Video processing cluster

1 Introduzione 3

1.1 Informazioni sul progetto 3

1.2 Abstract 3

Situazione iniziale 3

Attuazione 3

Risultati 3

1.3 Scopo 3

2 Analisi 4

2.1 Analisi del dominio 4

2.2 Analisi e specifica dei requisiti 4

Analisi 4

Specifica dei requisiti 4

2.3 Use case 7

2.4 Pianificazione 9

2.5 Analisi dei mezzi 10

2.5.1 Software 10

2.5.2 Hardware 10

3 Progettazione 11

3.1 Design dell’architettura del sito web 11

3.2 Design delle interfacce 12

3.2.1 Progettazione interfacce home page 12

3.2.2 Progettazione interfacce stats page 13

3.3 Design procedurale 14

4 Implementazione 15

4.1 Configurazioni 15

4.1.1 php.ini 15

4.1.2 load-balancer.conf 15

4.2 Applicativo Web 16

4.2.1 File index.php 16

4.2.2 File upload.php 16

4.2.3 File cmd.sh 18

4.2.4 File stats.php 18

4.2.5 File chart.js 20

4.2.6 File ffstats\_converter.py 20

4.2.7 File \*.css 20

5 Test 21

5.1 Protocollo di test 21

5.2 Risultati test 23

5.3 Mancanze/limitazioni conosciute 23

6 Consuntivo 24

7 Conclusioni 25

7.1 Sviluppi futuri 25

7.2 Considerazioni personali 25

7.2.1 Samuele Abbà 25

7.2.2 Damian Campesi 25

7.2.3 Gioele Cavallo 25

8 Bibliografia 26

8.1 Sitografia 26

8.2 Glossario 27

9 Allegati 28

# Introduzione

## Informazioni sul progetto

Questo progetto è supervisionato dal docente Geo Petrini e sviluppato dagli allievi: Samuele Abbà, Damian Campesi e Gioele Cavallo.

Il progetto è svolto nella scuola SAMT di Canobbio nelle ore adibite per i progetti dal 27.01.2022 al 05.05.2022.

## Abstract

## Situazione iniziale

All’inizio di questo progetto ci è stato chiesto di realizzare un sistema che permettesse di caricare dei filmati mp4 (di massimo 500MB) in un sito. Il sito permette di ottenere delle statistiche, con relativo grafico, sulla sua composizione (quantità di frame I, B, P) e poterne scaricare la versione: con motion vector o con solo frame I / B / P o tutti i frame I / B / P. In breve: questo progetto è incentrato sull’elaborazione di un portale web che possa gestire la possibilità di caricare un file video e riceverne tutte le sue informazioni comodamente.

## Attuazione

Per questo progetto, saranno necessarie buone conoscenze nella programmazione web e nella sistemistica, poiché complesso nella sua struttura di rete e nelle sue funzionalità che il portale web dovrà offrire. Il client si connettere al load balancer, quest’ultimo reindirizzerà il client ad uno dei due server meno carico di lavoro. Dopo il server mostrerà una pagina dalla quale sarà possibile caricare un file video mp4 di 500MB, dopo che il client effettuerà l’upload del file, il server ne verificherà tutte le caratteristiche e creerà la pagina con le statistiche, inoltre la cartella associata al client contenente il file video e tutti gli altri file necessari per la le statistiche, infine sempre dalla pagina web sarà possibile creare e scaricare la versione del video: con motion vector o con solo frame I / B / P o tutti i frame I / B / P.

## Risultati

Questo progetto è realizzato da zero con i principali linguaggi web (HTML, CSS, PHP) per il sito, con Linux server, Memcached e apache per i due server e con Nginx per il load balancer. Abbiamo quindi avuto possibilità di lavorare su argomenti già consolidati e argomenti non ancora consolidati, questo ci ha permesso di ampliare il nostro bagaglio delle conoscenze durante il progetto.

Uno dei punti fondamentali tenuti in considerazione durante il progetto riguarda lo studio per raggiungere la facilità di utilizzo per un utente medio. Questo portale web è difatti utilizzabile anche da un’utenza che non possiede conoscenze informatiche. In conclusione, questo progetto è ora l’unico sistema che consente di caricare un filmato mp4 (di massimo 500MB) in un sito ed ottenerne le statistiche con la possibilità di scaricarne delle informazioni, tutto ciò è gestito da un load balancer e due server che condividono la memoria.

## Scopo

Scopi

* Didattici:
  + Saper creare una progettazione e rispettarla, saper documentare il lavoro, creare i diari e lavorare in team.
* Operativi:
* Saper creare un load balancer, saper creare due server in cluster, saper creare una Gui Web complessa dinamica, saper utilizzare i log, saper fare uno schema di rete, saper utilizzare Linux server e saper utilizzare la sicurezza opportuna.
  + Vedi QdC in allegato

# Analisi

## Analisi del dominio

Per questo progetto ci è stato chiesto di creare un sistema in cluster per l’elaborazione di filmati ed estrazione dei vari dati. Oggi per visualizzare le statistiche dei video bisogna passare attraverso molti programmi, ed è tutto meno che immediato. Con il cluster di server ci si assicura che il servizio sia sempre online e grazie alla GUI web il processo diventa user friendly ed intuitivo. Con questo progetto sarà poi possibile visualizzare le statistiche e scaricare il video con i motion vector, solo i frame I/B/P o tutti le immagini che compongono il video in pochi click, senza dover utilizzare svariati programmi.

## Analisi e specifica dei requisiti

## Analisi

Portale web che permetta di caricare e quindi di visualizzare le statistiche e scaricare un video con i motion vector, solo i frame I/B/P o tutti le immagini che compongono il video. Questo servizio deve sempre essere disponibile anche se uno dei due server ha qualche problema, inoltre i dati non devono essere condivisi e non cancellati subito ma dopo 1 ora dalla creazione, questo per aggiungere della ridondanza ai dati e quindi consistenza al servizio. Tutto questo servizio deve lavorare su un sistema di tipo Linux server in modo da utilizzare meno risorse possibili, mentre quando un client si connette ad uno dei due server ottiene una pagina web con la quale può interagire. Questo servizio potrà essere utilizzato da chiunque si possa connettere ad internet.

## Specifica dei requisiti

|  |  |
| --- | --- |
| **ID: REQ-01** | |
| **Nome** | Funzionamento load balancer basato sul carico |
| **Priorità** | 1 |
| **Versione** | 1.0 |
| **Note** | Il load balancer deve reindirizzare le richieste in base al carico dei server |
| **Sotto requisiti** | |
| **01** | Avere il cluster di server |
| **02** | Avere il load balancer configurato |

|  |  |
| --- | --- |
| **ID: REQ-02** | |
| **Nome** | Funzionamento delle sessioni |
| **Priorità** | 1 |
| **Versione** | 1.0 |
| **Note** | Il server deve gestire le sessioni |
| **Sotto requisiti** | |
| **01** | Avere il server |

|  |  |
| --- | --- |
| **ID: REQ-03** | |
| **Nome** | Funzionamento elaborazione in background dei video caricati |
| **Priorità** | 1 |
| **Versione** | 1.0 |
| **Note** | Il server deve elaborare i video in background |
| **Sotto requisiti** | |
| **01** | Avere il server |

|  |  |
| --- | --- |
| **ID: REQ-04** | |
| **Nome** | Funzionamento upload di un filmato (massimo 500MB) |
| **Priorità** | 1 |
| **Versione** | 1.0 |
| **Note** | Il server deve poter ricevere un filmato di massimo 500MB |
| **Sotto requisiti** | |
| **01** | Avere il server |

|  |  |
| --- | --- |
| **ID: REQ-05** | |
| **Nome** | Produrre statistiche sul video |
| **Priorità** | 1 |
| **Versione** | 1.0 |
| **Note** | Il server deve generare:   * Statistiche sui frame * Grafico sui frame |
| **Sotto requisiti** | |
| **01** | Avere il server |
| **02** | REQ-04 |

