenti nell'array `filters`, che deve essere strutturato secondo quanto indicato nel codice 5.3.

Una volta ottenuti i dati richiede il *dispatch* dell'oggetto:

```

1 {
2   "actionType": string, //AssetsConstants.LOAD_ASSETS
3   "assets": Array<Asset>, //Array contenente gli assets da caricare
4   "totalCount": int //Numero di assets presenti nel nodo che li contiene
5 }
```

Codice 5.7: Action - load assets

Quando `AssetsStore` riceve questo oggetto deve caricare al suo interno i dati contenuti nell'oggetto in modo che questi siano disponibili all'interno dell'applicazione. Nel caso siano già presenti dei dati, questi devono essere sovrascritti.

- **loadMoreAssets(contentUrl, start, filters)**

Il metodo recupera gli assets dall'URL `contentUrl` a partire dall'asset di indice `start`, applicando i filtri presenti nell'array `filters`.

Una volta ottenuti i dati richiede il *dispatch* dell'oggetto:

```

1 {
2   "actionType": string, //AssetsConstants.LOAD_MORE_ASSETS
3   "assets": Array<Asset>, //Array contenente gli assets da aggiungere in
4   coda agli assets attuali
}
```

Codice 5.8: Action - load more assets

Quando **AssetsStore** riceve questo oggetto deve caricare al suo interno i dati contenuti nell'oggetto in modo che questi siano disponibili all'interno dell'applicazione. I dati devono essere inseriti in coda a quelli già presenti, senza sovrascrivere nulla.

- **clearAssets()**

Il metodo richiede il *dispatch* dell'oggetto:

```

1 {
2   "actionType": string //AssetsConstants.CLEAR_ASSETS
3 }
```

Codice 5.9: Action - clear assets

Quando **AssetsStore** riceve questo oggetto deve cancellare tutti i dati che contiene.

- **loadAssetDetail(asset)**

Il metodo recupera i dettagli dell'asset ricevuto come parametro, utilizzando l'URL presente nel campo dati `asset.details.products`. Una volta ottenuti i dati richiede il *dispatch* dell'oggetto:

```

1 {
2   "actionType": string, //AssetsConstants.LOAD_ASSET_DETAILS
3   "assetDetails": Array<AssetDetail> //Array contenente i dettagli dell'
4   asset
}
```

Codice 5.10: Action - load asset details

Quando **AssetsStore** riceve questo oggetto deve caricare al suo interno i dati contenuti nell'oggetto in modo che questi siano disponibili all'interno dell'applicazione. Nel caso siano già presenti dei dati, questi devono essere sovrascritti.

FiltersActions

Questo modulo contiene i metodi che creano le azioni riguardanti il sistema di gestione dei filtri.

L'oggetto esposto dal modulo contiene i seguenti metodi:

- **loadFilterItems(filter, appliedFilters)**

Il metodo recupera la lista dei possibili valori dell'oggetto `filter` ricevuto come parametro a partire dall'URL presente nel campo dati `filter.url`. Alla richiesta

dei dati viene aggiunta l'informazione riguardante i filtri che sono correntemente applicati, in quanto la lista dei valori che può assumere un filtro dipende dai filtri che sono stati applicati.

Una volta ottenuti i dati richiede il *dispatch* dell'oggetto:

```

1 {
2   "actionType": string, //FiltersConstants.LOAD_FILTER_ITEMS
3   "filterItems: Array<FilterItem> //Array con i possibili valori
4 }
```

Codice 5.11: Action - load filter items

Quando **FiltersStore** riceve questo oggetto, deve caricare al suo interno i dati contenuti nell'oggetto in modo che questi siano disponibili all'interno dell'applicazione. Nel caso **FiltersStore** contenga già i valori di un filtro, questi devono essere sovrascritti.

- **applyFilter(filterData)**

Il metodo richiede il *dispatch* dell'oggetto:

```

1 {
2   "actionType": string, //FiltersConstants.APPLY_FILTER
3   "filterData": {filter: Filter, filterItem: FilterItem} //coincide con
4     l'oggetto ricevuto come parametro
```

Codice 5.12: Action - apply filter

Quando **FiltersStore** riceve questo oggetto, deve applicare il filtro contenuto nel campo dati **filterData**.

- **removeFilter(filter)**

Il metodo richiede il *dispatch* dell'oggetto:

```

1 {
2   "actionType": string, //FiltersConstants.REMOVE_FILTER
3   "filter": Filter //Filtro da rimuovere, coincide con l'oggetto ricevuto
4     come parametro
```

Codice 5.13: Action - remove filter

Quando **FiltersStore** riceve questo oggetto, deve rimuovere dai filtri applicati il filtro contenuto nel campo dati **filter**.

- **resetAppliedFilters()**

Il metodo richiede il *dispatch* dell'oggetto:

```

1 {
2   "actionType": string //FiltersConstants.RESET_APPLIED_FILTERS
3 }
```

Codice 5.14: Action - clear assets

Quando **FiltersStore** riceve questo oggetto, deve cancellare tutte le informazioni relative ai filtri che sono stati applicati.

ErrorsActions

Questo modulo contiene le *actions* che riguardano la gestione degli errori e l'unica *action* disponibile è quella associata al metodo `networkError()` che segnala un problema di connessione con il server.

La segnalazione dell'errore avviene effettuando il *dispatch* dell'oggetto:

```

1 {  
2   "actionType": string //ErrorsConstants.NETWORK_ERROR  
3 }
```

Codice 5.15: Action - network error

Quando `ErrorsStore` riceve questo oggetto, deve aggiornare il messaggio d'errore in modo che contenga una descrizione dell'errore che sia comprensibile all'utente dell'applicazione.

