



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI TRENTO

Dipartimento di Ingegneria e Scienza dell'Informazione

Corso di Laurea in

...

ELABORATO FINALE

TITOLO

Sottotitolo (alcune volte lungo - opzionale)

Supervisore

.....

Laureando

.....

Anno accademico .../...

Ringraziamenti

...thanks to...

Indice

Sommario	3
0.1 Il progetto	3
0.2 Open Air Museum	3
0.3 Obiettivo e struttura della tesi	4
1 Stato dell'arte	5
1.1 Javascript	5
1.2 Audioguide	6
2 Strumenti e tecnologie	7
2.1 Presentazioni delle tecnologie utilizzate in Open Air Museum	7
2.2 Presentazione delle tecnologie utilizzabili in Alakai	7
2.3 Confronto tra la nuova e la vecchia versione	8
2.4 Lo stack della nuova versione	9
3 Porting a React-native	11
3.1 Caratteristiche principali	11
3.2 Punti critici e problematiche	13
4 Applicazioni future	14
5 Analisi e Conclusioni	16
Bibliografia	16
A Schemi ER	18

Abstract

Fin dal primo momento in cui l'industria dello sviluppo software ha iniziato a muovere i primi passi, si è cercato di adottare linguaggi e tecnologie che permettessero il minor sforzo con il massimo risultato, rimanendo comunque flessibili e adattabili. Fu con l'avvento di internet che linguaggi "write once, run anywhere" iniziarono a mostrare il loro appeal, infatti con una fetta sempre crescente di utenti che si collegavano in rete aumentavano proporzionalmente gli ambienti da supportare. Tale frammentazione non è stata tuttora risolta e per lo sviluppo di applicativi che utilizzano il web è necessario conoscere molteplici tecnologie.

L'obiettivo di questa tesi è dimostrare che è possibile sostituire lo stack di un prodotto precedentemente sviluppato con un'architettura canonica - che comprendeva quattro tecnologie diverse - in uno interamente basato su Javascript, ottenendo una maggiore manutenibilità e migliorando l'esperienza di sviluppo sia in termini lavorativi che in termini economici. L'utilizzo di questo linguaggio è stato dettato dal suo supporto su gran parte delle piattaforme, consumer e non, disponibili sul mercato.

Il lavoro di questa tesi è stato svolto nell'ambito del progetto Open Air Museum, sviluppato da me in precedenza nel reparto di sviluppo software della Farnedi ICT per un comune dell'Emilia-Romagna, ed è nato dalla necessità di eseguire un refactor architetturale del prodotto. Molta attenzione sarà data ai vantaggi e svantaggi reali che questo comporta e come ciò si sia riflesso sull'azienda per cui lavoro. Particolare rilevanza sarà data inoltre alle varie tecnologie e ai framework scelti.

Sommario

Segue una breve introduzione sul progetto sviluppato e sulla sua reimplementazione secondo quanto introdotto precedentemente.

0.1 Il progetto

Un ente pubblico come può essere un piccolo comune storico italiano necessita di una comunicazione efficiente e diretta con i propri visitatori. Nel caso di Open Air Museum, si trattava di un progetto nato per guidare e indirizzare i turisti del Comune in questione all'interno della loro città, storicamente e culturalmente ricca, con una guida virtuale che avrebbe potuto sostituire una persona fisica come guida turistica della zona.

0.2 Open Air Museum

Il progetto Open Air Museum è stato sviluppato da me e i miei colleghi del reparto di Sviluppo Software di Farnedi ICT, azienda informatica di Cesena. Consiste di un'applicazione mobile per dispositivi iOS, di una seconda applicazione per dispositivi Android e di un software in Filemaker per il caricamento dei contenuti. In particolare io mi sono occupato dello sviluppo dell'applicazione mobile per iOS in Swift 3 e dell'applicativo lato server in NodeJs.

L'applicazione consiste in una guida turistica e multimediale in grado di mostrare ai suoi utenti una serie di punti di interesse collegati da percorsi preimpostati. Ogni punto dispone di un pacchetto multimediale di audio e immagini oltre ad una descrizione, un nome e delle informazioni tutte gestibili e configurabili in oltre 160 lingue. Tali punti possono essere navigati attraverso l'interfaccia grafica degli applicativi per smartphone - sfruttando la geolocalizzazione del dispositivo - oppure attraverso la modalità Esplora dell'applicazione. Quest'ultima permette, una volta attivata, di essere notificati automaticamente sulla presenza di punti di interesse nella zona circostante, dando la possibilità, o meno, all'utente di richiedere informazioni aggiuntive. Quest'ultima features è stata implementata sfruttando la tecnologia Beacon e Bluetooth 4.0, che permette al dispositivo di percepire l'ingresso in una specifica area, marcata da un piccolo radiofaro bluetooth, il quale marca di fatto un determinato punto di interesse. La metodologia con cui viene identificata una zona rispetto ad un'altra è usando la firma del Beacon e cioè attraverso i suoi tre parametri identificativi, UUID, major e minor. Il primo è una stringa alfanumerica a 128 bit che ha lo scopo di identificare un gruppo di Beacon, ad esempio l'insieme posizionato all'interno del comune, mentre gli ultimi due, insieme all'UUID identificano un beacon specifico. Utilizzando lo UUID per definire una Raggio di ricerca è possibile escludere da essa tutti gli altri beacon non appartenenti all'applicativo. Infatti tutti i beacon da noi posizionati sono contraddistinti da uno specifico UUID mentre differiscono per major e minor, in modo da identificarli singolarmente. Un ulteriore metodo per gestire la "scoperta" di beacon in una regione è quello di verificarne la distanza dal telefono, così facendo si possono scartare i beacon più lontani e notificare all'utente solamente quelli più prossimi, questo è fondamentale dato che vi sono delle zone della città molto "dense" di punti di interesse e una semplice ricerca non basterebbe a definire la prossimità di un utente a un punto rispetto ad un altro; questa features ha aiutato a realizzare una localizzazione più precisa e risultando in un'esperienza d'uso migliore.

Attraverso l'applicativo in Filemaker, esposto tramite un'interfaccia web, i dipendenti del Comune potevano gestire l'inserimento dei punti e dei percorsi compresi di media e testi relativi.

