



DietiDeals24

Università degli Studi di Napoli Federico II

Scuola Politecnica e delle Scienze di Base
Dipartimento di Ingegneria Elettrica e delle Tecnologie dell'Informazione
Corso di Laurea in Informatica

Anno Accademico 2023-2024

Scisciola Simone
N86004025

Lucchese Andrea
N86004112

Carandente Ilaria Giuseppina
N86004269

Indice

Traccia	3
DietiDeals24	3
1 Glossario	4
1.1 Obiettivo	4
1.2 Glossario	4
2 Requirement Elicitation	5
2.1 Obiettivo	5
2.2 Introduzione al sistema	5
3 Requirement Analysis	8
3.1 Obiettivo	8
3.2 Use Case Diagram	8
3.3 Utenti target	9
3.4 Tabelle di Cockburn e Mock-up	11
3.4.1 Crea un'asta inversa	11
3.4.2 Accetta un'offerta ricevuta all'asta silenziosa	15
3.4.3 Visualizza i dettagli di un'asta	18
3.4.4 Modificare il proprio profilo	20
3.5 Valutazione dell'usabilità a priori	24
3.5.1 Valutazioni con utenti	24
3.5.2 Modifiche a seguito delle valutazioni	26
4 Requirement Specification	28
4.1 Obiettivo	28
4.2 Class Diagram	28
4.2.1 Class Diagram del dominio del problema	28
4.2.2 Class Diagram per casi d'uso	29
4.3 Dizionario delle classi	52
4.4 Dizionario delle associazioni	53
4.5 Sequence Diagram	55
4.6 Statechart Diagram	57
5 System Design	59
5.1 Architettura e criteri di progettazione	59
5.2 Tecnologie adottate	60
5.2.1 Android	60
5.2.2 AWS EC2	60
5.2.3 Kotlin	61
5.2.4 Coil	62
5.2.5 Java	63
5.2.6 Docker (Compose)	64
5.2.7 PostgreSQL	64
5.2.8 REST API	65
5.2.9 Retrofit	66
5.2.10 Spring Framework	66

5.2.11 SonarQube	67
6 Object Design	68
6.1 Class Diagram del dominio della soluzione	68
6.2 Sequence Diagram di design	68
Bibliografia	70

Traccia

DietiDeals24

DietiDeals24 è una piattaforma per la gestione di aste online. Il sistema consiste in un'applicazione mobile, desktop o web-based, performante e affidabile, attraverso cui gli utenti possono fruire delle funzionalità del sistema in modo intuitivo, rapido e piacevole.

Le principali funzionalità offerte da DietiDeals24 sono indicate di seguito:

- 1 Un utente può registrare un nuovo account ed utilizzarlo per accedere al sistema. Un account può essere di due tipi: venditore o acquirente. La stessa e-mail può essere utilizzata per al più un account venditore e un account compratore. È apprezzata la possibilità di effettuare la registrazione utilizzando credenziali di terze parti (e.g.: Google, Facebook, GitHub, etc...). Gli utenti possono personalizzare il proprio profilo con una short bio, link al proprio sito web / ai propri social, area geografica, etc.
- 2 Il sistema permette ai venditori/compratori di creare aste di diverso tipo per la vendita/acquisto di beni/servizi e presentare offerte per le aste correntemente attive. Ciascuna asta è caratterizzata da una descrizione del bene/servizio in vendita e, optionalmente, da una fotografia dello stesso. Ciascuna asta inoltre è caratterizzata da una categoria (e.g.: elettronica, informatica, giocattoli, alimentari, servizi, etc...), introdotta per facilitare la navigazione tra le tante aste presenti nel sistema.
- 3 Venditori e compratori possono effettuare ricerche tra le aste correntemente attive, filtrando per categoria e/o per parole chiave, e visualizzare i dettagli di ciascuna asta. Inoltre, è possibile visualizzare anche il profilo utente del venditore che ha creato l'asta.
- 4 Un venditore può creare una nuova **Asta a tempo fisso**. Un'asta a tempo fisso è caratterizzata da una data di scadenza, scelta dal venditore. Inoltre, il venditore può specificare una soglia minima (segreta) di prezzo al quale vendere il prodotto. Gli acquirenti possono visualizzare i dettagli dell'asta, inclusa l'offerta più alta ricevuta finora, ma non la soglia minima di prezzo fissata dal venditore. Gli acquirenti possono, fino alla data di scadenza dell'asta, presentare delle offerte migliorative rispetto alla migliore offerta corrente, specificando l'importo desiderato (in €). Al momento della scadenza, il compratore con l'offerta più alta si aggiudica il bene/servizio. Se non si raggiunge la soglia minima segreta impostata dal venditore, l'asta viene considerata fallita. In entrambi i casi, il venditore e tutti gli acquirenti che hanno partecipato all'asta visualizzano una notifica.
- 7 Un venditore può creare una nuova **Asta silenziosa**. In questo tipo di asta, il venditore specifica una data di scadenza e i compratori possono inviare offerte segrete al venditore. Il venditore può scegliere se accettare o rifiutare le offerte ricevute. Una sola offerta può essere accettata per ogni asta.
- 8 Un compratore può creare una nuova **Asta inversa**. In questo tipo di asta, il compratore specifica il prodotto/servizio richiesto, eventualmente inserendo un'immagine dello stesso, un prezzo iniziale che è disposto a pagare, e una data di scadenza. I venditori in grado di fornire quel particolare prodotto/servizio possono quindi partecipare all'asta competendo abbassando il prezzo. In particolare, fino al momento della scadenza dell'asta, i venditori possono presentare offerte al ribasso. Al momento della scadenza dell'asta, il venditore con l'offerta più bassa si aggiudica la fornitura del prodotto/servizio.

CAPITOLO 1

Glossario

1.1 Obiettivo

In questa sezione sono definiti i vocaboli meno comuni utilizzati all'interno della documentazione.

1.2 Glossario

Vocabolo	Definizione
Stakeholders	Insieme dei soggetti che hanno un interesse nei confronti di un'organizzazione e che con il loro comportamento possono influenzarne l'attività. Nel caso dell'ingegneria del software, tutti gli individui interessati alla messa in opera del sistema.
Requirement Elicitation	Raccolta dei requisiti.
Requirement Analysis	Analisi dei requisiti.
Requirement Specification	Specificazione dei requisiti.
System Design	Progettazione del sistema.
Object Design	Progettazione orientata agli oggetti.
Utente loggato	Utente che ha effettuato il login, ovvero l'accesso al proprio account.
Utente target	Utente "tipico" che utilizzerà l'applicativo, individuato a seguito di uno studio demografico.
Use Case Diagram	Diagramma dei casi d'uso.
Class Diagram	Diagramma delle classi.
Sequence Diagram	Diagramma di sequenza.
Statechart Diagram	Diagramma degli stati.

CAPITOLO 2

Requirement Elicitation

2.1 Obiettivo

A seguito di una intervista agli stakeholders per carpire informazioni sul dominio del problema, nonché le funzionalità e le qualità che il software debba possedere per risultare conforme ai bisogni dell'utente, si elencano di seguito tutti i requisiti di sistema individuati:

2.2 Introduzione al sistema

- L'utente che non ha effettuato l'accesso può registrarsi con email correttamente formattata e password.
- Il sistema controlla che l'email abbia il formato corretto (ovvero sia del tipo x+@y+.z+) e che la password sia sicura (ovvero sia lunga almeno 8 caratteri e contenga, nel complesso, almeno una lettera maiuscola [A-Z], un numero [0-9] e un carattere speciale [!@#\$%^&*]).
- L'utente che non ha effettuato l'accesso può registrarsi con un account Facebook già esistente.
- L'utente che non ha effettuato l'accesso può selezionare se il suo nuovo account è di tipo compratore o venditore.
- L'utente che non ha effettuato l'accesso può creare uno e un solo account di tipo compratore con la stessa email.
- L'utente che non ha effettuato l'accesso può creare uno e un solo account di tipo venditore con la stessa email.
- L'utente che non ha effettuato l'accesso può creare un profilo condiviso tra l'account venditore e l'account compratore con la stessa email. La creazione del profilo avviene subito dopo la fase di registrazione account.
- L'utente che non ha effettuato l'accesso può accedere a un account con l'email e password utilizzati nella registrazione.
- L'utente che non ha effettuato l'accesso può accedere con un account Facebook già esistente.
- L'utente che ha effettuato l'accesso può visualizzare il suo profilo.
- L'utente che ha effettuato l'accesso può modificare i dati sul suo profilo, come biografia, link al proprio sito, link social e area geografica.
- Il venditore può creare aste di vendita di un prodotto/servizio. L'asta risulterà attiva (cioè sarà possibile presentare offerte) fin da subito.
- Il venditore può selezionare il tipo di asta da creare. L'asta può essere di tipo "a tempo fisso" o "silenziosa".

- Il venditore di un'asta di qualsiasi tipo può inserire, al momento della creazione dell'asta, una data e ora di scadenza, un titolo, una descrizione, una categoria e optionalmente una o più fotografie per l'asta da lui creata.
- Il venditore di un'asta di qualsiasi tipo può modificare la data e ora di scadenza, il titolo, la descrizione, la categoria e le fotografie (se aggiunte) per l'asta da lui creata.
- Il compratore può presentare offerte per le aste correntemente attive e gestite da venditori.
- L'utente (sia che abbia effettuato l'accesso, sia che non l'abbia effettuato) può ricercare le aste attraverso parole chiave.
- L'utente (sia che abbia effettuato l'accesso, sia che non l'abbia effettuato) può ricercare le aste sulla base della categoria.
- L'utente (sia che abbia effettuato l'accesso, sia che non l'abbia effettuato) può ricercare le aste attraverso parole chiave e filtrando sulla base della categoria.
- L'utente (sia che abbia effettuato l'accesso, sia che non l'abbia effettuato) può visualizzare i dettagli di un'asta.
- L'utente (sia che abbia effettuato l'accesso, sia che non l'abbia effettuato) può visualizzare il profilo del proprietario dell'asta.
- L'utente (sia che abbia effettuato l'accesso, sia che non l'abbia effettuato) può visualizzare le aste attive.
- L'utente che ha effettuato l'accesso può visualizzare le aste che ha creato.
- L'utente che ha effettuato l'accesso può eliminare le aste che ha creato.
- L'utente che ha effettuato l'accesso può visualizzare le aste a cui ha partecipato.
- L'utente che ha effettuato l'accesso può visualizzare l'elenco delle offerte proposte alle aste da lui create.
- Il venditore di un'asta di tipo "a tempo fisso" può stabilire, al momento della creazione dell'asta, una soglia minima segreta per l'asta da lui creata (mai visibile ad altri utenti al di fuori del creatore dell'asta e deve essere un valore maggiore o uguale a 0).
- L'utente (sia che abbia effettuato l'accesso, sia che non l'abbia effettuato) può visualizzare l'attuale offerta più alta dell'asta di tipo "a tempo fisso".
- Il sistema assegna la vincita al compratore di un'asta di tipo "a tempo fisso" che ha offerto la somma più alta entro la data e ora di scadenza dell'asta.
- Il sistema dichiara l'asta fallita se nessun compratore di un'asta di tipo "a tempo fisso" ha offerto una somma più alta della soglia minima entro la data e ora di scadenza dell'asta.
- Il sistema dichiara l'asta fallita se non è stata avanzata alcuna offerta da parte di un compratore di un'asta di tipo "a tempo fisso" entro la data e ora di scadenza dell'asta.
- L'utente che ha effettuato l'accesso può visualizzare le proprie notifiche.
- Il sistema invia una notifica di chiusura dell'asta a tutti i partecipanti dell'asta di tipo "a tempo fisso" (ovvero il venditore e tutti i compratori che hanno offerto almeno una volta una somma di denaro) entro 10 secondi dalla data e ora di scadenza dell'asta.

- Il sistema mostra l'offerta di un'asta di tipo "silenziosa" solo al venditore di tale asta e a colui che ha proposto l'offerta.
- Il venditore di un'asta di tipo "silenziosa" può accettare una e una sola offerta, inviata tra le offerte non ancora rifiutate dell'asta di tipo "silenziosa" da lui creata.
- Il venditore di un'asta di tipo "silenziosa" può rifiutare le singole offerte ricevute all'asta di tipo "silenziosa" da lui creata.
- Il sistema assegna la vincita dell'asta al compratore di un'asta di tipo "silenziosa" la cui offerta è stata accettata dal venditore dell'asta di tipo "silenziosa".
- Il sistema dichiara l'asta fallita se il venditore di un'asta di tipo "silenziosa" non ha accettato alcuna offerta entro la data e ora di scadenza dell'asta.
- Il sistema dichiara l'asta fallita se non è stata avanzata alcuna offerta da parte di un compratore di un'asta di tipo "silenziosa" entro la data e ora di scadenza dell'asta.
- Il sistema invia una notifica di proposta offerta al venditore dell'asta di tipo "silenziosa" che ha ricevuto una nuova offerta alla propria asta.
- Il sistema invia una notifica di chiusura dell'asta a tutti i partecipanti dell'asta di tipo "silenziosa" (ovvero a tutti i compratori che hanno offerto almeno una volta una somma di denaro) entro 10 secondi dal momento in cui è stata accettata un'offerta. Tale notifica indicherà se la propria offerta è stata accettata o rifiutata.
- Il sistema invia una notifica di rifiuto dell'offerta al partecipante dell'asta di tipo "silenziosa" la cui offerta è stata rifiutata dal venditore dell'asta.
- Il compratore può creare un'asta di tipo "inversa".
- Il compratore di un'asta di tipo "inversa" può inserire, al momento della creazione dell'asta, una data e ora di scadenza, un titolo, una descrizione, una categoria, un prezzo di partenza che è disposto a pagare e optionalmente una o più fotografie per l'asta da lui creata.
- Il compratore di un'asta di tipo "inversa" può modificare la data e ora di scadenza, il titolo, la descrizione, la categoria e le fotografie (se aggiunte) per l'asta da lui creata.
- Il venditore in grado di fornire quel particolare prodotto/servizio può presentare offerte per le aste di tipo "inversa" entro la data e ora di scadenza dell'asta. Tale offerta è una somma in euro minore rispetto alla somma più bassa attualmente raggiunta (tale valore deve essere maggiore o uguale a 0).
- Il sistema assegna la vincita dell'asta di tipo "inversa" al venditore che ha offerto la somma più bassa al sopraggiungere della data e ora di scadenza dell'asta a cui ha partecipato.
- Il sistema dichiara l'asta di tipo "inversa" fallita se non è stata avanzata alcuna offerta da parte di un venditore entro la data e ora di scadenza dell'asta.
- Il sistema invia una notifica di chiusura dell'asta a tutti i partecipanti dell'asta di tipo "inversa" (ovvero il compratore e tutti i venditori che hanno offerto almeno una volta una somma di denaro) entro 10 secondi dalla data e ora di scadenza dell'asta.

CAPITOLO 3

Requirement Analysis

3.1 Obiettivo

Le informazioni ottenute attraverso la raccolta sono state organizzate attraverso l'uso di diagrammi ad alto livello, quali diagramma UML dei casi d'uso, tabelle di Cockburn e mock-up.
Sono stati anche individuati gli utenti target del sistema, nonché sono stati effettuati test di usabilità a priori sui mock-up dell'interfaccia utente.

3.2 Use Case Diagram

Il diagramma dei casi d'uso indica per ciascun attore (utente che utilizzerà il sistema) quali sono le funzionalità alle quali egli potrà accedere.

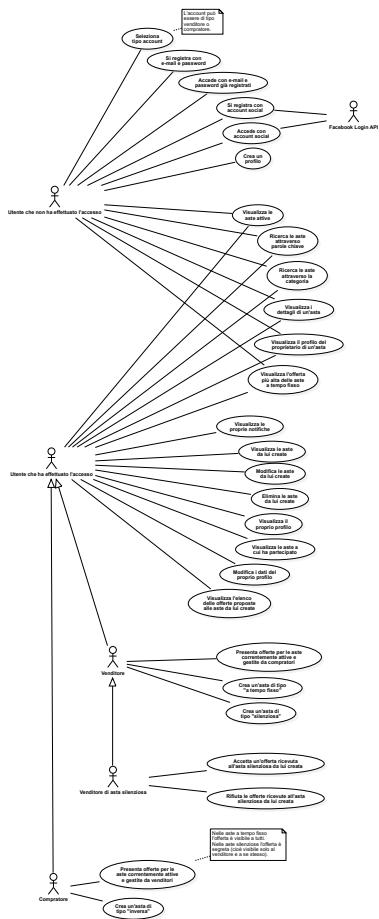


Figura 3.1: Use Case Diagram

3.3 Utenti target

L'individuazione di utenti target risulta cruciale per sviluppare un applicativo che possa essere indirizzato ad una specifica demografica.

In particolare, permette di comprendere quali sono i bisogni delle diverse tipologie di utenti, rendendo semplici le operazioni che hanno bisogno di effettuare più spesso ciascuno di loro e risolvere le frustrazioni che essi possono riscontrare nei confronti di applicativi già esistenti.

Lo studio avviene attraverso la creazione di mock-up definiti "personas". Abbiamo individuato in totale sei gruppi di utenti, dei quali i più prominenti sono quelli rappresentati da Maria Lombardo (persona primaria) e Luca Serra (persona secondaria).



Figura 3.2: Maria Lombardo



Figura 3.3: Luca Serra



Figura 3.4: Marco Rossi



Figura 3.5: Martina Silvestri

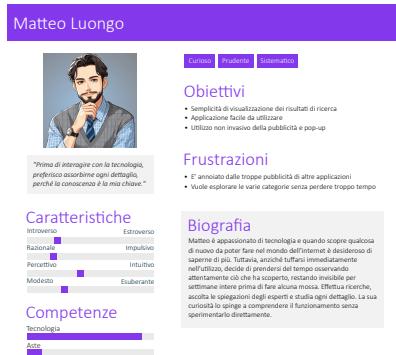


Figura 3.6: Matteo Luongo



Figura 3.7: Arturo Campobello

3.4 Tabelle di Cockburn e Mock-up

La realizzazione dell'interfaccia è stata eseguita attraverso il software di prototipazione Figma (il link al mock-up è visualizzabile [qui](#)).

Il software ha consentito di individuare l'assetto generale dell'interfaccia utente per l'esecuzione di ogni caso d'uso individuato, nonché indicare le trasformazioni dell'interfaccia stessa in caso di errori del sistema.

Basandosi sull'interfaccia realizzata, è stata effettuata la stesura delle tabelle di Cockburn di due casi d'uso significativi.

Lo scopo delle tabelle è quello di presentare in maniera sequenziale come giungere all'esecuzione di un caso d'uso interagendo con l'interfaccia utente.

Sono stati evidenziati anche possibili metodi alternativi per raggiungere lo stesso scopo o errori che potrebbero sorgere.

3.4.1 Crea un'asta inversa

USE CASE #1	Crea un'asta inversa	
Goal in Context	L'utente di tipo "compratore" vuole creare un'asta inversa	
Preconditions	L'utente ha effettuato l'accesso con un account di tipo "compratore"	
Success End Condition	L'utente di tipo "compratore" ha correttamente creato un'asta "inversa"	
DESCRIPTION	Step n°	Compratore
	1	Preme bottone "Crea asta" su mock-up C1 (Figura 3.8)
	2	
	3	Seleziona "Inversa" e clicca "Conferma" sul mock-up P0A (Figura 3.9)
	4	
	5	Preme sul campo di input "Data di scadenza"
	6	
	7	Seleziona la data
	8	Clicca su OK
	9	
	10	Preme sul campo di input "Ora di scadenza"
	11	
	12	Seleziona l'ora
	13	Clicca su OK
	14	

	15	Preme sul campo di input "Prezzo di partenza"	
	16		Mostra il tastierino numerico
	17	Inserisce il prezzo di partenza	
	18	Preme sul campo di input "Nome prodotto"	
	19		Mostra la tastiera
	20	Inserisce il nome del prodotto oggetto dell'asta	
	21	Preme sul campo di input "Categoria"	
	22		Mostra il menù a tendina con le diverse categorie tra cui scegliere
	23	Seleziona la categoria	
	24		Scrive la categoria scelta nel campo di input "Categoria"
	25	Preme sul campo di input "Descrizione"	
	26		Mostra la tastiera
	27	Inserisce la descrizione del prodotto oggetto dell'asta	
	28	Preme sul pulsante "Crea"	
	29		Mostra mock-up P20 (Figura 3.11, Pop-up di successo)
	30	Preme il pulsante X sul mock-up P20 (Figura 3.11)	
	31		Torna al mock-up C1 (Figura 3.8, Finestra Home)
EXTENSIONS	Step n°	Compratore	Sistema
Seleziona asta diversa da quella inversa	3.a	Seleziona tipo di asta diversa da "Inversa" e clicca "Conferma" sul mock-up P0A (Figura 3.9)	
	4.a		Mostra mock-up di creazione asta relativo all'asta selezionata
Seleziona data antecedente a quella odierna	9.b		Mostra mock-up P19 (Figura 3.12) con testo "Non puoi inserire una data antecedente a quella odierna!"
	10.b	Clicca su X sul mock-up P19 (Figura 3.12)	
	11.b		Continua da step 3 di main scenario
Seleziona data odierna e ora antecedente a quella attuale	14.c		Mostra mock-up P14 (Figura 3.13) con testo "Non puoi selezionare un'ora antecedente a quella attuale in data odierna!"
	16.c	Clicca su X sul mock-up P14 (Figura 3.13)	
	17.c		Continua da step 8 di main scenario

Seleziona prezzo di partenza negativo	18.d		Mostra mock-up P10 (Figura 3.14) con testo "Non puoi inserire una somma di partenza minore di 0 €."
	19.d	Clicca su X sul mock-up P10 (Figura 3.14)	
	20.d		Continua da step 13 di main scenario
Alcuni campi obbligatori non compilati	29.e		Mostra mock-up E12 (Figura 3.15) dove vengono segnalati in rosso i campi obbligatori non compilati
	30.e	Riparte da step 3 di main scenario, saltando i campi di input già compilati	
Esce dalla pagina di creazione asta	<i>In qualunque passo del main scenario</i>	Preme qualsiasi tasto di navigazione (della navbar in basso o tasto "indietro" del dispositivo)	
			Mostra mock-up P6 (Figura 3.16) con testo "Se uscirai da questa schermata, i dati inseriti nei campi saranno cancellati. Vuoi proseguire?"
		Clicca su Esci sul mock-up P6 (Figura 3.16)	
			Mostra mock-up corrispondente al tasto cliccato
SUBVARIATIONS	Step n°	Compratore	Sistema
Inserisce immagine	18.s1	Preme sul campo di input "Aggiungi immagine prodotto"	
	19.s1		Mostra il sistema per selezionare le immagini
	20.s1	Seleziona una o più immagini	
	21.s1	Clicca su OK	
	22.s1		Continua da step 16 di main scenario



