



# Manuale Sviluppatore

## Informazioni Documento

<b>Versione</b>	1.0.0
<b>Redattori</b>	Samuele Modena
<b>Verificatori</b>	Marco Focchiatti, Kevin Silvestri
<b>Distribuzione</b>	Prof. Tullio Vardanega Prof. Riccardo Cardin Mivoq S.R.L. Gruppo Graphite
<b>Uso</b>	Esterno
<b>Recapito</b>	graphite.swe@gmail.com



## Registro delle modifiche

Versione	Data	Autore	Ruolo	Descrizione
1.0.0	2018-05-02	Giulio Rossetti	Responsabile	Approvazione
0.3.0	2018-04-26	Kevin Silvestri	Verificatore	Verifica sezioni §2 e §4.1
0.2.2	2018-04-26	Samuele Modena	Programmatore	Aggiornata sezione §4.1
0.2.1	2018-04-25	Samuele Modena	Programmatore	Aggiunta sezione §2
0.2.0	2018-04-15	Giulio Rossetti	Verificatore	Verifica da §5 a §8 e appendici
0.1.4	2018-04-14	Matteo Rizzo	Amministratore	Stesura appendici
0.1.3	2018-04-13	Samuele Modena	Programmatore	Stesura §8
0.1.2	2018-04-12	Manfredi Smaniotto	Programmatore	Stesura §7
0.1.1	2018-04-12	Samuele Modena	Progettista	Stesura §5 e §6
0.1.0	2018-04-11	Cristiano Tessarolo	Verificatore	Verifica da §1 a §4
0.0.5	2018-04-11	Matteo Rizzo	Programmatore	Stesura §4
0.0.4	2018-04-10	Samuele Modena	Programmatore	Stesura §3
0.0.3	2018-04-09	Manfredi Smaniotto	Programmatore	Stesura §2
0.0.2	2018-04-09	Matteo Rizzo	Amministratore	Stesura §1
0.0.1	2018-04-09	Matteo Rizzo	Amministratore	Creata struttura documento



# Indice

<b>1</b>	<b>Introduzione</b>	<b>4</b>
1.1	Scopo del documento . . . . .	4
1.2	Scopo del prodotto . . . . .	4
1.3	Informazioni utili . . . . .	4
1.4	Riferimenti informativi . . . . .	5
<b>2</b>	<b>Requisiti di sistema</b>	<b>6</b>
2.1	Requisiti hardware . . . . .	6
2.2	Requisiti software . . . . .	6
<b>3</b>	<b>Tecnologie impiegate</b>	<b>8</b>
3.1	Tecnologie utilizzate da DeSpeect . . . . .	8
3.1.1	Libreria di riferimento . . . . .	8
3.1.2	GUI . . . . .	8
3.1.3	Compilazione . . . . .	9
3.2	Verifica e monitoraggio di DeSpeect . . . . .	9
3.2.1	Test . . . . .	9
3.2.2	Verifica della build e testing automatico . . . . .	9
3.2.3	Misurazioni metriche . . . . .	10
<b>4</b>	<b>Ambiente di sviluppo</b>	<b>11</b>
4.1	Installazione e configurazione di DeSpeect . . . . .	11
4.1.1	Build sviluppatore . . . . .	11
4.1.2	Build utente . . . . .	12
4.2	IDE suggerito . . . . .	12
4.2.1	Installare Qt . . . . .	12
4.2.2	Importare il progetto . . . . .	13
<b>5</b>	<b>Architettura generale di DeSpeect</b>	<b>14</b>



<b>6</b>	<b>Implementazione MVVM</b>	<b>17</b>
6.1	View . . . . .	17
6.2	Model . . . . .	17
6.2.1	Contestualizzazione . . . . .	17
6.2.2	Diagramma delle classi . . . . .	18
6.2.3	Dettaglio delle classi . . . . .	18
6.2.3.1	SpeectWrapper . . . . .	19
6.2.3.2	Command . . . . .	19
6.2.4	Design pattern . . . . .	21
6.2.4.1	Command . . . . .	21
6.2.4.2	Builder . . . . .	21
6.2.4.3	Façade . . . . .	21
6.3	ViewModel . . . . .	22
6.3.1	Contestualizzazione . . . . .	22
6.3.2	Diagramma delle classi . . . . .	22
6.3.3	Dettaglio delle classi . . . . .	23
6.3.3.1	ViewModel . . . . .	23
6.3.4	Design pattern . . . . .	23
6.3.4.1	Observer . . . . .	23
<b>7</b>	<b>Estensione delle funzionalità</b>	<b>24</b>
7.1	Modificare l'interfaccia grafica . . . . .	24
7.2	Aggiungere un plug-in . . . . .	24
<b>8</b>	<b>Verifica delle estensioni</b>	<b>25</b>
8.1	Aggiungere un test . . . . .	25
8.2	Eseguire un test . . . . .	25
8.2.1	Esecuzione automatica dei test . . . . .	25
8.2.2	Esecuzione manuale dei test . . . . .	26
<b>A</b>	<b>Model-View-ViewModel</b>	<b>27</b>
A.1	Struttura del pattern . . . . .	27
A.2	Vantaggi offerti dal pattern . . . . .	28
<b>B</b>	<b>Contribuire a DeSpeect</b>	<b>29</b>
B.1	Aprire un ticket . . . . .	29
B.2	Creare una Pull Request . . . . .	31
<b>C</b>	<b>Licenza</b>	<b>34</b>



# 1. Introduzione

## 1.1 Scopo del documento

Il documento ha la finalità di illustrare a coloro che volessero interfacciarsi con l'applicazione "*DeSpeect: un'interfaccia grafica per Speect*" le modalità di installazione e di utilizzo, i requisiti necessari per poterlo utilizzare, le librerie e i *framework*<sub>G</sub> esterni utilizzati per lo sviluppo dell'applicazione, oltre alla sua architettura, così da aiutare nella ricerca o eventuale estensione delle sue funzionalità. Nonostante la versione attuale rappresenti una prima bozza del documento, una volta concluso esso rappresenterà un riferimento completo per l'utilizzo del prodotto da parte di uno sviluppatore.

## 1.2 Scopo del prodotto

Lo scopo del progetto è la realizzazione di un'interfaccia grafica per *Speect*<sub>G</sub> [Meraka Institute(2008-2013)], una libreria per la creazione di sistemi di sintesi vocale, che agevoli l'ispezione del suo stato interno durante il funzionamento e la scrittura di test per le sue funzionalità.

## 1.3 Informazioni utili

La stesura di questo documento assume come utente target del prodotto un programmatore esperto nell'utilizzo di *Speect* e dei linguaggi di programmazione C e C++. Per completezza, viene riportato in appendice §D un glossario comprensivo di termini tecnici o riguardanti particolari funzionalità di *DeSpeect*. Per identificare i termini presenti nel glossario, la loro prima occorrenza all'interno del documento è riportata in corsivo e marcata con una G al pedice.