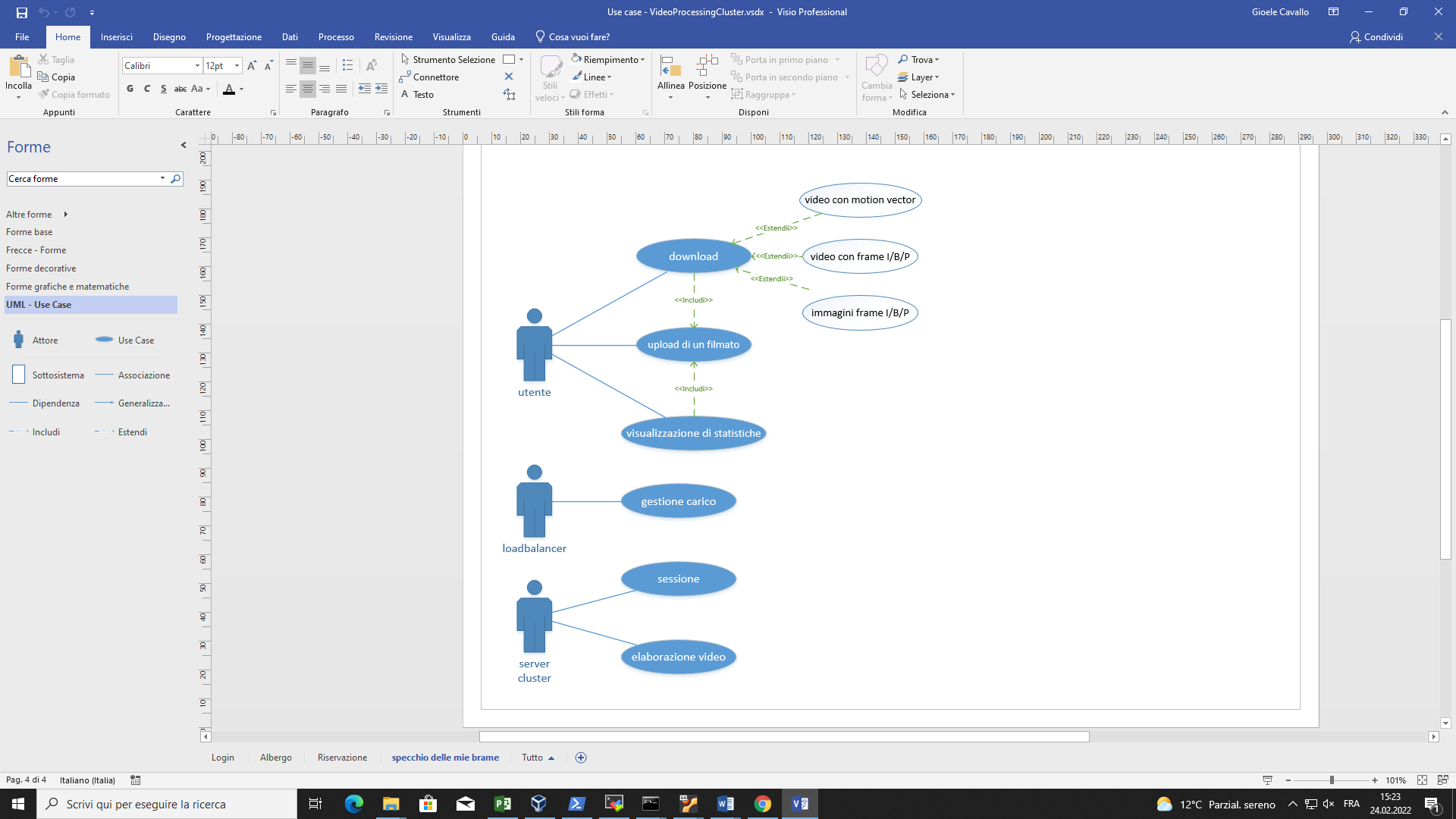
|  |  |
| --- | --- |
| **ID: REQ-06** | |
| **Nome** | Possibilità di scaricare differenti contenuti |
| **Priorità** | 1 |
| **Versione** | 1.0 |
| **Note** | Il server deve generare:   * Video con motion vector * Video con frame I/B/P * Immagini con tutti i frame I/B/P |
| **Sotto requisiti** | |
| **01** | Avere il server |
| **02** | REQ-04 |

|  |  |
| --- | --- |
| **ID: REQ-07** | |
| **Nome** | Cancellazione dati sul db e sul server |
| **Priorità** | 1 |
| **Versione** | 1.0 |
| **Note** | Il server e il db devono cancellare i dati dopo 1 ora dalla loro creazione |
| **Sotto requisiti** | |
| **01** | Avere il server |
| **02** | Avere il db |

**Spiegazione elementi tabella dei requisiti:**

* **ID**: identificativo univoco del requisito
* **Nome**: breve descrizione del requisito
* **Priorità**: indica l’importanza di un requisito nell’insieme del progetto, definita assieme al committente. Ad esempio, poter disporre di report con colonne di colori diversi ha priorità minore rispetto al fatto di avere un database con gli elementi al suo interno. Solitamente si definiscono al massimo di 2-3 livelli di priorità.
* **Versione**: indica la versione del requisito. Ogni modifica del requisito avrà una versione aggiornata.
* Sulla documentazione apparirà solamente l’ultima versione, mentre le vecchie dovranno essere inserite nei diari.
* **Note**: eventuali osservazioni importanti o riferimenti ad altri requisiti.
* **Sotto requisiti**: elementi che compongono il requisito.