Figura 3.8: Home compratore



Figura 3.9: Popup scelta tipo di asta da creare

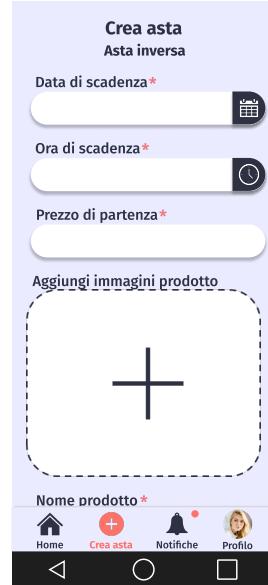


Figura 3.10: Crea asta compratore



Figura 3.11: Successo creazione asta



Figura 3.12: Errore data non valida



Figura 3.13: Errore ora non valida



Figura 3.14: Errore somma di partenza non valida

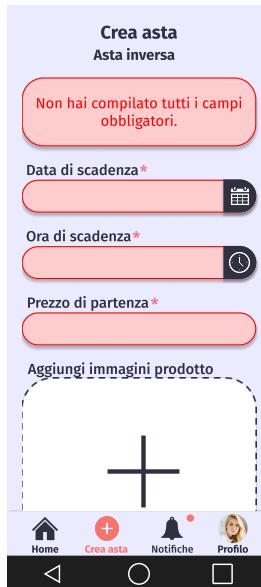


Figura 3.15: Errore campi obbligatori non compilati

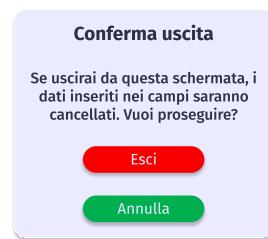


Figura 3.16: Richiesta conferma uscita

3.4.2 Accetta un'offerta ricevuta all'asta silenziosa

USE CASE #2	Accetta un'offerta ricevuta all'asta silenziosa		
Goal in Context	L'utente di tipo "venditore" vuole accettare un'offerta ricevuta in un'asta "silenziosa" da lui creata		
Preconditions	L'utente ha effettuato l'accesso con un account di tipo "venditore" e ha creato un'asta "silenziosa"		
Success End Condition	L'utente di tipo "venditore" ha correttamente accettato un'offerta di un'asta "silenziosa" da lui creata		
DESCRIPTION	Step n°	Venditore di asta silenziosa	Sistema
	1	Preme bottone "Profilo" su mock-up V1 (Figura 3.17)	
	2		Mostra mock-up V7 (Figura 3.18) con tutte le opzioni per utenti loggati
	3	Preme sul bottone "Le mie asta create"	
	4		Mostra il mock-up V11 (Figura 3.19) con tutte le asta create dal venditore
	5	Clicca sull'icona a forma di elenco dell'asta di cui si vogliono visualizzare le offerte ricevute	
	6		Mostra mock-up V13 (Figura 3.20) con l'elenco di tutte le offerte ricevute
	7	Clicca sulla spunta verde dell'offerta che si vuole accettare	
	8		Mostra il mock-up P7 (Figura 3.21) con testo "Confermi di voler accettare questa offerta? Tutte le altre saranno automaticamente rifiutate."
	9	Clicca sul pulsante "Accetta"	
EXTENSIONS	10		Mostra mock-up V14 (Figura 3.22) dove vengono elencate tutte le offerte ricevute a questa asta "silenziosa". L'offerta accettata sarà l'unica in bianco, tutte le altre saranno in grigio. Viene inviata una notifica a tutti coloro che hanno partecipato almeno una volta all'asta per indicare la chiusura della stessa
	Step n°	Venditore di asta silenziosa	Sistema
Esce dalla pagina di gestione delle offerte ricevute	<i>In qualunque passo del main scenario</i>	Preme qualsiasi tasto di navigazione (della navbar in basso o tasto "indietro" del dispositivo)	

			Mostra mock-up corrispondente al tasto cliccato
SUBVARIATIONS	Step n°	Venditore di asta silenziosa	Sistema
Visualizza i dettagli dell'asta silenziosa selezionata	5.s1	Preme sulla parte bianca dell'anteprima dell'asta	
	6.s1		Mostra il mock-up V17 (Figura 3.23) con i dettagli dell'asta selezionata
	7.s1	Clicca sull'icona a forma di elenco dell'asta di cui si vogliono visualizzare le offerte ricevute	
	8.s1		Continua con step 6 di main scenario
Riceve notifica di proposta offerta per l'asta silenziosa	1.s2	Preme sul bottone "Notifiche"	
	2.s2		Mostra il mock-up V6 (Figura 3.24) con la notifica relativa all'offerta ricevuta
	3.s2	Clicca sulla notifica	
	4.s2		Continua con step 6 di subvariation s1



Figura 3.17: Home venditore



Figura 3.18: Menu profilo venditore



Figura 3.19: Aste create venditore

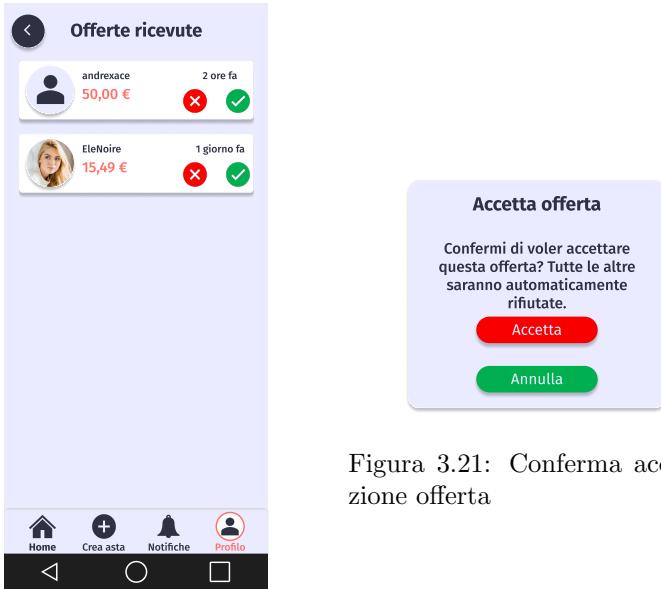


Figura 3.21: Conferma accettazione offerta

Figura 3.20: Offerte ricevute asta silenziosa

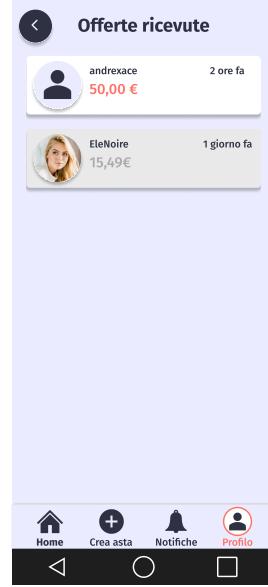


Figura 3.22: Offerte ricevute asta silenziosa dopo aver accettato un'offerta



Figura 3.23: Dettagli asta selezionata

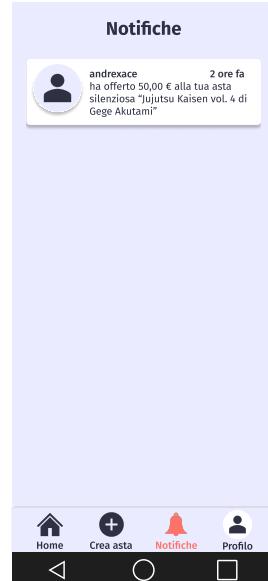


Figura 3.24: Notifiche

3.4.3 Visualizza i dettagli di un'asta

USE CASE #3	Visualizza i dettagli di un'asta		
Goal in Context	L'utente di un qualsiasi tipo vuole visualizzare i dettagli di un'asta creata da un altro utente		
Preconditions	L'utente si trova nella home		
Success End Condition	L'utente visualizza correttamente la pagina con tutti i dettagli dell'asta		
DESCRIPTION	Step n°	Utente	Sistema
	1	Preme sull'area bianca della card di anteprima dell'asta su mock-up C1 (Figura 3.25)	
	2		Mostra mock-up C7 (Figura 3.26) con tutte le informazioni circa l'asta
EXTENSIONS	Step n°	Utente	Sistema
Esce dalla pagina di dettagli dell'asta	<i>In qualunque passo del main scenario</i>	Preme qualsiasi tasto di navigazione (della navbar in basso o tasto "indietro" del dispositivo), il tasto indietro dell'app, il nome o l'immagine del creatore dell'asta	
			Mostra mock-up corrispondente all'elemento cliccato
SUBVARIATIONS	Step n°	Utente loggato	Sistema
Riceve notifica circa un'offerta, la fine o la vittoria all'asta	1.s1	Preme sul bottone "Notifiche"	
	2.s1		Mostra il mock-up C5 (Figura 3.27) con la notifica relativa all'asta
	3.s1	Clicca sulla notifica	
	4.s1		Passa allo step 2 del main scenario
È nella pagina delle aste alle quali ha partecipato	1.s2	Preme sull'area bianca della card di anteprima dell'asta su mock-up C15 (Figura 3.28)	
	2.s2		Passa allo step 2 del main scenario
È nella pagina delle aste che ha creato	1.s2	Preme sull'area bianca della card di anteprima dell'asta su mock-up C14 (Figura 3.29)	
	2.s2		Passa allo step 2 del main scenario



Figura 3.25: Home utente



Figura 3.26: Dettagli asta

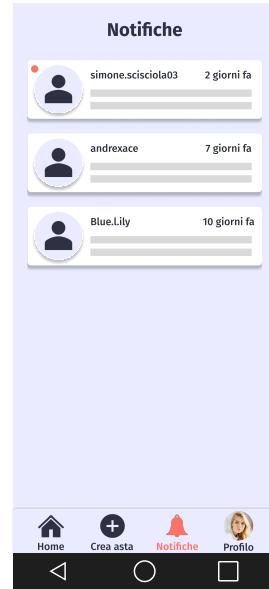


Figura 3.27: Notifiche



Figura 3.28: Aste partecipate



Figura 3.29: Aste create

3.4.4 Modificare il proprio profilo

USE CASE #4	Modificare il proprio profilo		
Goal in Context	L'utente che ha effettuato l'accesso vuole modificare i dettagli salvati nel proprio profilo		
Preconditions	L'utente ha effettuato l'accesso con un account di tipo qualsiasi		
Success End Condition	L'utente ha modificato con successo le informazioni sul suo profilo personale		
DESCRIPTION	Step n°	Utente loggato	Sistema
	1	Preme bottone "Profilo" su mock-up C1 (Figura 3.30)	
	2		Mostra mock-up C6 (Figura 3.31) con tutte le opzioni per utenti loggati
	3	Preme sul bottone "Informazioni utente"	
	4		Mostra mock-up C11 (Figura 3.32) con tutte le informazioni del profilo
	5	Preme sul pulsante di modifica a forma di matita in basso a destra	
	6		Mostra mock-up C12 (Figura 3.33) con i campi aperti per la modifica
	7	Preme sul campo "Nome"	
	8		Mostra la tastiera
	9	Inserisce il proprio nome nel campo	
	10	Preme sul campo "Cognome"	
	11		Mostra la tastiera
	12	Inserisce il proprio cognome nel campo	
	13	Preme sul campo "Data di nascita"	
	14		Mostra il calendario per la selezione della data di nascita
	15	Seleziona la data di nascita e preme su OK	
	16	Preme sul pulsante di conferma in alto a destra	
	17		Mostra mock-up P22 (Figura 3.34)
	18	Preme su "X" del popup	
	19		Ritorna al mock-up C11 (Figura 3.32) con le informazioni aggiornate
EXTENSIONS	Step n°	Utente loggato	Sistema
Alcuni campi obbligatori non compilati	17.e		Mostra mock-up E14 (Figura 3.35) dove vengono segnalati in rosso i campi obbligatori non compilati

	18.e	Riparte da step 7 di main scenario, saltando i campi di input già compilati	
Esce dalla pagina di modifica del profilo	<i>In qualunque passo del main scenario</i>	Preme qualsiasi tasto di navigazione (della navbar in basso o tasto "indietro" del dispositivo)	
			Mostra mock-up P6 (Figura 3.36) con testo "Se uscirai da questa schermata, i dati inseriti nei campi saranno cancellati. Vuoi proseguire?"
		Clicca su Esci sul mock-up P6 (Figura 3.36)	
			Mostra mock-up corrispondente al tasto cliccato
SUBVARIATIONS	Step n°	Utente loggato	Sistema
Inserisce immagine	7.s1	Preme sul tasto "+" accanto alla sua immagine di profilo	
	8.s1		Mostra il sistema per selezionare le immagini
	9.s1	Seleziona un'immagine	
	10.s1	Clicca su OK	
	11.s1		Continua da step 7 di main scenario
Inserisce genere	16.s2	Preme sul campo di input del genere	
	17.s2		Mostra la tastiera
	18.s2	Inserisce il proprio genere	
	19.s2		Continua da step 16 di main scenario
Inserisce area geografica	16.s3	Preme sul campo di input dell'area geografica	
	17.s3		Mostra la tastiera
	18.s3	Inserisce la propria area geografica	
	19.s3		Continua da step 16 di main scenario
Inserisce biografia	16.s4	Preme sul campo di input della biografia	
	17.s4		Mostra la tastiera
	18.s4	Inserisce la propria biografia	
	19.s4		Continua da step 16 di main scenario
Inserisce link personale	16.s5	Preme sul campo di input del link personale	
	17.s5		Mostra la tastiera
	18.s5	Inserisce il proprio link personale	

	19.s5		Continua da step 16 di main scenario
Inserisce link social	16.s6	Preme sul pulsante di uno dei social	
	17.s6		Mostra il popup P4 (Figura 3.37)
	18.s6	Preme sul campo di testo del link social	
	19.s6		Mostra la tastiera
	20.s6	Inserisce il proprio link social	
	21.s6	Preme su "Conferma"	
	22.s6		Torna al mockup C12 (Figura 3.33)
	23.s6		Continua da step 16 del main scenario



Figura 3.30: Home utente



Figura 3.31: Menu profilo utente



Figura 3.32: Profilo personale



Figura 3.33: Modifica profilo personale



Figura 3.34: Pop-up di successo

Figura 3.35: Errore campi non compilati



Figura 3.36: Popup di conferma uscita



Figura 3.37: Popup di inserimento link social

3.5 Valutazione dell'usabilità a priori

La valutazione dell'usabilità consiste nel verificare l'aderenza dell'interfaccia alle 8 regole d'oro di Ben Shneiderman o alle 10 euristiche di Nielsen. In particolare, alcuni punti forti individuati sono stati:

- Consistenza: Lo stile dell'applicazione, sia nei colori che nelle dimensioni di font ed elementi dell'interfaccia rimane costante e coerente.
- Standard: L'interfaccia utilizza convenzioni dell'industria sia nel posizionamento degli elementi sull'interfaccia e sia nelle icone utilizzate.
- Scorciatoie: L'applicazione permette agli utenti di effettuare delle operazioni con un numero estremamente basso di tap e re-direzioni.
- Messaggi informativi: L'applicazione permette agli utenti di essere a conoscenza di esiti negativi delle loro operazioni grazie a dei pop-up informativi. Lo stesso vale per l'esito positivo di una operazione.
- Memoria a breve termine: L'applicazione ha un'interfaccia minimale senza troppi ingombri visivi che possono sovraccaricare la memoria a breve termine dell'utente; in tal modo non si sentirà disorientato dalla mole di informazioni mostrate su schermo.
- Corrispondenza con il mondo reale: L'applicazione utilizza un linguaggio semplice e non costringe gli utenti ad informarsi attraverso fonti esterne per comprendere ciò che gli viene mostrato.
- Controllo dell'utente e prevenzione errori: L'applicazione impedisce all'utente di effettuare delle operazioni importanti senza prima richiedere una conferma, così da consentire di cambiare idea oppure prevenire errori di tap.
- Aiuto e documentazione: L'applicazione fornisce una sezione di aiuto interna che permette all'utente di capire come effettuare passo per passo ogni operazione più importante.

3.5.1 Valutazioni con utenti

Sono stati effettuati una serie di valutazioni di usabilità attraverso i prototipi costruiti con Figma. In particolare, nelle tabelle seguenti sono riportati i casi d'uso testati e, per ogni utente, viene indicato con:

- S = Successo (ovvero la task è stata completata velocemente e senza intoppi)
- P = Successo parziale (ovvero è stato necessario un po' di tempo in più e piccoli suggerimenti)
- F = Fallimento (ovvero la task non è stata completata nonostante i piccoli suggerimenti)
- X = Non testato

Al fine di quantificare la bontà di realizzazione dell'interfaccia e la riposta degli utenti ad essa (in particolare il primo, utilizzeremo un sistema di punteggio per ogni caso d'uso).

Il punteggio è riferito al primo test di usabilità sulla prima versione del prototipo.

Il campione di utenti in esame distingue ogni individuo per sesso, età, livello di inclinazione al digitale e contesto familiare.

In particolare seguiranno le seguenti regole:

- Per ogni caso d'uso, il punteggio massimo attribuibile è da 0 ad N (dove N è il numero di utenti che hanno testato quel caso d'uso).
- Se l'utente ha testato il caso d'uso con successo (S), si somma al totale 1.

	Registrazione account	Accesso account	Ricerca aste	Filtra aste	Visualizza dettagli asta	Visualizza profilo proprietario asta	Visualizza le tue aste create	Modifica la tua asta	Elimina la tua asta
Utente 1	S	S	S	S	S	S	S	S	S
Utente 2	S	S	S	P	S	P	S	S	S
Utente 3	S	S	S	S	S	S	S	S	S
Utente 4	S	S	S	S	S	P	S	S	S
Utente 5	S	S	S	S	P	P	P	S	S
Utente 6	S	S	S	S	P	S	P	S	S
Utente 7	S	S	X	X	P	P	S	S	S
Utente 8	S	S	S	S	S	S	P	S	S
Utente 9	S	S	X	X	S	S	S	P	S

	Visualizza il tuo profilo	Visualizza aste a cui hai partecipato	Modifica il tuo profilo	Visualizza offerte per la tua asta	Fai un'offerta ad un'asta	Crea asta	Accetta offerte asta silenziosa	Rifiuta offerte asta silenziosa
Utente 1	S	S	S	S	S	S	X	X
Utente 2	S	S	P	S	S	S	X	X
Utente 3	S	S	P	S	S	S	S	S
Utente 4	S	S	P	S	S	S	S	S
Utente 5	S	F	P	S	S	S	S	S
Utente 6	S	P	F	S	X	S	X	X
Utente 7	P	S	P	S	X	S	X	X
Utente 8	S	P	S	S	S	S	X	X
Utente 9	S	S	S	S	S	S	X	X

- Se l'utente ha testato il caso d'uso con parziale successo (P), si somma al totale 0,5.
- Se l'utente ha testato il caso d'uso con insuccesso (F), si somma al totale 0.
- Si calcola infine per ogni caso d'uso la percentuale di successo così:

$$\frac{\sum_{utente=1}^N punteggio(utente)}{\sum_{utente=1}^N 1} = \frac{punteggioOttenuto}{punteggioTotale}.$$

Le percentuali di successo per ogni caso d'uso testato al sono:

- Registrazione account: $\frac{9}{9} = 1 = 100\%$
- Accesso account: $\frac{9}{9} = 1 = 100\%$
- Ricerca aste: $\frac{7}{7} = 1 = 100\%$
- Filtra aste: $\frac{6,5}{7} = 0,93 = 93\%$
- Visualizza dettagli asta: $\frac{7,5}{9} = 0,83 = 83\%$
- Visualizza profilo proprietario asta: $\frac{7}{9} = 0,78 = 78\%$
- Visualizza le tue aste create: $\frac{7,5}{9} = 0,83 = 83\%$
- Modifica la tua asta: $\frac{8,5}{9} = 0,94 = 94\%$
- Elimina la tua asta: $\frac{9}{9} = 1 = 100\%$

- Visualizza il tuo profilo: $\frac{8,5}{9} = 0,94 = 94\%$
- Visualizza asta a cui hai partecipato: $\frac{7}{9} = 0,78 = 78\%$
- Modifica il tuo profilo: $\frac{6,5}{9} = 0,72 = 72\%$
- Visualizza offerte per la tua asta: $\frac{9}{9} = 1 = 100\%$
- Fai un'offerta ad un'asta: $\frac{7}{7} = 1 = 100\%$
- Crea asta: $\frac{9}{9} = 1 = 100\%$
- Accetta offerte asta silenziosa: $\frac{3}{3} = 1 = 100\%$
- Rifiuta offerte asta silenziosa: $\frac{3}{3} = 1 = 100\%$

3.5.2 Modifiche a seguito delle valutazioni

Dalle valutazioni effettuate, sono state riscontrate alcune criticità che hanno comportato una rielaborazione di alcuni aspetti dell'interfaccia.

Dopo la risoluzione di tali problemi, il tasso di successo ha registrato un incremento.

Problematica riscontrata	Modifica apportata
La presenza dello sfondo bianco sotto le singole informazioni delle "informazioni utente" ha indotto alcuni soggetti a cliccare direttamente i campi per effettuare una modifica, ignorando la presenza del pulsantino apposito.	Abbiamo rimosso lo sfondo bianco da tutti gli elementi non cliccabili, concentrando l'attenzione del soggetto solo ed esclusivamente sul pulsante di modifica apposito.
All'interno della schermata "home", la presenza di un nome utente all'interno della scheda di anteprima subito al di sotto dell'offerta più elevata ha erroneamente indotto alcuni soggetti a pensare che quell'utente fosse l'offerente del prezzo, e non il creatore dell'asta come inteso.	Abbiamo rimosso il nome dell'utente nelle schede di anteprima delle aste specificandolo solo ed esclusivamente nei dettagli dell'asta, preceduto dalla dicitura "Creato da".
La presenza della propria asta creata all'interno della "home" ha confuso un soggetto e lo ha spinto a voler offrire una somma di denaro per suddetta asta, quando invece ciò non è possibile essendone lui stesso il creatore.	Abbiamo rimosso dalla "home" le aste a cui l'utente non può partecipare, ossia le aste create da altri account dello stesso tipo e le aste da lui stesso create.
La presenza del tasto "home" nella barra di navigazione dell'applicazione ha portato alcuni soggetti a cliccare su di essa per tornare alla schermata principale una volta effettuata una ricerca per parola chiave o per categoria, ignorando il tasto indietro apposito (del dispositivo).	Abbiamo reso il pulsante "home" utilizzabile anche per tornare alla schermata principale una volta effettuata una ricerca per parola chiave o per categoria.
La presenza di ingleismi (logout, guest) ha confuso i soggetti più anziani, ignari del significato della parola.	Abbiamo reso la nostra applicazione completamente in italiano.
Un utente ha provato ad effettuare lo zoom sulle immagini con un pinch out anziché toccando l'immagine stessa.	Tale azione sarà implementata nell'applicazione finale.