## 1.4 Riferimenti informativi

- **Documentazione Speect:**

<http://speect.sourceforge.net/contents.html>;

Documentazione ufficiale della libreria di *Text-To-Speech* di riferimento per il progetto.

- **Documentazione Qt:**

<http://doc.qt.io/>;

Documentazione ufficiale del framework utilizzato per lo sviluppo dell'interfaccia grafica.

- **Documentazione CMake:**

<https://cmake.org/documentation/>.

Documentazione ufficiale del framework utilizzato per la build del prodotto.



## 2. Requisiti di sistema

### 2.1 Requisiti hardware

L'installazione ed esecuzione del software DeSpeect richiede una macchina con i seguenti requisiti:

Hardware	Requisiti minimi	Requisiti consigliati
CPU	2GHz dual core x86	3GHz quad core x64
RAM	4GB	8GB
Spazio libero su disco	256MB	1GB
GPU	accelerazione video 3D risoluzione 1280x1024 256 MiB di memoria	accelerazione video 3D risoluzione 1920x1080 512 MiB di memoria

### 2.2 Requisiti software

L'installazione ed esecuzione del software DeSpeect richiede i seguenti programmi preinstallati:

- Sistema operativo Unix / Unix-like (il software è stato testato solo per piattaforma Ubuntu 16.04 LTS)  
<https://www.ubuntu.com/download/desktop>
- CMake (versione minima 2.8)  
<https://cmake.org/download/>
- Compilatore ANSI C/ISO C90  $GCC_G$  (versione minima 5.0)  
<https://gcc.gnu.org/install/binaries.html>



- $Qt_G$  5.9.0  
<https://www.qt.io/download>
- Git  
<https://git-scm.com/>
- Curl  
<https://curl.haxx.se/>
- Swig  
<http://www.swig.org/>
- libxml2-dev  
<https://packages.debian.org/stretch/libxml2-dev>
- python-dev  
<https://pypi.python.org/pypi/dev/0.4.0>





## 3. Tecnologie impiegate

Vengono di seguito illustrate le tecnologie impiegate dal software DeSpeect e nella verifica e monitoraggio del suo codice.

### 3.1 Tecnologie utilizzate da DeSpeect

#### 3.1.1 Libreria di riferimento

Speect è un sistema di *Text To Speech* (TTS) multilingua. Esso offre un sistema TTS completo (analisi e decodifica del testo e sintesi vocale) con annesse varie API, nonché un ambiente per la ricerca e lo sviluppo di sistemi e voci TTS. Speect è scritto in linguaggio C, con una stretta conformità allo standard ISO / IEC 9899: 1990, consentendo così la massima portabilità su diverse piattaforme di calcolo. Speect v1.1.0-69-g65f4 rappresenta il cuore di DeSpeect, che in particolare ne realizza un'interfaccia grafica atta a semplificarne l'utilizzo e il debug. La tecnologia è open source e la sua documentazione è accessibile al seguente link:

<http://speect.sourceforge.net/contents.html>

#### 3.1.2 GUI

Per progettare l'interfaccia grafica viene utilizzato *Qt Creator*<sub>G</sub>. Questo strumento permette di realizzare interfacce grafiche mediante le librerie grafiche Qt, diventate in questo ambito quasi uno standard per piattaforme Linux Based. Maggiori informazioni su Qt Creator sono disponibili al seguente link:

<http://doc.qt.io/qtcreator/>

Tale *IDE*<sub>G</sub> è consigliato qualora si volesse lavorare su DeSpeect, e un approfondimento sulla sua installazione e sull'importazione del progetto è reperibile in §4.2 di questo documento.



### 3.1.3 Compilazione

Per la compilazione di DeSpeect vengono utilizzati i seguenti strumenti:

- **GCC:** il compilatore che viene usato per la compilazione del software è il GCC (GNU Compiler Collection). Maggiori informazioni sul compilatore sono reperibili al seguente link:

<https://gcc.gnu.org/>

- **CMake:** CMake è una famiglia di strumenti open source e multiplatforma progettati per creare, testare e pacchettizzare software. CMake viene utilizzato per controllare il processo di compilazione del software utilizzando semplici file di configurazione indipendenti dalla piattaforma e dal compilatore e generare makefile e aree di lavoro nativi che possono essere utilizzati nell'ambiente del compilatore di propria scelta. DeSpeect utilizza questa tecnologia nella versione v3.10.2 per l'automazione della compilazione. Maggiori informazioni su CMake sono reperibili al seguente link:

<https://cmake.org/overview/>

## 3.2 Verifica e monitoraggio di DeSpeect

### 3.2.1 Test

Google Test è un framework per la realizzazione di test per il linguaggio C++. DeSpeect utilizza questa tecnologia per la realizzazione dei test del software, ulteriori informazioni sulla stessa sono reperibili al seguente link:

<https://github.com/google/googletest/blob/master/googletest/docs/Primer.md>

### 3.2.2 Verifica della build e testing automatico

Travis CI è un servizio di integrazione continua distribuito utilizzato per costruire e testare progetti software ospitati su *GitHub*<sub>G</sub>.

I progetti open source possono essere testati gratuitamente attraverso il sito web [travis-ci.org](https://travis-ci.org). Questa tecnologia viene utilizzata per l'esecuzione di test



automatici su DeSpeect a seguito del caricamento di codice sul repository relativo al progetto, così da garantirne la correttezza. Documentazione relativa a Travis CI è accessibile al seguente link:

<https://docs.travis-ci.com/>

### 3.2.3 Misurazioni metriche

Per il controllo delle varie metriche legate al codice vengono utilizzati i software integrati con il repository GitHub:

- **Better Code Hub:** Better Code Hub è un servizio di analisi del codice sorgente web-based che controlla il codice per la conformità rispetto a 10 linee guida per l'ingegneria del software e fornisce un feedback immediato per capire dove concentrarsi per miglioramenti di qualità. Better Code Hub è accessibile al seguente link:

<https://bettercodehub.com/>

- **SonarQube:** SonarQube è un servizio open source per la ispezione della qualità del codice per eseguire test automatici con analisi statica del codice per cercare bugs, vulnerabilità di sicurezza e difetti di programmazione. Il servizio è accessibile gratuitamente al seguente link:

<https://www.sonarqube.org>



## 4. Ambiente di sviluppo

Vengono di seguito illustrate le modalità di installazione e configurazione del software DeSpeect, nonché le modalità di installazione e importazione del progetto in relazione all'IDE consigliato per lavorare con lo stesso.

### 4.1 Installazione e configurazione di DeSpeect

DeSpeect è reperibile su GitHub al seguente link:

<https://github.com/graphiteSWE/DeSpeect>

Una volta soddisfatti i prerequisiti descritti in §2 "Requisiti di sistema" di questo documento, per installare ed eseguire il software è possibile seguire due procedure, una comprensiva di esecuzione dei test (orientata agli sviluppatori) e una semplificata priva di tale esecuzione (orientata agli utenti generici). Segue l'approfondimento di tali procedure.