5.2.5 Pages

Questi moduli appartengono alla categoria dei componenti *smart* dell'applicazione, in quanto si occupano di recuperare i dati dagli *stores*, per poi passarli agli altri componenti in modo che vengano visualizzati all'utente.

Ognuno di questi moduli rappresenta una singola schermata dell'applicazione e si occupa di definire dei gestori degli eventi per le azioni che può compiere l'utente, questi gestori vengono passati ai componenti che compongono la pagina e tipicamente richiedono l'esecuzione di un *action*.

GalleryPage

Questa pagina è il componente principale dell'applicazione in quanto si occupa di recuperare la maggior parte dei dati dagli *stores* e visualizzarli mediante i componenti che la compongono. Inoltre, è la prima pagina che visualizza l'utente quando accede all'applicazione.

Le responsabilità di questa pagina riguardano principalmente la gestione degli eventi legati alla navigazione della gallery, alla visualizzazione dei dettagli della gallery e alla gestione dei filtri.

La pagina è composta da vari componenti ai quali fornisce i dati da visualizzare e le funzioni da invocare per gestire gli eventi causati dall'utente. Questi componenti sono:

- **GalleryToolbar**: per visualizzare la toolbar nella parte superiore dello schermo;
- **AssetsGrid**: per visualizzare gli assets contenuti nel nodo corrente;
- **NodesList**: per visualizzare i figli del nodo corrente;
- **FiltersList**: per visualizzare la lista dei disponibili e applicati;
- **AssetsDetail**: per visualizzare i dettagli di un asset selezionato dalla griglia.

AssetDetailPage

Questa pagina viene utilizzata per permettere all'utente di visualizzare i dettagli di un asset, mostrando un'immagine più grande e una barra laterale con i dettagli. Viene

inoltre fornita la possibilità all’utente di spostarsi all’asset precedente o successivo mediante uno swipe.

La pagina è composta dai seguenti componenti:

- **AssetDetailToolbar**: per visualizzare la toolbar nella parte superiore dello schermo;
- **NetworkImage**: per visualizzare l’immagine ingrandita e un indicatore di caricamento durante il caricamento dell’immagine;
- **AssetsDetail**: per visualizzare i dettagli dell’asset corrente.

5.2.6 Components

I moduli che appartengono a questa categoria rappresentano alcune componenti grafiche dell’applicazione e rientrano nella categoria *dumb*, in quanto definiscono come vengono visualizzati i dati e sono privi di logica applicativa.

Asset

Questo componente rappresenta un elemento della griglia degli asset ed è composto da un’immagine e un pulsante per la visualizzazione delle informazioni di dettaglio dell’asset.

Il componente deve essere in grado di rilevare quando l’utente esegue il tap sull’immagine o sul pulsante ed invocare l’apposito gestore dell’evento ricevuto dal componente padre.

AssetsGrid

Questo componente rappresenta la griglia degli assets che viene visualizzata nella pagina principale dell’applicazione.

Visualizza gli assets che riceve dal componente padre utilizzando vari componenti **Asset**, inoltre, si occupa di implementare la funzionalità dello scroll infinito, controllando quando l’utente effettua uno scroll se è necessario caricare ulteriori dati e nel caso sia necessario, richiede il caricamento invocando l’apposita funzione ricevuta dal componente padre.

AssetDetails

Questo componente permette di visualizzare un’array di oggetti **AssetDetail**, sotto forma di lista.

Trattandosi di un componente generico, questo viene usato sia da **GalleryPage**, sia da **AssetDetailPage**, utilizzando però uno stile grafico diverso.

NodesList

Questo componente permette di visualizzare un’array di oggetti **Node** e di rilevare quando l’utente seleziona una voce della lista. Alla selezione di un elemento viene invocata l’apposita funzione ricevuta dal componente padre.

Viene utilizzato da **GalleryPage** per visualizzare i nodi figli del nodo visualizzato, in modo da permettere all’utente di navigare la gerarchia dei nodi presenti nella gallery.

FiltersList

Questo componente rappresenta la lista dei filtri disponibili per il nodo visualizzato.

Nel caso l'utente selezioni un filtro dalla lista, la riga selezionata viene espansa in modo che sia visibile una casella di testo e la lista dei possibili valori che il filtro può assumere. La casella di testo permette all'utente di filtrare i valori presenti nella lista e la selezione di uno dei valori comporta l'applicazione del filtro, mediante l'invocazione di un'apposita funzione ricevuta dal componente padre.

Nel caso ci siano uno o più filtri applicati, le righe della lista corrispondenti a tali figli contengono anche il valore selezionato per quel determinato filtro.

NetworkImage

Questo componente permette di visualizzare un'immagine a partire da un URL.

Essendo necessario scaricare i dati dell'immagine da internet, questo componente durante il download visualizza un indicatore di attività e la percentuale di dati scaricati.

GalleryToolbar

Questo componente rappresenta la toolbar per la pagina che visualizza la gallery, ed è composto da tre pulsanti:

- un pulsante indietro, che visualizza il titolo del nodo corrente e che permette all'utente di tornare la nodo padre del nodo visualizzato;
- un pulsante che permette all'utente di visualizzare o nascondere la lista dei nodi figli del nodo corrente;
- un pulsante che permette all'utente di visualizzare la lista dei filtri disponibili e, nel caso ci siano dei filtri applicati, il testo del pulsante mostra il numero di filtri applicati.

Dal momento che si è definita la toolbar come un componente *dumb*, è necessario che tutte le informazioni vengano fornite dal componente che contiene la toolbar, che nello specifico è **GalleryPage**.

AssetDetailToolbar

Questo componente rappresenta la toolbar per la pagina di che visualizza i dettagli di un asset.

È composta composta da un pulsante indietro che permette all'utente di tornare alla gallery e da un pulsante che permette di visualizzare o nascondere la lista contenente i dettagli dell'asset visualizzato.