La parte server, invece, espone delle Rest Api che consumate forniscono sia i dati sopracitati che un servizio di autenticazione mediante Json Web Token. Questo applicativo è stato sviluppato senza l'ausilio di framework esterni per il routing o per la gestione dell'autenticazione o la generazione dei token di sessione. Node Js è stato scelto in questo caso per la sua efficienza nelle operazioni di I/O rispetto ad una tecnologia più canonica come PHP o Java, vista la grande quantità e la tipologia di file da servire. Implementando un I/O non bloccante nel caso di invio di file di medie dimensioni come audio o immagini questo risulta nel riuscire a servire più client contemporaneamente utilizzando meno risorse [1]

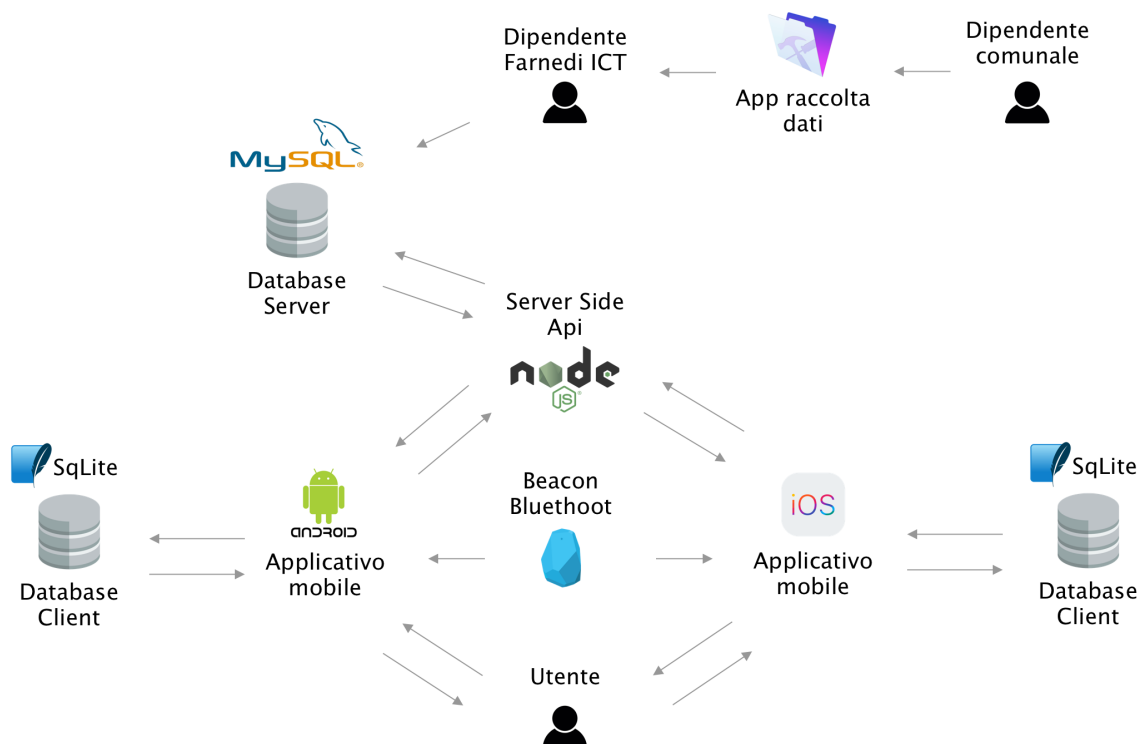


Figura 1: Schema logico dello stack di Open Air Museum

0.3 Obiettivo e struttura della tesi

L'obiettivo di questa tesi è dimostrare che è possibile, per un prodotto completo di questo tipo, riscrivere la totalità degli applicativi che lo compongono in Javascript e che questo sia un vantaggio sia dal punto di vista dei costi di gestione che dell'effettiva manutenibilità del progetto, mantenendo le medesime funzionalità e senza alterare la qualità del prodotto. Inoltre valuterò l'efficacia di adottare uno stack Javascript soppesando i costi di sviluppo e il peso tecnologico utilizzando come metro di paragone le ore impiegate nello sviluppo dello stack "tradizionale" rispetto a quello Javascript. Il capitolo 2 descrive le tecnologie disponibili attualmente sul mercato candidate a sostituire quelle impiegate nella versione precedente dell'applicativo. Il capitolo 3 analizza le scelte tecnologiche fatte ponendo un confronto tra le due versioni. Il capitolo 4 definisce più nel dettaglio il porting degli applicativi mobile illustrando i processi e le criticità legate a questa operazione. Il capitolo 5 descrive la possibilità di costruire un process manager per istanze del prodotto. Infine nel capitolo 6 viene eseguita un'analisi e una valutazione del lavoro svolto, con relative conclusioni.

1 Stato dell'arte

Questo capitolo descrive le varie tecnologie Javascript disponibili sul mercato e in che modo possono essere combinate per costruire il nuovo stack applicativo.

1.1 Javascript

Javascript è nato come linguaggio di scripting lato client e ha man mano preso piede come uno dei più flessibili e dinamici, diventando uno standard dei browser moderni dichiarando la morte di progetti come Netscape Navigator.

Nel 2009 un ragazzo di nome Ryan Dahl presentò alla JSConf Node Js. Ciò che propose Ryan era quello di utilizzare Javascript come linguaggio lato server utilizzando una strategia simile a quella di Java con la JVM quindi sviluppando un layer di api per utilizzare le risorse del sistema operativo combinato con la flessibilità e la comodità di un linguaggio interpretato.

La vera novità era che per scrivere un applicativo web non bisognava più conoscere due linguaggi (Javascript client e PHP, Java, Python, ecc... server) ma ne bastava uno. Inizialmente la risposta fu tiepida e Node Js rischiò più volte di essere abbandonato, ma con il crescere sempre maggiore della stabilità del framework e la fondazione della Node.js Foundation ad ora è una delle 4 maggiori tecnologie di sviluppo al mondo. L'avvento di questa tecnologia ha incubato una miriade di prodotti diversi dando vita a uno degli ecosistemi più grandi e variegati mai esistiti.