#### 4.1.1 Build sviluppatore

La build sviluppatore permette di eseguire i test relativi a DeSpeect in fase di build, non permette invece di specificare una directory per l'installazione del software. La procedura è la seguente:

1. Clonare o scaricare il repository sulla propria macchina;
2. Entrare nella cartella clonata/scaricata ed eseguire lo script `build.sh` presente al suo interno. Tale script installerà Speect ed effettuerà una build del progetto all'interno nella directory `DeSpeect/build/`.
3. Per eseguire DeSpeect, entrare nella directory `DeSpeect/build/bin/` ed eseguire il file `main`.



### 4.1.2 Build utente

La build utente permette di specificare una directory per l'installazione del software e costruisce una struttura di directory semplificata. La procedura è la seguente:

1. Clonare o scaricare il repository sulla propria macchina;
2. Entrare nella cartella clonata/scaricata ed eseguire lo script `Installer.sh` presente al suo interno;
3. Selezionare la cartella di destinazione per l'installazione: lo script installerà Speect ed effettuerà una build del progetto all'interno di tale directory;
4. Per eseguire DeSpeect, entrare nella directory di installazione ed avviare l'eseguibile `DeSpeect`.

## 4.2 IDE suggerito

Il progetto DeSpeect non è necessariamente legato ad alcun IDE, tuttavia si consiglia l'uso di Qt e Qt Creator. Le librerie Qt sono infatti utilizzate all'interno del prodotto per la realizzazione dell'interfaccia grafica, e l'adozione dei succitati IDE ne agevola notevolmente l'impiego nell'ottica di modifiche e/o estensioni alla stessa. Viene di seguito illustrata la procedura per l'installazione dell'IDE e l'importazione del progetto.

### 4.2.1 Installare Qt

Il pacchetto d'installazione di Qt è reperibile gratuitamente per progetti open source al seguente link:

<https://www.qt.io/download>

Una volta eseguito l'installer, previa configurazione dei pacchetti d'installazione, l'IDE sarà installato sulla macchina desiderata. Ulteriori informazioni sull'installazione e procedure alternative sono reperibili al seguente link:

<http://doc.qt.io/qt-5/linux.html>



### 4.2.2 Importare il progetto

Per importare i file di DeSpeect all'interno dell'IDE, è necessario seguire la seguente procedura:

1. Installare Speect sulla propria macchina. Un modo per farlo consiste nell'eseguire lo script `install.sh` contenuto all'interno della directory `SpeectInstaller/` di DeSpeect;
2. Aprire l'IDE installato seguendo le indicazioni riportate nella precedente sezione;
3. Dalla barra dei menù selezionare "File / Apri progetto" (ctrl + o);
4. Selezionare il file `CMakeLists.txt` contenuto nella directory `DeSpeect/`;
5. Confermare l'importazione all'interno dell'IDE.



## 5. Architettura generale di DeSpeect

L'architettura generale del prodotto segue il pattern Model-View-ViewModel (MVVM). Questo pattern è basato su tre componenti principali:

- **Model:** un'implementazione del modello del dominio dei dati;
- **View:** la struttura, il layout e l'aspetto di ciò che l'utente visualizza a schermo;
- **ViewModel:** un'astrazione della view che espone proprietà pubbliche e comandi.

Esso permette tra le altre cose un totale disaccoppiamento tra logica di business e presentazione, informazioni più dettagliate a riguardo sono reperibili nell'appendice §A "Model-View-ViewModel" di questo documento. I seguenti diagrammi illustrano sinteticamente la struttura del software attraverso i package che lo costituiscono, con livello di dettaglio crescente.