5.2.7 Navigazione

La navigazione tra le pagine dell'applicazione avviene mediante due componenti. Il primo è una *tabbar*, una barra posta nella parte bassa dello schermo che visualizza un numero limitato di pulsanti ad ognuno dei quali viene associata una *tab* (pagina) da visualizzare, che contiene solamente una sola *tab* per la gallery e che è stata inserita solamente per replicare l'aspetto grafico dell'applicazione già esistente.

All'interno della *tab* della gallery è presente un *router*, un componente che permette di navigare tra più pagine utilizzando e che funziona come uno stack, in quanto per

passare da una pagina ad un'altra viene effettuato il *push* di un componente mentre per tornare alla pagina precedente viene effettuato un *pop*.

Questo *router* permette di passare dalla pagina di visualizzazione della gallery alla pagina con i dettagli di un asset, per poi permettere all'utente di tornare indietro.

5.3 Diagrammi di attività

valutare se ha senso aggiungere i diagrammi delle attività

5.3.1 Navigazione nella gallery

5.3.2 Applicazione di un filtro

Capitolo 6

Realizzazione

Questo capitolo contiene la descrizione delle attività svolte e dei problemi incontrati durante lo sviluppo dell'applicazione, la quale è stata sviluppata a partire dal prototipo precedentemente realizzato per valutare React Native. dal prototipo realizzato durante lo studio di React Native

L'attività di codifica è stata quindi organizzata in modo che venissero implementati di volta in volta dei determinati componenti, per soddisfare determinati requisiti, ottenendo così delle versioni intermedie e funzionanti dell'applicazione che sono state usate per effettuare delle demo all'interno dell'azienda.

da rivedere

L'attività di codifica è stata organizzata in modo da riuscire a produrre delle versioni intermedie dell'applicazione da utilizzare per effettuare delle demo all'interno dell'azienda e per valutare la necessità di alcune modifiche.

6.1 Dal prototipo alla gallery

Prima di iniziare lo sviluppo di nuove funzionalità sul prototipo è stato prima necessario adattarlo all'architettura progettata, modificando alcuni componenti.

La versione del prototipo che è stata utilizzata implementava già il pattern Flux mediante il modulo npm **flux**, ed era organizzata con due *stores*, uno che teneva gestiva le immagini e uno che si occupava di gestire le fonti disponibili per le immagini.

Come prima cosa sono stati modificati gli *stores* e le relative *actions* secondo quando progettato, trasformando lo *store* delle immagini in quello degli assets e lo *store* delle fonti in quello dei nodi figli.

Inoltre, l'oggetto del prototipo che si occupava del recuperare i dati è stato modificato in modo che interroghi le API di WARDA e che gestisca l'autenticazione.

L'implementazione dell'autenticazione è stata semplice in quanto è bastata una variabile booleana per specificare se l'autenticazione era già stata effettuata e, nel caso non lo fosse, veniva prima richiesta e poi veniva effettuata la chiamata alle API vera e propria.

Non è stato necessario gestire cookie o quant'altro dal momento che l'oggetto **fetch** offerto da React Native per effettuare chiamate HTTP funziona come proxy del componente nativo di iOS che si occupa di gestire il traffico di rete e questo componente nativo gestisce in modo automatico i cookies.

Per quanto riguarda l'interfaccia grafica è stato necessario modificare la griglia in modo che visualizzare oggetti di tipo **Asset** e che implementasse lo scroll infinito.

Per implementare lo scroll infinito, il componente **ListView** di React Native, che sta alla base della visualizzazione a griglia, rende disponibile l'evento **onEndReached**, che viene sollevato ogni volta che l'utente raggiunge la fine della lista.

Tuttavia questa implementazione aveva due problemi:

- il caricamento dei nuovi dati iniziava quanto l'utente arrivava alla fine delle liste, quando poteva essere anticipato, in modo da migliorare ulteriormente l'esperienza d'uso;
- in alcuni casi l'evento veniva sollevato troppe volte il che portava a caricare più volte lo stesso blocco di dati.

Questi problemi sono stati risolti implementando lo scroll infinito utilizzando l'evento `onScroll` della `ListView`, che viene sollevato ogni volta che l'utente esegue uno scroll.

Alla funzione che gestisce l'evento viene passato come parametro un oggetto con tutte le informazioni relative all'evento, in questo modo è stato possibile richiedere il caricamento di ulteriori dati ad una distanza personalizzabile dalla fine ed effettuare maggiori controlli in modo da evitare che la stessa porzione di dati venisse caricata più volte.

```

1 function onScroll(args) {
2   var scrollY = args.nativeEvent.contentOffset.y;
3   var height = args.nativeEvent.contentSize.height;
4   var visibleHeight = args.nativeEvent.layoutMeasurement.height;
5
6   if (scrollY > height - 2 * visibleHeight){
7     //Se mancano meno di due schermate alla fine della lista, richiedo il
8     //caricamento di ulteriori dati
9     //Per evitare che il caricamento venga effettuato troppe volte controllo
10    //che i dati siano cambiati rispetto all'ultima volta che ho effettuato il
11    //caricamento.
12    if (_dataChanged){ //Viene settata a true quando il componente riceve dei
13      //dati nuovi
14      _dataChanged = false;
15      var downloadStarted = this.props.onLoadMoreData();
16      var temp = this.props.assets.concat([{loading:true}]); //Visualizza un'
17      //indicatore di caricamento
18      this.setState({
19        downloading: downloadStarted,
20        dataSource: dataSource.cloneWithRows(temp)
21      });
22    }
23  }
24}

```

Codice 6.1: Funzione che gestisce l'evento `onScroll` della griglia che visualizza gli assets

Al termine di questa prima fase l'applicazione è in grado di visualizzare il contenuto di un nodo e di visualizzare la lista dei nodi disponibili, anche se non è ancora possibile navigare tra i vari nodi.