## Use case

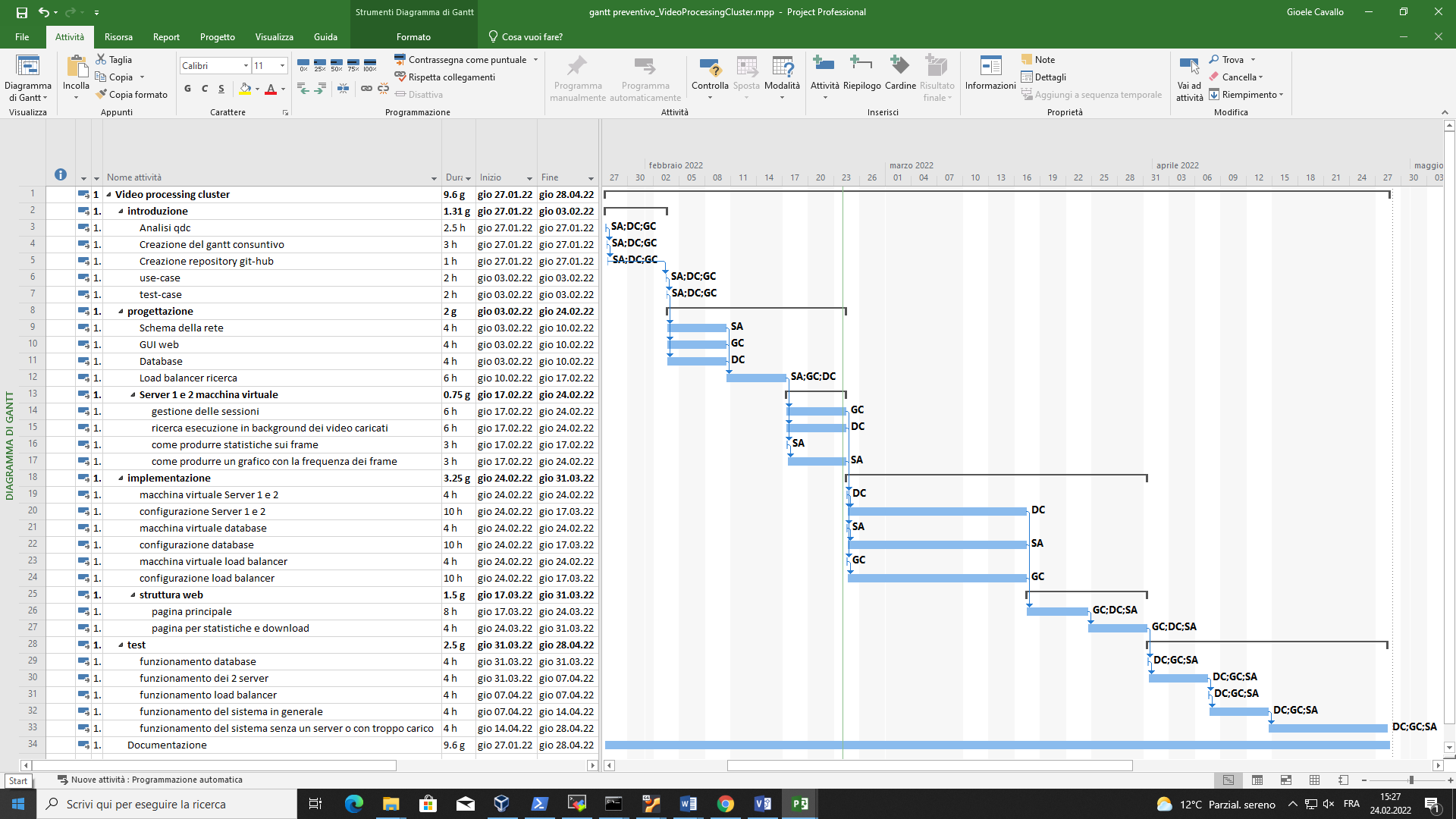


All’interno dell’applicativo abbiamo inserito 3 tipi diversi di attori, più specificatamente:

* Utente: questi attori potranno interagendo con la pagina web servita dal server: caricare un filmato, vedere una pagina web con le relative statistiche e scaricare un video composto dai motion vector, un video con i frame I/B/P e immagini con i frame I/B/P.
* Load balancer: questo attore è singolo e il suo compito è quello di gestire il carico, indirizzando le richieste aduno dei due server in base a dei criteri definiti.
* Server cluster: questi attori sono due e lavorano in cluster ovvero condividono delle risorse, come la gestione delle sessioni e l’elaborazione dei video.

## Pianificazione

Di seguito c’è la pianificazione preventiva, nel Gantt preventivo è stimato il tempo necessario per completare le task e le rispettive sotto task del progetto.



Le annotazioni a fianco di ogni attività sono i nomi delle persone le quali devono occuparsi di tale: GC = Gioele Cavallo, DC = Damian Campesi,   
SA = Samuele Abbà.

## Analisi dei mezzi

Per questo progetto ci sarà fornito 1 PC della scuola ad ognuno, sul quale ci sarà un sistema operativo Windows 10 Pro.

### Software

I software utilizzati per questo progetto sono Virtualbox per la creazione delle macchine virtuali Linux, HTML, CSS, PHP, JS e apache per il sito applicativo, Memcached per mettere i due server in cluster e Nginx per il load balancer. Poi per processare i file utilizziamo ffmpeg e ffprobe, per creare i file con le informazioni sul video utilizziamo invece Python per eseguire ffstats\_converter.py.

### Hardware

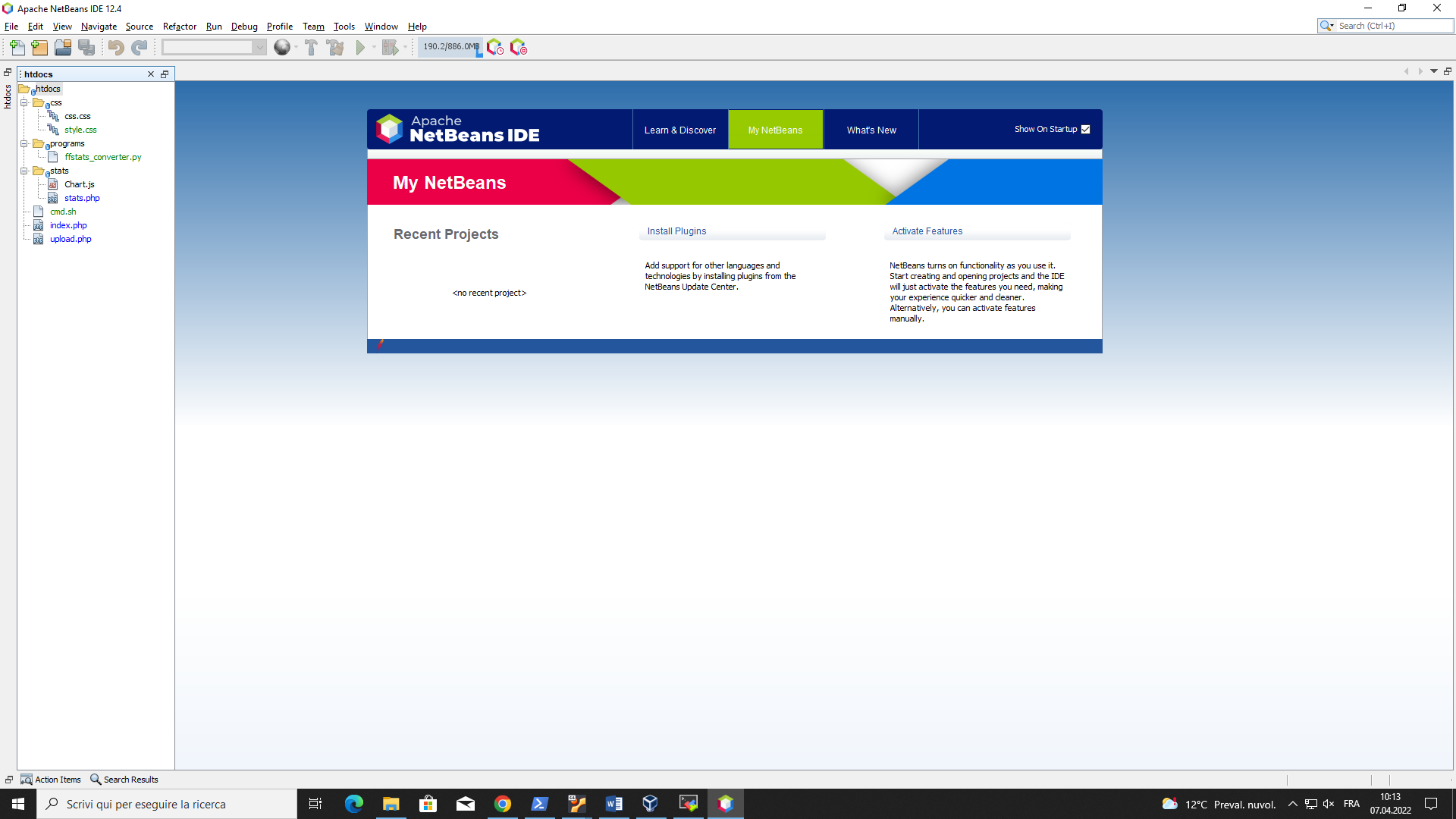
* HDD e SSD per memorizzare le VM ed un Computer con:
* CPU Intel Core i7-7700
* RAM 16 GB

# Progettazione

Questo capitolo descrive esaustivamente come deve essere realizzato il prodotto fin nei suoi dettagli. Una buona progettazione permette all’esecutore di evitare fraintendimenti e imprecisioni nell’implementazione del prodotto.

## Design dell’architettura del sito web

Il sito web è strutturato nel modo seguente:



* **htdocs**: è la root del sito web.
* **index.php**: è la pagina principale del sito che viene mostrata appena ci si connette.
* **upload.php**: è la pagina che si occupa di far partire lo script
* **cmd.sh**: è il file bash che:
  + Crea un file .txt con tutte le informazioni del video.
  + Dal file .txt genera un csv contenente tutte le informazioni generali dle video e dei singoli frames.
  + *Crea un video con i motion vector del video*
  + *Crea i 3 video con solo i frame I,B,P.*
  + *Crea la zip contenente tutti i frame del video.*
* **css**: contiene i file di stile delle varie pagine web.
* **programs**: contiene il file che permette tramite il txt generato, di creare il csv contentente le informazioni del video e dei frames.
* **stats**: *contiene la pagina web che serve a visualizzare le statistiche relative al file mp4 passatogli, e il file Chart.js che è la libreria per creare i grafici in HTML5.*

## Design delle interfacce

### Progettazione interfacce home page



Figura 1 - Progettazione interfacce home page

La home page, è l’interfaccia che si visualizza non appena ci si connette al server, tramite il loadbalancer. In questa pagina si potrà caricare un video mp4 da massimo 500 MB, tramite il bottone “chose file” o trascinando il file nell’area demarcata, infine premendo sul bottone start, i dati verranno validati e trattati.