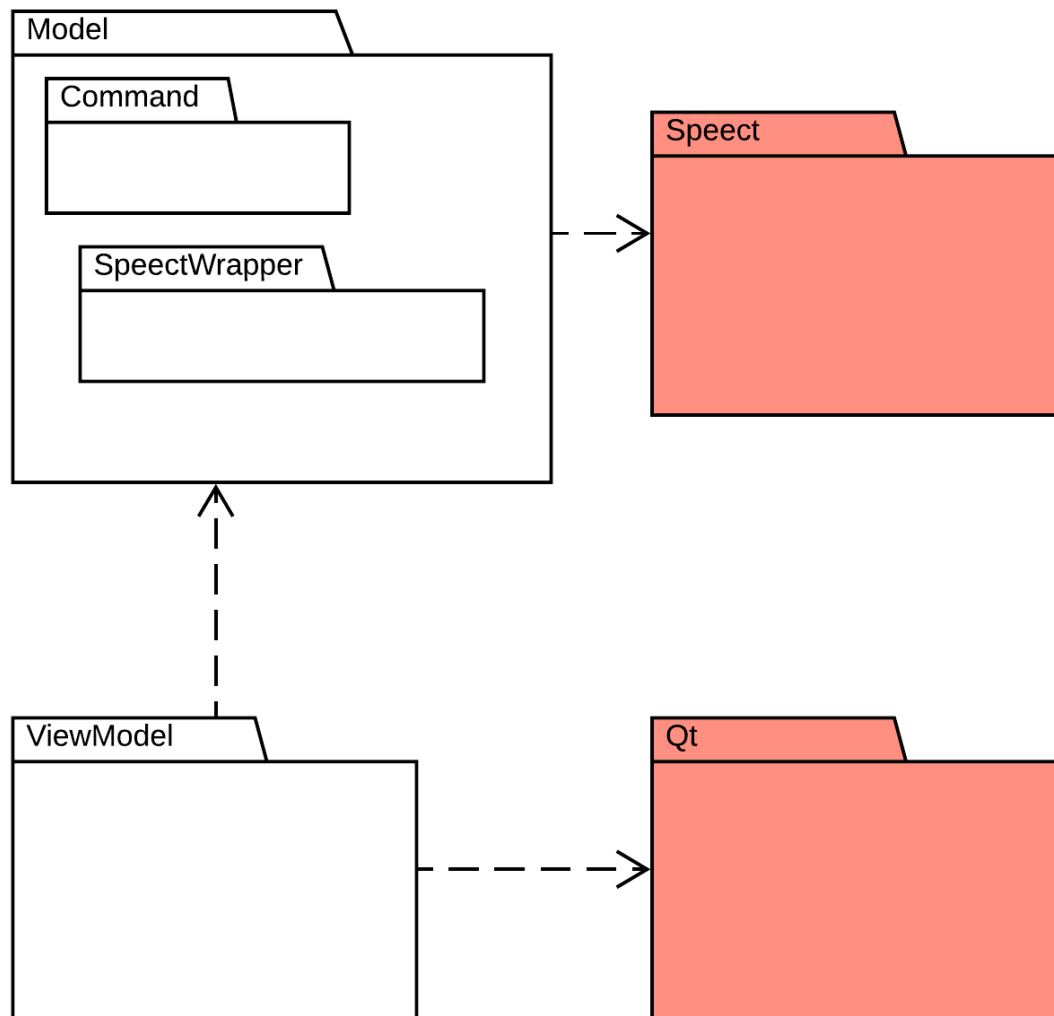


Figura 5.1: Diagramma generale dei package



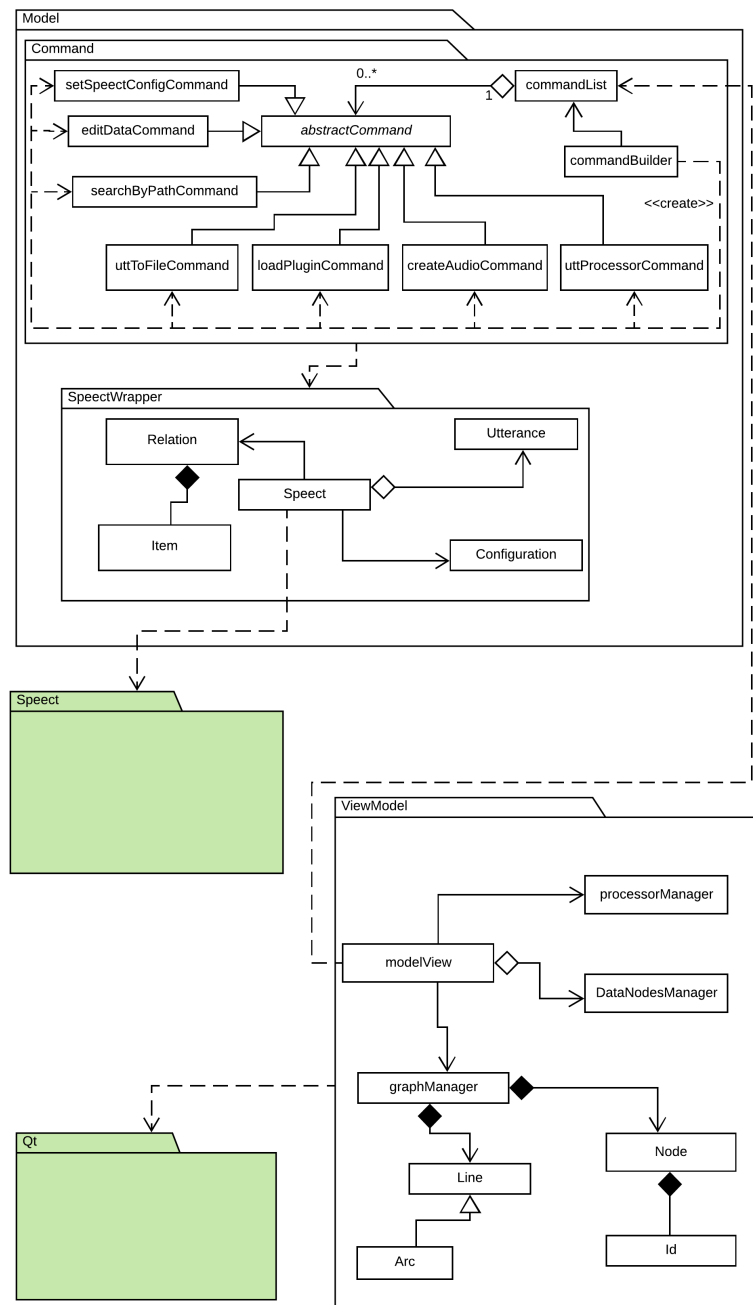


Figura 5.2: Diagramma dei package nel dettaglio



## 6. Implementazione MVVM

Vengono di seguito illustrate le implementazioni per le componenti del pattern Model-View-ViewModel in relazione all'architettura di DeSpeect. Per ogni componente, vengono illustrati:

- **Contestualizzazione:** spiegazione generale dell'architettura del componente all'interno del sistema;
- **Diagramma delle classi:** diagramma generale delle classi per il componente;
- **Dettaglio delle classi:** elencazione delle responsabilità di ogni singola classe;
- **Design Pattern:** una descrizione e contestualizzazione esaustiva dei design pattern impiegati all'interno del componente.

### 6.1 View

La View, conseguentemente all'uso del framework Qt, consiste di un file *qml* trasformato durante la compilazione in classi compatibili C++. Il comportamento della View è indi gestito dal package ViewModel.

### 6.2 Model

#### 6.2.1 Contestualizzazione

Nella progettazione del Model è emersa la necessità di interagire con la libreria Speect incapsulandone alcune funzionalità rilevanti. Per realizzare ciò il Model è stato diviso in due package corrispondenti all'implementazione dei design pattern Façade (SpeectWrapper), per quanto riguarda l'incapsulamento della libreria, e Command, per quanto riguarda la suddivisione delle funzionalità implementate in un'ottica di componibilità ed estendibilità.



```

classDiagram
    package SpeechWrapper {
        class Utterance
        class Speect
        class Configuration
        class Relation
        class Item
    }
    package Command {
        class SearchByPathCommand
        class EditDataCommand
        class SetSpeectConfigCommand
        class LoadPluginCommand
        class CreateAudioCommand
        class UttToFileCommand
        class UttProcessorCommand
    }
    class AbstractCommand {
        +execute(speectEngine : Speect*) : std::string
    }
    class CommandList {
        +executeAll() : void
        +executeStep() : void
    }
    class CommandBuilder {
    }

    Speect o-- Utterance
    Speect --> Configuration : call
    Speect --> Relation
    Relation *-- Item : call
    AbstractCommand <|-- SearchByPathCommand
    AbstractCommand <|-- EditDataCommand
    AbstractCommand <|-- SetSpeectConfigCommand
    AbstractCommand <|-- LoadPluginCommand
    AbstractCommand <|-- CreateAudioCommand
    AbstractCommand <|-- UttToFileCommand
    AbstractCommand <|-- UttProcessorCommand
    CommandList o-- AbstractCommand
    CommandBuilder --> AbstractCommand : create
    CommandBuilder --> CommandList
    
```

### 6.2.3 Dettaglio delle classi

Manuale Sviluppatore 1.0.0



- **SpeectWrapper**: incapsula la libreria Speect gestendone la memoria;
- **Command**: offre la possibilità di creare i comandi che, aggregando funzioni di Speect, rappresentano le funzionalità base di DeSpeect.

### 6.2.3.1 SpeectWrapper

- **Speect**: incapsula le componenti base della libreria Speect e ne gestisce la memoria;
- **Configuration**: incapsula la configurazione della libreria Speect per garantirne il corretto funzionamento;
- **Utterance**: incapsula i dati relativi all'*utterance<sub>G</sub>* e ne gestisce la memoria;
- **Relation**: incapsula i dati relativi alla *relation<sub>G</sub>* e ne gestisce la memoria;
- **Item**: un'iteratore per scorrere una relation di Speect, fornendo inoltre un path relativo al nodo di partenza per raggiungere il nodo attualmente selezionato.