6.2 Sistema di navigazione

Successivamente è stato sviluppato il sistema di navigazione completo, il quale fornisce la possibilità all'utente di scendere o risalire lungo la gerarchia dei nodi.

La maggior parte delle modifiche effettuate in questa fase riguardano `NodesStores` in quanto è stato necessario implementare un sistema che tenga traccia del percorso effettuato dall'utente lungo la gerarchia della gallery.

Questo sistema è inoltre vincolato dal funzionamento delle API di WARDA, le quali, dato l'id di un nodo, permettono solamente di ottenere le informazioni riguardanti i nodi figli o gli assets in esso contenuti.

È stato quindi necessario implementare un sistema che, quando viene richiesto il caricamento dei nodi a partire da un determinato URL, sia in grado di recuperare un oggetto **Node** contenente le informazioni relative al nodo padre dei nodi di cui è richiesto il caricamento. Inoltre, questo sistema deve essere in grado di tenere traccia del percorso che l'utente ha effettuato durante la navigazione della gallery.

Per far funzionare il tutto è stato necessario modificare la funzione che carica i nodi all'interno dello *store* in modo che, prima di caricare i nuovi nodi, cerchi tra gli oggetti **Node** presenti all'interno dello *store* l'oggetto rappresentante il nodo padre dei nuovi nodi, utilizzano l'URL dal quale sono stati scaricati i nuovi dati. L'oggetto viene poi inserito in coda ad un'array contenente tutti i nodi appartenenti al ramo della gallery che l'utente sta visualizzando.

Nel caso che l'utente stia tornando ad un nodo precedente, anziché effettuare l'inserimento dell'oggetto nodo, viene rimosso l'ultimo elemento dell'array.

```

1 // _nodes --> Array con i nodi correntemente visualizzati
2 // _nodeHierarchy --> Array con i nodi visualizzati dall'utente, è
3 // inizializzato come array vuoto
4 function loadNodes(parentUrl, nodes) {
5
6   if (_nodesHierarchy.length === 0){
7     //E' il primo caricamento dei dati, la gerarchia dei nodi inizia da un
8     //nodo "finto" che funziona da radice
9     //in quanto le API di WARDA non forniscono informazioni riguardanti il
10    //nodo radice di una gallery
11    _nodesHierarchy.push({isRoot:true,text:'', urlContentDataStore:'',
12      urlChildrenStore:''});
13  } else {
14    //Ultimo nodo del ramo della gerarchia dei nodi che l'utente ha
15    //visualizzato
16    var lastNode = _nodesHierarchy[_nodesHierarchy.length -1];
17
18    if (lastNode.urlChildrenStore.length < parentUrl.length){
19      //Se l'url dell'ultimo nodo è più corto (più alto in gerarchia) dell'url
20      //del nodo corrente, vuol dire che l'utente sta scendendo lungo il ramo
21      //Il nodo corrente (quello di cui sto caricando i figli) è il nodo che
22      //ha urlContentDataStore == parentUrl e che si trova correntemente in
23      //memoria
24      var currentNode = _nodes.filter((item) => item.urlChildrenStore ===
25        parentUrl)[0];
26      //Aggiungo il nodo corrente in coda
27      _nodesHierarchy.push(currentNode);
28    } else {
29      //L'url dell'ultimo nodo è più lungo dell'url del nodo corrente, vuol
30      //dire che sto risalendo lungo il ramo
31      //Faccio un pop per togliere l'ultimo elemento dell'array
32      _nodesHierarchy.pop();
33    }
34  }
35  //Aggiornamento dei nodi
36  _nodes = nodes;
37}

```

Codice 6.2: NodesStore - Caricamento dei nodi

Questa versione dell'applicazione rispecchia gli obiettivi minimi previsti dal piano di stage ed è risultata particolarmente fluida, considerando anche che non è stato effettuato alcun tipo di ottimizzazione per quanto riguarda la gestione della memoria.

Una volta completati gli obiettivi minimi, è stato implementato il sistema dei filtri per il contenuto di un nodo.

Nonostante... complesso in quanto i valori che può assumere un filtro dipende sia dal nodo sul quale viene applicati, sia dai filtri precedentemente applicati.

48

Fortunatamente, le API di WARDA forniscono....

CAPITOLO 6. REALIZZAZIONE

6.3 Sistema dei filtri

Nonostante la struttura del sistema dei filtri applicabili ai contenuti di una gallery risulti complesso, le API di WARDA forniscono un livello di astrazione tale da rendere l'implementazione lato client semplice.

Infatti, per inserire il sistema di filtri all'interno dell'applicazione è bastato implementare `FiltersStore` per tenere traccia dei filtri applicati ed modificare alcuni metodi di `AssetsActions` e di `WardaFetcher` in modo che prendessero un ulteriore parametro con i filtri da applicare.

```
1 function fetchContents(contentUrl,start, filters){  
2     var filtersString = '';  
3     if (!contentUrl){ contentUrl = '' ;}  
4     if (!start){start = 0;}  
5  
6     if (filters && filters.length > 0)Aggiungere commenti  
7         filtersString = JSON.stringify(filters);  
8         filtersString = '&filter='+encodeURIComponent(filtersString);  
9     }  
10    var url='${WARDA_URL+contentUrl}?start=${start}&limit=${Config.PAGE_SIZE}${  
11        filtersString}';  
12  
13    return authenticatedFetch(url)  
14        .then((response) => response.json());  
15}
```

Codice 6.3: WardaFetcher - Caricamento degli assets considerando i filtri

Per quanto riguarda l'implementazione grafica è stato utilizzato il componente `react-native-popover`¹ presente in npm, il quale permette di visualizzare un popover contenente altri componenti di React Native e che in questo caso è stato utilizzato per visualizzare la lista dei filtri.