Problematica riscontrata	Modifica apportata
Nella sezione "Aiuto", alcuni utenti hanno cliccato sulla parte bianca del pulsante per accedere ai singoli pop-up informativi; quando era inteso cliccare solo sulla freccia blu.	Abbiamo reso cliccabili ogni singolo pulsante bianco nella sezione "Aiuto".
Un utente non esperto del dominio desiderava conoscere quali fossero le caratteristiche di un determinato tipo di asta direttamente dai dettagli dell'asta e non andando a cercare nella sezione "Aiuto".	Abbiamo aggiunto un "?" che rimanda alle informazioni sul tipo di asta visualizzata. Tale bottone si trova vicino al tipo di asta nella sezione "Dettagli asta", raggiungibile cliccando sull'anteprima di un'asta nella "Home".
Un utente ha trovato difficoltà nel modificare il profilo poichè non vedeva il bottone dedicato a tale funzionalità. In particolare, ha cercato il bottone nella parte bassa dello schermo.	Abbiamo spostato il bottone di "modifica profilo" rendendolo un bottone in sovrapposizione in basso a destra all'interno della sezione delle "informazioni utente".

CAPITOLO 4

Requirement Specification

4.1 Obiettivo

I requisiti che sono stati riorganizzati nella fase di analisi sono formalizzati in diagrammi (diagramma di classe, diagramma di sequenza, diagramma degli stati) attraverso l'uso di linguaggi di modellazione come UML.

Per individuare il modello ad oggetti per questo dominio, si è scelto di impiegare l'euristica "Three-Object-Type" perché permette di costruire un modello più flessibile e facile da modificare.

4.2 Class Diagram

Il Class Diagram individua quali sono le entità coinvolte all'interno del nostro dominio e le relazioni che tra esse sussistono.

In particolare, il modello concettuale basato sull'analisi dei requisiti permetterà di creare un modello efficace per la gestione delle aste.

4.2.1 Class Diagram del dominio del problema

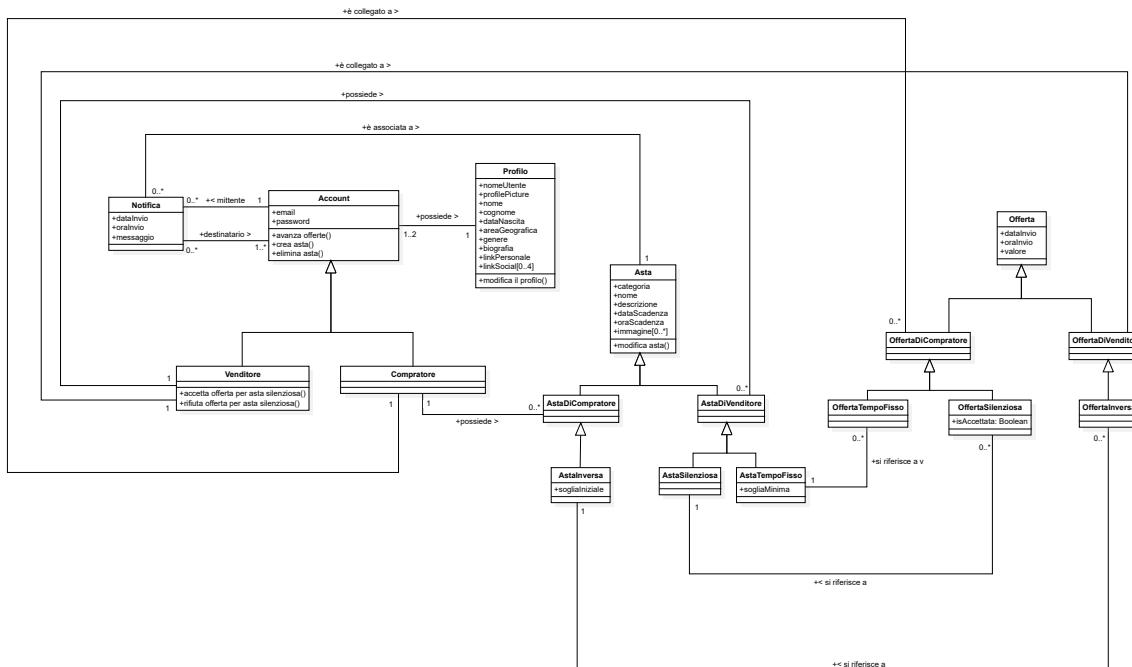


Figura 4.1: Class Diagram del dominio del problema

4.2.2 Class Diagram per casi d'uso

In questa sezione verranno mostrati i diagrammi secondo l'euristica "Three-Object-Type" per ogni caso d'uso. Le classi possono essere di tipo "boundary", "control" e "entity".