### 6.2.3.2 Command

- **AbstractCommand**: definisce l'interfaccia base di un comando;
- **CommandList**: aggrega i comandi in una lista e ne permette l'esecuzione completa o step-by-step;
- **CommandBuilder**: crea specifici comandi in base alle richieste del client e li inserisce in una CommandList;
- **SearchByPathCommand**: implementazione del comando che esegue la ricerca di un nodo dato un path;
- **EditDataCommand**: implementazione del comando che esegue la modifica dei dati relativi ad un nodo;
- **SetSpeectConfigCommand**: implementazione del comando che esegue l'impostazione di una data configurazione di Speect;
- **LoadPluginCommand**: implementazione del comando che esegue il caricamento di un plug-in;



- **CreateAudioCommand**: implementazione del comando che genera il file audio dall'utterance attuale;
- **UttToFileCommand**: implementazione del comando che esegue il salvataggio dell'utterance in un file secondo il formato desiderato;
- **UttProcessorCommand**: implementazione del comando che esegue un dato utterance processor.



### 6.2.4 Design pattern

#### 6.2.4.1 Command

Permette la suddivisione delle funzionalità implementate in un'ottica di componibilità ed estendibilità. I comandi concreti sono aggregati in una lista (CommandList) che si interfaccia con la componente ViewModel. Tali comandi interagiscono a loro volta con il package SpeectWrapper per ottenere i dati da elaborare dalla libreria Speect. Ai comandi è delegata l'esecuzione degli utterance processor per la successiva stampa dei dati nel grafo, ma anche l'implementazione di funzionalità quali il caricamento dei *plug-in*<sub>G</sub> e della configurazione di Speect.

#### 6.2.4.2 Builder

Questo design pattern separa la costruzione di un oggetto complesso dalla sua rappresentazione, cosicché il processo di costruzione stesso possa creare diverse rappresentazioni. Contestualizzato nel sistema del prodotto, esso si interfaccia con il ViewModel per la configurazione e costruzione di una specifica CommandList.

#### 6.2.4.3 Façade

Il design pattern Façade permette, attraverso un'interfaccia più semplice, l'accesso a sottosistemi che espongono interfacce complesse e molto diverse tra loro, nonché a blocchi di codice complessi. In questo contesto, il package SpeectWrapper incapsula la libreria Speect rendendola accessibile tramite omonima classe proprietaria.



## 6.3 ViewModel

### 6.3.1 Contestualizzazione

Il package ViewModel funge da tramite tra Model e View, prelevando i dati dal primo per aggiornare il secondo. Per quanto riguarda la stampa del grafo, la classe GraphManager si occupa di aggiornarne la presentazione interfacciandosi con le librerie Qt e con le classi Line, Arc e Node.

### 6.3.2 Diagramma delle classi

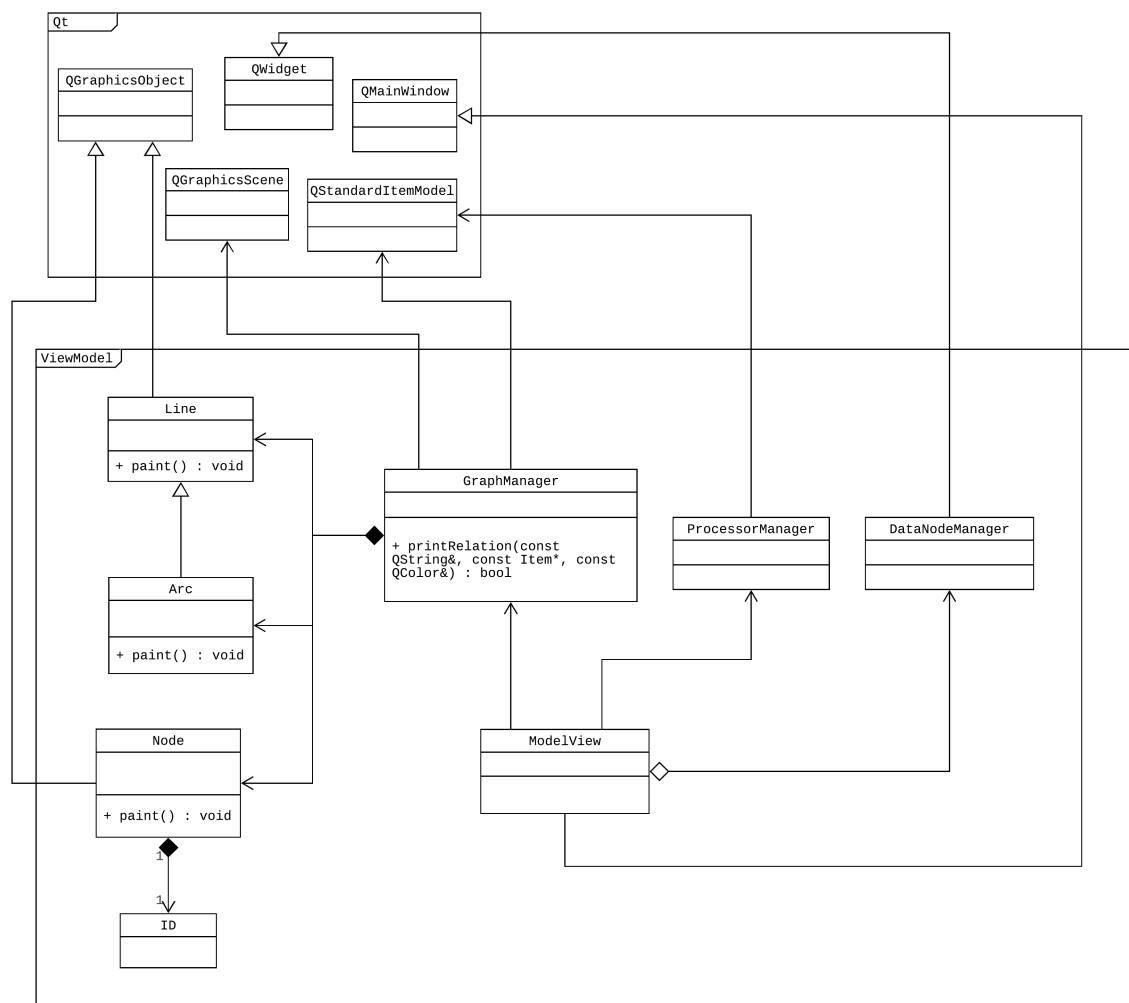


Figura 6.2: Diagramma delle classi del componente ViewModel



### 6.3.3 Dettaglio delle classi

Nelle sezioni successive verranno illustrate le classi che costituiscono il package ViewModel.

#### 6.3.3.1 ViewModel

- **ModelView**: gestisce le richieste fatte dal client tramite la View;
- **GraphManager**: gestisce il modello del grafo;
- **ProcessorManager**: gestisce la selezione dei processor per l'esecuzione;
- **DataNodeManager**: gestisce i dati relativi ad uno specifico nodo;
- **Line**: modella una linea;
- **Arc**: modella un arco orientato del grafo;
- **Node**: modella un nodo del grafo;
- **ID**: rappresenta una struttura dati che definisce l'identificatore specifico di un nodo.