6.4 Visualizzazione di dettaglio

Durante questa fase è stato implementato il componente `AssetDetailPage` che viene visualizzato quanto l'utente effettua un tap sull'immagine di asset nella visualizzazione a griglia.

Una caratteristica di questa pagina è che quando l'utente esegue uno swipe sull'immagine dell'asset, devono essere visualizzati i dettagli dell'asset precedente o successivo **rin** base alla direzione dello swipe, ottenendo così una visualizzazione della gallery a carosello.

L'ordine di visualizzazione degli assets nel carosello deve seguire l'ordine della griglia di `GalleryPage`, inoltre, dal momento che la visualizzazione a griglia può contenere solamente alcuni degli assets disponibili, è necessario che anche dalla visualizzazione a carosello sia possibile effettuare il download di ulteriori assets.

Nell'implementare questo sistema si sono visti i alcuni dei vantaggi dell'architettura Flux, in quanto è bastato aggiungere due metodi a `NodesStore` per permettere di recuperare l'asset precedente o successivo di un determinato oggetto `Asset` e di fornire a `AssetDetailPage` i dati che sono presenti su `NodesStore`.

Per la gestione del caricamento di ulteriori assets viene utilizzata la stessa `action` che utilizza `GalleryPage` e, dal momento che i dati presenti in `NodesStore` sono

¹<https://github.com/jeanregisser/react-native-popover>

in quanto è bastato alimentare `AssetDetailPage` con i dati presenti in `AssetsStore` e aggiungere a quest'ultimo due metodi che permettono di recuperare l'asset precedente o successivo di un determinato asset

comuni ad entrambe le pagine, quando `AssetDetailPage` richiede il caricamento di ulteriori dati, questi diventano subito disponibili anche per `GalleryPage` e viceversa, riducendo così il numero di download necessari.

Una volta ultimato il carosello è stato implementato il componente `NetworkImage` in modo che l'utente ricevesse un feedback riguardo il caricamento dell'immagine. Questo si è reso necessario dal momento che l'immagine visualizzata in questa pagina è ad elevata risoluzione e il più delle volte il download richiede una quantità di tempo significativa.

L'implementazione di questo componente ha sofferto per un po' di tempo di alcuni problemi che derivavano da un bug del componente `Image` di React Native. La versione `0.9.0-rc` del framework ha poi risolto questi bug, rendendo così possibile l'implementazione finale di `NetworkImage`.

6.5 Animazioni

Una volta soddisfatti i requisiti obbligatori e desiderabili si è passati all'introduzione di alcune animazioni, sfruttando le API offerte da React Native, che hanno permesso di ottenere animazioni fluide con delle prestazioni paragonabili a quelle delle animazioni native.

Le prime animazioni introdotte riguardano la comparsa e la scomparsa della lista dei nodi nella visualizzazione della gallery e della lista dei dettagli di un asset nella visualizzazione di dettaglio.

Queste animazioni sono state ottenute utilizzando le API `LayoutAnimation` che permettono di renderizzare l'interfaccia grafica in modo che le modifiche risultino animate.

```

1 function onDetailButtonPress() {
2   LayoutAnimation.easeInEaseOut(); //Imposta l'animazione
3   this.setState({detailsVisible: !this.state.detailsVisible}); //Modifica lo
4   // stato del componente causandone il re-rendering
}
```

Codice 6.4: AssetDetailPage - Animazione della comparsa/scomparsa lista dei dettagli

Come si può notare dall'esempio sopra riportato l'implementazione di queste animazioni risulta estremamente semplice.

Una volta inserite tutte le animazioni necessarie alla modifica del layout si è animato lo swipe della visualizzazione a carosello di `AssetDetailPage`.

Questa animazione ha richiesto l'utilizzo delle API `Animated` che permettono di definire animazioni più complesse.

Per funzionare, queste API utilizzano dei particolari componenti grafici, il cui stile dipende da determinati valori che possono essere modificati in vario modo. La modifica di questi valori comporta quindi la modifica dello stile del componente in modo animato.

Ad esempio, il seguente codice implementa l'animazione dell'immagine in modo che l'immagine segua lo swipe dell'utente.

```

1 //costruttore di AssetDetailPage
2
3 this.state.panX = new Animated.Value(0); //Variabile che rappresenta lo
// spostamento dell'immagine
```

```

4  this.state.swipePanResponder = PanResponder.create({ //Oggetto che si occupa
      di rilevare le gesture dell'utente
5  ...
6  onPanResponderMove: Animated.event([null, {dx: this.state.panX}]), //All'
      evento onPanResponderMove, che viene sollevato quando l'utente esegue un
      pan (equivalente del drag'n'drop nei dispositivi touchscreen) viene
      collegata la variabile panX, in modo che il valore della variabile venga
      modificato e che la modifica venga effettuata in modo animato
7  ...
8 });
9
10 //funzione di rendering dell'immagine
11 return (
12   <Animated.View
13     {...this.state.swipePanResponder.panHandlers} //Il gestore degli eventi
      viene collegato alla View
14     style={..., [
15       transform: [{translateX: this.state.panX}, ], //Il valore dello
      spostamento viene associato allo stile della View, in particolare alla
      traslazione sull'asse X
16     ]}>
      //Codice che visualizza l'immagine
17   </Animated.View>
18 );
19

```

Codice 6.5: AssetDetailImage - Spostamento dell'immagine allo swippe dell'utente

L'effetto prodotto dal quel codice è il seguente:



Figura 6.1: Immagine all'inizio dello swipe

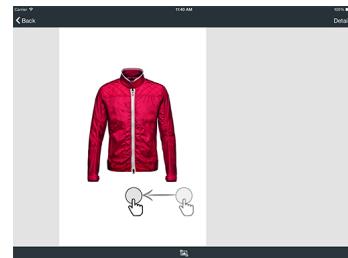


Figura 6.2: Immagine durante lo swipe

Tuttavia, il codice sopra riportato sposta l'immagine in base al pan effettuato dall'utente e non esegue nessuna animazione quando lo swipe viene completato e viene visualizzata un'altra immagine.