### Progettazione interfacce stats page

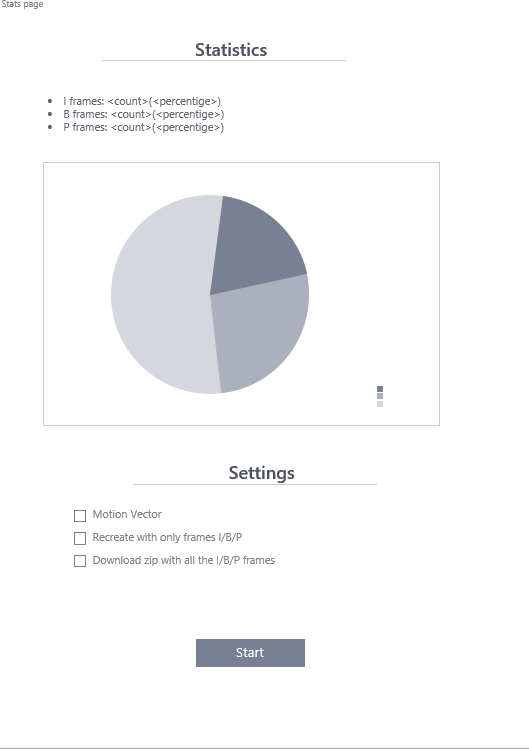


Figura 2 - Progettazione interfacce stats page

La stats page, è l’interfaccia che si visualizza dopo che si ha caricato e trattato i dati. In questa pagina verranno visualizzate tutte le statistiche del file caricato nella schermata precedente, inoltre verranno visualizzate tramite un grafico. Infine è disponibile selezionare e successivamente scaricare i motion vector, i frame I/B/P o scaricare una zip contenente tutti i frame.

## Design procedurale

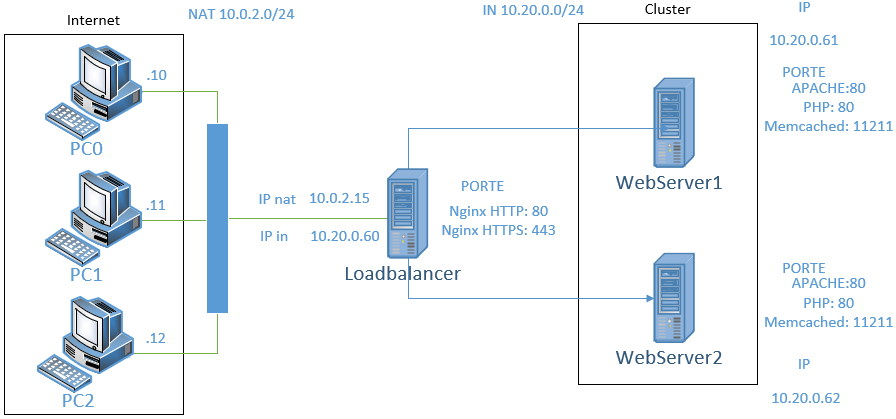


Figura 3 - Design dello schema di rete

Questo è lo schema di rete di base, su di esso si basa tutto il progetto.

Partendo da sinistra c’è la rete nat 10.0.2.0/24 nella quale ci sono i client, da essa tutti i client si possono connettere al load balancer.

Grazie al load balancer si possono reindirizzare le chiamate a uno dei due server dalla rete nat alla rete in 10.20.0.0/24.

Il load balancer ha due schede di rete una 10.0.2.15 che si interfaccia sulla rete nat ovvero la 10.0.2.0/24 e l’altra 10.20.0.60 che si interfaccia sulla rete in ovvero la 10.20.0.0/24, inoltre sul load balancer è installato Nginx (web server che permette di servire pagine web statiche o dinamiche in base al carico e al tre funzionalità), questo servizio utilizza la porta 80 per le richieste http mentre la porta 443 per le richieste https.

I due server sono pressoché uguali le uniche differenze sono nell’ip che nel caso del promo è 10.20.0.61 mentre nel secondo è 10.20.0.62.

Questi due server hanno un servizio apache e php che permette di fornire le pagine web dinamiche, sulla porta 80.

Infine i due server lavorano in cluster e quindi condividono la setta memoria, per fare questo bisogna installare Memcached che permette di collegare le due memorie, lavorando sulla porta 11211.

Per questi server sono state utilizzate macchine virtuali.

# Implementazione

## Configurazioni

### php.ini

Percorso file:

* “/etc/php/8.1/apache2/php.ini”

Modificare:

* upload\_max\_filesize=500M
* max\_file\_uploads=1
* session.save\_handler= memcached.e
* session.save\_path="10.20.0.62:11211,10.20.0.61:11211"
* post\_max\_size=500M

Spiegazione:

1. Nel file localizzato in “/etc/php/8.1/apache2/php.ini” bisogna modificare nella sezione “File Uploads” alla riga 580 la variabile upload\_max\_filesize settandola a 500M. Alla riga 853 si deve modificare max\_file\_uploads ad 1, così da poter fare l’upload di un solo file alla volta. Alla riga 1326 è necessario cambiare session.save\_handler e settarla a memcached.e inoltre alla riga 1334 occorre settare session.save\_path a "10.20.0.62:11211,10.20.0.61:11211". Infine nella sezione “Data Handling” è necessario cambiare alla riga 698 il post\_max\_size a 500M.

### load-balancer.conf

Nel file presente in “/etc/nginx/conf.d/load-balancing.conf “bisogna inserire il codice seguente per configurare il load balancer utilizzando nginx.

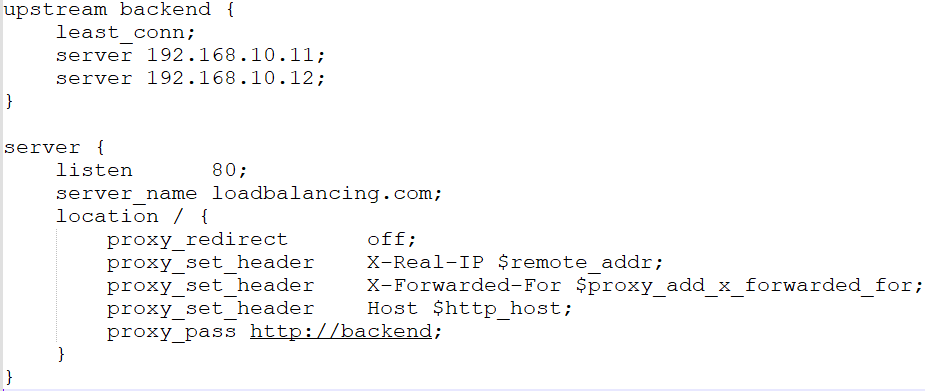


Figura 4 - load-balancer.conf

### File memcached.conf

desc file config memcached

## Applicativo Web

### File index.php

Il file index.php è la pagina web principale che entrambi i server forniscono appena vengono interpellati. Questa pagina permette di caricare un file video mp4 tramite un campo e successivamente inviarlo tramite il bottone submit ad un’altra pagina (upload.php) che si occuperà di salvare il file e di creare i relativi dati.



Figura 5 - index.php

### File upload.php

Il file upload.php è la pagina che viene richiamata dall’index dopo un submit, essa si occupa di fare i controlli opportuni sul file caricato e successivamente va a salvare il file e a creare i relativi dati.

Prima di tutto vengono istanziate le variabili necessarie per i controlli e il salvataggio del file.