L'ecosistema Javascript per il web è molto ricco di soluzioni per tutti gli ambiti di impiego. Per quanto riguarda il lato applicativo front-end vi sono numerose scelte, sia che si intenda operare nel browser che fuori da esso. I principali framework per lo sviluppo web front-end sono React, AngularJs, Vue e Ember. I primi tre implementano il pattern MVC "Model-View-Controller" ovvero la separazione di ciò che detiene i dati da ciò che li renderizza all'utente attraverso una logica che fa da moderatore del flusso. Sia Angular che Vue che Ember offrono nativamente "two-way data binding" ovvero la capacità di mantenere in sincronia View e Model. React d'altro canto è stato pensato per essere una libreria e non come un vero e proprio framework infatti il suo approccio è puramente legato alla costruzione dell'interfaccia grafica slegata da quelle che sono tutte le implementazioni possibili nella gestione e nel flusso dei dati.

Nel caso di applicativi complessi che devono gestire molti dati, questa parte può risultare complessa e particolarmente sensibile a bug. Per questo, soluzioni come Redux possono risultare funzionali a tale scopo implementativo. Lo scopo di tale libreria è quello di contenere lo stato applicativo e fare in modo che sia sempre in uno stato certo e consistente permettendo la modifica di esso solo attraverso delle "Action". Ad ogni "Action" o azione corrisponde una tipologia che il reducer interpreta per modificare lo stato di conseguenza. Il reducer è una funzione pura che prende in input lo stato attuale e l'azione eseguita su di esso e ritorna il nuovo stato applicativo. Essendo i reducer funzioni pure sono prevedibili, prive di "Side effects" e facilmente testabili.

Per quanto riguarda la parte applicativa per le due piattaforme mobili le scelte possibili sono racchiuse in Cordova/Phonegap, Ionic e React-native. I primi due sono dei "wrap" attorno ad una webView nativa con una serie di Api rese disponibili a Javascript che gira all'interno del browser che risiede nella webView. Tale soluzione è seppur funzionale, non ottimale per il caso d'uso specifico;

infatti l'applicativo Alakai necessita di avere accesso al bluetooth e ad altre Api non disponibili negli ambienti di Cordova/PhoneGap. Da notare che Ionic, seppur basato sulla medesima tecnologia mette a disposizione delle Api per interagire in modo completo con il bluetooth, questo e la sua maturità lo rendono un'ottima scelta per sviluppare la parte mobile dell'applicativo.

D'altro canto React-native è framework basato sull'utilizzo di un motore di compilazione che non fa altro che prendere i costrutti Javascript dichiarati utilizzando librerie e convertirli in codice nativo, a seconda della piattaforma. Inoltre permette, se necessario di interfacciarsi con l'ambiente nativo a piacimento dando la possibilità di utilizzare un costrutto chiamato "bridge" che offre un'interfaccia a Javascript verso il nativo e viceversa. La differenza principale tra i sistemi che usano Cordova e React-native è che il primo ha come goal quello di "Write once run everywhere" mentre il secondo è "Learn once use everywhere".

Per la parte server vi sono disponibili anche qui diverse scelte e tecnologie, seppur orientate alla stessa soluzione molto diverse tra di loro. Vi sono librerie come Express js che sono pensate per essere molto leggere e di lieve impatto nella strutturazione dei dati. Di contro ve ne sono altre che offrono un profondo controllo su tutti gli aspetti dell'applicativo come MeteorJs e Sails Js che offrono una serie di features come la generazione automatica di Api seguendo la specifica delle "CLOUD operation", la generazione automatica di modelli per descrivere nuove entità e la gestione automatica dell'autenticazione e la gestione degli utenti.

1.2 Audioguide

Vi sono disponibili diversi prodotti che offrono la possibilità di creare audioguide per determinate zone o città. Alcuni di questi utilizzano un approccio di "selezione luogo" e cioè chi utilizza l'applicativo deve prima indicare a quale zona è interessato per poi essere reindirizzato alla sezione relativa a quell'area geografica. Altri prodotti come Open Air Museum utilizzano un approccio "mono scopo" e cioè l'audioguida è relativa ad una sola area specifica e sviluppata ad Hoc per quello scopo. L'approccio descritto per primo permette di dover mantenere un solo prodotto e di servire molteplici enti, questo però limita molto la customizzazione che tali applicativi possono possedere. Di contro il secondo approccio permette una customizzazione elevata, essendo il prodotto sviluppato appositamente per l'ente; questo però comporta un overhead non indifferente per chi mantiene tale applicativo. Infatti se si vogliono servire un gran numero di realtà risulta dispendioso dover gestire e mantenere molti applicativi diversi, ognuno con le sue peculiarità e caratteristiche.

Un ulteriore punto di riflessione sono le funzionalità. La totalità dei competitor presi in considerazione permette di visualizzare contenuti multimediali collegati a punti di interesse o percorsi, ma in pochi offrono un servizio di localizzazione attivo a guidare all'interno della zona di interesse. La totalità degli applicativi presi in considerazione che hanno questa features utilizzano come tecnologia di localizzazione il gps che per zone all'aperto, come lo possono essere città o parchi naturali, è un'ottima soluzione; però per quanto riguarda la localizzazione indoor come in un museo per esempio, risulta imprecisa e poco utilizzabile. IBeacon in questo caso risulta la tecnologia migliore per localizzazione degli utenti dato che non deve fare affidamento a triangolazioni satellitari.

Quello che offrirà alla nuova versione di Open Air Museum è un approccio misto rispetto a quello descritto all'inizio di questo capitolo, ciò che si andrà a realizzare andrà a rientrare nella categoria "mono scopo" ma grazie all'elevata flessibilità delle impostazioni di avvio sarà possibile customizzare in modo profondo l'applicativo mantenendo allo stesso tempo una documentazione esplicita sulle proprie features. Infatti il file di configurazione è in formato json quindi facilmente accessibile sia ad umani sia a computer.

2 Strumenti e tecnologie

Questo capitolo descrive in maniera più approfondita le tecnologie utilizzate nella prima e nella seconda versione in un confronto dettagliato.