Infatti, nelle applicazioni native, una volta che l'utente ha completato uno swipe, l'immagine corrente viene mandata *"fuori dallo schermo"* in modo animato, per poi visualizzare la nuova immagine.

Mentre se l'utente non completa lo swipe, l'immagine viene fatta ritornare alla posizione iniziale, sempre in modo animato.

Per implementare ciò, è stato necessario modificare il gestore dello swipe, in modo che esegua le animazioni dell'immagine quando l'utente completa o annulla lo swipe.

Il codice utilizzato per effettuare le altre animazioni è il seguente:

```

1 this.state.swipePanResponder = PanResponder.create(
2   ...
3   onPanResponderRelease: (e, gestureState) => { //Funzione che viene invocata
      quando l'utente termina la gestione
4     var swipeSize = 150; //Dimensione dello swipe in pixel

```

```

5   //gestureState.dx rappresenta lo spostamento sull'asse X effettuato dall'
6   utente
7   if (Math.abs(gestureState.dx)>swipeSize){
8     //L'utente ha completato lo swipe
9     var toValue;
10
11    if (gestureState.dx > 0) {
12      toValue = 1000; //Valore in modo che l'immagine venga renderizzata
13      offscreen
14    } else {
15      toValue = -1000;
16    }
17
18    //Mando l'immagine offscreen in modo animato, la direzione dipende
19    //dalla direzione della gesture (segno di gestureState.dx)
20    Animated.spring(this.state.panX, {
21      toValue,
22      velocity: gestureState.vx,
23      tension: 10,
24      friction: 3,
25    }).start(); //Avvio dell'animazione
26
27    this.state.panX.removeAllListeners();
28    var id = this.state.panX.addListener(function({value}){
29      //Aggiungo un listener all'esecuzione dell'animazione in modo di
30      //riuscire a capire quando l'immagine è finita fuori dallo schermo
31      if (Math.abs(value) > 400) { //L'immagine è fuori dallo schermo
32        this.state.panX.removeListener(id);
33
34        var loading = (value > 0)? this.showPreviousAsset() : this.
35        showNextAsset();
36        if (loading){
37          //C'è una nuova immagine da visualizzare
38          this.state.panX.setValue(-toValue); //Posiziona l'immagine dalla
39          //parte opposta dello schermo
40          Animated.spring(this.state.panX, { //Animazione che fa "entrare"
41            la nuova immagine dalla parte opposta dello schermo
42            toValue:0,
43            velocity: gestureState.vx,
44            tension:1,
45            friction:6,
46          }).start();
47        } else {
48          //Non c'è nessun immagine da visualizzare, viene effettuata l'
49          //animazione che riporta l'immagine alla posizione iniziale
50          Animated.spring(this.state.panX, {
51            toValue:0,
52            velocity: gestureState.vx,
53            tension:1,
54            friction: 4
55          }).start();
56        }
57      }
58    }.bind(this));
59  } else {
60    //L'utente non ha completato lo swipe, l'immagine deve tornare alla
61    //posizione iniziale in modo animato
62    Animated.spring(this.state.panX, {
63      toValue:0,
64      velocity: gestureState.vx,
65    }).start();
66  }
67
68
69
70
71
72
73
74
75
76
77
78
79
80
81
82
83
84
85
86
87
88
89
90
91
92
93
94
95
96
97
98
99
100
101
102
103
104
105
106
107
108
109
110
111
112
113
114
115
116
117
118
119
120
121
122
123
124
125
126
127
128
129
130
131
132
133
134
135
136
137
138
139
140
141
142
143
144
145
146
147
148
149
150
151
152
153
154
155
156
157
158
159
160
161
162
163
164
165
166
167
168
169
170
171
172
173
174
175
176
177
178
179
180
181
182
183
184
185
186
187
188
189
190
191
192
193
194
195
196
197
198
199
200
201
202
203
204
205
206
207
208
209
210
211
212
213
214
215
216
217
218
219
220
221
222
223
224
225
226
227
228
229
230
231
232
233
234
235
236
237
238
239
240
241
242
243
244
245
246
247
248
249
250
251
252
253
254
255
256
257
258
259
260
261
262
263
264
265
266
267
268
269
270
271
272
273
274
275
276
277
278
279
280
281
282
283
284
285
286
287
288
289
290
291
292
293
294
295
296
297
298
299
300
301
302
303
304
305
306
307
308
309
310
311
312
313
314
315
316
317
318
319
320
321
322
323
324
325
326
327
328
329
330
331
332
333
334
335
336
337
338
339
340
341
342
343
344
345
346
347
348
349
350
351
352
353
354
355
356
357
358
359
360
361
362
363
364
365
366
367
368
369
370
371
372
373
374
375
376
377
378
379
380
381
382
383
384
385
386
387
388
389
390
391
392
393
394
395
396
397
398
399
400
401
402
403
404
405
406
407
408
409
410
411
412
413
414
415
416
417
418
419
420
421
422
423
424
425
426
427
428
429
430
431
432
433
434
435
436
437
438
439
440
441
442
443
444
445
446
447
448
449
450
451
452
453
454
455
456
457
458
459
460
461
462
463
464
465
466
467
468
469
470
471
472
473
474
475
476
477
478
479
480
481
482
483
484
485
486
487
488
489
490
491
492
493
494
495
496
497
498
499
500
501
502
503
504
505
506
507
508
509
510
511
512
513
514
515
516
517
518
519
520
521
522
523
524
525
526
527
528
529
530
531
532
533
534
535
536
537
538
539
540
541
542
543
544
545
546
547
548
549
550
551
552
553
554
555
556
557
558
559
560
561
562
563
564
565
566
567
568
569
570
571
572
573
574
575
576
577
578
579
580
581
582
583
584
585
586
587
588
589
589

```

```
59 }  
60 });
```

Codice 6.6: AssetDetailPage - Animazione dello swipe

Sfruttando le stesse API si è inoltre provato da implementare il pinch-to-zoom, per permettere all'utente di zoomare l'immagine.