### 6.3.4 Design pattern

#### 6.3.4.1 Observer

Il framework Qt, attraverso il sistema di signal e slot, implementa tale design pattern. Esso permette di reagire efficientemente ad un cambiamento dell'interfaccia grafica, chiedendo se necessario l'aggiornamento dei dati del Model attraverso il ViewModel. Il meccanismo di signal e slot è implementato dalle classi pertinenti all'interno del package.





## 7. Estensione delle funzionalità

### 7.1 Modificare l'interfaccia grafica

Per modificare l'attuale interfaccia grafica, è sufficiente apportare le modifiche desiderate al file qml `view.ui` contenuto in `DeSpeect/Qt/src/`. Le modifiche da apportare a tale file vanno eseguite tramite Qt Creator, ulteriori informazioni riguardo i file qml sono reperibili al seguente link:

<https://doc.qt.io/qt-5.10/qtqml-index.html>

Qualora le modifiche all'interfaccia grafica corrispondano all'implementazione di nuove funzionalità, è necessario estendere i package `Model` e `ViewModel` per garantirne la coerenza.

### 7.2 Aggiungere un plug-in

L'architettura di DeSpeect prevede un apposito comando per il caricamento di nuovi plug-in all'interno del package `Command`. Qualora il plug-in richiedesse l'invocazione di metodi specifici, sarà necessario incapsularli in un nuovo comando che definisce la corretta procedura d'esecuzione del plug-in stesso. Sarà dunque necessario implementare un nuovo comando concreto estendendo la classe `AbstractCommand`. Maggiori informazioni su struttura e funzionamento dei plug-in di Speect sono reperibili all'interno della documentazione ufficiale, nello specifico al seguente link:

[http://speect.sourceforge.net/topics/plugins\\_topic.html](http://speect.sourceforge.net/topics/plugins_topic.html)



## 8. Verifica delle estensioni

### 8.1 Aggiungere un test

Quando DeSpeect viene esteso con una nuova funzionalità è opportuno creare i relativi test di unità per verificarne la correttezza. I test per DeSpeect sono implementati mediante la tecnologia Google Test, come citato in §3.2.1 di questo documento. Per completezza viene di seguito riportato il link alla documentazione di tale tecnologia:

<https://github.com/google/googletest/blob/master/googletest/docs/Primer.md>

Si rimanda a tale documentazione per la corretta sintassi e configurazione dei file di test, che vanno inseriti nella cartella `DeSpeect/Test/` del progetto affinché vengano correttamente eseguiti da Travis CI (tecnologia approfondita in §3.2.2 di questo documento).

### 8.2 Eseguire un test

#### 8.2.1 Esecuzione automatica dei test

Il servizio Travis CI, integrato con il repository GitHub relativo al progetto, testa la build ed esegue i test automaticamente ad ogni modifica del codice sul repository. Lo stesso rilascia successivamente i dati sul code coverage al servizio web *sonarcloud.io*, anch'esso collegato al repository GitHub, che aggiorna così i propri report. Per predisporre il proprio sistema di integrazione continua con Travis CI qualora non si volesse creare una fork del progetto originale, è possibile prendere spunto dal file `.travis.yml` presente nel repository e dalla documentazione reperibile al link:

<https://docs.travis-ci.com/user/languages/cpp/>



### 8.2.2 Esecuzione manuale dei test

A seguito dell'esecuzione dello script `build.sh` citato in §4.1 di questo documento viene generata automaticamente una build e un'esecuzione dei test contenuti nella directory `DeSpeect/Test/`. I test sono eseguibili sia con il comando `ctest` che con il comando `unit_tests` e la loro esecuzione mostra sinteticamente il code coverage relativo.

## A. Model-View-ViewModel

### A.1 Struttura del pattern

Il design pattern architetturale *Model-View-ViewModel* (MVVM) facilita la separazione dell'interfaccia grafica, che si tratti di linguaggio di markup o codice GUI, dallo sviluppo della logica di business o della logica di back-end, ovvero dal modello dei dati. Il *view model* di MVVM è un convertitore di valori, nel senso che il view model è responsabile dell'esposizione (conversione) degli oggetti dati dal modello così da renderli facilmente gestibili e presentabili. In quest'ottica, la view è più un modello che una vista e gestisce la maggior parte se non tutta la logica di visualizzazione della stessa. Il pattern è riassunto dal seguente schema ed i suoi componenti principali sono di seguito approfonditi.

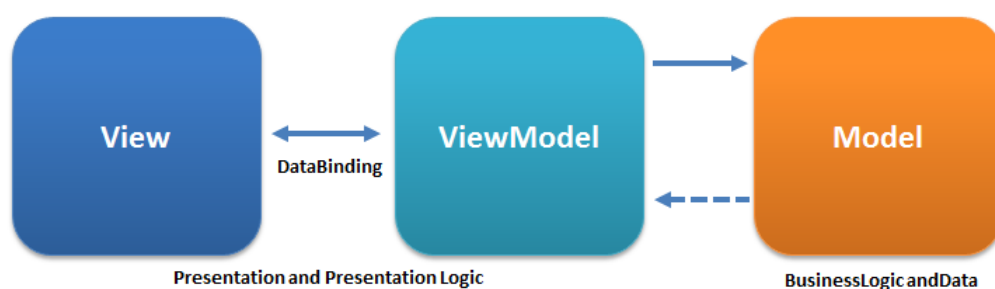


Figura A.1: Diagramma generale dell'architettura MVVM

I tre componenti principali dell'architettura sono i seguenti:

- **Model:** il *Model* (o modello) è un'implementazione del modello di dominio dell'applicazione ed include un modello dei dati affiancato alla logica di business e di validazione;
- **View:** la *View* (o vista) è responsabile della definizione della struttura, del layout e dell'aspetto di ciò che l'utente visualizza su schermo.



Idealmente, la vista è definita puramente con linguaggio di markup o generico codice GUI che non contiene la logica di business;

- **ViewModel:** la *ViewModel* (o modello di presentazione) funge da intermediario tra la vista e il modello ed è responsabile della gestione della logica di visualizzazione. In genere, il ViewModel interagisce con il modello richiamandone i metodi delle classi: esso fornisce quindi dati dal modello in una forma facilmente utilizzabile dalla View. Il ViewModel recupera i dati dal modello, rendendoli disponibili alla View, e può riformattarli in un modo che renda più semplice la gestione della vista. Esso fornisce anche l'implementazione dei comandi che un utente dell'applicazione avvia nella vista (ad esempio, quando un utente clicca un pulsante nell'interfaccia grafica, tale azione può attivare un comando nel ViewModel) e può essere responsabile della definizione delle modifiche dello stato logico che influiscono su alcuni aspetti della visualizzazione nella vista, ad esempio l'indicazione che alcune operazioni sono in sospeso.