2.1 Presentazioni delle tecnologie utilizzate in Open Air Museum

Filemaker: E' una piattaforma per creare applicativi personalizzati votati alla categoria "gestionale" sviluppata da Apple. Open air museum utilizza questa tecnologia per creare l'interfaccia per la raccolta dati che verrà utilizzata da alcuni addetti comunali che appunto arricchiranno l'applicativo con i testi e i media provenienti da questo software. Tale applicativo è standalone e quindi slegato dall'applicativo lato server che espone le Api e l'importazione dei dati provenienti da questo applicativo deve essere fatta manualmente.

NodeJs: E' come descritto in precedenza un runtime di Javascript al di fuori del browser. La particolarità di questa soluzione è che mette a disposizione una serie di Api a basso livello che permettono di utilizzare la scheda di rete e quindi di avviare server TCP e HTTP oltre che accesso al file system quindi lettura e scrittura su disco. In Open air museum questo framework è utilizzato per costruire il lato server ed esporre una serie di Api Http Rest che permettono la fruizione dei dati. Tutti i media, quindi audio e immagini vengono serviti anch'essi da questa piattaforma che oltre a questo gestisce anche l'autenticazione degli utenti e la gestione degli stessi.

Xcode: Ide per lo sviluppo IOS. L'applicativo per tale sistema operativo è stato sviluppato in Swift4.

Android Studio: Ide per lo sviluppo Android. L'applicativo per tale sistema operativo è stato sviluppato in Java per android.

MySQL/SqLite: Sono le tecnologie che utilizzano i due database relazionali di cui il prodotto è fornito. Tutti i dati lato server sono contenuti in un database MySQL che viene pilotato tramite l'applicativo lato server in Nodejs. Entrambi i database lato client utilizzano invece SqLite. Lo schema relazionale per il lato server è il seguente, si vedano gli allegati per i due schemi ER corrispondenti.

2.2 Presentazione delle tecnologie utilizzabili in Alakai

React: Libreria Javascript per lo sviluppo di interfacce grafiche a componenti, permette lo sviluppo di single page application (SPA). In Alakai l'applicativo che permette l'inserimento dei dati e dei media oltre alle descrizioni dei punti di interesse e dei percorsi è creata utilizzando questa tecnologia sfruttando un set di Api che il lato server fornisce.

Redux: Libreria Javascript che permette di gestire lo stato applicativo come un unico oggetto statico, modificabile soltanto attraverso delle azioni ben definite applicate ad esso. Questa tecnologia è utilizzata per gestire i dati che gli applicativi mobile recupereranno dal server in modo predittivo e sicuro.

React-Native: Implementazione di React ma per l'ambiente nativo. Questa tecnologia verrà usata per creare l'interfaccia e la logica degli applicativi IOS e Android. Tale scelta infatti permette di condividere buona parte del codice tra le due piattaforme.

Express: Implementazione del pattern middleware per Node Js. Tale framework permette di gestire con granularità il routing delle Api e da la possibilità di centralizzare la gestione degli errori.

SQLite: "File-based" database utilizzato lato server per il salvataggio delle informazioni fornite dagli utenti admin attraverso l'applicativo web per la raccolta dei dati. Tale scelta è stata fatta per la flessibilità di questa tecnologia che permette di gestire internamente all'applicativo la creazione dello stesso e non attraverso una dipendenza esterna. Questo è stato fatto per semplificare ulteriormente il deploy eliminando le necessità di aggiungere una configurazione ulteriore all'ambiente.

2.3 Confronto tra la nuova e la vecchia versione

Confrontando gli stack delle due applicazioni in termini di tecnologie utilizzate possiamo vedere i motivi per cui le scelte fatte migliorano il software e sotto quali aspetti in particolare.

La possibilità di condividere codice attraverso vari punti dello stack è fondamentale. In particolare grazie all'impiego di redux e del sua agnosticità intrinseca riguardo alla piattaforma utilizzata lo rende perfetto per questo esempio. In particolare tra l'applicativo admin sviluppato come webapp per il browser e gli applicativi nativi ho condiviso la totalità dell'implementazione gestendo lo store allo stesso modo mediante lo stesso codice.

Le differenze principali sono su un'altra parte e cioè la libreria che permette di interfacciarsi con le api. Seppur molti metodi sono condivisi, quelli relativi alla mutazione dei dati sono riservati ai soli utenti autenticati e cioè Admin. Tale peculiarità però non influisce nella possibilità di riutilizzare parte della libreria che implementa sia i metodi lato amministratore che quelli lato utente senza privilegi.

Un ulteriore punto è che rispetto alla versione precedente vi è una somiglianza molto forte tra quello che è l'applicativo web e l'applicativo nativo, le due applicazioni non sono compatibili ma condividono gran parte delle logiche e dei pattern essendo di fatto lo stesso framework come si può vedere dalla foto 1a.

La scelta dell'utilizzo di un database a file con la possibilità di configurare e passare ad un database "classico" si è rivelata molto importante per la scalabilità dell'applicativo. SQLite risulta più comodo in fase di deploy di contro, non ha le prestazioni di un database "classico" e la possibilità di configurare rapidamente la tecnologia da utilizzare è un plus importante. Questo si ottiene grazie all'impiego di un ORM in grado di fornire questa features come Sequelize. Oltre a questo permette di implementare in modo veloce migrazioni e seeder restando sempre agnostico sulla tecnologia a database. La versione precedente conteneva una pesante assunzione sull'utilizzo di un database MySql e ciò abbassava sostanzialmente la flessibilità e il riutilizzo del prodotto.

Un'altra differenza rispetto alla precedente è l'esistenza dell'applicativo admin in react che dovrà essere servito dall'applicativo server. Per fare questo è necessario che tutte le richieste non inviate direttamente a /api, vengano tutte reindirizzate all'applicativo in modo che la SPA utilizzi il router interno a React per mostrare i contenuti corrispondenti all'url della richiesta.

Riguardo al lato "admin", cioè quello che va a sostituire Filemaker nella raccolta dati, è stato sviluppato con React. La scelta di sviluppare una SPA per questo compito è stata dettata da un bisogno di rendere questa operazione iterabile e ripetibile. Nel caso in cui il cliente volesse cambiare dei testi o correggere delle traduzioni può farlo in autonomia, senza dover passare da una figura che

traduca le modifiche richieste aggiungendole a database manualmente. Questo processo inoltre astrae ulteriormente la struttura del database durante il processo di inserimento dei dati offrendo quindi flessibilità su modifiche future alla struttura.