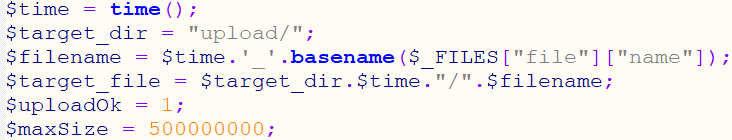


Figura 6 – variabili

Dopo come primo controllo viene verificato che il file sia chiamato dal index, verificando che la variabile submit sia settata. Dopodiché viene verificato se il file caricato sia un video di tipo mp4, nel caso in cui non lo fosse restituisce un errore e setta la variabile per l’uploadOK a 0.

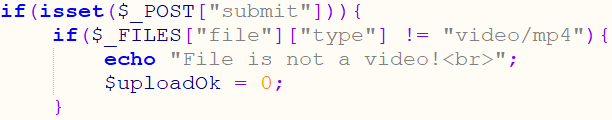


Figura 7 - controllo tipo del file

Dopodiché come terzo controllo viene verificato che la dimensione del file sia minore di 500MB, nel caso in cui non lo fosse restituisce un errore e setta la variabile per l’uploadOK a 0.

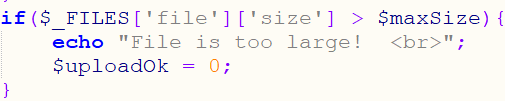


Figura 8 - controllo dimensioni del file

Poi come quarto controllo viene verificato che la cartella sia esistente, nel caso in cui non lo fosse viene creata la cartella e a essa vengono dati tutti i permessi

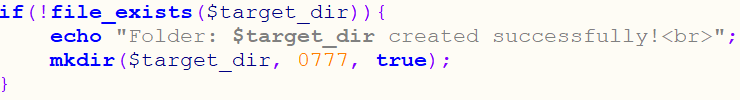


Figura 9 - controllo cartella generale esistente e aggiunta permessi

Come quinto controllo viene verificato che l’upload può avvenire e successivamente viene verificato che la cartella specifica per l’upload del file esista, in caso contrario verrà creata e ad essa verranno dati tutti i permessi.

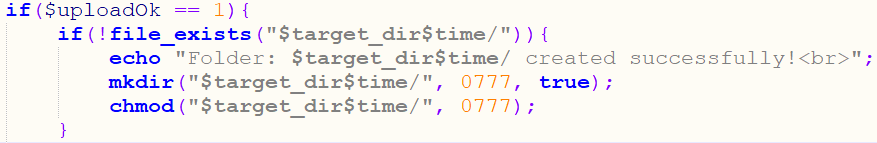


Figura 10 - controllo cartella specifica esistente e aggiunta permessi

Come ultimo punto viene verificato che l’upload sia avvenuto con successo. Dopo viene eseguito il file cmd.sh, poi viene eseguito il comando per dare i permessi ricorsivi alla cartella del file caricato. Inoltre vengono settate le variabili globali FILE\_PATH che contiene il percorso del csv e la DIR\_PATH che contiene l’inizio del percorso. Infine viene richiamata la pagina delle statistiche.

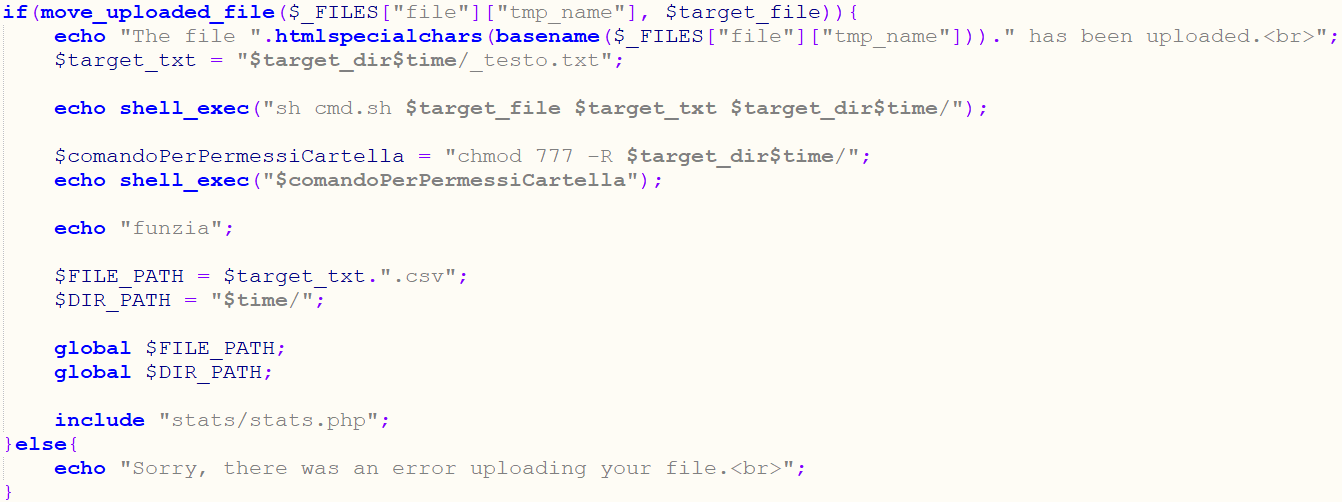


Figura 11 - viene spostato il file e creata la cartella e i relativi file

### File cmd.sh

Il file cmd.sh è uno script che viene richiamato dall’upload per creare i file necessari per le statistiche e per i download, esso riceve due parametri uno è il percorso del video dal quale prendere le informazioni e l’altro è il file nel quale andrà a salvare le informazioni.

1. Il comando ffprobe serve per creare un file txt contenente tutte le info dal video
2. Il comando python3 programs/ffstats\_converter.py serve per creare un file csv dal file txt
3. Il primo comando ffmpeg serve per creare un video con i motion vector
4. Il secondo ffmpeg serve per creare un video con i soli frame I
5. Il terzo ffmpeg serve per creare un video con i soli frame B
6. Il quarto ffmpeg serve per creare un video con i soli frame P
7. Poi viene creata la cartella nella quale verranno successivamente inseriti tutti i frame del video
8. L’ultimo comando ffmpeg serve per mettere nella cartella creata in precedenza tutti i frame del video
9. Infine l’ultimo comando creerà la zip della cartella che contiene tutti i frame del video

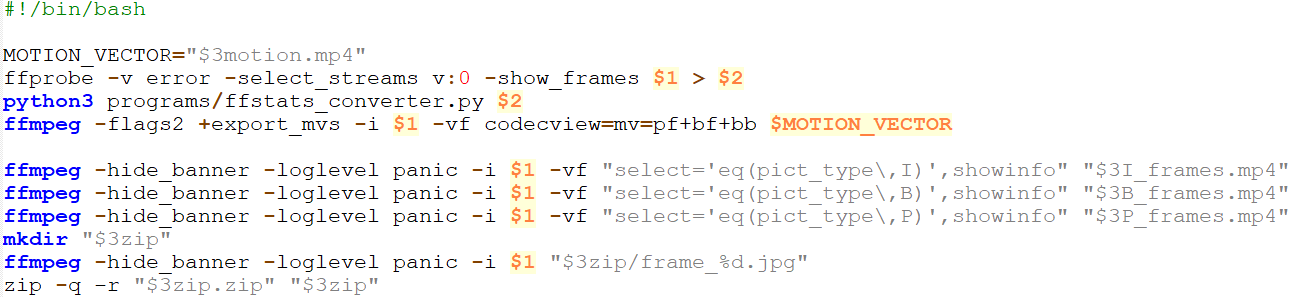


Figura 12 - cmd.sh

### File stats.php

Il file stats.php è uno script che viene richiamato dall’upload o dal index se non esiste ancora la cartella con le informazioni del video. Esso permette di leggere i vari file creati e di mostrarli formattati nella pagina web.

Il file stats.php contiene questo metodo, esso permette di ottenere un array contenente tutte le info del file video su ogni riga.