## A.2 Vantaggi offerti dal pattern

Il MVVM offre i seguenti vantaggi:

- Durante il processo di sviluppo, i programmatori e i designer possono lavorare in modo indipendente e simultaneamente sui loro componenti. Quest'ultimi possono concentrarsi sulla vista e, utilizzando appositi strumenti, generare facilmente dati di esempio con cui lavorare, mentre i programmatori possono lavorare sul modello di presentazione e sui componenti del modello;
- Gli sviluppatori possono creare test unitari per il ViewModel e per il Model senza utilizzare la View;
- È facile riprogettare l'interfaccia grafica dell'applicazione senza toccare il resto del codice, una nuova versione della vista dovrebbe poter funzionare con il modello di presentazione esistente;
- Se esiste un'implementazione del modello che incapsula la logica di business, potrebbe essere difficile o rischioso cambiarla. In questo scenario, il ViewModel funge da adattatore per le classi del Model e consente di evitare modifiche importanti al codice dello stesso.



## B. Contribuire a DeSpeect

DeSpeect è software open source e permette quindi di essere modificato. Se si vuole contribuire al progetto originale è possibile farlo mediante la creazione di fork sul repository GitHub. Risulta inoltre possibile aprire dei ticket per segnalare errori, malfunzionamenti o la richiesta di nuove funzionalità. Il link al repository è il seguente:

<https://github.com/graphiteSWE/DeSpeect>

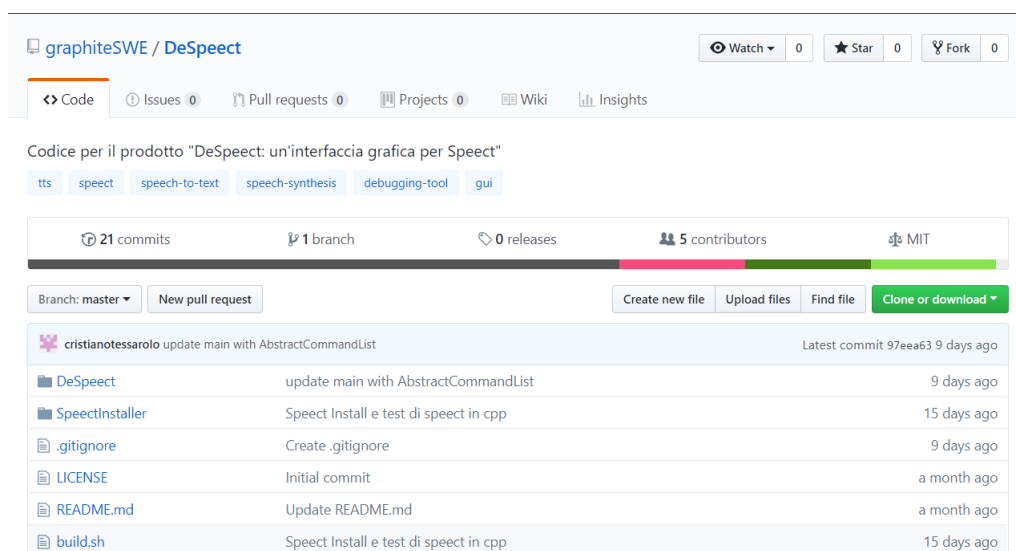


Figura B.1: Schermata principale del repository GitHub

### B.1 Aprire un ticket

Per aprire un *ticket* è sufficiente recarsi nella sezione *Issues* del repository GitHub del progetto e cliccare il pulsante *New Issue*. A questo punto verrà chiesto di inserire un titolo e una descrizione per il ticket.



## APPENDICE B. CONTRIBUIRE A DESPECT

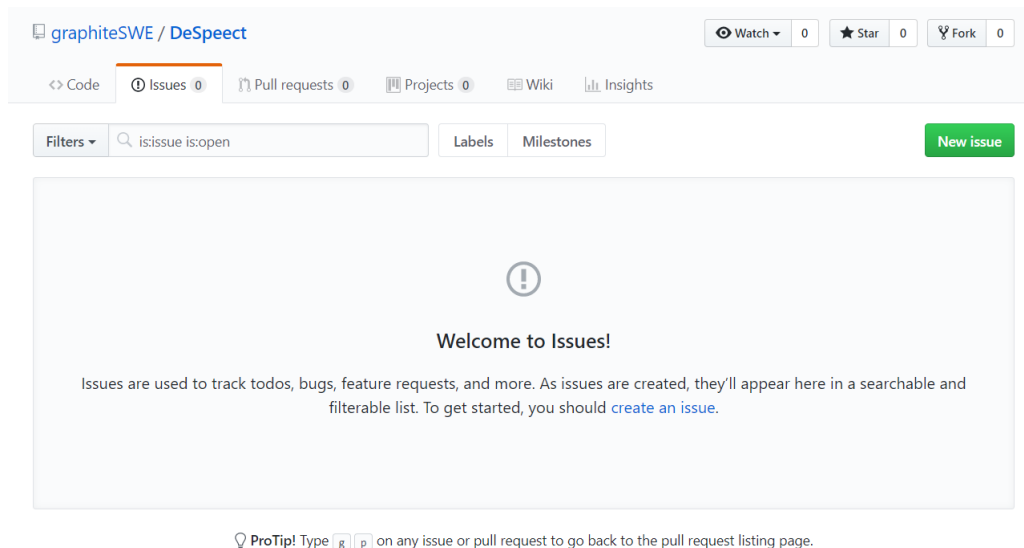


Figura B.2: Tab del repository relativa agli issue

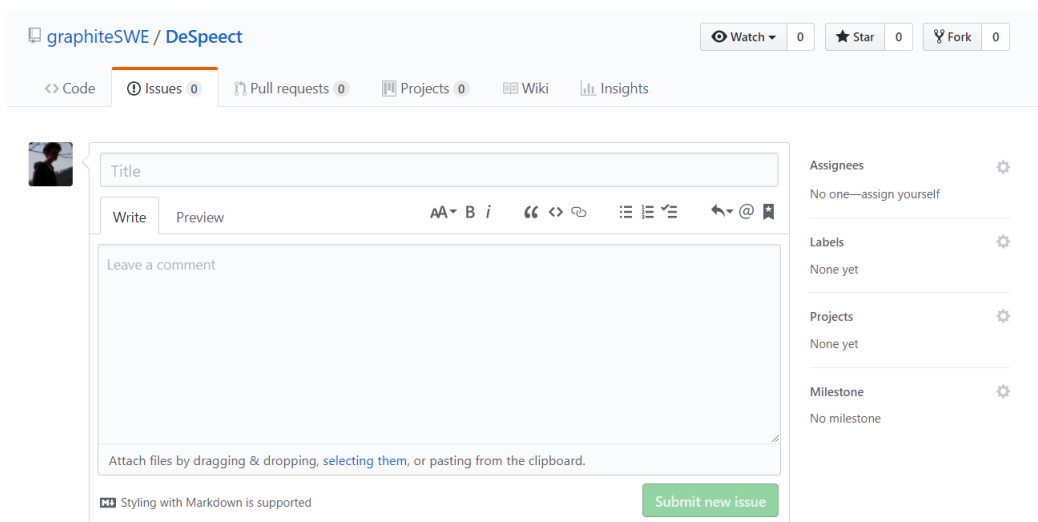


Figura B.3: Schermata di scrittura del nuovo issue

Si segnala che è obbligatorio aggiungere allo stesso delle *labels*, atte a rendere facilmente reperibili e categorizzabili i ticket aperti. Un ticket privo di labels viene automaticamente rifiutato. Per agevolare la pronta risoluzione di un ticket, si invita a seguire i seguenti accorgimenti:



- Per segnalare un malfunzionamento, comunicare nella descrizione del ticket le seguenti informazioni:
  - Sistema operativo completo di specifiche tecniche;
  - Versione utilizzata di Qt;
  - Versione utilizzata di CMake;
  - Versione utilizzata di GCC.
- Per richiedere una nuova funzionalità è necessario attendere l'approvazione di uno degli amministratori del repository e l'assegnamento del relativo ticket;
- La descrizione del ticket deve essere esaustiva, chiara e rilevante.