2.4 Lo stack della nuova versione

Il refactor di Open Air Museum aveva due gol specifici. Il primo era quello di rendere il prodotto più mantenibile riducendo il numero di tecnologie e di conseguenza il numero di conoscenze necessarie e gestire il prodotto. Il secondo era quello di creare un prodotto molto meno specifico e più customizzabile per poter rivendere ad ulteriori enti o comuni. La prima specifica è stata resa possibile mediante appunto l'uso di una serie di tecnologie basate tutte su di un unico linguaggio in tutte le parti applicative. Tra le varie opzioni per l'app di raccolta dati si è optato di svilupparla mediante react.

Da questo applicativo si possono gestire i vari punti di interesse, le operazioni che si possono fare sono la creazione, la modifica e l'eliminazione. L'utente può inoltre creare dei percorsi utilizzando i punti di interesse dando un ordine di percorrenza con un punto di partenza ed uno di arrivo. E' possibile poi creare altri utenti che possono accedere come amministratori e modificare le proprie credenziali. La dashboard dell'applicativo permette inoltre di accedere ad una serie di dati anonimi sull'utilizzo come il numero di punti visitati, quali sono i percorsi con più seguiti e i punti con cui si è interagito di più.

L'utilizzo di Javascript in tutto lo stack ha permesso, come era stato progettato, di poter condividere parte del codice tra più applicativi ed in particolare la libreria http che permette di consumare le api del server che oltre che mandare i dati sui vari punti e percorsi e i vari media, invia anche le impostazioni di configurazione delle due app. Queste impostazioni sono contenute in un file .json, il quale permette di gestire: la cartella di upload dei file, l'elenco delle lingue supportate, il dominio, l'utenza admin di default che viene creata al momento dell'avvio e le credenziali per collegare Eventbrite come sistema di ticketing di terze parti. Le impostazioni andranno poi a modificare alcune aree dell'applicativo, in particolare le lingue supportate andranno a cambiare il numero dei campi per ogni sezione testuale e ogni media (nome, descrizione, info e audio).

Quindi passando all'applicativo per smartphone realizzato con React-native, le lingue che saranno disponibili all'utente saranno quelle indicate a lato server; l'utente infatti potrà cambiare la lingua a piacimento e tutto l'applicativo cambierà immediatamente contesto per adattarsi alla nuova lingua selezionata. Questo è possibile mediante redux che offre la funzionalità di ascolto delle mutazioni nello stato applicativo e quando l'azione di modifica lingua viene perpetrata esso avverte chi è in ascolto che ciò è avvenuto facendo adattate e ricaricare tutti i componenti di conseguenza. Questo tipo di funzionalità è molto facile da implementare con React e Redux mentre sarebbe più complessa dal punto di vista nativo.

Questo è un esempio di come utilizzare tecnologie di questo tipo semplifica spesso la logica applicativa e di conseguenza anche la manutenibilità. Un'altra funzionalità degli applicativi mobile è la funzionalità esplora che è stata sviluppata seguendo le features della versione precedente con l'aggiunta di un fallback su gps in caso di mancato supporto o configurazione di IBeacon assente. In particolare questa funzionalità permette, una volta attivata, di poter bloccare il telefono e ricevere una notifica nel momento in cui si passa in prossimità di un punto di interesse. La gestione della localizzazione in background viene gestita diversamente dai due sistemi operativi, mediante activity in Android e mediante una background task in IOS.

Entrambe le metodologie richiamano dalla parte nativa del codice javascript che monitora la posizione dell'utente verificando o meno la posizione per poter indicare se si è in zona di un punto di interesse. Questa metodologia è utilizzata anche per la localizzazione tramite IBeacon ma con una

struttura diversa. Si avvia una task in background che avvia una ricerca dei dispositivi IBeacon nelle vicinanze e ogniqualvolta uno o più Beacon sono trovati una task Javascript viene lanciata passando le informazioni sui beacon appena trovati.

Un altro fattore di rilievo è stata la gestione della connettività. React-native fornisce l'Api Fetch, comune nei browser moderni, per eseguire richieste http. Sopra tale api è stata sviluppata un'interfaccia per sfruttare le Rest Api messe a disposizione dal server, attraverso questo canale è possibile richiedere i vari punti di interesse e i percorsi tradotti per la lingua in uso sul dispositivo. Dato che uno dei goal della nuova versione di Open Air Museum era quello di avere un applicativo “as a service” è imperativo che tutta la configurazione dell'applicativo venga gestita esternamente così da poter customizzare il più possibile questo prodotto senza dover modificare il sorgente. Tale goal è stato raggiunto costruendo l'applicativo attorno a dei parametri di configurazione inviati dal server che in questo modo controlla né alcuni dei comportamenti, come ad esempio la lista delle lingue supportate, le chiavi di accesso alle Api di Estimote (se si fa uso dell' Estimote SDK) o l'utilizzo di un sistema di ticketing all'interno dei punti di interesse. Le uniche configurazioni necessarie e non removibili sono quelle legate al reame nativo, come il building delle due applicazioni e le chiavi di pubblicazione sui rispettivi store.

Estraendo in questo modo la configurazione degli applicativi è stato possibile ottenere un prodotto flessibile e configurabile, rendendolo largamente più mantenibile di una controparte completamente nativa.

3 Porting a React-native

Qui descriverò nel dettaglio il porting degli applicativi nativi a React-native, descrivendo il percorso implementativo e riassumendo i punti critici.

3.1 Caratteristiche principali

La caratterizzazione fondamentale di questo tipo di porting è quello di non compromettere la funzionalità iniziale dell'applicativo, mantenendo un “lookAndfeel” il più possibile vicino all'applicativo iniziale, ma apportando allo stesso le possibili migliorie date dal nuovo ambiente. La prima problematica affrontata è stata quella di poter gestire la modalità Esplora da Javascript e cioè essere in grado di controllare il bluetooth dello smartphone e mediante una task in background monitorare l'avvicinarsi o meno a specifiche aree marcate da un dongle. La tecnologia di comunicazione bluetooth supportata dalla versione nativa era IBeacon mediante un SDK sviluppato da Estimote. La decisione di mantenerla anche nel porting è stata data dall'hardware già configurato e presente sul territorio. Come detto in precedenza la comunicazione tra il reame nativo e quello Javascript avviene attraverso una particolare struttura software chiamata bridge. Tramite le Api messe a disposizione da react-native è possibile utilizzare questa struttura per passare dati tra i due reami. Ora descriverò nel dettaglio in che modo utilizzare tali api per garantire nel reame Javascript le stesse Api dell'SDK Estimote proximity, sia su iOS che su Android.