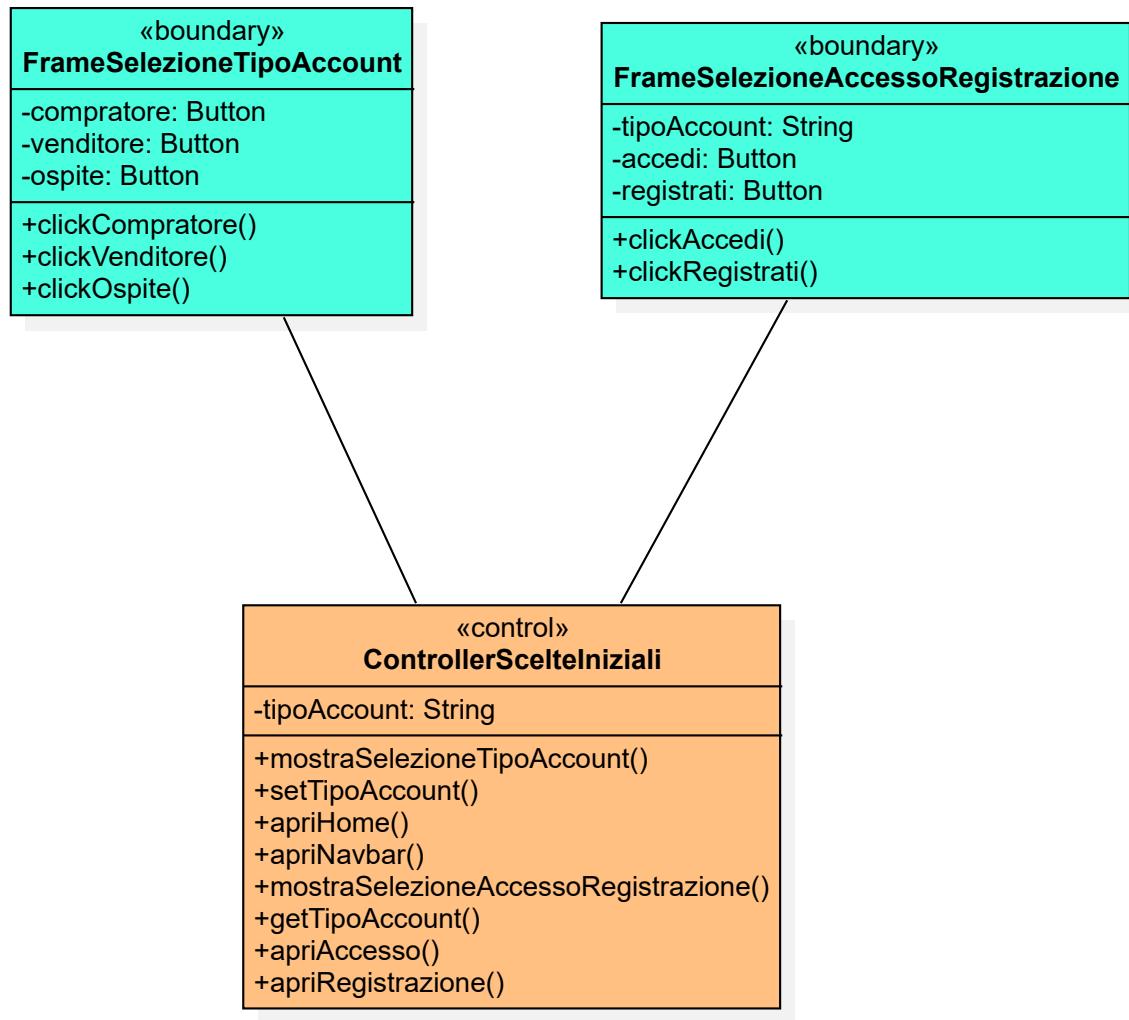


Figura 4.2: Scelta del tipo di account

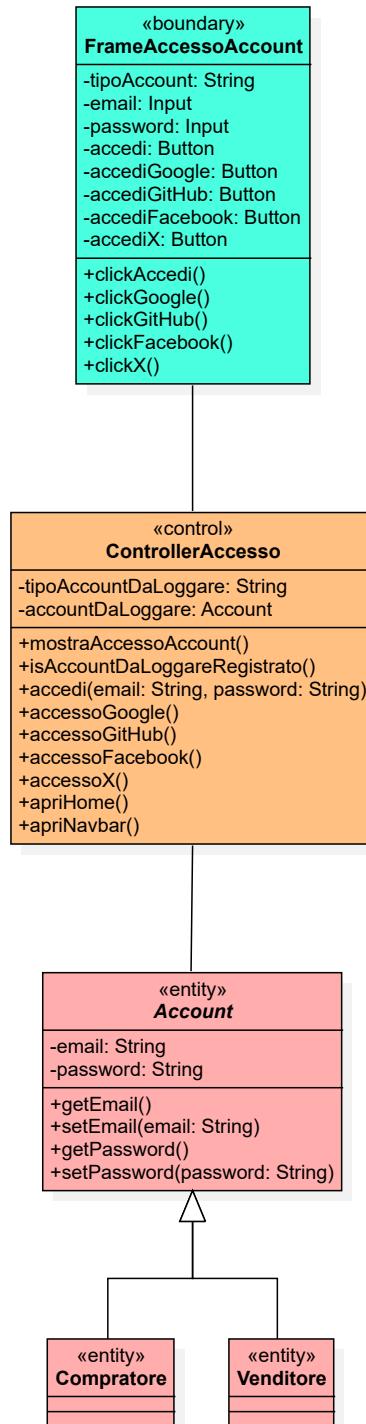


Figura 4.3: Accesso

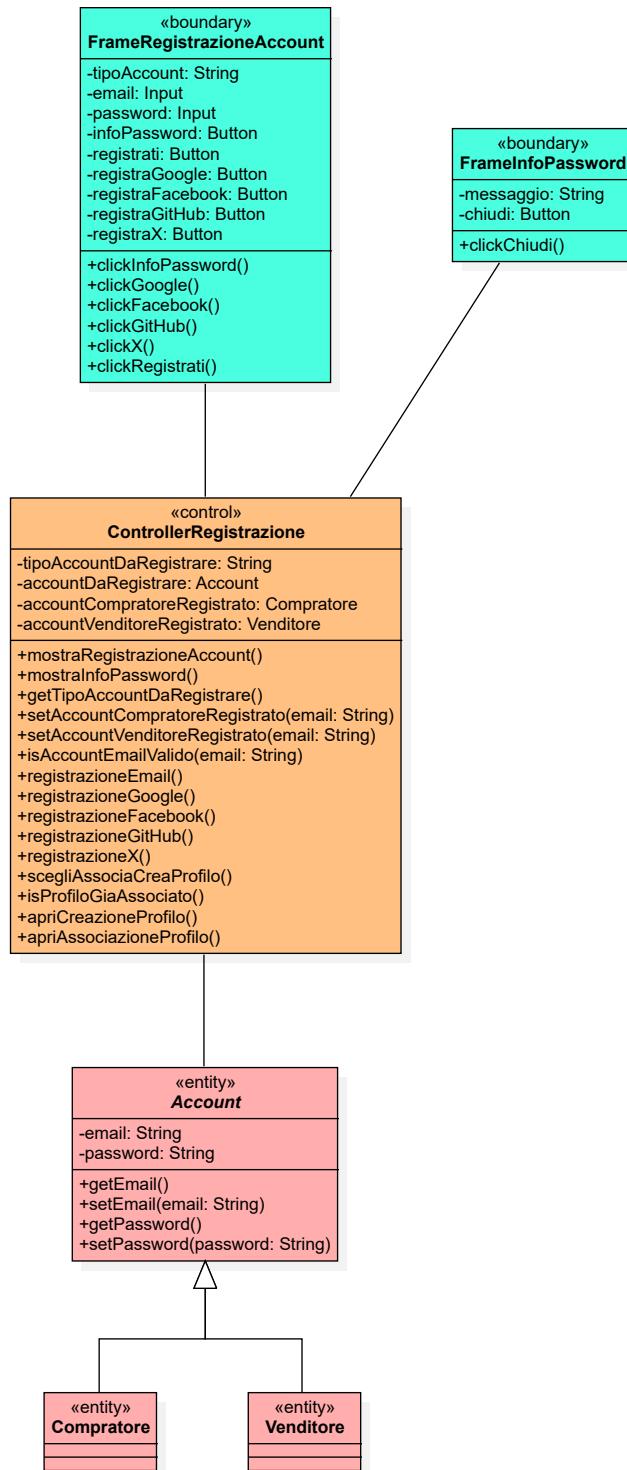


Figura 4.4: Registrazione

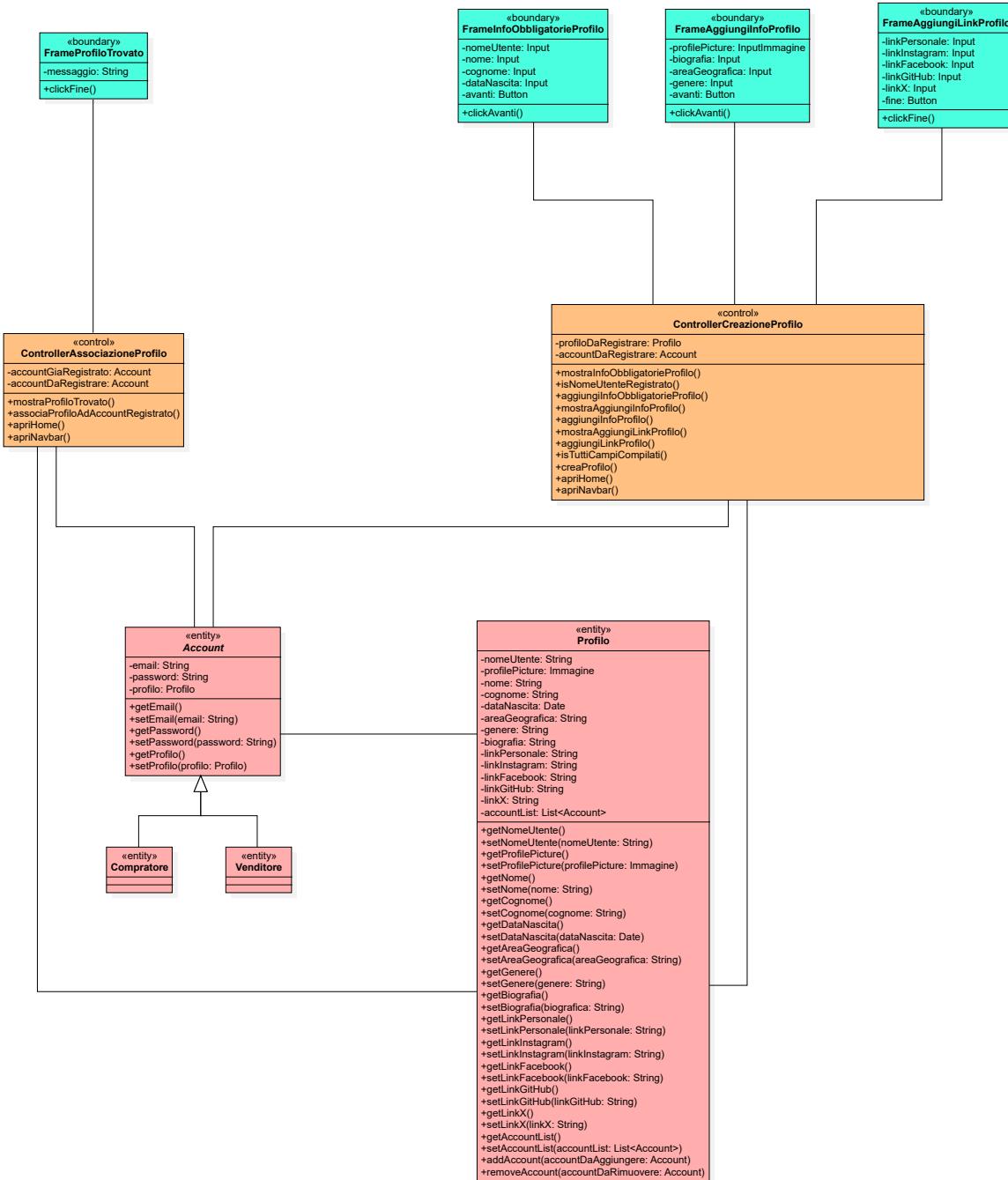


Figura 4.5: Creazione del profilo

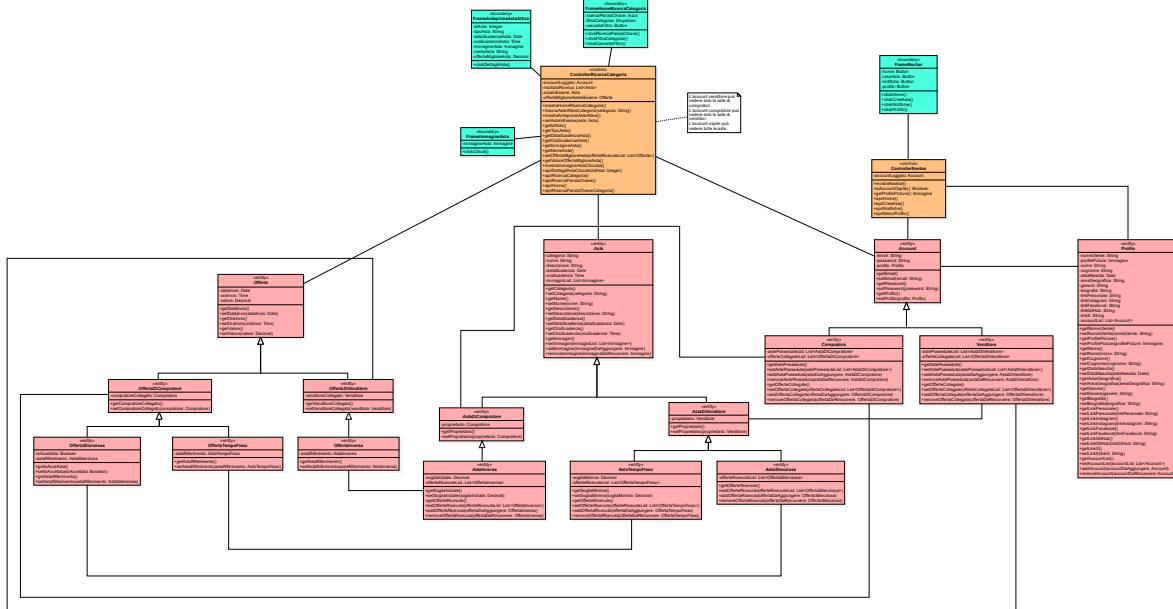


Figura 4.6: Ricerca per categoria

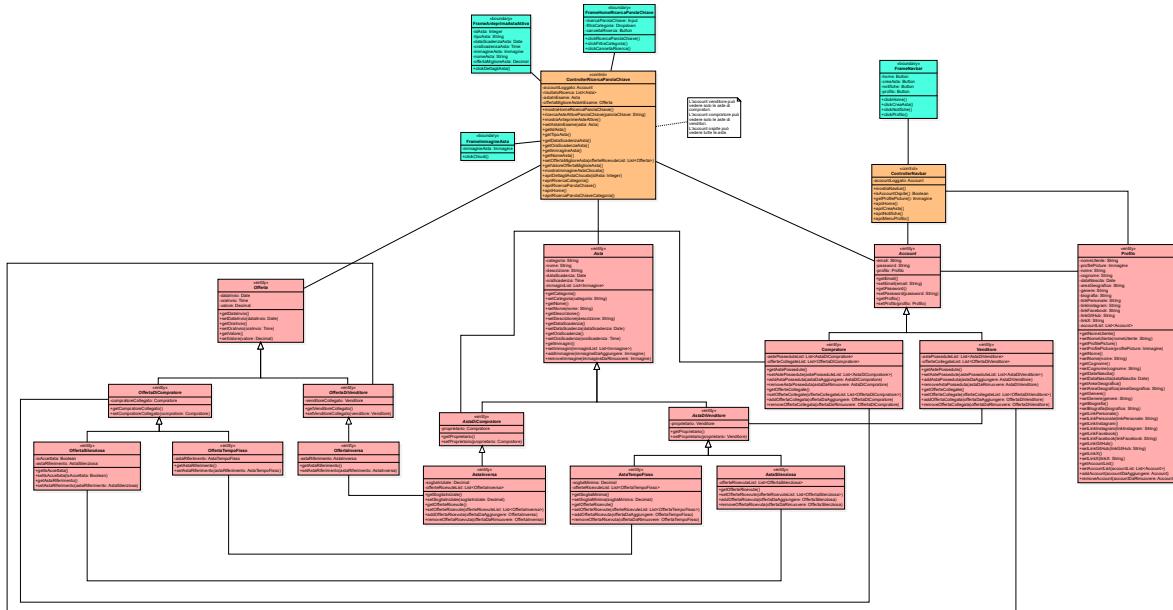


Figura 4.7: Ricerca per parola chiave

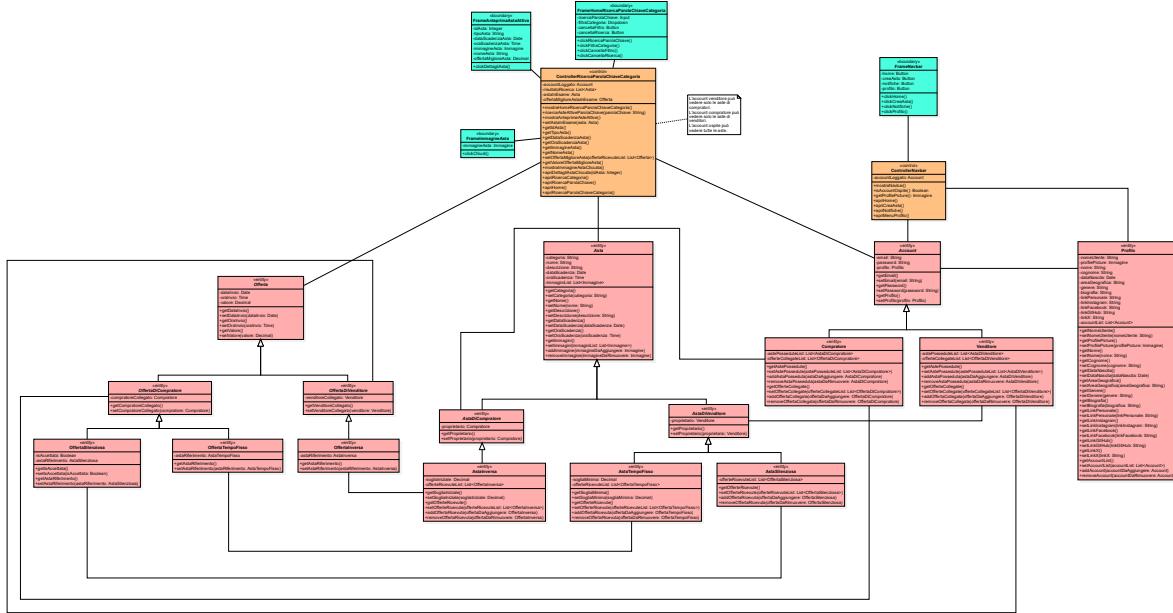


Figura 4.8: Ricerca per parola chiave e categoria

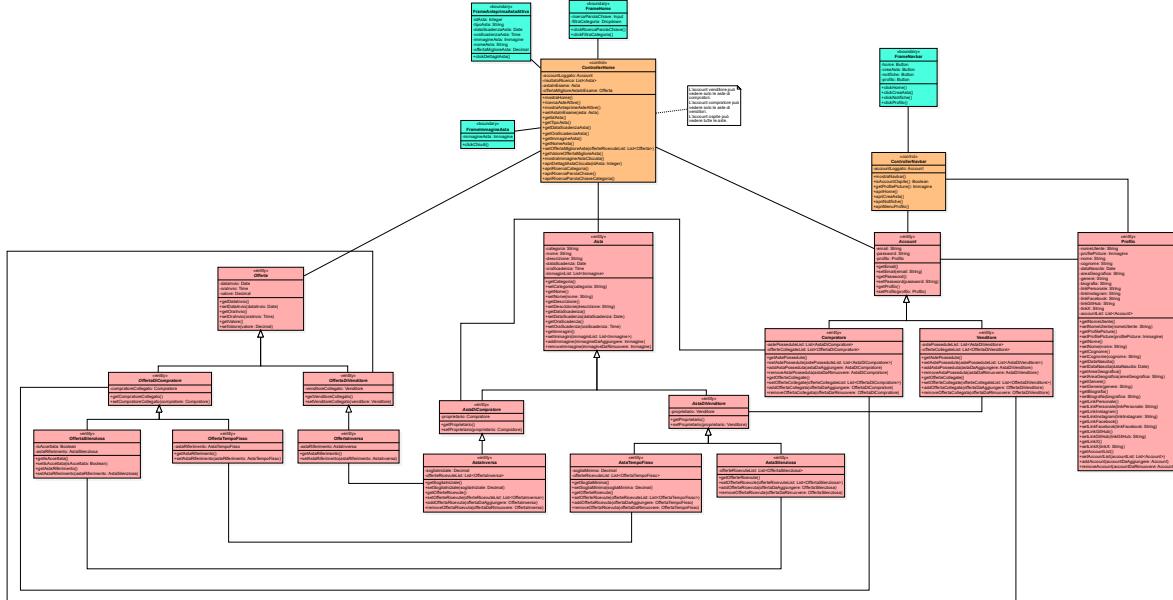


Figura 4.9: Visualizza aste attive

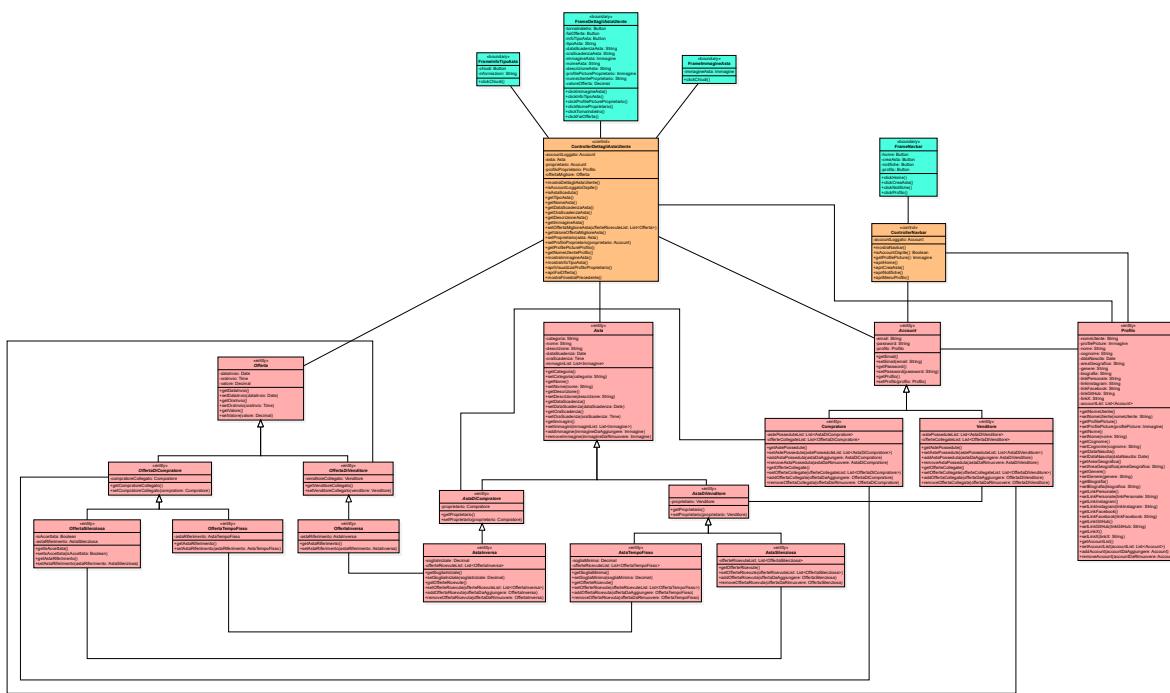


Figura 4.10: Visualizza dettagli asta di un altro utente

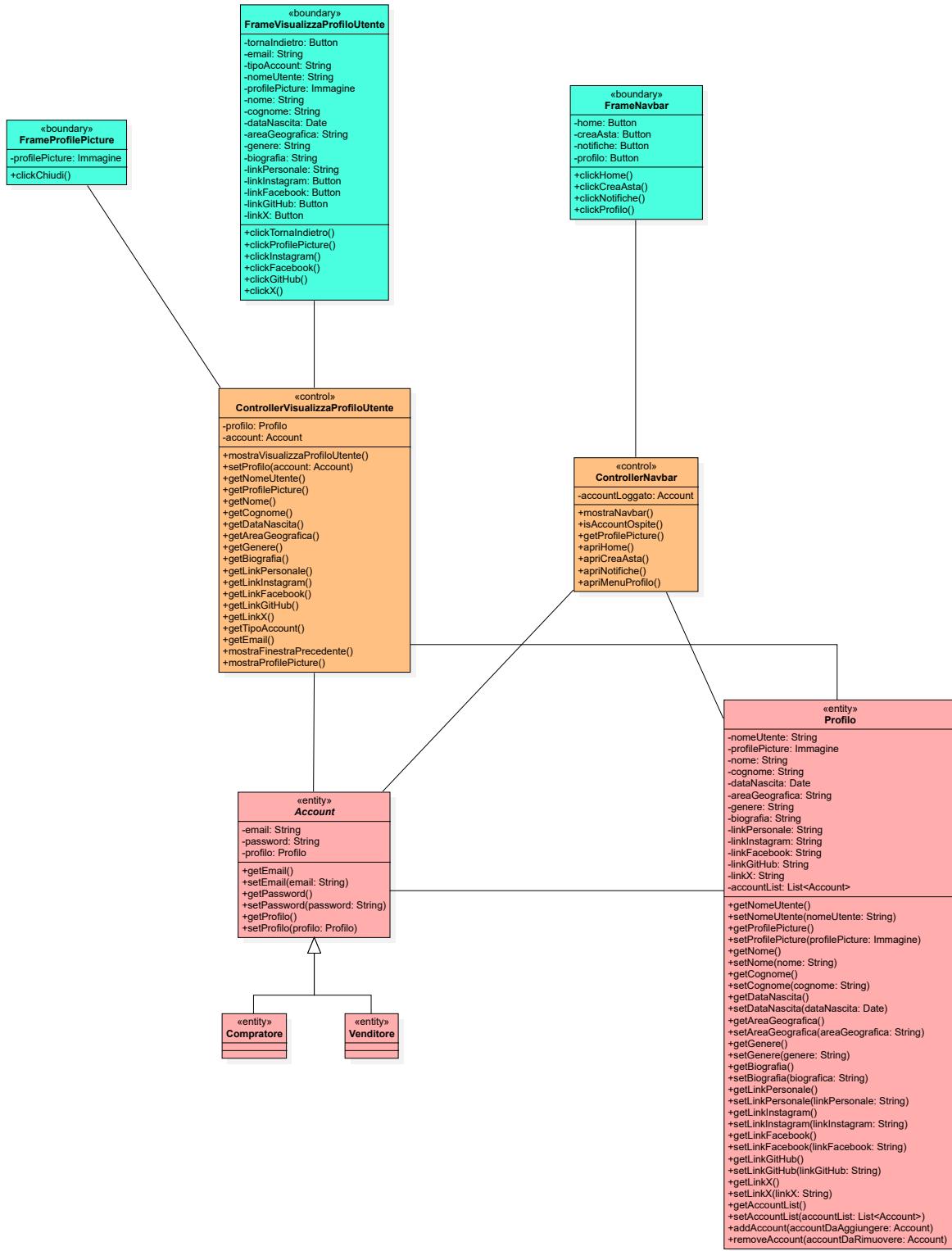


Figura 4.11: Visualizza profilo utente

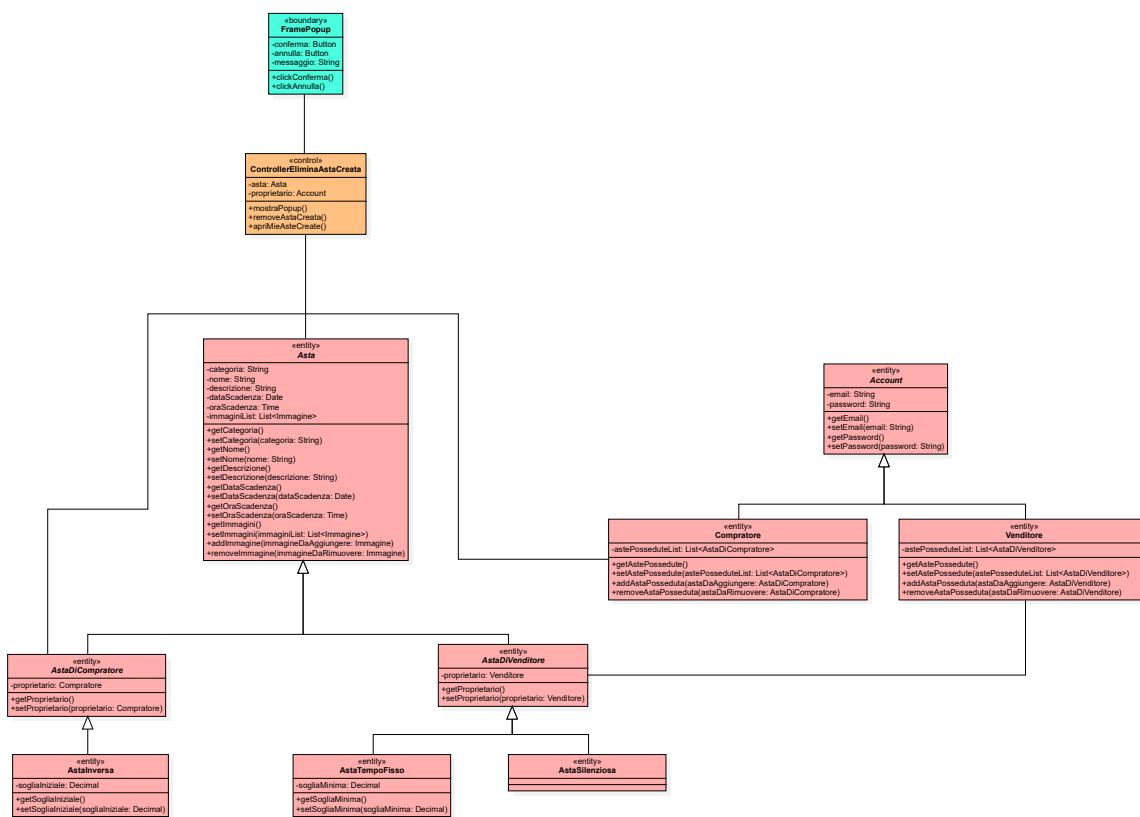


Figura 4.12: Elimina asta creata

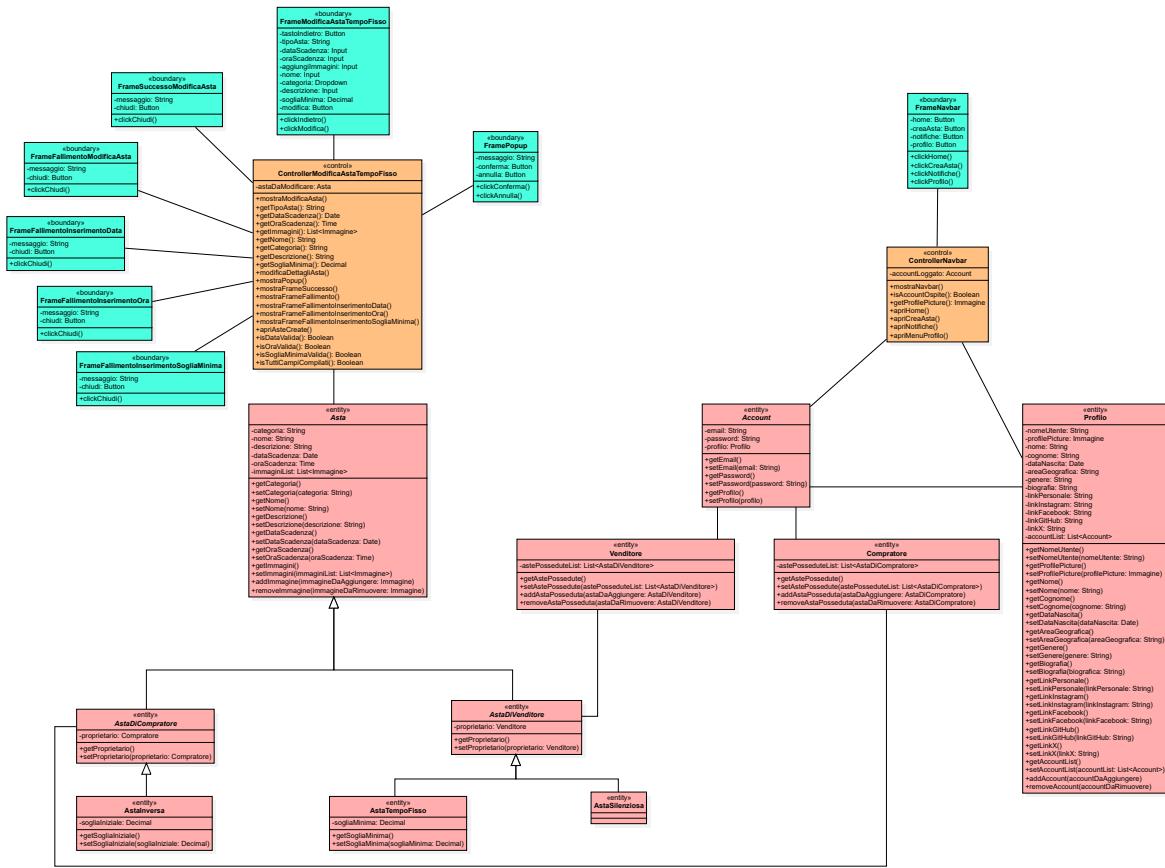


Figura 4.13: Modifica asta a tempo fisso

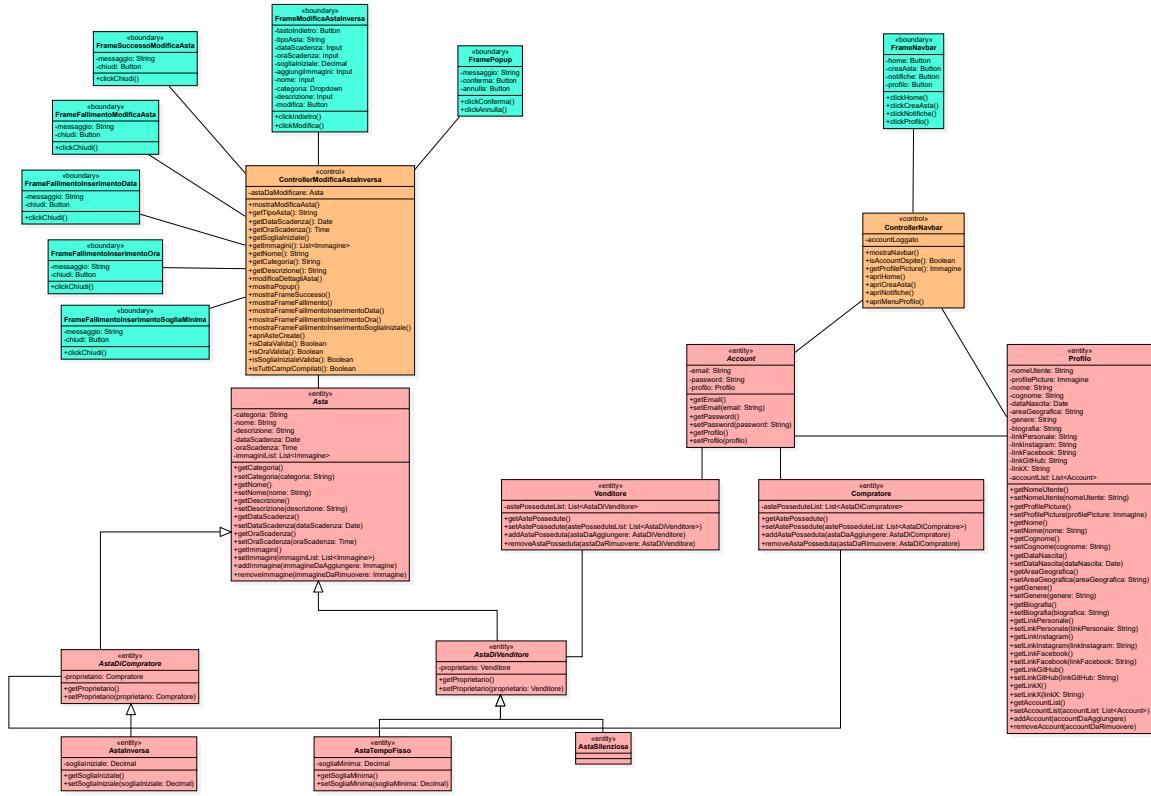


Figura 4.14: Modifica asta inversa

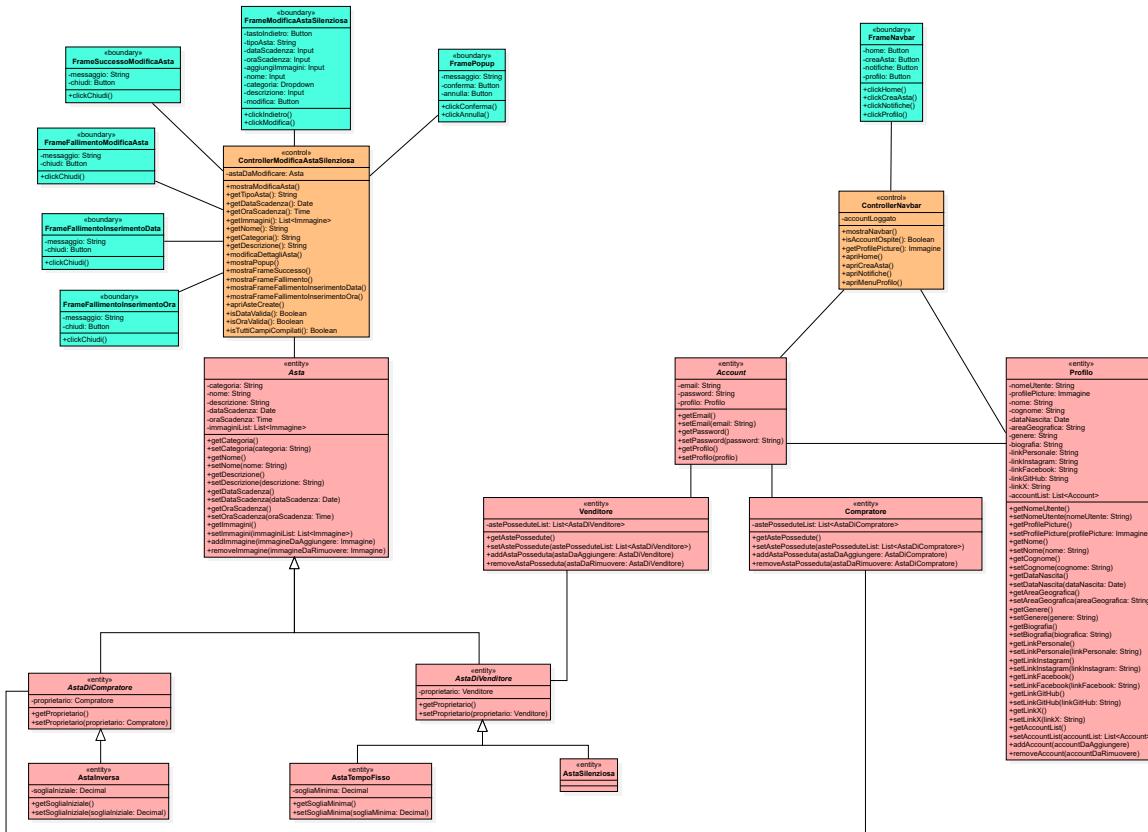


Figura 4.15: Modifica asta silenziosa

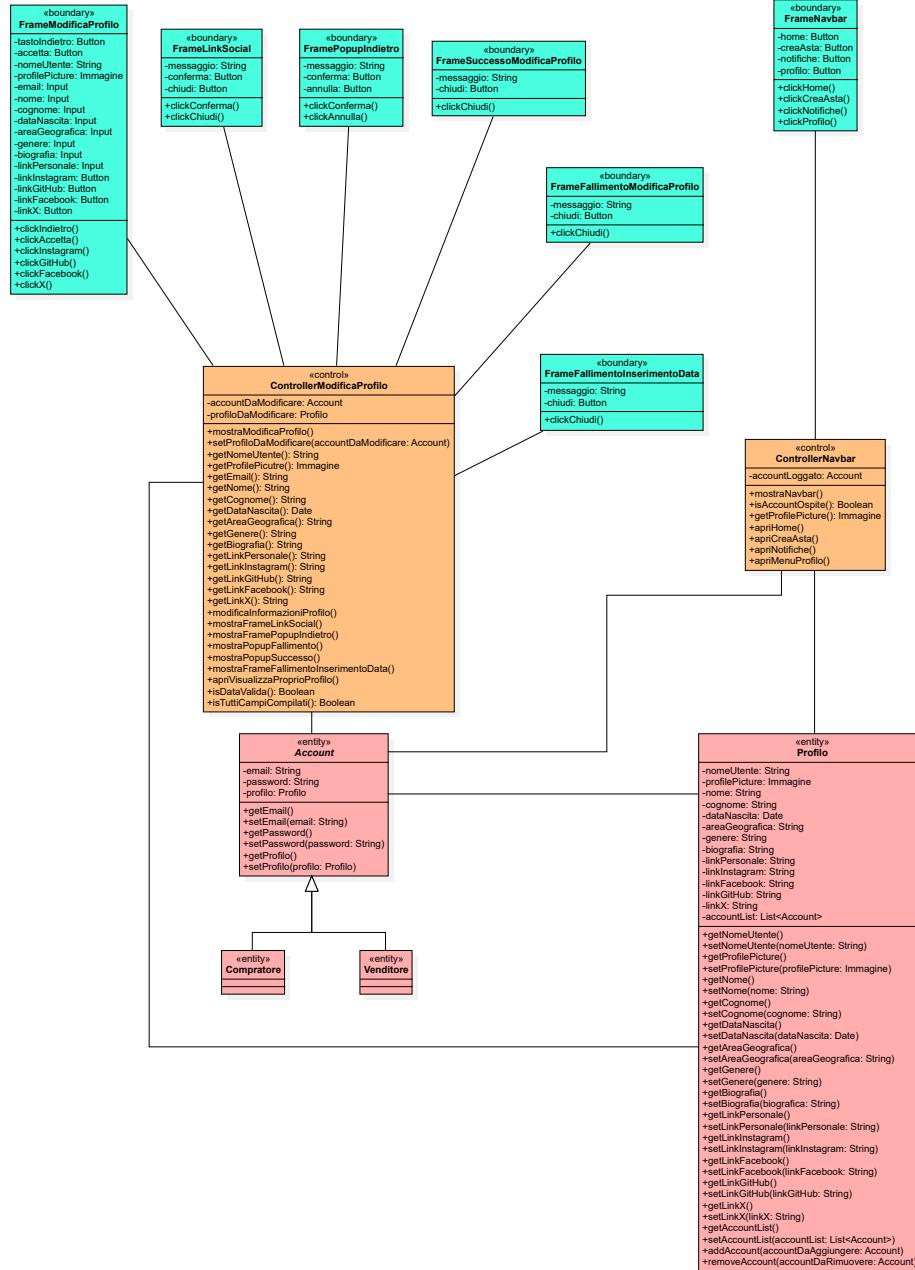


Figura 4.16: Modifica profilo

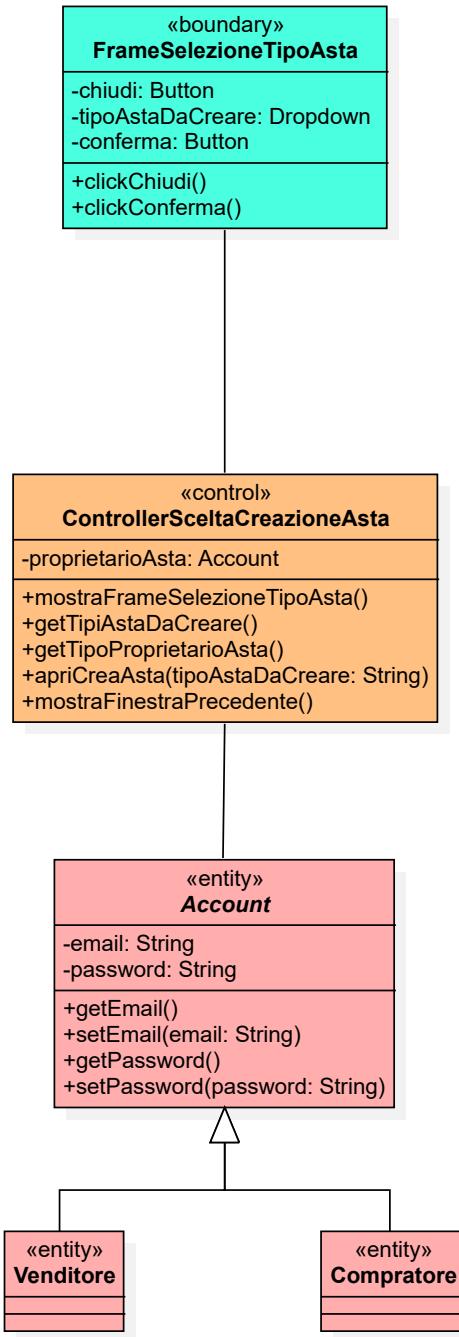


Figura 4.17: Scelta tipo di asta da creare

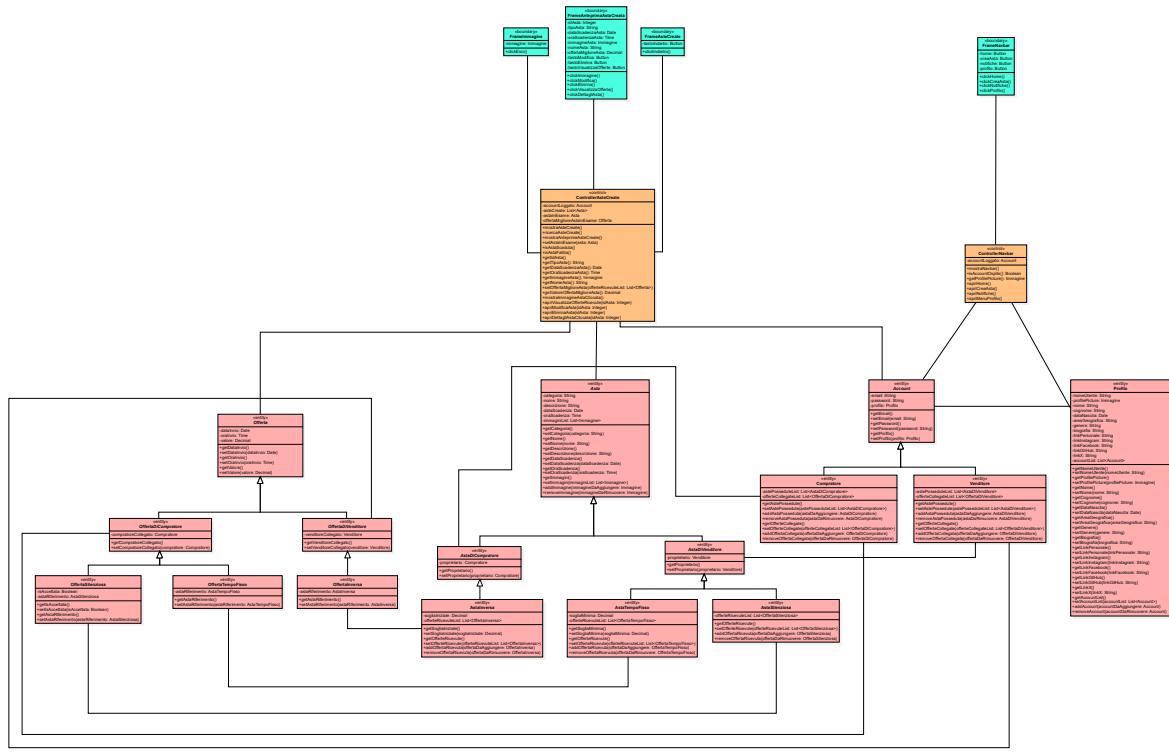


Figura 4.18: Visualizza aste create

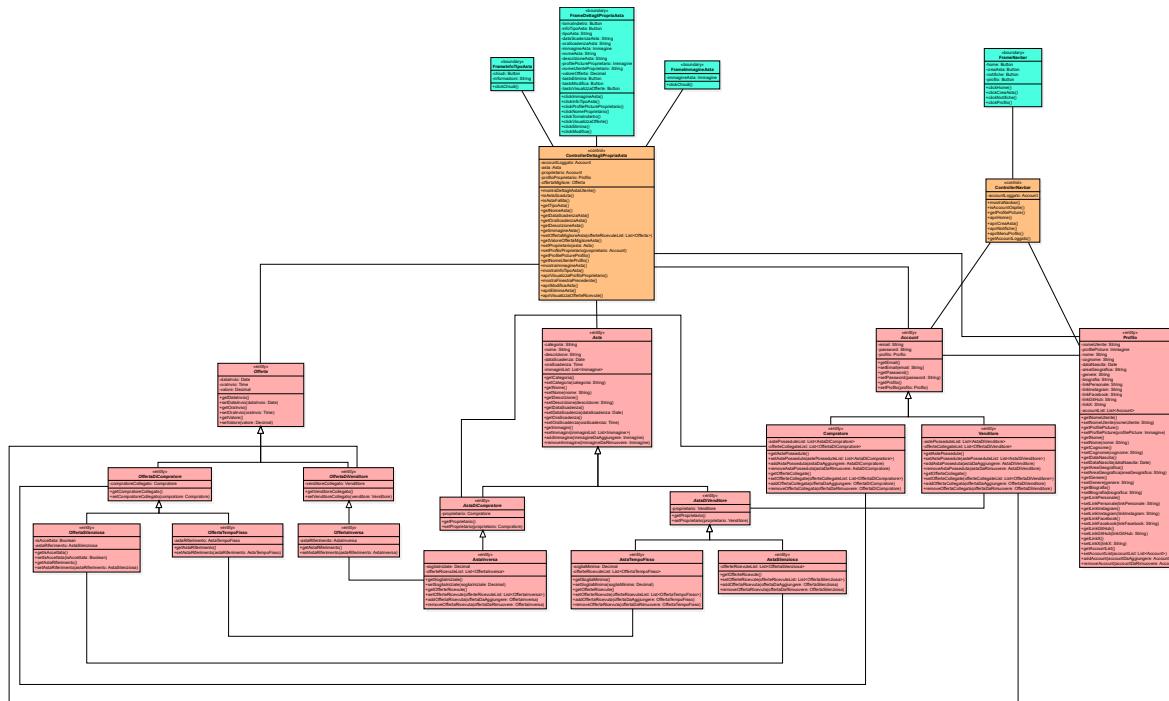


Figura 4.19: Visualizza dettagli della propria asta

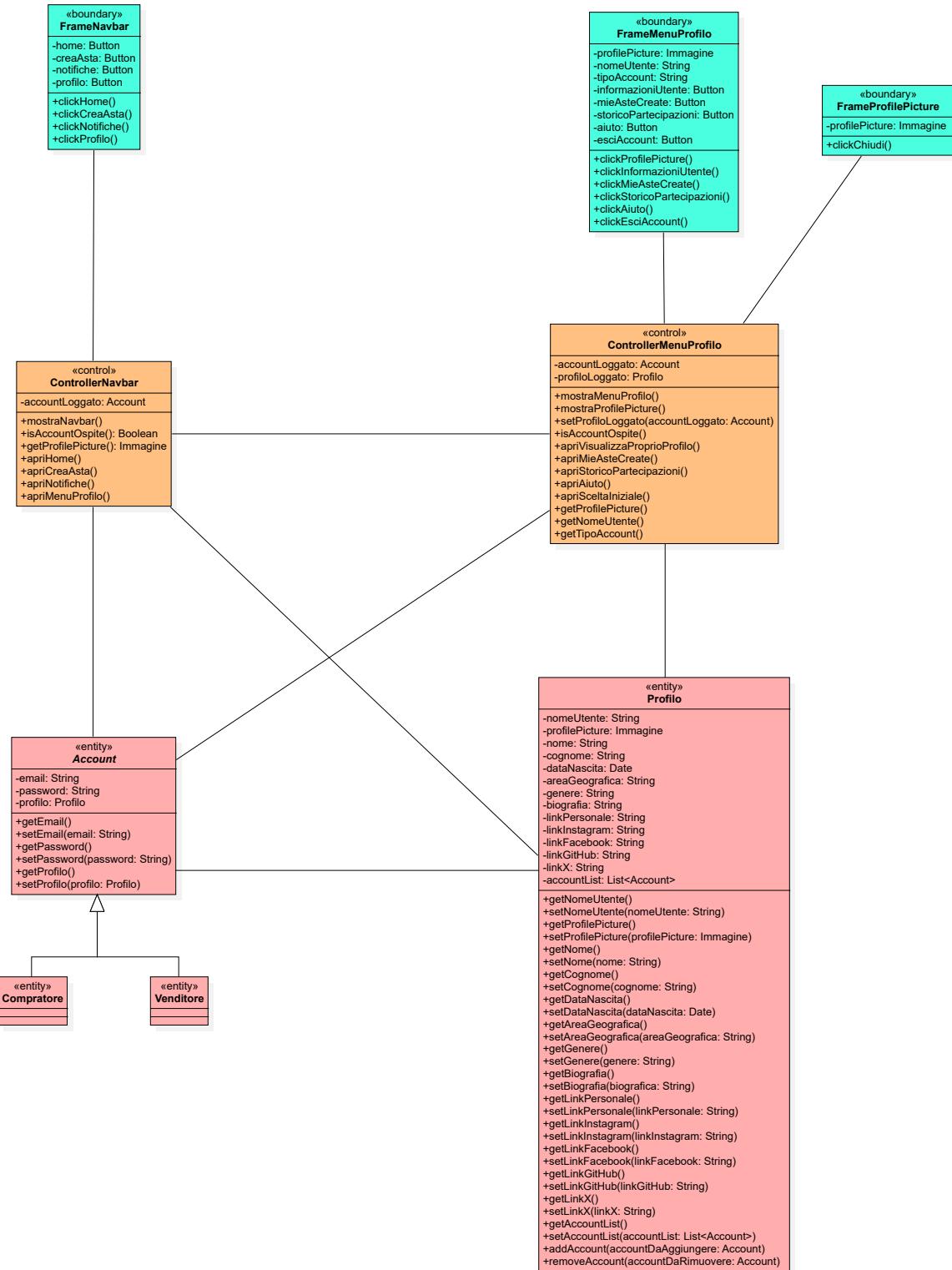


Figura 4.20: Visualizza menu profilo

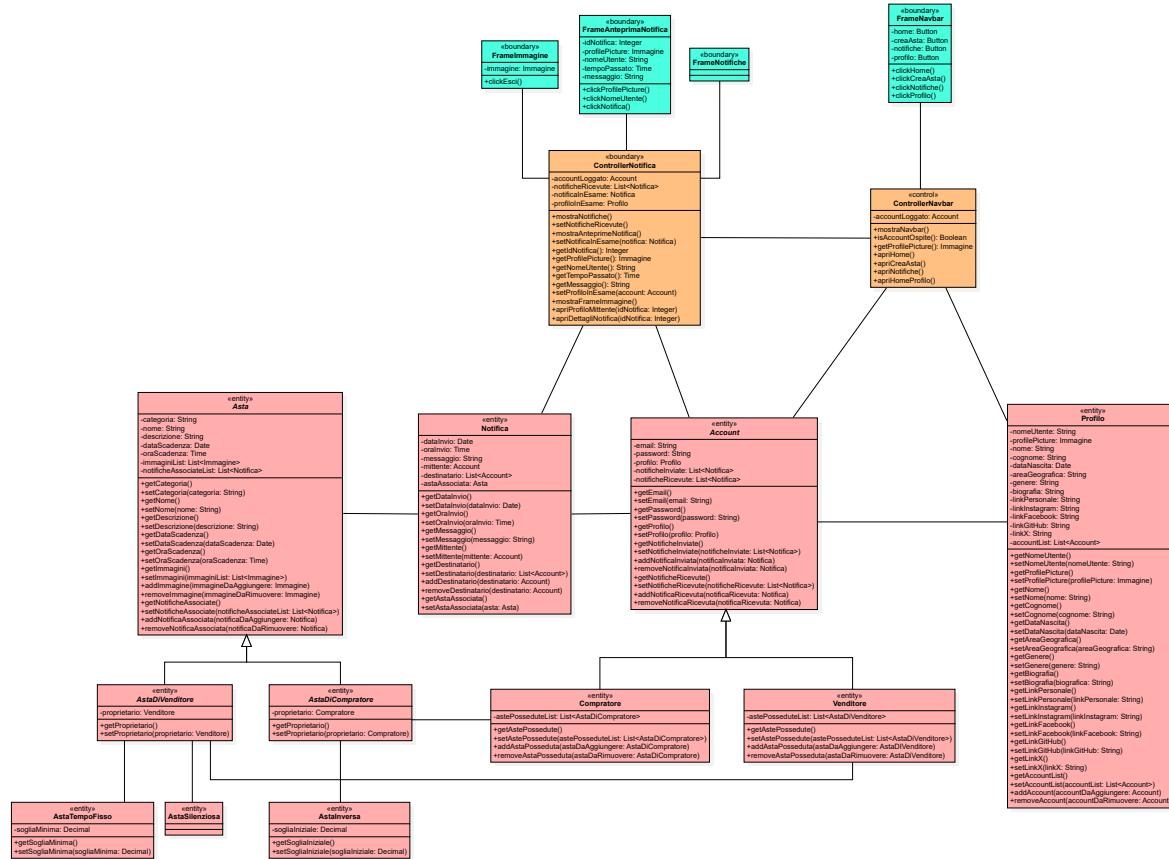


Figura 4.21: Visualizza notifiche

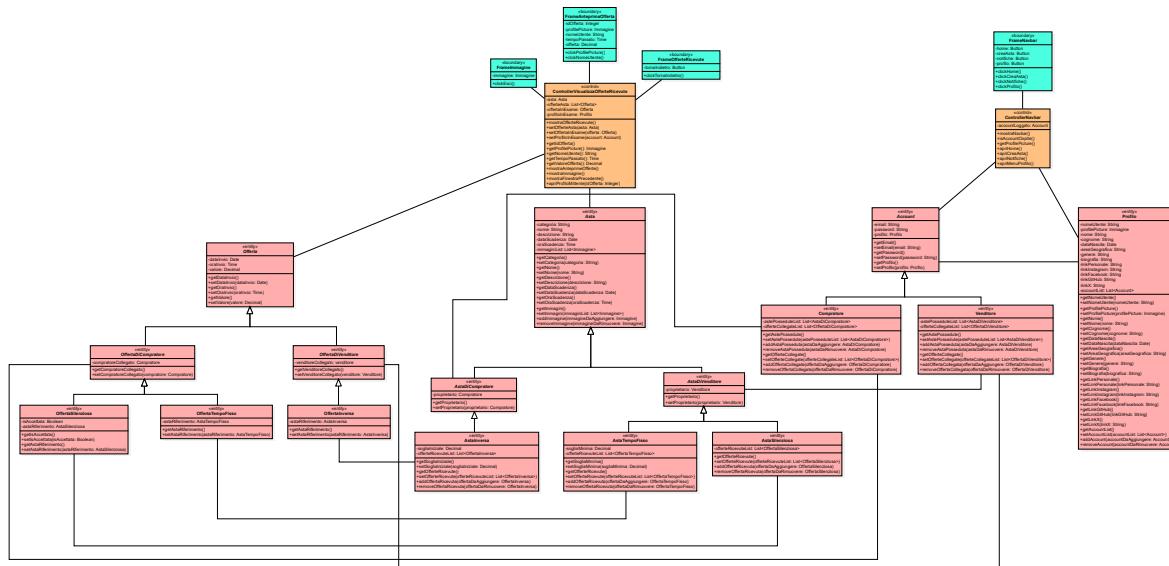


Figura 4.22: Visualizza offerte ricevute

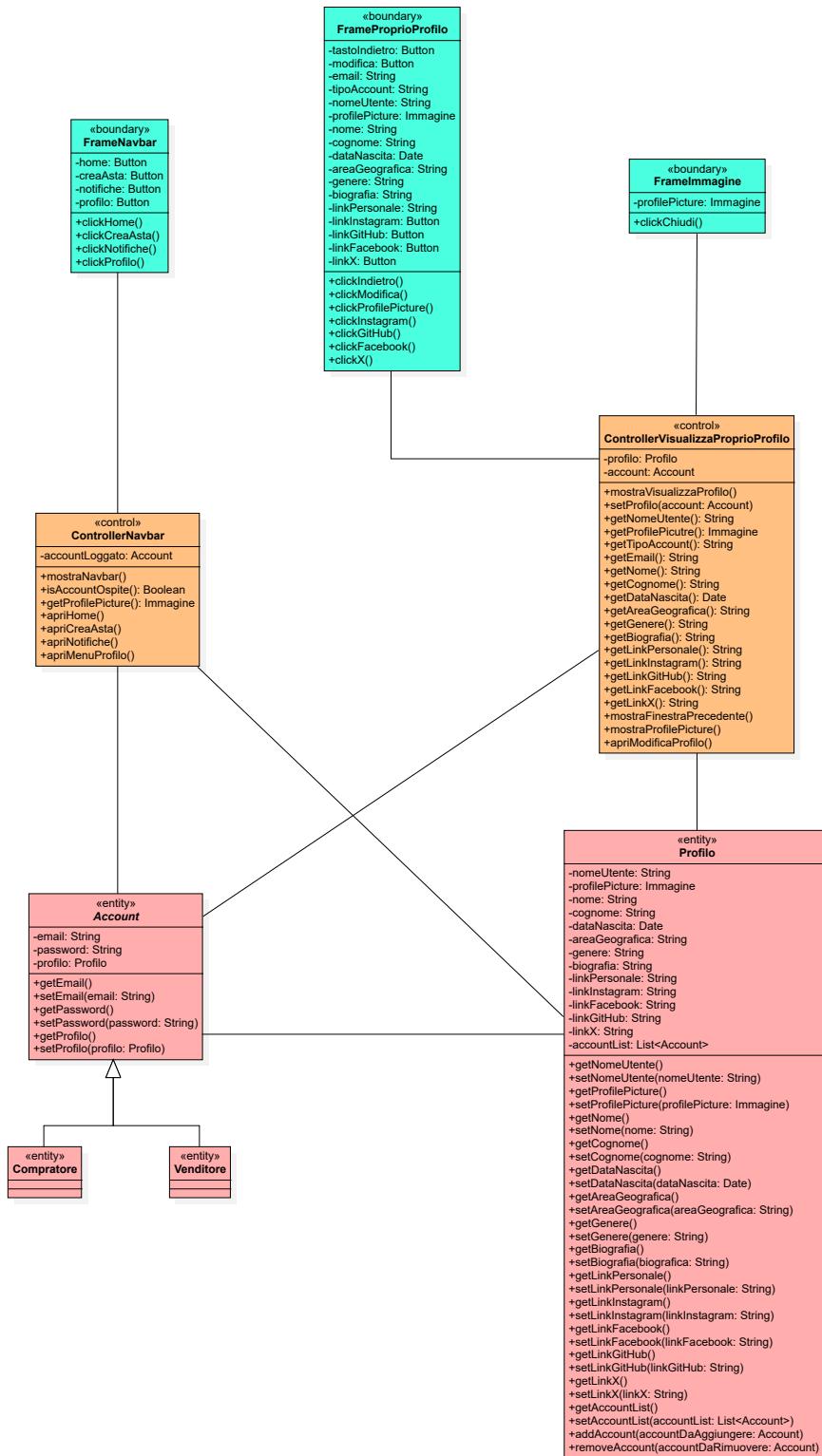


Figura 4.23: Visualizza profilo personale

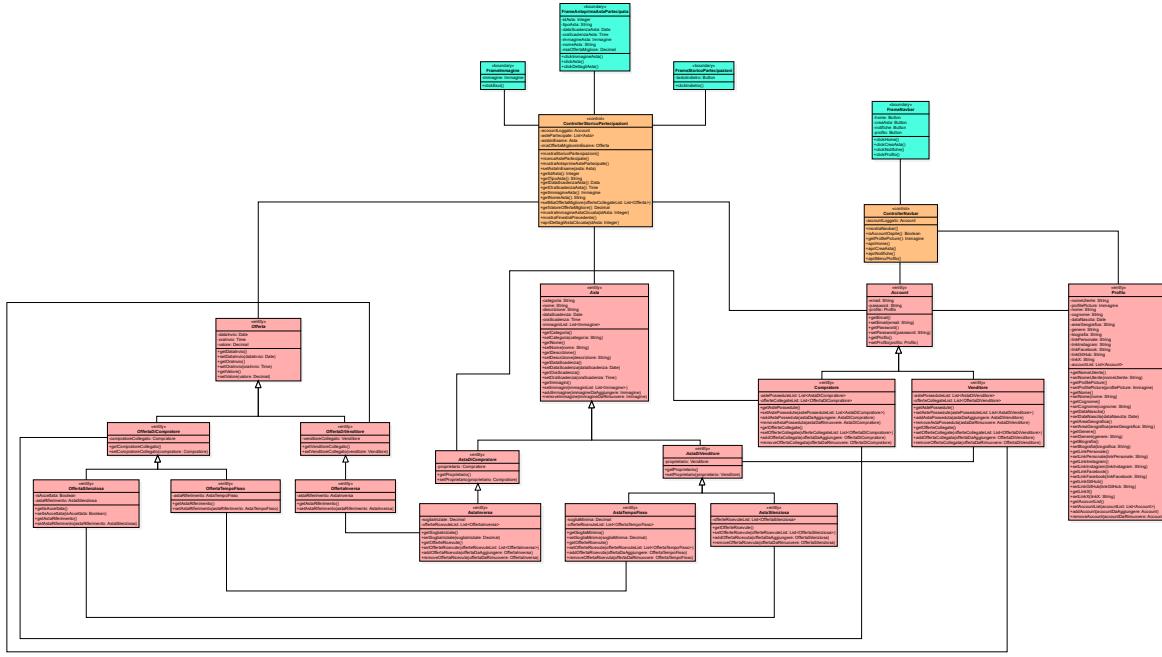


Figura 4.24: Visualizza aste partecipate

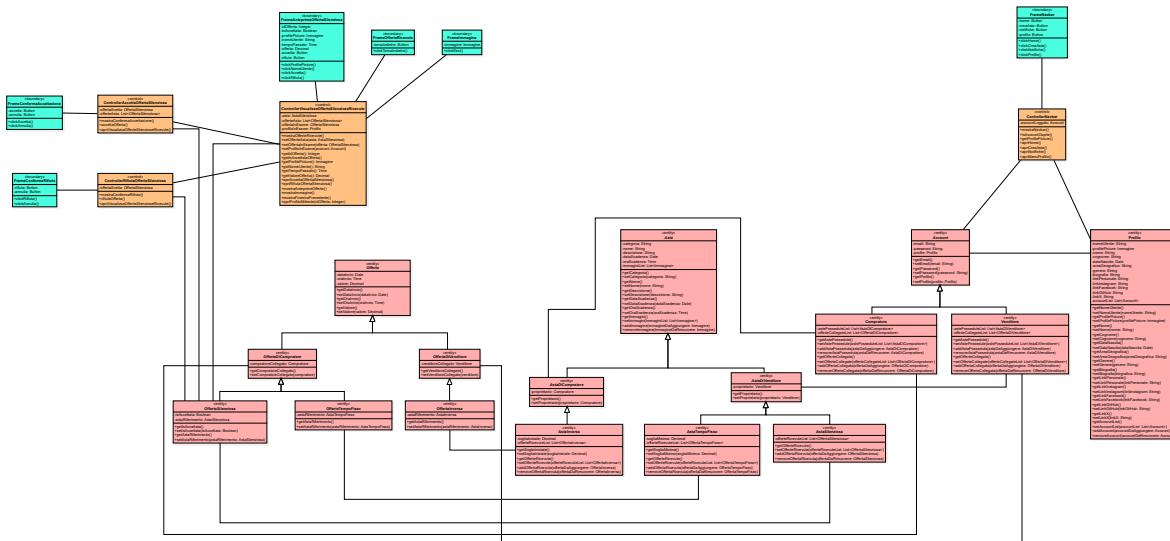