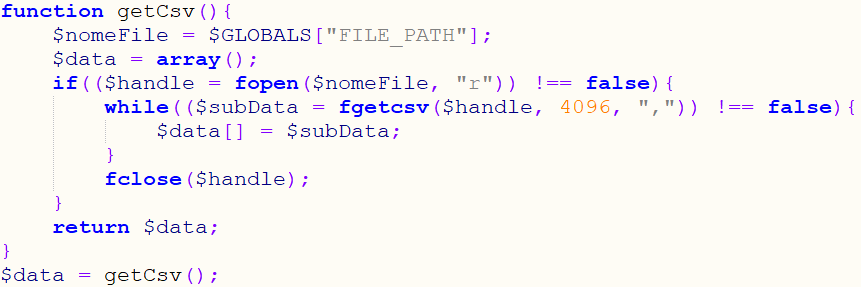
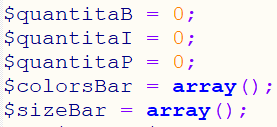


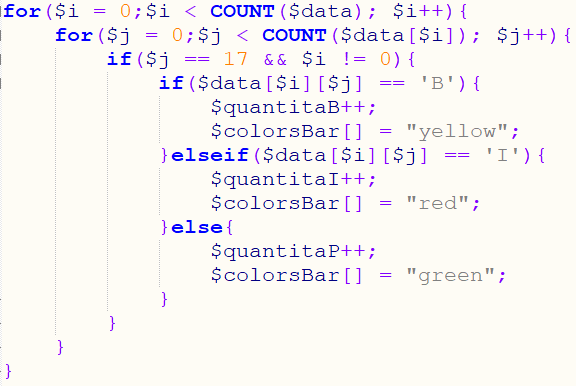
Figura 13 - il metodo getCsv del file stats

Questo file contiene diversi loop per ottenere le statistiche dai file e successivamente per calcolarli.

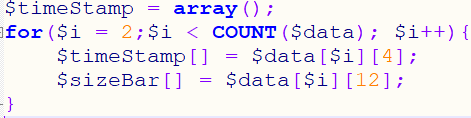
Queste variabili successivamente conterranno i dati relativi alla qualità di frame inoltre ci sono gli array per i colori e per le dimensioni



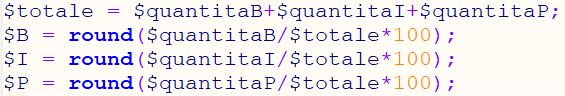
Il primo loop serve per ottenere i dati per le statistiche, quindi la quantità dei frame il colore ad esso associato.



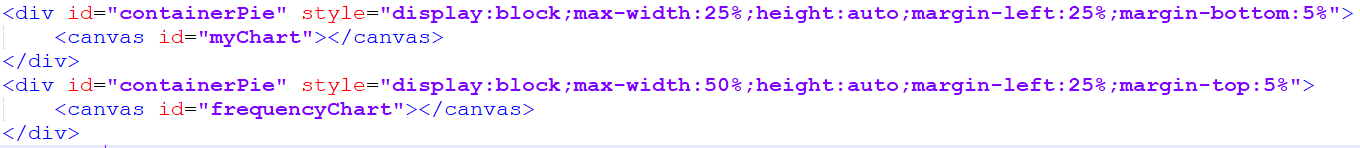
Il secondo loop serve per ottenere ulteriori info come il timeStamp e il sizeBar.



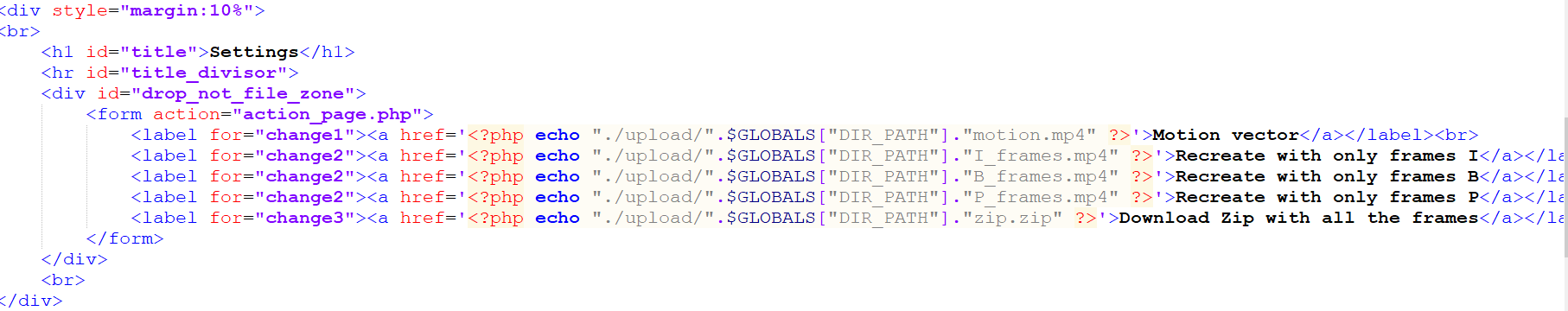
Infine vengono create le variabili con le percentuali da visualizzare.



Dopo c’è l’html della pagina che permette di visualizzare due grafici uno a torta delle statistiche e uno per vedere tutti i frame.

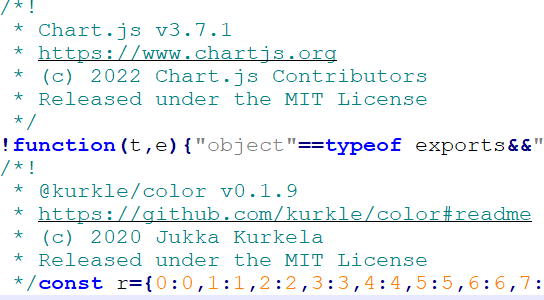


Dopodiché c’è l’html della pagina dov’è possibile scaricare i file creati in precedenza.



### File chart.js

Il file chart.js è uno script che viene utilizzato da stats.php per creare i grafici delle statistiche, questo file js lo abbiamo scaricato da (<https://www.chartjs.org/docs/latest/>), esso è una libreria JavaScript open source per creare grafici interattivi e animati su pagine web. Chart.js sfrutta l'elemento HTML5 canvas. Chart.js permette a grafici, designer e programmatori di visualizzare i dataset tramite diversi tipi di grafici, tra cui grafici a linee, a barre (orizzontali e verticali), radar, polari, ad area, a torta e ad anello. Inoltre, con Chart.js è possibile modificare ed estendere queste tipologie di grafici e scriverne di nuovi.



### File ffstats\_converter.py

Il file ffstats\_converter.py è un file python che viene utilizzato da cmd.php per convertire il file txt contenente tutte le informazioni del video in un file csv contenente tutte le informazioni più facilmente consultabili.

### File \*.css

Questi file, sono i file relativi allo stile delle pagine web, essi permettono alle pagine web di migliorare abbellendo l’estetica.