Per quanto riguarda iOS è necessario aggiungere alle dipendenze del progetto Estimote Proximity SDK, mediante CocoaPods, un dependency manager per XCode. Inoltre è necessario per abilitare la localizzazione in background aggiungere tra le “Capabilities” dell'applicativo nella voce “Background Mode” la voce “Uses Bluetooth LE accessories”.

A questo punto è necessario creare un file che permetta di dichiarare ed esportare i metodi di configurazione e gestione della libreria dichiarandoli utilizzando l'interfaccia fornita da RCTBridgeModule di react-native per renderli visibili lato Javascript al momento della compilazione e dell'esecuzione dell'applicativo. Un ulteriore punto importante è che la comunicazione attraverso il “bridge” è asincrona e per questo è possibile passare valori da nativo a javascript mediante callback o eventi.

Nel caso specifico la scelta è ricaduta su di un sistema ad eventi, per la maggior flessibilità di utilizzo. In particolare i metodi messi a disposizione attraverso il “bridge” sono: - initialize:(NSDictionary *)config - startObservingZones:(NSArray *)zonesJSON - stopObservingZones Il primo ha lo scopo di

inizializzare l'sdk Estimote attraverso un oggetto che contiene i vari parametri di configurazione. Il secondo permette di mettere il device in ascolto su una lista di zone identificate mediante dei tag, quando il telefono entrerà in una zona così configurata verrà lanciato l'evento “Enter”. Per l'uscita da una regione verrà lanciato l'evento “Exit” mentre per un cambio di contesto mentre si è in una zona verrà lanciato “Change”. Il contesto è un parametro passato nella funzione chiamata dalla sottoscrizione a questi eventi e contiene le informazioni del beacon che rappresenta quella regione.

Per quanto riguarda Android lato Javascript le api sono le medesime per dare una sensazione di uniformità tra le due piattaforme. Per quanto riguarda l'implementazione nativa l'implementazione

dell'sdk avviene in modo paritetico che con ios ed anche l'esportazione dei metodi attraverso il "bridge"; ciò che cambia effettivamente sono le configurazioni necessarie date da un ambiente diverso (Java).

A questo punto mediante un interfaccia messa a disposizione da React-native è possibile quindi utilizzare i metodi esportati dalle due piattaforme. Tali metodi sono esportati attraverso l'oggetto "NativeModules" che a sua volta contiene un oggetto per ogni classe che implementa l'interfaccia RCTBridgeModule. A questo punto è stato scelto utilizzare un file Javascript che normalizza l'esportazione dei vari metodi e nel caso in cui vi siano differenze tra una piattaforma e l'altra è bene esportare solamente quelli disponibili per quel Sistema operativo. Nel caso di questa particolare implementazione le api sono paritetiche per cui non sono stati necessari accorgimenti specifici.

Voglio far notare che, seppur i due sistemi operativi sono molto differenti, le api lato Javascript risultano paritetiche. Questo offre un'astrazione che elimina la complessità di dover gestire singolarmente due linguaggi diversi con ambienti diversi. React-native offre mediante le "Bridge Api" la possibilità di costruire librerie non "cross platform" ma "multi platform". Tale valore non è indifferente e può risultare cruciale per quanto riguarda tempi di sviluppo e features del prodotto dando la possibilità di scrivere solo il codice nativo necessario, sviluppando poi il resto della logica in un'ottica "write once run anywhere".

Dal punto di vista grafico inoltre sono state apportate molte modifiche dati i feedback di molti utenti che trovavano l'applicativo precedente poco intuitivo. Si è passati da una visualizzazione dei punti di interesse da lista a mappa. Infatti molti utenti si lamentavano del fatto che non era immediato capire dove fossero i punti rispetto alla loro posizione.

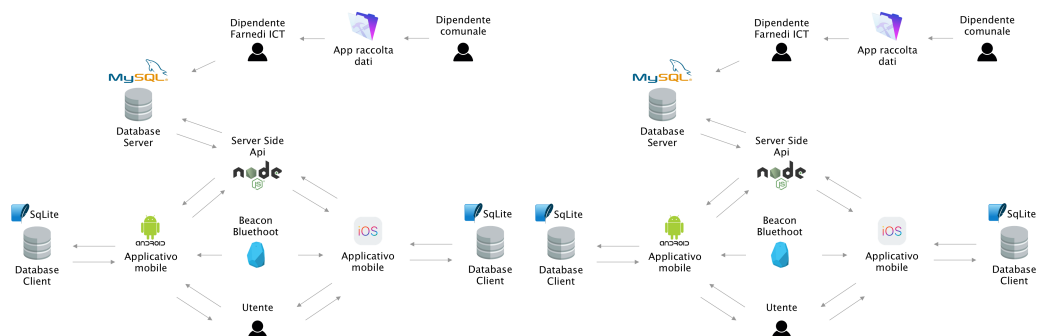


Figura 3.1: Confronto HomeScreen Open Air Museum vecchia e nuova versione

Sfruttando la potente libreria di animazioni fornite da React-native è stato possibile creare un'interfaccia ricca e moderna mantenendo le prestazioni elevate anche su dispositivi non recenti e di alta fascia. Il "driver" di tale libreria è infatti nativo ed implementato nel modo più efficiente per i due sistemi operativi. Questo offre solide prestazioni anche nel caso di animazioni molto complesse ma aggiunge anche alcune limitazioni. La più evidente è l'obbligo di implementare tali animazioni con un pattern dichiarativo indicando quindi in precedenza il modo in cui l'oggetto deve comportarsi per poi avere la possibilità di eseguirlo mediante un'interfaccia di start e stop. Tale problematica non ha composto un grave problema implementativo. Di fatto si è trattato solamente di implementare il tutto seguendo il pattern descritto sopra.