Figura 4.25: Accetta o rifiuta un'offerta per un'asta silenziosa

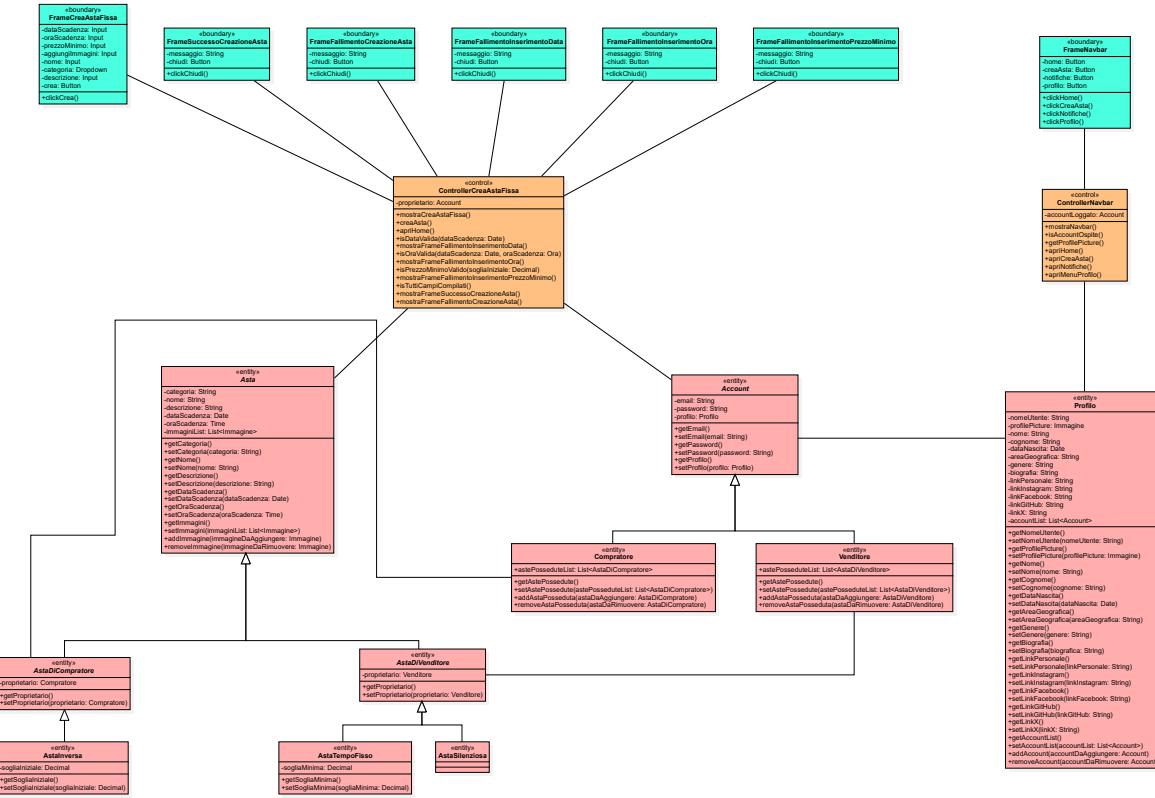


Figura 4.26: Crea un'asta a tempo fisso

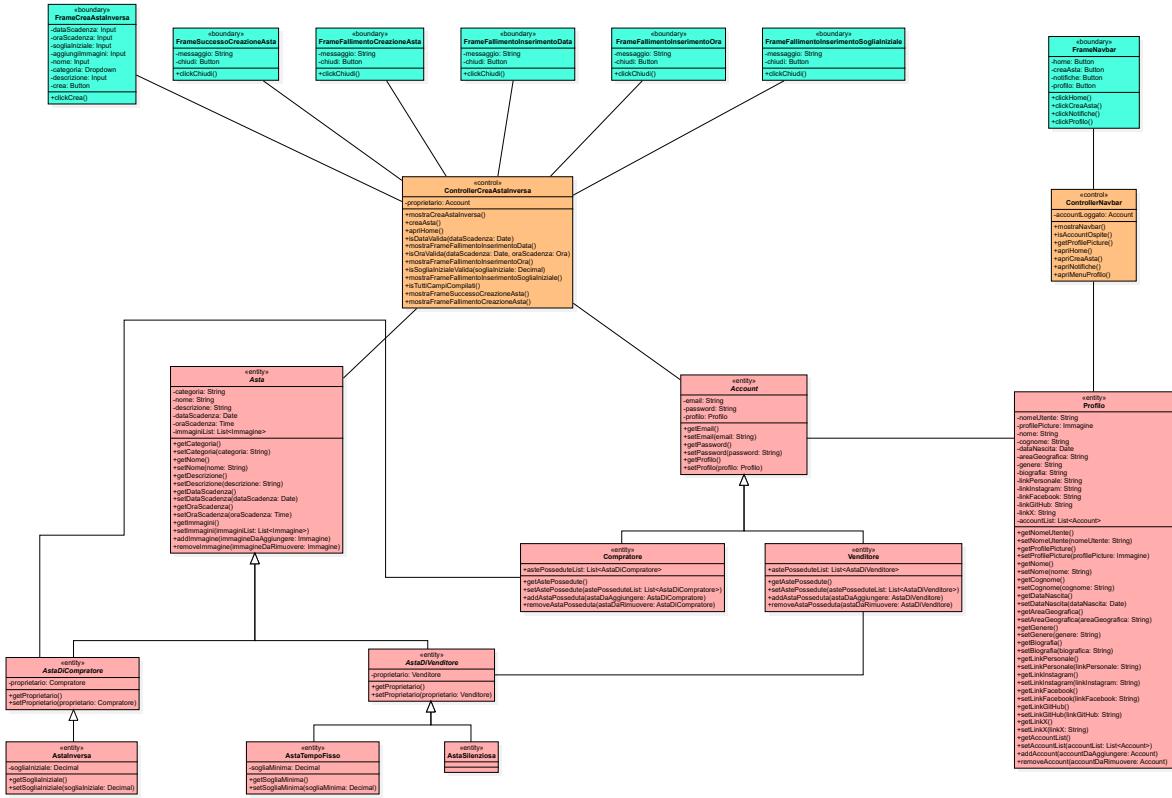


Figura 4.27: Crea un'asta inversa

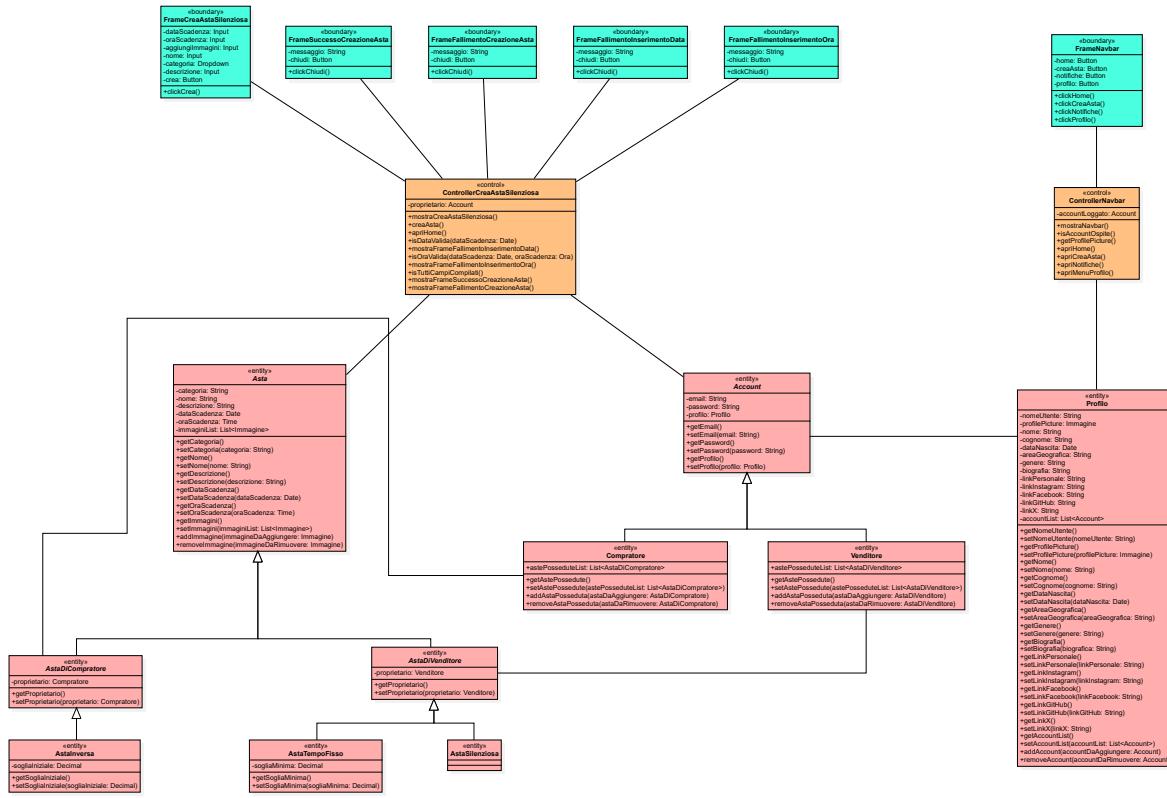


Figura 4.28: Crea un'asta silenziosa

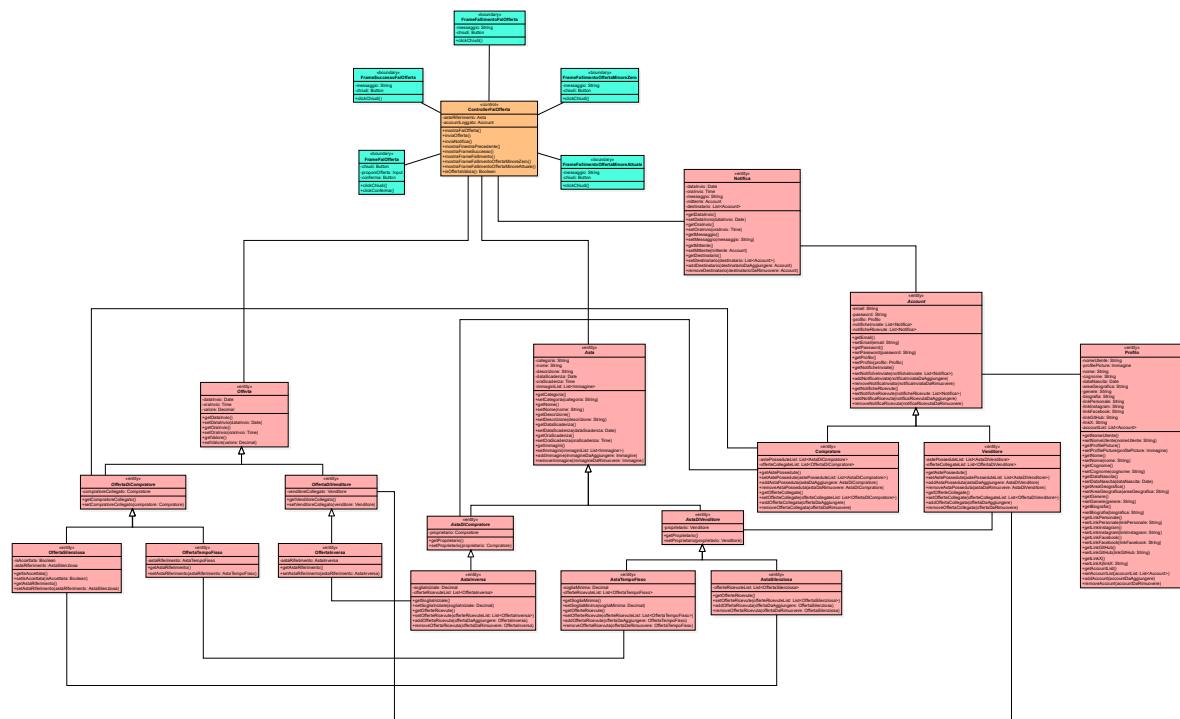


Figura 4.29: Fai un'offerta

4.3 Dizionario delle classi

Classe	Descrizione
Account	L'account raccoglie le informazioni necessarie per permettere ad un utente dell'applicazione di effettuare l'accesso alla stessa. Esso può essere di due tipologie: compratore e venditore.
Venditore	Un account di tipo venditore è un account che rappresenta un utente che utilizza l'applicazione per vendere i propri beni o servizi ad altri utenti.
Compratore	Un account di tipo compratore è un account che rappresenta un utente che utilizza l'applicazione per acquistare beni o servizi da altri utenti.
Profilo	Il profilo concentra le informazioni di natura personale che riguardano l'utente registrato. Esso è condiviso tra l'account compratore e venditore di uno stesso utente.
Notifica	Una notifica è un messaggio che viene recepito da un utente; ciò avviene quando un'asta alla quale ha partecipato si è conclusa (ed eventualmente vinta), la sua offerta è stata accettata in un'asta silenziosa, o un'asta creata ha ricevuto un'offerta da un'utente.
Asta	Un'asta è un annuncio di compravendita di un bene o un servizio e che raccoglie tutte le informazioni che riguardano l'articolo e chi ha pubblicato questo annuncio. Anche questa può essere di tipo compratore o venditore.
Asta di compratore	Un'asta di tipo compratore è un'asta nella quale il compratore richiede a dei venditori di fornirgli un bene o un servizio. Essa è di un'unica tipologia, ossia un'asta inversa.
Asta di venditore	Un'asta di tipo venditore è un'asta nella quale il venditore fornisce a dei compratori un bene o un servizio da essi richiesto. Essa può essere di due tipologie, ossia un'asta a tempo fisso o un'asta silenziosa.