Non rispettare uno dei punti precedenti comporta l'automatica cancellazione del ticket.

## B.2 Creare una Pull Request

Per configurare il progetto DeSpeect è possibile creare una fork del repository originale, il che consente di lavorare in completa autonomia su una certa funzionalità che si vuole aggiungere all'applicazione. In seguito, se si vuole inserire tale funzionalità nel progetto originale, è necessario creare una *Pull Request* all'interno di GitHub. Una volta creata la Pull Request cliccando sulla relativa tab all'interno del repository e successivamente sul pulsante *Create pull request*, è sufficiente attendere l'approvazione di uno degli amministratori del repository originale per poter eseguire il merge delle modifiche.





## APPENDICE B. CONTRIBUIRE A DESPEECT

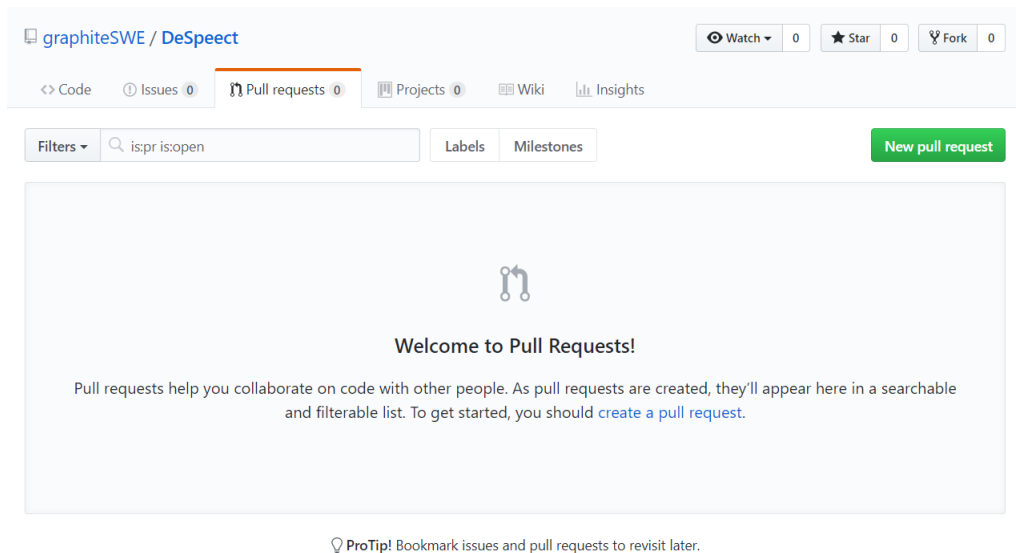


Figura B.4: Tab del repository relativo alle pull request

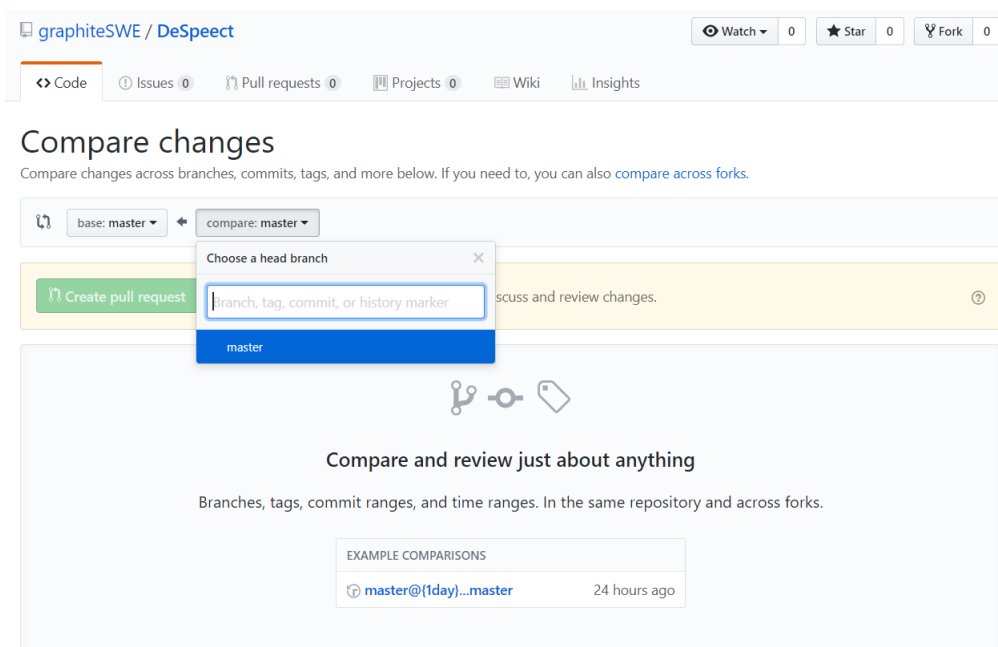


Figura B.5: Schermata di creazione della pull request e selezione branch

Di seguito sono riportati i passi da eseguire per creare una Pull Request utilizzando la fork di DeSpeect:



1. Creare la fork di DeSpeect;
2. Recarsi nella sezione *Pull Request* del repository originale;
3. Selezionare *compare across forks*;
4. Su *base fork* e relativo *base* lasciare invariati i valori inseriti (riguardano il branch master del progetto originale);
5. Su *head fork* selezionare la propria fork e di conseguenza sul relativo *head* scegliere il branch dove sono state apportate le modifiche;
6. Infine selezionare *Create pull request* aggiungendovi titolo e commento.

Anche in questo caso valgono gli stessi accorgimenti illustrati in relazione ai ticket, sintetizzati in descrizioni esaustive, chiare e rilevanti.



## C. Licenza

Il codice di DeSpeect, fatta eccezione per le librerie esterne impiegate (quali Speect e Qt), è rilasciato sotto licenza MIT. L'immagine seguente riassume brevemente i punti salienti di tale licenza:

Permissions	Conditions	Limitations
<ul style="list-style-type: none"><li>● Commercial use</li><li>● Distribution</li><li>● Modification</li><li>● Private use</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>● License and copyright notice</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Liability</li><li>● Warranty</li></ul>

Figura C.1: Punti salienti della licenza MIT

La licenza è visualizzabile nella sua interezza al seguente link:

<https://choosealicense.com/licenses/mit/>