## Eliminazione Files nel server

### Script

### Crontab

# Test

## Protocollo di test

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Test Case:**  **Riferimento**: | TC-01  REQ-01 | **Nome:** | Funzionamento load balancer basato sul carico |
| **Descrizione:** | Verificare il corretto funzionamento del load balancer | | |
| **Prerequisiti:** | Avere il cluster di server  Avere il load balancer configurato | | |
| **Procedura:** | 1. Saturare la potenza di calcolo del primo server 2. Collegarsi al load balancer 3. Verificare che si è collegati al secondo server 4. Ricollegarsi al load balancer 5. Verificare che si è collegati nuovamente al secondo server | | |
| **Risultati attesi:** | Si aspetta che la procedura venga soddisfatta e che alla fine si è collegati al secondo server ovvero quello con meno carico. | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Test Case:**  **Riferimento**: | TC-02  REQ-02 | **Nome:** | Funzionamento delle sessioni |
| **Descrizione:** | Verificare il corretto funzionamento della gestione delle sessioni | | |
| **Prerequisiti:** | Avere il cluster di server | | |
| **Procedura:** | 1. Collegarsi al primo server 2. Iniziare un’interazione 3. Collegarsi al secondo server 4. Verificare che siano apparse le statistiche sul file caricato in precedenza | | |
| **Risultati attesi:** | Si aspetta che le statistiche visualizzate siano riguardanti quelle del file caricato. | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Test Case:**  **Riferimento**: | TC-03  REQ-03 | **Nome:** | Funzionamento elaborazione in background dei video caricati |
| **Descrizione:** | Verificare il funzionamento dell’elaborazione in background | | |
| **Prerequisiti:** | Avere un server funzionante | | |
| **Procedura:** | 1. Collegarsi al server 2. Caricare un file nella GUI 3. Far avviare i processi 4. Chiudere la GUI 5. Riaprire la GUI dopo un po’ di tempo 6. Verificare che i processi siano continuati | | |
| **Risultati attesi:** | Si aspetta che vengano visualizzate le statistiche una volta riaperto il browser. | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Test Case:**  **Riferimento**: | TC-04  REQ-04 | **Nome:** | Funzionamento upload di un filmato |
| **Descrizione:** | Verificare il funzionamento dell’upload di un filmato di massimo 500MB | | |
| **Prerequisiti:** | Avere un server funzionante | | |
| **Procedura:** | 1. Collegarsi al server 2. Caricare un file nella GUI di dimensioni maggiori di 500MB 3. Verificare che venga mostrato un errore concernente la dimensione troppo grande del filmato caricato. 4. Ricaricare un file nella GUI di dimensioni minori di 500MB 5. Verificare che non vengano dati errori | | |
| **Risultati attesi:** | Si aspetta che inizialmente le procedure del server non vengano eseguite, mentre dopo il secondo upload esse vengano eseguite e appaiano le statistiche. | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Test Case:**  **Riferimento**: | TC-05  REQ-05 | **Nome:** | Produrre statistiche sul video |
| **Descrizione:** | Verificare che vengano create le statistiche sul video | | |
| **Prerequisiti:** | Avere un server funzionante | | |
| **Procedura:** | 1. Collegarsi al server 2. Caricare un file nella GUI 3. Verificare che vengano mostrate le statistiche inerenti ad esso | | |
| **Risultati attesi:** | Si aspetta che vengano visualizzate le statistiche. | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Test Case:**  **Riferimento**: | TC-06  REQ-06 | **Nome:** | Possibilità di scaricare differenti contenuti |
| **Descrizione:** | Verificare che ci sia la possibilità di scaricare i file nelle diverse modalità | | |
| **Prerequisiti:** | Avere un server funzionante | | |
| **Procedura:** | 1. Collegarsi al server 2. Caricare un file nella GUI 3. Verificare che vengano creati i file seguenti:    1. Video con motion vector    2. Video con frame I/B/P    3. Immagini con tutti i frame I/B/P | | |
| **Risultati attesi:** | Si aspetta che vengano creati correttamente i file sopra citati. | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Test Case:**  **Riferimento**: | TC-07  REQ-07 | **Nome:** | Cancellazione dati sul server |
| **Descrizione:** | Verificare che i dati sul server vengano cancellati dopo 1 ora | | |
| **Prerequisiti:** | Avere un server funzionante | | |
| **Procedura:** | 1. Collegarsi al server 2. Caricare un file 3. Attendere 1 ora 4. Verificare che si sia svuotata la cache del server e che la cartella locale sia cancellata 5. Verificare che si sia svuotato | | |
| **Risultati attesi:** | Si aspetta che i dati più vecchi di 1 ora non siano più memorizzati. | | |

## Risultati test

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Test Case | Funzionamento | Commento | Data |
| TC-01 | NON OK | Il client quando si connette viene reindirizzato al load balancer con il numero di connessioni minore e non con il carico minore. | 07.04.2022 |
| TC-02 | OK | Il client in caso dovesse ricollegarsi e viene reindirizzato su un server diverso dal precedente, deve poter continuare la sua esperienza senza interruzioni. | 14.04.2022 |
| TC-03 | OK | Quando viene chiusa la GUI e si riapre, il processo dei file non si deve fermare. | 14.04.2022 |
| TC-04 | OK | L’utente può caricare solo un file mp4 con dimensioni inferiori a 500 MB. | 14.04.2022 |
| TC-05 | OK | Il sever crea le statistiche inerenti al file mp4 caricato e vengono visualizzate nel sito. | 14.04.2022 |
| TC-06 | OK | È possibile scaricare i vari file creati dal server: motion vector, video con solo frames I/B/P, zip con i singoli frames. | 28.04.2022 |
| TC\_07 | OK | Le cartelle create da più di 1 ora vengono cancellate. | 28.04.2022 |

## Mancanze/limitazioni conosciute

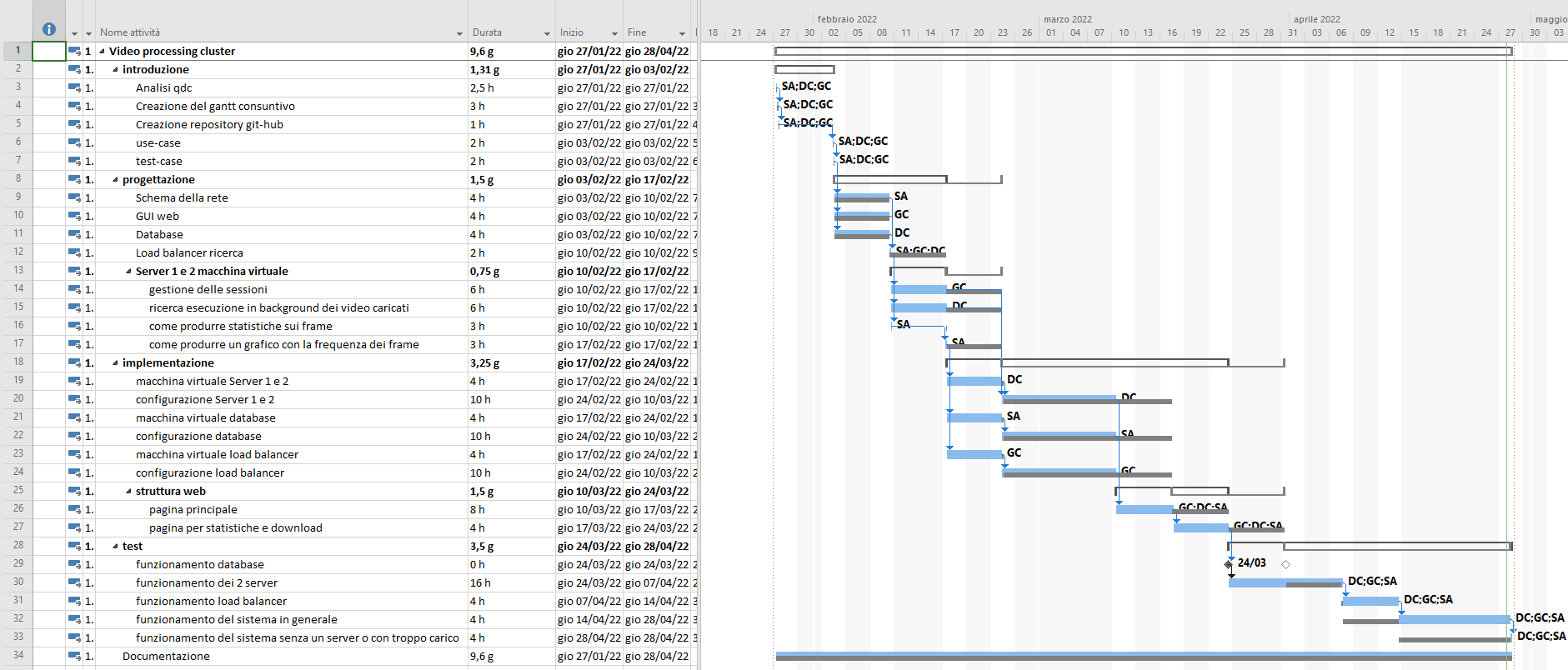
A livello estetico manca un po' di parte grafica che renderebbe il sito più bello, semplice e intuitivo. Inoltre un’aggiunta di un input per i file, senza il tag ma con un’apposita area stile dropzone sarebbe esteticamente più bello e funzionale (*userfriendly*).