Asta a tempo fisso	Un'asta a tempo fisso è un'asta nella quale si stabilisce una data di fine, entro la quale i compratori possono fare delle offerte al rialzo, e una soglia minima da raggiungere. Quando sopraggiunge la data stabilita, la persona che ha offerto la cifra più alta si aggiudica l'asta. Se non c'è stata nessuna offerta o non si è raggiunta la soglia minima entro il tempo limite, allora l'asta è dichiarata fallita.
Asta silenziosa	Un'asta silenziosa è un'asta nella quale si stabilisce una data di fine, entro la quale i compratori possono fare offerte al rialzo. Gli offerenti non possono però vedere l'offerta attuale più alta, e quindi dovranno offrire alla cieca. Quando sopraggiunge la data stabilita, la persona della quale l'offerta è stata accettata si aggiudica l'asta. Se non c'è stata nessuna offerta o nessuna offerta è stata accettata entro il tempo limite, allora l'asta è dichiarata fallita.
Asta inversa	Un'asta inversa è un'asta nella quale si stabilisce una data di fine, entro la quale i venditori possono fare offerte al ribasso, e una soglia massima da cui partire. Quando sopraggiunge la data stabilita, la persona che ha offerto la cifra più bassa si aggiudica l'asta. Se non c'è stata nessuna offerta entro il tempo limite, allora l'asta è dichiarata fallita.
Offerta	Un'offerta è una somma di denaro che l'utente può inviare ad un'asta con lo scopo di aggiudicarsela.
Offerta di compratore	Un'offerta che viene inviata da un account compratore.
Offerta di venditore	Un'offerta che viene inviata da un account venditore.

Offerta a tempo fisso	Un'offerta che viene inviata da un account compratore ad un'asta a tempo fisso.
Offerta silenziosa	Un'offerta che viene inviata da un account compratore ad un'asta silenziosa.
Offerta inversa	Un'offerta che viene inviata da un account venditore ad un'asta inversa.