Tuttavia il pinch-to-zoom è una gestione complessa che combina più gestioni:

- pinch, per regolare lo zoom;
- pan, per spostare l'immagine una volta zoomata;
- swipe, per cambiare l'immagine.

È stata effettuata un'implementazione parziale di questa gestione che è risultata poco performante e pertanto si è deciso, in accordo con il tutor aziendale, di non proseguire lo sviluppo di tale funzionalità.

6.6 Gestione degli errori

Nell'ultima fase si è stata implementata la gestione degli errori di connessione.

Le versioni precedenti dell'applicazione, infatti, non gestivano gli errori di comunicazione con il server, e nel caso se ne verificasse uno, i vari indicatori di attività rimanevano attivi fino al riavvio dell'applicazione.

È stato quindi implementato **ErrorsStore** in modo che fosse possibile memorizzare i vari messaggi d'errore, inoltre, sono state modificati tutti i metodi che creano delle azioni, in modo che se la promessa ritornata dai metodi di **Wardafetcher** fallisce, anziché eseguire il *dispatch* normale dell'azione, richiedano ad **ErrorsActions** la creazione di un errore di rete, mediante il metodo **networkError(errorData)**.

La visualizzazione dei messaggi d'errore è stata affidata al componente di navigazione principale dell'applicazione, in modo quando si verifichi un errore venga renderizzato il messaggio al posto della tabbar.

È stato inoltre modificato il componente **NetworkImage** in modo che nel caso si verifichi un errore durante il caricamento dell'immagine venga visualizzato un messaggio d'errore al posto di un'immagine grigia.

Capitolo 7

Conclusioni

In questo capitolo finale vengono tratte le conclusioni riguardo alle attività svolte durante il periodi di stage.

7.1 Valutazione del risultato

L'applicazione sviluppata soddisfa in pieno le aspettative dell'azienda, dal momento che le prestazioni ottenute risultano migliori dell'applicazione attuale.

Considerando inoltre che l'applicazione sviluppata non utilizza particolari ottimizzazioni si ritiene che ci sia un ulteriore margine di miglioramento.

Questo è stato reso possibile da React Native, il quale ha permesso di riuscire a sviluppare un'applicazione nativa come se fosse una normale applicazione web, garantendo una velocità di apprendimento notevole.

React Native non è ancora perfetto, infatti, durante lo sviluppo dell'applicazione si sono riscontrati alcuni bug all'interno del framework, dovuti principalmente al fatto che si tratta di un framework ancora giovane. In ogni caso, la maggior parte di questi bug sono stati man mano risolti dalle release avvenute durante il periodo di sviluppo dell'applicazione, segno che gli sviluppatori di React Native sono attenti ai problemi segnalati dalla community.

Considerando anche il workflow di sviluppo che offre il framework e il tool di supporto presenti, la valutazione di React Native non può essere altro che positiva.

Inoltre, la roadmap di React Native prevede il supporto anche per Android e ulteriori ottimizzazioni, dal momento che viene usato da Facebook per realizzare alcune delle applicazioni che sono attualmente pubblicate nell'App Store di iOS.

eventualmente aggiungere la storia del continuous deployment/integration

7.1.1 Requisiti soddisfatti

L'applicazione soddisfa tutti i requisiti obbligatori e desiderabili individuati, mentre dei requisiti facoltativi non viene soddisfatto il requisito **RFF2.2.2** - *L'utente deve poter effettuare il pinch-to-zoom sull'immagine.*

In totale sono stati soddisfatti 47 su 48 requisiti funzionali, mentre sono stati soddisfatti tutti e 4 i requisiti di vincolo.

7.2 Aspetti critici e possibili estensioni

Gli unici problemi incontrati con l'utilizzo di React Native riguardano alcuni bug, ma come è già stato detto, questi sono dovuti al fatto che si tratta di un framework nuovo ed in ogni caso, i bug segnalati il più delle volte vengono risolti dalla release successiva.

Per quanto riguarda l'applicazione, l'aspetto grafico è stato lasciato in secondo piano e quindi può essere migliorato, specialmente per quanto riguarda l'aspetto dei pulsanti e delle icone.

Questa scelta è stata fatta dal momento che lo scopo principale dell'applicazione è quello di valutare se l'utilizzo di un framework diverso possa portare alla realizzazione di un'applicazione migliore rispetto al client per iPad attuale. **discorso test automatizzati**

Inoltre, l'applicazione sviluppata implementa solamente la visualizzazione della gallery, trascurando tutte le altre funzionalità offerte dal client attuale, come la pagina di autenticazione, la creazione di nuovi assets e la possibilità di utilizzare la parte collaborativa del sistema WARDA.

Queste funzionalità non sono state analizzate e implementate per motivi di tempo, tuttavia durante lo studio di React Native si è cercato di capire se queste funzionalità potessero essere implementate in futuro e si è notato che sono presenti dei componenti che permettono di accedere alla fotocamera e di utilizzare i WebSocket.

7.3 Conoscenze acquisite

Durante le attività di stage sono state acquistate competenze sia nello sviluppo di applicazioni, sia in altri settori ad esso correlati.