Successivamente si potrebbe mettere questo servizio online e quindi mancherebbe uno spazio fisico dove salvare l’applicativo e farlo raggiungere da chiunque tramite l’ausilio di un browser con accesso ad Internet e con un determinato dominio.

A causa della nostra progettazione, non siamo riusciti a rendere il processing dei video asincrono. Quando si carica un files, infatti, tutte le versioni di esso vengono create (motion vector, zip con ogni frames e video con solo frame I/B/P), invece di creare solo le versioni richieste.

# Consuntivo

Rispetto alla pianificazione preventiva, nel Gantt consuntivo sono cambiati diversi tempi di diverse attività, questo era dovuto dal fatto che sono stati calcolati male alcuni tempi e l’importanza di alcune attività. Non sono state prese in considerazione ore di margine per eventuali problemi riscontati durante l’implementazione. Nonostante ciò, siamo comunque riusciti a stare nei tempi e a finire il progetto base, ma mancherebbero ancora alcune funzioni.



# Conclusioni

## Sviluppi futuri

Come sviluppo futuro si potrebbe migliorare la parte dei server rendo il load balancer basato sul carico e non sulle connessioni ed anche implementando un sistema per rendere più veloci i processi mettendo le azioni in parallelo (background). Poi si può implementare una grafica più bella e user friendly con la pagina principale che contenga una dropzone per il caricamento del file.

## Considerazioni personali

### Samuele Abbà

In conclusione, posso dire che il progetto mi ha insegnato moltissimo, sia a livello personale che a livello lavorativo. Essendo un progetto a gruppi è stato interessante lavorare con i miei compagni, non è stato facile soprattutto all’inizio ma conoscendoci meglio siamo riusciti ad andare d’accordo e a lavorare bene assieme.

Essendo un progetto a gruppi è stato più difficile tenere il tutto ordinato, sia lato di codice che lato dei diari.

Infatti, durante questo progetto a mio parere non abbiamo tenuto molta cura ai dettagli nei diari e in quello che andavamo a svolgere durante ogni giornata di lavoro, infatti ci siamo concentrati più sul funzionamento rispetto all’estetica del sito e del codice. Nonostante ciò ho migliorato di molto le mie competenze in php, lavorare con dei sistemi come il load balancer (con Nginx) e i due server in cluster (con Memcached) e nella gestione di un progetto con altre persone. Il risultato finale del progetto mi ha abbastanza soddisfatto, anche perché inizialmente non eravamo minimamente in grado di farlo e alla fine abbiamo comunque raggiunto l’obbiettivo. Grazie a questo ho aumentato la mia autostima e la mia voglia di mettermi in gioco in qualcosa che non conosco bene con anche qualcuno che non conosco bene. Come ultimo ma non meno importante a livello di tempistiche posso dire che sono sufficientemente soddisfatto del progetto siccome non siamo riusciti a gestire al meglio tutto il tempo, a nostra disposizione infatti ci siamo ritrovati a non concludere alcune task.

### Damian Campesi

Come commento finale posso dire che sono contento di aver scelto questo progetto, prima d’ora non avevo mai fatto una cosa del genere e grazie a questo progetto ho imparato cose nuove. Ho utilizzato dei servizi molto interessanti, come Memcached che prima non conoscevo però ho anche avuto modo di mettere alla prova le mie abilità in cose che già conoscevo, come l’utilizzo del crontab o la programmazione in PHP. Riguardo al teamwork credo che abbiamo fatto un buon lavoro, siamo riusciti a dividerci in modo efficiente tutte le attività ed in caso di problemi ci siamo sempre confrontati ed aiutati a vicenda. Nonostante ciò durante il progetto abbiamo riscontrato dei problemi che ci hanno portato al rallentamento della progettazione e alla modifica della struttura da sviluppare.

### Gioele Cavallo

Personalmente ho trovato il progetto molto interessante e formativo. Ho imparato a conoscere più profondamente il sistema Linux server acquisendo più dimistichezza.

Il progetto lo ho trovato differente da quelli precendentemente fatti perché era in grande parte imparare qualcosa che non sapevo, mi ha portato a crescere professionalmente e a mettermi in gioco. Oltre ad essere differente mi è piaciuto che non fosse tanto di programmazione (infatti abbiamo scritto poco codice), ma fosse molto da sistemista, mettendo all’opera dei server che riuscissero a comunicare tra di loro.

Globalmente sono soddisfatto perché siamo risuciti a rispettare tutte le specifiche (tranne una che per avere un LB basato sul carico bisognava pagare). Se dovessi rifare il progetto userei qualche framework in js che permette una comunicazione più facile e veloce tra il server ed il client, creando una pagina dinamica con i dati che si visualizzano mentre il server continua ad elaborare il file in background.

Al livello del team sono felice che siamo riusciti a dividerci i compiti bene. Quando qualcuno aveva bisogno di una mano c’era sempre chi era disposto a smettere di svolgere il proprio compito per aiutare, e questa cosa mi rende molto felice perché ho capito di essere stato affianco ad un buon team composto da persone competenti ed altruiste.   
Inoltre le idee di tutti era messe in discussione in modo costruttivo senza ridicolizzarle, anche se molto diverse da ciò che si pensava fosse la strada migliore, erano accolte senza pregiudizzi e ciò rendeneva l’ambiente lavorativo molto leggero rendendo le persone del team propense a collaborare perché si sentivano ascoltate.

# Bibliografia

## Sitografia

<https://www.php.net/manual/en/index.php> , *Sito di Php*, abbiamo consultato questo sito durante tutto il progetto.

<https://www.w3schools.com/php/default.asp> , *Sito W3schools per php*, abbiamo consultato questo sito durante tutto il progetto.

<https://help.clouding.io/hc/en-us/articles/360019908839-How-to-set-up-Nginx-load-balancing-server-on-Ubuntu-20-04>, *How to set up Nginx load balancing server on Ubuntu 20.04,* 03.02.2022.

<https://turbolab.it/webserver-2954/guida-definitiva-nginx-php-8-ubuntu-centos-come-attivare-installare-configurare-php-fpm-nginx-linux-1957>, *come attivare, installare, configurare PHP-FPM con Nginx su Linux,* 10.02.2022.

<https://www.digitalocean.com/community/tutorials/how-to-share-php-sessions-on-multiple-memcached-servers-on-ubuntu-14-04>, *How To Share PHP Sessions on Multiple Memcached Servers on Ubuntu 14.04,* 17.02.2022.

<https://cloud.netapp.com/blog/azure-anf-blg-linux-nfs-server-how-to-set-up-server-and-client>, *Linux NFS Server: How to Set Up Server and Client,* 24.02.2022.

## Glossario

Cluster: Un cluster di computer è un gruppo di computer collegati che funzionano insieme in modo da essere considerati come un unico computer.

Frame: Singola immagine visualizzabile.

Client: Indica genericamente un qualunque componente software, presente tipicamente su una macchina host, che accede ai servizi o alle risorse di un'altra componente.

Server: Indica genericamente un componente o sottosistema informatico di elaborazione e gestione del traffico di informazioni che fornisce, a livello logico e fisico, un qualunque tipo di servizio ad altre componenti.

Host: Un host di rete è un computer o un altro dispositivo connesso a una rete di computer

Load balancer: È una tecnica informatica che consiste nel distribuire il carico di uno specifico servizio, ad esempio la fornitura di un sito web.

Memcached: È un programma che mette in cache i dati richiesti permettendone la condivisione tramite RAM tra diversi server.

Motion Vector: Nella compressione video è un elemento chiave nel processo di stima del movimento. Viene usato per rappresentare il movimento di un macro blocco in un frame, in base alla posizione del medesimo in un altro frame (chiamato anche frame di riferimento).

Macro blocco: Unità di misura utilizzata per separare le immagini in una griglia, dove ogni cella è un *macro blocco (macroblock)*.

# Allegati

* Mandato e/o QdC
* Prodotto
* Diari di lavoro
* Codici sorgente/documentazione macchine virtuali
* Istruzioni di installazione del prodotto
* Use-case
* Gantt preventivo
* Gantt consultivo