Un'ulteriore funzionalità richiesta al porting è quella di poter riprodurre dei contenuti audio all'interno dell'applicativo. In particolare questi contenuti audio sono presenti sul server e sono serviti attraverso un'api che permette il loro streaming. In precedenza era stato sviluppato un player che utilizzava i rispettivi sdk nativi per controllare l'audio, erano in grado di avviare e stoppare l'audio e proseguire avanti veloce mediante una barra di trascinamento. Le funzionalità per i due sistemi

operativi erano le stesse ma viste le diversità tra le due piattaforme è stato necessario re implementare la stessa logica due volte. Utilizzando React-native è stato possibile scrivere la logica una sola volta e condividerla tra le due piattaforme utilizzando un package open source chiamato react-native-audio-streamer. Tale package permette di configurare uno stream audio mediante un url e di controllare la riproduzione, tale libreria utilizza la medesima implementazione attraverso il “bridge” sfruttando a livello nativo due librerie distinte. Per Ios DuoAudioStreamer mentre per Android ExoPlayer. L'utilizzo di tale package accelera lo sviluppo di questa parte mostrando il vantaggio di React-native sopra a soluzioni simili e cioè l'ecosistema. Creare una dipendenza esterna in un progetto enterprise come questo può essere una scelta rischiosa. Legarsi ad un software di terze parti per una features cruciale dell'applicativo può sfociare in problematiche che spaziano dal mantenimento futuro a bug non facilmente tracciabili ma data la semplicità di questa particolare libreria tale rischio è ragionevolmente contenuto.

Come si è visto l'impiego di React-native non ha soppiantato la totalità della parte nativa, anzi questo approccio “misto” ha permesso di non trovarsi limitati da una tecnologia rispetto ad un'altra offrendo sempre il giusto tool per la features richiesta. Durante le ricerche legate allo sviluppo di questo prodotto non sono stati trovati linguaggi o framework più flessibili e adatti alle molteplici configurazioni di questo progetto, questo specifico caso è un ottimo esempio di come l'impiego di Javascript al di fuori dal browser sia la scelta vincente per creare un applicativo moderno e flessibile senza sacrificare manutenibilità e consistenza nel tempo.

3.2 Punti critici e problematiche

Durante questo porting sono stati evidenziati una serie di punti critici implementativi, ne discuterò indicando la soluzione da me intrapresa e se presente una soluzione alternativa.

L'utilizzo di una libreria esterna come quella per la gestione degli stream audio oppure quella per gestire la mappa, creano delle dipendenze che aggiungono una serie di incognite sulla longevità del prodotto. E' importante legare il progetto il meno possibile a risorse esterne non del tutto affidabili. Per tale ragione entrambe le risorse esterne che l'applicativo utilizza e cioè la libreria per lo streaming audio e l'SDK Estimote sono gestite attraverso un layer software. L'applicativo utilizza la libreria attraverso le Api fornite da questa interfaccia, in caso di necessità si può sostituire più agevolmente la vecchia libreria con la nuova mappando le nuove api sull'interfaccia. Ovviamente questo è possibile nei limiti di una coesione logica tra la il vecchio e nuovo SDK. Da notare che un'implementazione di questo tipo permette inoltre di abbandonare del tutto il software esterno implementando la propria libreria integrandola nel progetto facilmente attraverso tale interfaccia. Un'ulteriore possibile soluzione a questo problema sarebbe quello di gestire internamente la maggior parte del software ma in alcuni casi questa soluzione deve essere scartata per l'elevato costo.

Altra problematica è data dalla coesistenza di tre linguaggi differenti nella stessa codebase. In alcuni casi React-native può aggiungere complessità invece che rimuoverla, infatti se la quantità di codice nativo a cui dover attingere è molto grande si rischia di dover mantenere tre ecosistemi a differenza di due. Maggiori sono le tecnologie da conoscere per operare su di un prodotto maggiore è il bagaglio necessario per mantenerlo, questo rende il software più complesso da gestire. In questo caso un'attenta analisi del progetto prima dello sviluppo può guidare verso una soluzione differente ed evitare il problema. Nel caso specifico la quantità di codice nativo necessaria non è stata molta ma tale problema potrà presentarsi in futuro con il proseguire del progetto.

4 Applicazioni future

Uno degli aspetti principali che hanno portato al refactor di questo progetto è stata quella di renderlo più flessibile ed adattabile ad altri contesti e non solo legato al comune che ha commissionato l'applicativo. Un ulteriore passo in questa direzione è lo sviluppo di un altro applicativo che abbia le funzionalità di un orchestratore. Tale applicativo, anch'esso sviluppato mediante Nodejs sarà in grado di sfruttare a pieno l'alta configurabilità di ogni applicativo che comprende lo stack Alakai, eseguendo in modo automatizzato la configurazione e il deploy di tutti i servizi necessari. Per raggiungere tale scopo è necessario implementare alcuni accorgimenti. I punti che descriverò ora sono delle linee guida generali e non passaggi sequenziali verso un prodotto finito.

Il primo tra questi è possedere un portale dove richiedere all'utente le configurazioni necessarie, come il nome dell'applicativo, se si desidera utilizzare o meno l'Estimote SDK oppure utilizzare il GPS, le Api key di Eventbrite e le chiavi degli store per la firma degli applicativi per IOS e per Android. Una volta ottenute queste informazioni è necessario costruire un manager che, una volta importata la configurazione, esegua un deploy della parte server in Nodejs, trasponga l'applicativo admin in React e lo inserisca all'interno di una directory prestabilita sul server in modo che possa essere servito staticamente e infine compili e firmi i due applicativi per Android e IOS. Le problematiche da risolvere per raggiungere un prodotto di questo tipo sono molteplici, ne discuterò solo alcune.

E' necessario possedere un ambiente in grado di ospitare un applicativo in Nodejs e servire mediante un proxyPass sia l'applicativo in React sia le Api sullo stesso dominio. Per fare questo è necessario che la macchina abbia installata una versione di Node Js superiore al 6 e aver installato e configurato Nginx o Apache in modo da implementare il proxyPass descritto sopra. Tali configurazioni sono di fatto uguali ad ogni istanza che si desidera allocare per cui una soluzione per gestire ed automatizzare il tutto è utilizzare un'immagine Docker. Docker permette di creare delle istanze, chiamate container, separate dal sistema operativo che le ospita. Tali istanze sono meno pesanti rispetto ad una macchina virtuale, questo grazie alla condivisione delle risorse del kernel tra i vari container. Oltre a ciò sono, grazie alla condivisione delle risorse a basso livello, molto veloci da avviare e da arrestare e questo rende Docker la tecnologia perfetta per questo genere di problematiche. L'idea è quella di creare un'immagine docker che contiene NodeJs e Nginx insieme alla sua configurazione ed iniettare all'interno di essa, al momento della creazione dell'istanza, il codice sorgente configurato mediante i dati inviati dall'utente.