4.4 Dizionario delle associazioni

Associazione	Descrizione
Mittente	Associazione tra Account e Notifica. Quando viene inviata una notifica, essa conserva l'utente che ha effettuato l'azione che ha innescato l'invio. Una notifica ha un solo mittente, ma un mittente può essere responsabile di più notifiche.
Destinatario	Associazione tra Account e Notifica. Quando viene inviata una notifica, essa conserva l'utente al quale deve essere mandata per sapere a chi arrivare. Una notifica ha uno o più destinatari, e un destinatario può ricevere più notifiche.
Possiede	Associazione tra Account e Profilo. Quando viene creato un account, esso viene collegato ad un profilo. Un account è collegato ad un solo profilo, e un profilo è collegato al più a due account, ossia uno di tipo compratore e uno di tipo venditore.
È associata a	Associazione tra Notifica e Asta. Quando viene inviata una notifica, essa conserva l'asta relativa all'evento che ha causato l'invio, così che l'utente possa raggiungere velocemente l'asta attraverso la notifica. Una notifica è associata ad una sola asta, ma un'asta è associata a più notifiche.
Possiede	Associazione tra Venditore e Asta di venditore. Un venditore può creare un'asta per la vendita di un bene o servizio e ne diventa il possessore e gestore. Un'asta è quindi associata ad un solo venditore, ma un venditore può creare più aste.
È collegato a	Associazione tra Venditore e Offerta di venditore. Quando viene inviata un'offerta dal venditore, essa conserva il suo offerente così che si possa risalire ad esso nell'elenco delle offerte dell'asta. Un'offerta è collegata ad un solo venditore, ma un venditore può inviare più offerte.
Possiede	Associazione tra Compratore e Asta di compratore. Un compratore può creare un'asta per l'acquisto di un bene o servizio e ne diventa il possessore e gestore. Un'asta è quindi associata ad un solo compratore, ma un compratore può creare più aste.
È collegato a	Associazione tra Compratore e Offerta di compratore. Quando viene inviata un'offerta dal compratore, essa conserva il suo offerente così che si possa risalire ad esso nell'elenco delle offerte dell'asta. Un'offerta è collegata ad un solo compratore, ma un compratore può inviare più offerte.
Si riferisce a	Associazione tra Offerta a tempo fisso e Asta a tempo fisso. Ogni offerta è collegata alla relativa asta. In particolare, ogni offerta è relativa ad una sola asta e ogni asta è collegata a più offerte.
Si riferisce a	Associazione tra Offerta silenziosa e Asta silenziosa. Ogni offerta è collegata alla relativa asta. In particolare, ogni offerta è relativa ad una sola asta e ogni asta è collegata a più offerte.

Si riferisce a	Associazione tra Offerta inversa e Asta inversa. Ogni offerta è collegata alla relativa asta. In particolare, ogni offerta è relativa ad una sola asta e ogni asta è collegata a più offerte.
----------------	---

4.5 Sequence Diagram

Il diagramma di sequenza rappresenta i processi e gli oggetti coinvolti e la sequenza dei messaggi scambiati necessari per adempire ad una funzionalità.

Le interazioni sono disposte lungo un'asse temporale per dare un'idea dell'ordine di avvicendamento dei messaggi.

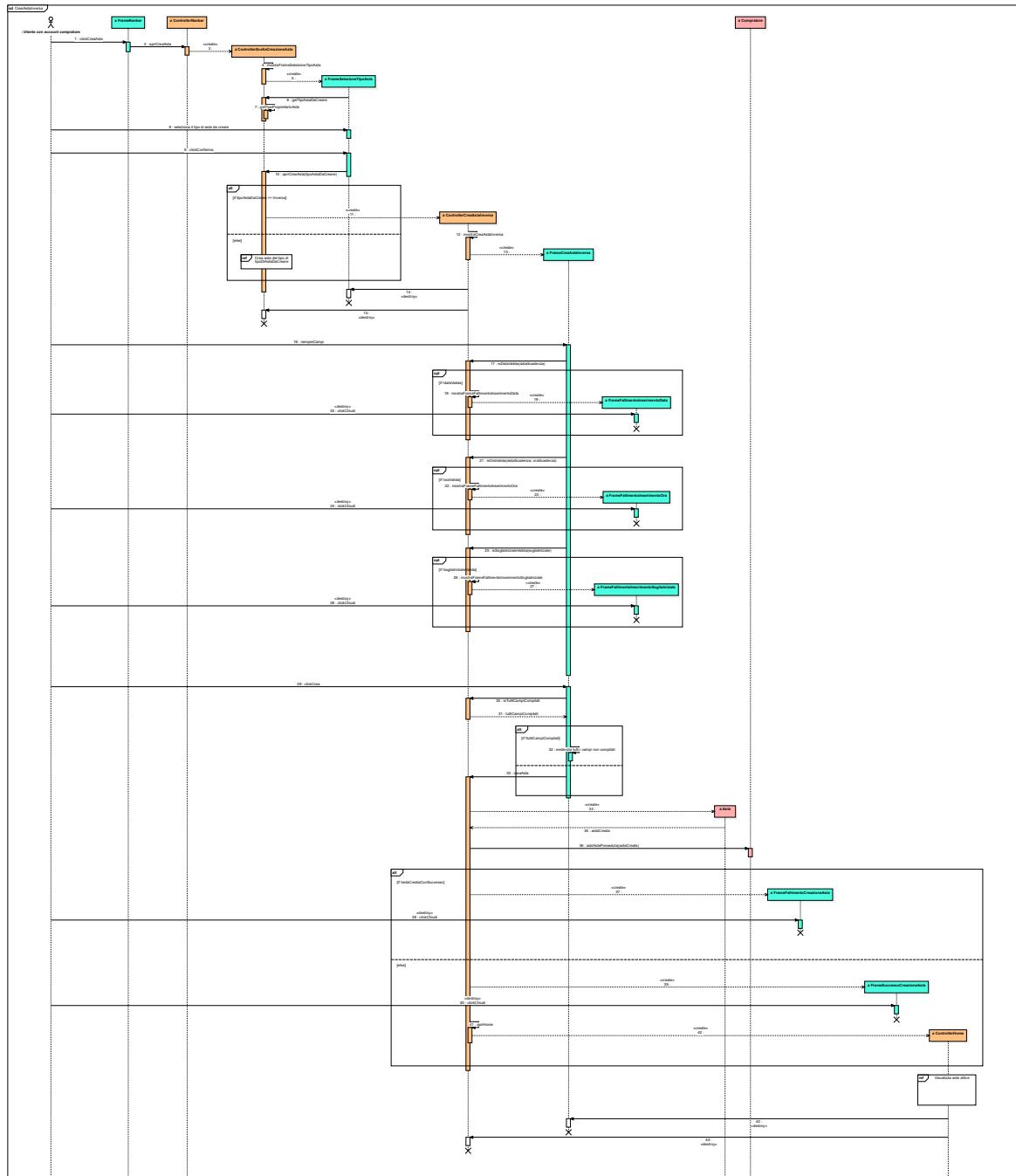


Figura 4.30: Sequence Diagram creazione asta inversa

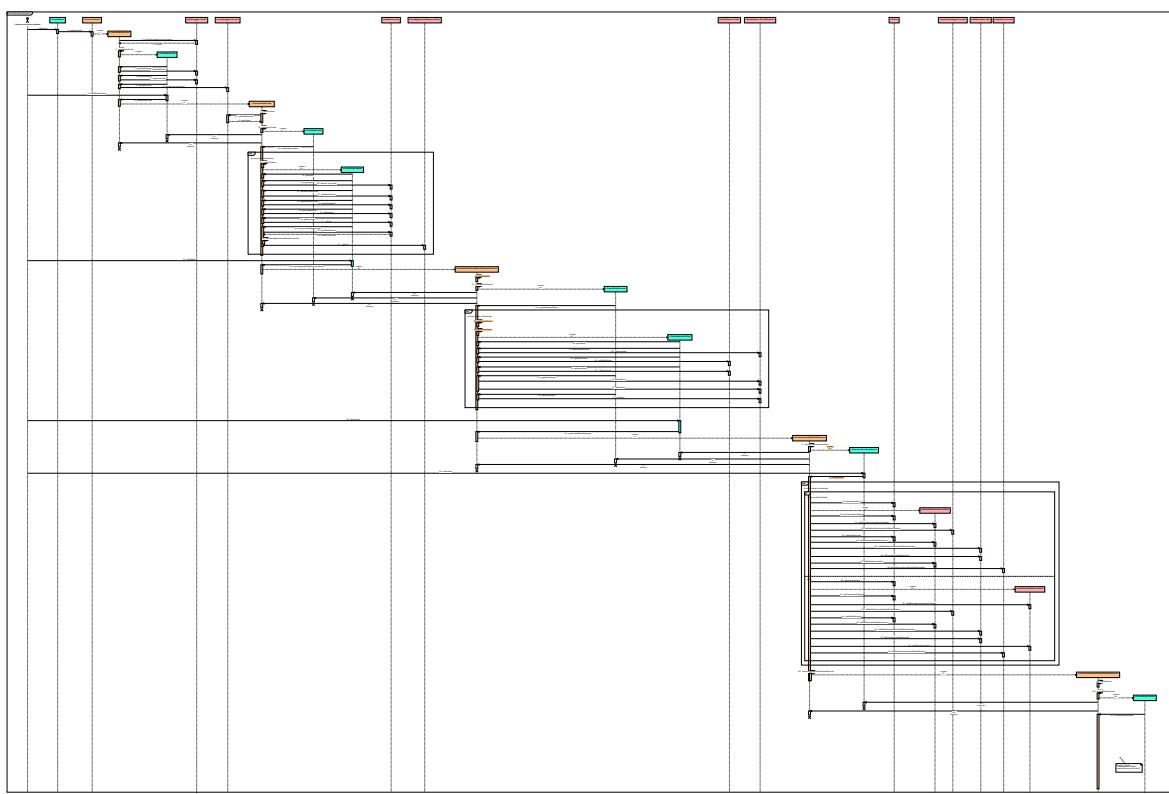


Figura 4.31: Sequence Diagram accetta offerta per un'asta silenziosa

4.6 Statechart Diagram

Il diagramma degli stati consente di rappresentare gli aspetti dinamici di un sistema, in particolare per l'interfaccia utente.

Presenta quindi una serie di stati che il sistema attraversa (come una macchina a stati finiti), le azioni che comportano una transizione da uno stato all'altro, e le condizioni da rispettare affinché la transizione possa avvenire.

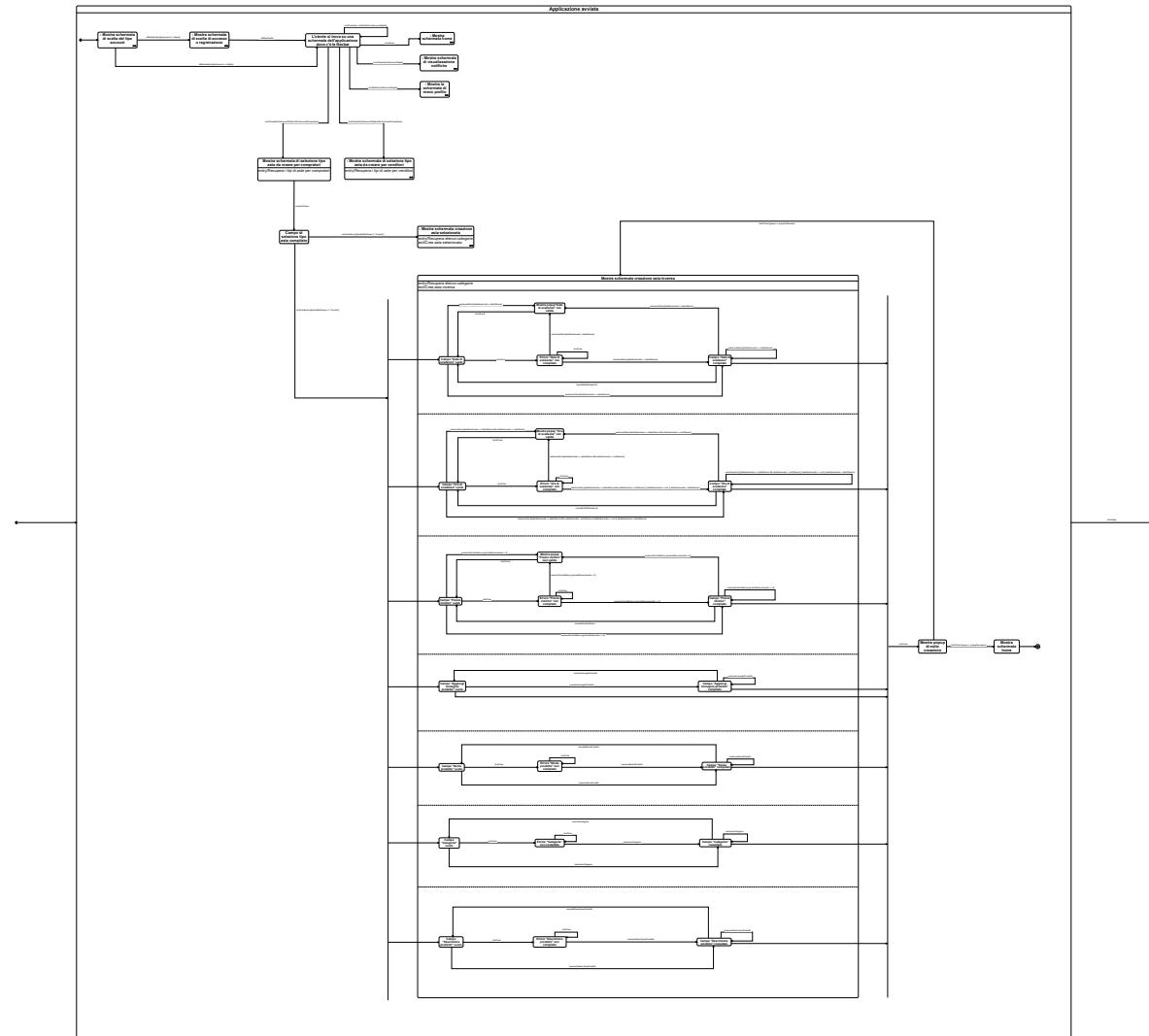


Figura 4.32: Statechart Diagram creazione asta inversa

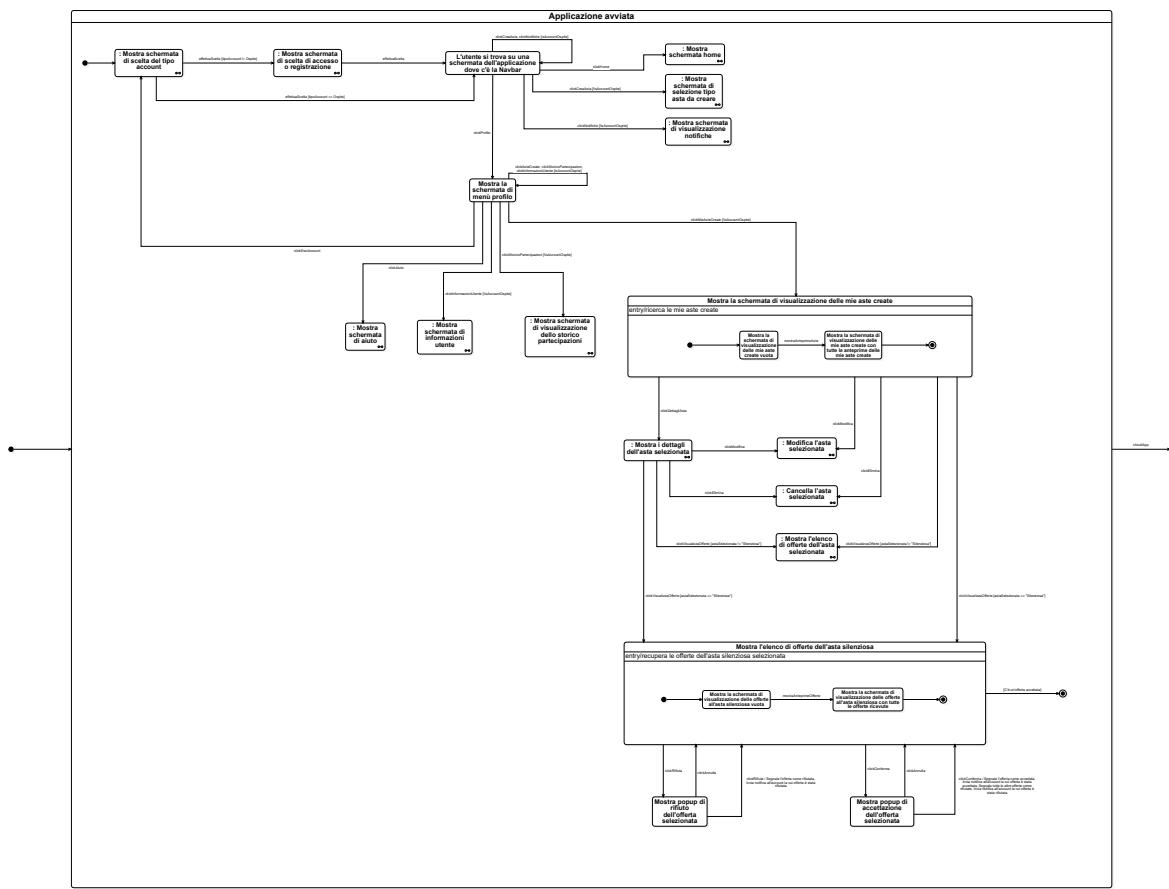


Figura 4.33: Statechart Diagram accetta offerta per un'asta silenziosa

CAPITOLO 5

System Design

La progettazione del sistema è un insieme di scelte effettuate dall'ingegnere del software per la trasformazione del modello di analisi nel modello di design del sistema.

Vengono qui definiti gli obiettivi di progettazione del software, l'architettura del sistema (il quale viene decomposto in più sottosistemi realizzabili da differenti squadre di sviluppatori) e le strategie di creazione del sistema.

5.1 Architettura e criteri di progettazione

L'architettura di un software è la struttura del sistema, che comprende gli elementi del software, le proprietà visibili all'esterno di tali elementi, e le relazioni tra di essi.

Sulla base delle richieste avanzate dagli utenti, ovvero di un'applicazione **portabile, facile da usare e rapida**, si ritiene che i criteri di progettazione sui quali bisogni focalizzarsi siano **bassi tempi di risposta (bassa latenza), basso consumo di memoria, alta portabilità e modificabilità**.

Per soddisfare tali requisiti qualitativi, il sistema deve essere suddiviso in diversi moduli tali che tra essi sussistano un'**alta coesione** e un **basso accoppiamento**.

Si è optato, in questo sistema, per un'**architettura client-server a due livelli con modello client leggero**.

Si desidera ora evidenziare i criteri di progettazione definiti che hanno portato a questa decisione:

- La coesione è una misura di quanto siano fortemente relate e mirate le responsabilità, cioè i servizi offerti da un modulo; ciò permetterà di ottenere un'alta manutenibilità del codice e focalizzare i cambiamenti in interventi mirati e precisi.

Per ottenere un'alta coesione, si è optato per una architettura client-server, nella quale ogni modulo adempie ad una funzione ben precisa e le cui classi collaborano per lo stesso fine.

L'architettura client-server è una architettura distribuita, ove un sottosistema "servitore" offre servizi e dati ad altri sottosistemi "cliente", i quali sono responsabili dell'interazione con l'utente. I client chiamano il server richiedendo un servizio e ad essi viene restituito il risultato; questa chiamata è possibile poiché i client conoscono le interfacce del server, ma non è vero il viceversa.

- L'accoppiamento è una misura su quanto fortemente un modulo sia dipendente da altri. Un basso accoppiamento permetterà il riutilizzo dei moduli nonché una facilitazione nella modifica dello stesso, senza che le modifiche possano avere conseguenze inaspettate su altri moduli. Per ottenere un basso accoppiamento, si è scelto di seguire la legge di Demetra, spingendo al massimo l'incapsulamento.

- Il modello client leggero è l'alternativa al modello client pesante in un'architettura client-server a doppio legame.

In questo modello, il client si occupa solamente dell'interfaccia e l'interazione con l'utente, e quindi può essere eseguito su gran parte dei dispositivi, anche con modeste prestazioni.

Lo svantaggio di tale scelta è che pone maggior carico di elaborazione sia sul server, che si occupa della logica dell'applicazione e dell'immagazzinamento dei dati, sia sulla rete.

5.2 Tecnologie adottate

Il client è un'applicazione per sistema operativo **Android**, scritta in linguaggio **Kotlin** e fa uso della libreria per la gestione delle immagini **Coil**.

Il server si articola in:

- Un'applicazione **Java** salvata in un'immagine ed eseguita in un container del programma **Docker (Compose)**, installato su una macchina virtuale fornita da **AWS EC2**.
- Una base di dati relazionale **PostgreSQL**, al cui interno sono conservati tutti i dati dell'applicazione, eseguita anch'essa come immagine Docker sulla stessa macchina virtuale AWS EC2.

Per lo scambio di messaggi tra client e server (attraverso le **REST API**), si utilizzano **Retrofit** su client e **Spring Framework** su server.

5.2.1 Android

Cos'è **Android**? [7]

Android è un sistema operativo gratuito ed open source, basato su una versione modificata del kernel Linux e di altri software open source. Creato originariamente per dispositivi touch come smartphone e tablet, è ora esteso a circa 2.5 miliardi di dispositivi [11], tra i quali anche smartwatch (Wear OS), smart TV (Android TV) e personal computer (questi ultimi utilizzano una versione modificata della distribuzione Gentoo Linux, chiamata Chrome OS, ma possono eseguire una macchina virtuale per utilizzare applicazioni Android). Il sistema operativo è correntemente sviluppato da Google.



Figura 5.1: Logo di Android

Perché **Android**?

Quasi tutti ormai posseggono uno smartphone. Ed essendo un sistema operativo così diffuso (conta circa il 69.94% del mercato dei sistemi operativi per dispositivi mobili [19]) e disponibile su una grande varietà di dispositivi, Android è la scelta giusta per rendere l'applicazione disponibile quasi ovunque ed accessibile a chiunque.