Principalmente è stato studiato come è possibile sviluppare applicazioni mobile utilizzando JavaScript, sia sotto forma di applicazioni ibride, sia come applicazioni native, analizzando le varie strategie utilizzate per astrarre le API native dei dispositivi mobile.

Inoltre il framework React Native era totalmente sconosciuto prima di iniziare lo stage, mentre al termine dello stage è stata acquisita una buona padronanza per quanto riguarda lo sviluppo di un'applicazione, secondo i pattern tipici del framework, anch'essi sconosciuti prima dell'inizio dello stage.

Sempre legato allo sviluppo, si sono acquisite delle competenze riguardo ai tools offerti da Xcode per il debug di applicazioni native, che prima non erano mai stati utilizzati.

Sono state inoltre rafforzate le competenze riguardo il linguaggio JavaScript, che era già noto prima dello stage, ma del quale non si conosceva lo standard ES6 e la sintassi JSX.

In secondo luogo sono state acquisite delle nozioni riguardo alcuni aspetti del mondo aziendale, in particolare si è potuto osservare come un'azienda valuta le caratteristiche di un framework per stimare i benefici e i costi derivanti dall'introduzione di tale framework nel processo di sviluppo.

Inoltre è stato possibile osservare come l'esperienza utente e il feedback fornito dai clienti influisca sulla progettazione di un'interfaccia grafica e porti ad adottare determinate strategie per massimizzare le prestazioni al fine di soddisfare le esigenze dei clienti.

Infine, utilizzando le API REST di WARDA è stato possibile osservare come viene utilizzata l'architettura REST a livello aziendale e come creare un'applicazione che utilizzi tali API che non sono state sviluppate ad-hoc per l'applicazione specifica.

Aggiornare questa frase se si implementa la pagina di login

AskAlberto: Giusto per curiosità, la parte collaborativa del client comunica con i WebSocket?

forse potrebbe essere necessario specificare meglio

Glossario

API Indica ogni insieme di procedure disponibili al programmatore, di solito raggruppate a formare un set di strumenti specifici per l'espletamento di un determinato compito all'interno di un certo programma. La finalità è ottenere un'astrazione, di solito tra l'hardware e il programmatore o tra software a basso e ad alto livello semplificando così il lavoro di programmazione. [5](#)

Cordova Apache Cordova è un framework per la realizzazione di applicazioni ibride e che offre delle API che permettono di accedere ad alcune funzionalità del dispositivo, come l'accelerometro o la fotocamera. [4](#)

DOM Il DOM o *Document Object Model* è lo standard del W3C per la rappresentazione ad oggetti di documenti strutturati, come le pagine HTML. [5](#)

gesture Combinazione di movimenti dell'utente effettuati con le dita su un dispositivo touch-screen, che vengono riconosciuti da un'applicazione. [6](#)

JavaScriptCore JavaScriptCore è un motore JavaScript open source sviluppato da Apple, attualmente incluso in Safari e Safari Mobile. [8](#)

npm Acronimo di Node Package Manager, è un sistema di gestione delle dipendenze per le applicazioni JavaScript che permette di installare librerie di terze parti mediante un'interfaccia a riga di comando. [7](#)

popover Un popover è un componente delle interfacce grafiche simile ad un pop-up, che compare quanto l'utente seleziona un elemento. A differenza di un pop-up che compare al centro dello schermo, un popover compare vicino al pulsante che l'ha reso visibile ed è collegato ad esse mediante una freccia. [24](#)

rendering Termine inglese che indica l'insieme di attività da svolgere per la rappresentazione grafica di un elemento, nel caso specifico dell'interfaccia grafica di un'applicazione. [6](#)

REST Riferisce ad un insieme di principi di architetture di rete, i quali delineano come le risorse sono definite e indirizzate. Il termine è spesso usato nel senso di descrivere ogni semplice interfaccia che trasmette dati su HTTP. [5](#)

riflessione In informatica, è la capacità di un programma di analizzare, durante la sua esecuzione, le classi che lo compongono, ricavando così informazioni sulla struttura del proprio codice sorgente. [9](#)

singleton Il singleton è un design pattern individuato dalla *Gang of Four* che ha lo scopo di garantire che venga creata una sola istanza di una determinata classe, e di fornire un punto di accesso globale a tale istanza. Nel progetto questo pattern viene implementato sfruttando i moduli CommonJS, creando l'istanza di un oggetto, per poi esportarla come modulo. In questo modo l'oggetto viene creato solo una volta e risulta accessibile a tutta l'applicazione in quanto è un normale modulo CommonJS. . [18](#)

swipe È un particolare tipo di pan, effettuato in modo rapido e in una singola direzione, tipicamente da destra verso sinistra o viceversa. [26](#)

tap Gesture che consiste in un singolo tocco dello schermo da parte dell'utente, è l'equivalente di un click del mouse. [24](#)

V8 V8 è un motore JavaScript open source sviluppato da Google, attualmente incluso in Google Chrome. [8](#)

Virtual Machine Software che simula delle risorse hardware e che utilizza queste risorse per eseguire determinate applicazioni, in modo che queste possano utilizzare le risorse simulate. Le virtual machine hanno vari utilizzi, in questo caso vengono utilizzate per interpretare il codice JavaScript.. [8](#)

WebView Componente grafico offerto dalle API native, sia di iOS, sia di Android, che permette la visualizzazione di pagine HTML. [6](#)

Bibliografia

Atom. URL: <https://atom.io>.

Flux. URL: <http://facebook.github.io/flux/>.

NativeScript. URL: <https://www.nativescript.org/>.

Nuclide. URL: <http://nuclide.io>.

React Native. URL: <https://facebook.github.io/react-native/>.

Tabris.js. URL: <https://tabrisjs.com/>.

Riferimenti bibliografici

Siti Web consultati