Per quanto riguarda invece la compilazione e la firma degli applicativi mobili è necessario configurare in modo particolare la macchina che eseguirà questo tipo di task. Di fatto bisogna che sia una versione di macOS visto che Apple non fornisce ad ora una versione di XCode per sistemi linux o Windows. Per quanto riguarda Android è necessario installare la command line interface del Gradle. A questo punto sarà necessario preparare uno script in bash che eseguirà una volta chiamato, tutte le procedure di compilazione e di firma degli applicativi. Tale procedura dovrà renderli disponibili al download inserendoli in una apposita directory dove un applicativo gli servirà e potranno essere scaricati e distribuiti attraverso gli store.

Questi sono alcuni dei punti implementativi da svolgere per arrivare ad avere un prodotto con queste features. L'architettura progettuale risultante sarà simile a quella descritta in figura

Come si può notare vi sarà un service worker sviluppato in node che controllerà l'esecuzione dello

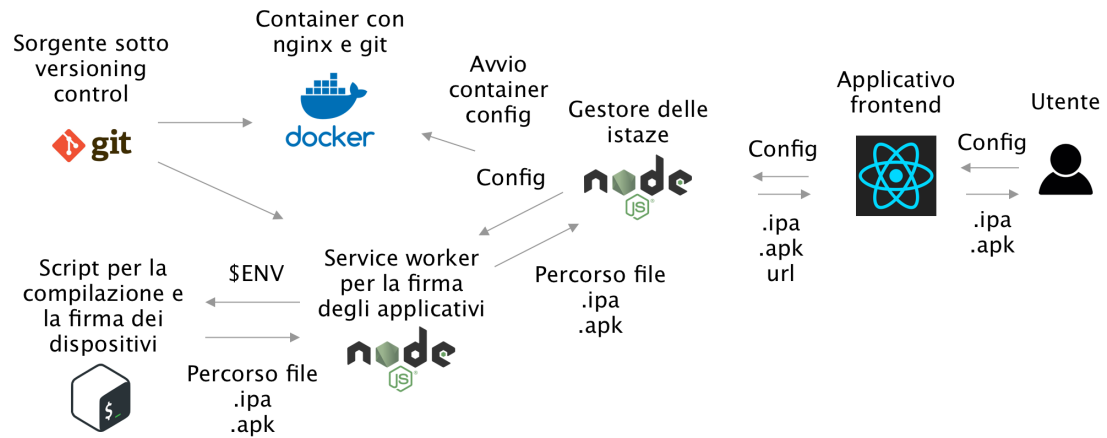


Figura 4.1: Schema del funzionamento della possibile futura del Control Manager di istanze di Open Air Museum

script bash iniettando tutte le variabili di environment come i percorsi ai certificati ,precedentemente caricati, indispensabili per la procedura di compilazione e di firma.

5 **Analisi e Conclusioni**

Bibliografia

- [1] Overview of blocking vs non-blocking — node.js. <https://nodejs.org/en/docs/guides/blocking-vs-non-blocking/>.

Allegato A Schemi ER

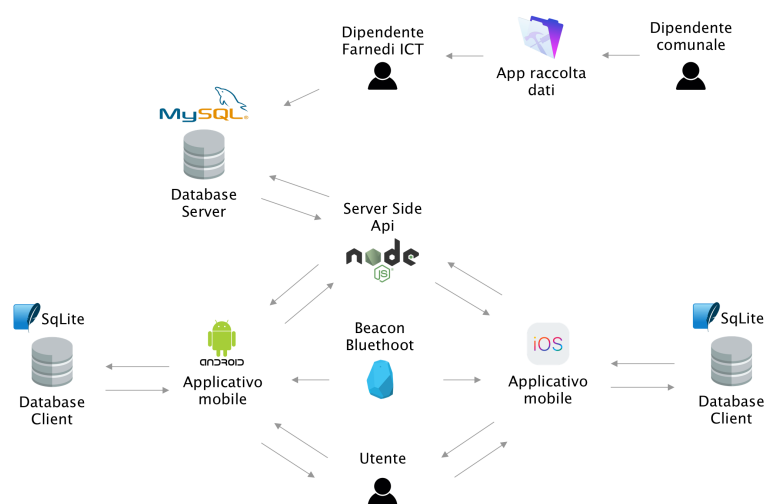


Figura A.1: Schema ER dell'applicativo server

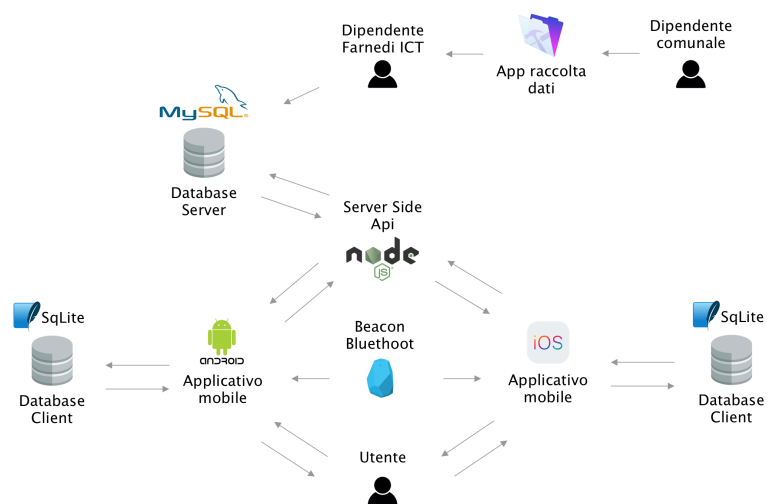


Figura A.2: Schema ER degli applicativi mobili