5.2.2 AWS EC2

Cos'è **AWS**? [3]

Amazon Web Services è la soluzione cloud, fornita da Amazon, più ricca e ampiamente adottata al mondo: conta circa 200 servizi forniti dai numerosi centri di dati sparsi in tutto il globo. Attualmente il tasso di adozione dei servizi AWS globalmente è al 71% [13]. AWS offre anche un Free Tier, ossia permette di sfruttare alcuni dei suoi servizi gratuitamente (a tempo limitato, illimitato, a soglia). Inoltre, ogni servizio fornisce delle API per poter richiedere al server la dispensa del servizio affittato.



Figura 5.2: Logo di AWS

Perché AWS? [3]

L'utilizzo di AWS permette di tagliare i costi, seguire un approccio più agile, e innovare più in fretta. AWS offre nettamente più servizi rispetto ai concorrenti e le funzionalità all'interno dei singoli servizi sono più ricche. Inoltre, la maturità, l'esperienza, l'affidabilità e la sicurezza che offre sono senza eguali. Il Free Tier è anche un'ottima opportunità per piccole aziende che richiedono modesti strumenti per il rilascio della propria applicazione. Le API estremamente semplici permettono di richiedere il servizio direttamente nel codice astraendo tutte le fasi intermedie più complesse.

Cos'è EC2?

Amazon Elastic Compute Cloud è uno dei servizi di AWS che consente l'affitto di computer virtuali in cloud sui quali eseguire le proprie applicazioni [6]. Offre la più ampia e profonda piattaforma di computazione, permettendo di scegliere oltre 750 istanze e personalizzare processore, archiviazione, rete, sistema operativo [2].

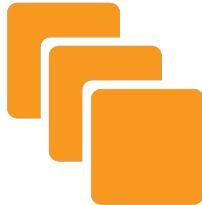


Figura 5.3: Logo di EC2

Perché EC2?

A causa della sua ampia personalizzazione sulla base delle necessità dell'applicazione e grazie alla possibilità di creare, lanciare, e fermare le istanze delle macchine virtuali sul server su richiesta, pagando solo il tempo di computazione sfruttato, l'elasticità del servizio è indubbia [6]. Il Free Tier di EC2 garantisce 750 ore di computazione in 12 mesi su una istanza di tipo "micro" [1].

5.2.3 Kotlin

Cos'è Kotlin? [9]

Kotlin è un linguaggio di programmazione multi-piattaforma, staticamente e fortemente tipizzato con inferenza di tipo, general purpose, multi-paradigma (orientato agli oggetti, imperativo, funzionale). Sviluppato da JetBrains, Kotlin è realizzato per essere interscambiabile con Java, poiché è interpretato da una macchina virtuale Java (JVM) che utilizza la libreria di classi Java standard. Ha pian piano soppiantato l'utilizzo di Java per la realizzazione di applicazioni Android ed è diventato nel 2019 il linguaggio primario e consigliato da Google per la realizzazione di esse.



Figura 5.4: Logo di Kotlin

Perché Kotlin? [16]

Circa il 50% degli sviluppatori Android utilizza Kotlin (Java ricopre il 30%), e il 70% di essi afferma che lo sviluppo in Kotlin li abbia resi più produttivi. Lo sviluppo con Kotlin consente di beneficiare di:

- Minore quantità di codice con conseguente maggiore leggibilità;
- Minore quantità di errori comuni che potrebbero comportare il crash delle applicazioni (ad esempio la gestione della nullità dei riferimenti [17]);
- Supporto per la libreria Jetpack Compose per la costruzione di interfaccia utente delle applicazioni;
- Supporto per lo sviluppo multi-piattaforma, poiché le librerie Kotlin possono essere utilizzabili anche per lo sviluppo di app iOS, desktop e web;
- Maturità del linguaggio e dell'ambiente di sviluppo, continuamente migliorati e supportati;
- Interoperabilità con Java, consentendo di iniettare codice Java in quello Kotlin e di utilizzare librerie di Java con Kotlin;
- Semplicità e facilità di apprendimento ed utilizzo.

5.2.4 Coil

Cosè Coil?

Coil (COroutine Image Loader) è una libreria per il caricamento delle immagini nelle app Android, scritta interamente in Kotlin, che permette di rendere semplici, rapidi ed indolori la visualizzazione delle immagini sull'interfaccia e la gestione in memoria delle stesse.



Figura 5.5: Logo di Coil

Perché Coil? [4]

Coil sfrutta le Coroutine Kotlin per assolvere al suo ruolo in maniera asincrona. Coil è:

- Rapido, grazie a numerose operazioni di ottimizzazione quali cache in memoria e su archiviazione, sotto-campionamento delle immagini in memoria, gestione automatica delle richieste di pausa e cancellazione della visualizzazione ed altro;
- Leggero, poiché aggiunge la quantità minima di metodi possibili per svolgere le sue funzioni;
- Facile da usare, poiché sfrutta la semplicità di Kotlin e codice boilerplate minimale;
- Moderno, perché sfrutta le più moderne librerie di Kotlin quali Coroutine, OkHttp, Okio, e Lifecycle AndroidX.

5.2.5 Java

Cos'è Java?

Java è un linguaggio di programmazione staticamente e fortemente tipizzato, general purpose, multi-paradigma (orientato agli oggetti, imperativo, funzionale). Sviluppato da Oracle, in precedenza Sun Microsystems, è un linguaggio interpretato e compilato. Il codice sorgente è compilato in un linguaggio intermedio chiamato bytecode che viene interpretato da una macchina virtuale Java (JVM). Java è presente su miliardi di dispositivi in tutto il mondo.



Figura 5.6: Logo di Java

Perché Java?

Il fatto che Java sia un linguaggio eseguito su macchina virtuale comporta:

- Sicurezza, perché ogni programma è isolato e ogni comunicazione con l'esterno è controllata dalla JVM, impedendo l'esecuzione di codice malizioso;
- Portabilità, poiché il codice viene trasformato in un codice universalmente comprensibile da tutte le implementazioni della JVM sui vari dispositivi (PC, dispositivi mobili, dispositivi specializzati, server, workstation...);

Il linguaggio è anche open source e ampiamente utilizzato da milioni di sviluppatori nel mondo, e possiede una ricca libreria standard di funzioni per la realizzazione delle applicazioni. Infine, molti framework, tra i quali il selezionato Spring, si basano proprio su questo linguaggio.

5.2.6 Docker (Compose)

Cos'è Docker (Compose)?

Docker è un insieme di servizi Platform as a Service (PaaS) che utilizza la virtualizzazione a livello di sistema operativo del kernel per eseguire programmi in ambienti isolati e distribuibili chiamati container, i quali sono gestiti dal Docker Engine [8]. I container sono leggeri e al loro interno conterranno tutto il necessario per l'esecuzione del software, senza preoccuparsi di quale macchina sta eseguendo il Docker Engine. Questi container sono configurabili attraverso l'uso di file di configurazione appositi. Compose, inizialmente un add-on per la piattaforma Docker, è stato successivamente incluso al suo interno, e consente attraverso un singolo file YAML la gestione e la comunicazione reciproca di più container. I container sono un'istanza di un'immagine Docker, ossia un template di sola lettura che istruisce su come il container debba essere creato [5].



Figura 5.7: Logo di Docker

Perché Docker (Compose)?

Il successo di Docker è dovuto al rivoluzionario approccio allo sviluppo che esso promuove. Grazie a Docker, si può impacchettare all'interno di un'immagine Docker l'applicazione e tutto l'ambiente necessario alla sua esecuzione. L'immagine può essere caricata sulla repository centrale di Docker affinché chiunque possa accedervi, o comunque essere distribuita. Non bisogna quindi preoccuparsi di nulla: ogni container è isolato e contiene tutto ciò che è necessario, e non c'è bisogno di installare applicazioni oltre al Docker Engine, né gestire le librerie o le versioni dei linguaggi installati. Aggiornamenti dei software possono essere sempre rilasciati attraverso le immagini, e basta scaricarne la nuova versione e metterla in esecuzione sull'Engine per poter disporre degli ultimi strumenti. Permette anche di avere sulla stessa macchina più istanze in esecuzione di una stessa applicazione o servizio per favorire il bilanciamento del carico, la tolleranza al guasto e l'isolamento in caso di compromissione.

5.2.7 PostgreSQL

Cos'è PostgreSQL? [12]

PostgreSQL è una potente base di dati relazionale gratuita ed open source che usa il linguaggio SQL standard ma non disdegna delle aggiunte utili per conservare e scalare i carichi di dati più complessi (è gergalmente definito un "dialetto"). PostgreSQL ha una forte reputazione di RDBMS robusto, affidabile, estensibile. Esso è eseguibile su tutti i principali sistemi operativi e garantisce le proprietà ACID (atomicità, consistenza, isolamento, durabilità) per dati e transazioni. Inoltre fornisce anche utili add-on per estendere le capacità della base di dati. È disponibile sia attraverso riga di comando che GUI.

Perché PostgreSQL?

PostgreSQL fornisce numerose funzionalità utili per lo sviluppo delle applicazioni, la protezione dell'integrità dei dati e la costruzione di ambienti tolleranti al guasto. Permette anche di scrivere procedure e funzioni procedurali in differenti linguaggi e per differenti linguaggi di programmazione (PL/pgSQL, PL/Tcl, PL/Perl, PL/Python). Tra le funzionalità notevoli, si possono annoverare:

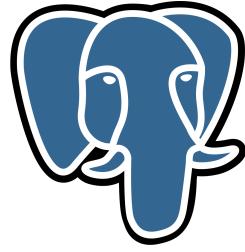


Figura 5.8: Logo di PostgreSQL

- Supporto ad una vasta quantità di tipi di dato;
- Funzionalità per il controllo dell'integrità dei dati;
- Esecuzione concorrente e alte prestazioni;
- Affidabilità e ripresa dal disastro;
- Elevata sicurezza;
- Ampia estensibilità;
- Internazionalità e capacità di elaborazione testuale [12];
- Supporto sempre gratuito;
- Il linguaggio procedurale PL/pgSQL è pienamente compatibile con il linguaggio procedurale di altre basi di dati, facilitando eventuali future migrazioni [14].

5.2.8 REST API

Cosa sono le REST API? [15]

Le REST API (REpresentational State Transfer Application Programming Interface) sono un'interfaccia di programmazione dell'applicazione che segue i principi REST, utilizzata per connettere tra loro componenti e applicazioni in un'architettura di microservizi. Le REST API sfruttano l'impalcatura del protocollo HTTP per poter permettere di effettuare tutte le principali operazioni sui dati attraverso i metodi HTTP, e i messaggi sono scambiati attraverso file JSON (ma anche XML o HTML).

Perché le REST API?

I sei principi REST sono un'interfaccia uniforme, il disaccoppiamento client-server, servizio senza stato, possibilità di utilizzo del meccanismo di cache, organizzazione del sistema a più livelli, ed esecuzione di codice su richiesta [15]. La realizzazione di applicazioni che comunicano attraverso REST API permette di spingere al massimo l'indipendenza tra i vari servizi, non rinunciando però ad una semplicità di fondo nella comunicazione, essendo il protocollo HTTP un protocollo maturo, quindi testato e funzionante, e strutturalmente semplice. Inoltre, la comunicazione attraverso file JSON (un formato comodo nella lettura sia per esseri umani che per calcolatori e uno dei formati di scambio dei dati più diffuso al mondo), ne permette la lettura da parte di moltissimi linguaggi di programmazione, ciascuno dei quali in possesso di strumenti di parsing di tale formato.

5.2.9 Retrofit

Cos'è Retrofit?

Retrofit è un client HTTP type-safe per Android e Java sviluppato da Square. Semplifica il processo di interazione con i servizi web, consentendo agli sviluppatori di definire gli endpoint delle API mediante annotazioni e di eseguire le richieste di rete attraverso queste interfacce. Retrofit gestisce i dettagli delle richieste web, delle risposte e del parsing dei dati, facilitando l'integrazione delle API REST nelle applicazioni Android e Java.

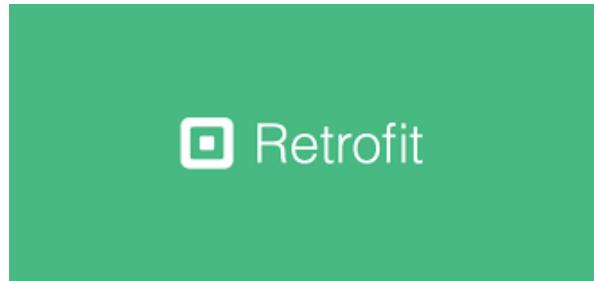


Figura 5.9: Logo di Retrofit

5.2.10 Spring Framework

Cos'è Spring Framework?

Spring è un framework gratuito ed open source per applicazioni web scritte in Java. Inizialmente nato come alternativa al modello Enterprise JavaBeans di Java Enterprise Edition (ora Jakarta Enterprise Edition), le sue funzioni possono essere utilizzate da qualsiasi applicazione Java, e fornisce anche numerosi servizi aggiuntivi, che prendono il nome di Spring Boot, Spring Security, Spring Data, eccetera [10]. Grazie a Spring, si possono realizzare delle REST API per la propria applicazione.



Figura 5.10: Logo di Spring

Perché Spring Framework? [18]

I punti forti di Spring sono:

- Alta modularità e basso livello di dipendenze grazie al potente meccanismo di dependency injection, che promuove un basso accoppiamento, facilitando manutenzione e riusabilità;
- Ricco ecosistema, fornendo molti strumenti per ricoprire le varie necessità di sviluppo dell'applicazione;
- Programmazione orientata all'aspetto, ossia permette di encapsulare le fasi più critiche dello sviluppo dell'applicazione, come la sicurezza e il tracciamento delle attività attraverso file di log;
- Una community molto estesa e documentazione molto ampia;

- Il supporto dello sviluppo orientato al test, assieme alla semplicità nella gestione delle dipendenze, contribuisce a migliori pratiche di test;
- Flessibilità nella scelta di specifici componenti e moduli in base alle necessità del progetto.

5.2.11 SonarQube

Cos'è SonarQube?

SonarQube è una piattaforma open-source sviluppata da SonarSource per l'ispezione della qualità del codice. Esegue un'analisi statica automatica del codice per identificare bug, "code smells" e vulnerabilità di sicurezza nel codice. SonarQube supporta diversi linguaggi di programmazione e può integrarsi con vari strumenti di compilazione e pipeline di integrazione continua. La piattaforma fornisce report e visualizzazioni dettagliate per aiutare gli sviluppatori a migliorare la manutenibilità e l'affidabilità del codice.



Figura 5.11: Logo di SonarQube

Perché SonarQube?

I vantaggi dell'utilizzo di SonarQube sono evidenti:

- Migliora la qualità del codice, aiutando a mantenere alta la qualità dello stesso identificando potenziali bug e problemi.
- Identifica il codice che potrebbe funzionare ma che sembra scritto male e difficile da mantenere.
- Rileva le falte di sicurezza che potrebbero essere sfruttate da potenziali aggressori.
- Fornisce il supporto per un'ampia gamma di linguaggi di programmazione.
- Offre dashboard e report completi, ricchi di dettagli ed intuitivi per monitorare lo stato di salute dei progetti nel tempo.

CAPITOLO 6

Object Design

La progettazione orientata agli oggetti è la fase di sviluppo del software nella quale si definisce il dettaglio implementativo dei vari sottosistemi.

Tali sottosistemi devono soddisfare i requisiti identificati, e sono costruiti sulla base degli oggetti individuati nel dominio del problema, ai quali inevitabilmente saranno aggiunti nuovi oggetti per giungere alla soluzione del problema.

Avendo impiegato un approccio "orientato ai casi d'uso", all'interno del sistema, vi sono tanti **sottosistemi** quanti sono gli use case. ognuno dei quali si occupa di uno e uno solo use case.

All'interno di ogni sottosistema, vi sono quattro strati:

- (Client) Lo strato di presentazione dell'interfaccia utente;
- (Client) Lo strato di controllo dell'interfaccia utente che costruisce l'interfaccia, controlla la validità dei dati inseriti, gestisce le richieste da inviare al server attraverso le REST API, gestisce le risposte ricevute dal server attraverso le REST API;
- (Server) Lo strato di controllo dei dati che controlla la validità dei dati in arrivo, invia i dati da archiviare allo strato di archiviazione, gestisce le risposte da inviare al client attraverso le REST API, gestisce le richieste ricevute dal client attraverso le REST API;
- (Server) Lo strato di archiviazione dei dati che si occupa di comunicare con la base di dati per il recupero e il salvataggio dei dati.

6.1 Class Diagram del dominio della soluzione

6.2 Sequence Diagram di design

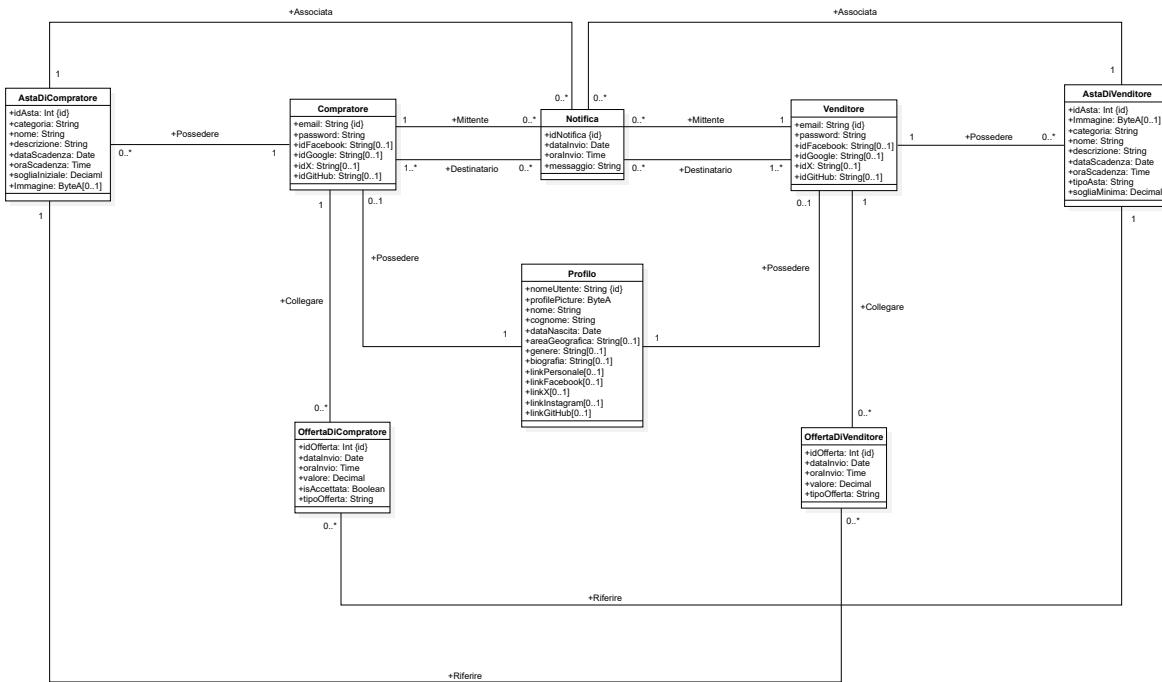


Figura 6.1: Class Diagram del dominio della soluzione



Figura 6.2: Sequence Diagram di design creazione asta inversa



Figura 6.3: Sequence Diagram di design accetta offerta per un'asta silenziosa



Figura 6.4: Sequence Diagram di design visualizza dettagli asta



Figura 6.5: Sequence Diagram di design modifica dati profilo

Bibliografia

- [1] Amazon. *Amazon EC2 - Secure and resizable compute capacity*. URL: <https://aws.amazon.com/ec2/pricing>. (consultato: 26.02.2024).
- [2] Amazon. *Cloud Compute Capacity - Amazon EC2*. URL: <https://aws.amazon.com/ec2/>. (consultato: 26.02.2024).
- [3] Amazon. *What is AWS? - Cloud Computing with AWS*. URL: <https://aws.amazon.com/what-is-aws/>. (consultato: 26.02.2024).
- [4] Coil Contributors. *Overview*. URL: <https://coil-kt.github.io/coil/>. (consultato: 25.02.2024).
- [5] Inc. Docker. *Docker overview*. URL: <https://docs.docker.com/get-started/overview/>. (consultato: 25.02.2024).
- [6] Wikimedia Foundation. *Amazon Elastic Compute Cloud*. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Amazon_Elastic_Compute_Cloud. (consultato: 26.02.2024).
- [7] Wikimedia Foundation. *Android (operating system)*. URL: [https://en.wikipedia.org/wiki/Android_\(operating_system\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Android_(operating_system)). (consultato: 25.02.2024).
- [8] Wikimedia Foundation. *Docker (software)*. URL: [https://en.wikipedia.org/wiki/Docker_\(software\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Docker_(software)). (consultato: 25.02.2024).
- [9] Wikimedia Foundation. *Kotlin (programming language)*. URL: [https://en.wikipedia.org/wiki/Kotlin_\(programming_language\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Kotlin_(programming_language)). (consultato: 25.02.2024).
- [10] Wikimedia Foundation. *Spring Framework*. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Spring_Framework. (consultato: 25.02.2024).
- [11] Google. *Che cos'è Android*. URL: https://www.android.com/intl/it_it/what-is-android/. (consultato: 25.02.2024).
- [12] PostgreSQL Global Development Group. *PostgreSQL: About*. URL: <https://www.postgresql.org/about/>. (consultato: 25.02.2024).
- [13] Mark Haranas. *AWS Vs. Azure Vs. GCP: Flexera 2023 Customer Cloud Results*. URL: <https://www.crn.com/news/cloud/aws-vs-azure-vs-gcp-flexera-2023-customer-cloud-results>. (consultato: 26.02.2024).
- [14] Hevodata. *PostgreSQL vs Oracle: 6 Critical Differences*. URL: <https://hevodata.com/learn/postgresql-vs-oracle/>. (consultato: 25.02.2024).
- [15] IBM. *Cos'è un'API REST?* URL: <https://www.ibm.com/it-it/topics/rest-apis>. (consultato: 25.02.2024).
- [16] JetBrains. *Kotlin for Android*. URL: <https://kotlinlang.org/docs/android-overview.html>. (consultato: 25.02.2024).
- [17] JetBrains. *Null safety*. URL: <https://kotlinlang.org/docs/null-safety.html>. (consultato: 25.02.2024).
- [18] Spoclearn. *Java EE vs Spring*. URL: <https://www.spoclearn.com/blog/java-ee-vs-spring/>. (consultato: 25.02.2024).
- [19] Statcounter Global Stats. *Mobile Operating System Market Share Worldwide*. URL: <https://gs.statcounter.com/os-market-share/mobile/worldwide>. (consultato: 25.02.2024).