



Laurea Triennale in Informatica - Università degli Studi di Salerno
Corso di *Ingegneria del Software* - Prof.ssa F. Ferrucci, Prof. F. Palomba



REPORT.IT
ITALIAN DISCRIMINATION COMMUNITY

Manuale di Installazione

Report.it

Riferimento	Report.it_MDI_V1.0
Versione	1.0
Data	27/01/2023
Destinatario	F. Ferrucci
Presentato da	Riccardo Kevin Ferraris, Nicola Frugieri, Alberto Genovese, Arturo Gentile, Marisa La Sorda, Leonardo Schiavo
Approvato da	Simona Grieco, Maria Concetta Schiavone



Laurea Triennale in Informatica - Università degli Studi di Salerno
Corso di *Ingegneria del Software* - Prof.ssa F. Ferrucci, Prof. F. Palomba

Team composition

Ruolo	Nome	Acronimo	Contatti
Top Management	Filomena Ferrucci	FF	f.ferrucci@unisa.it
Project Manager	Simona Grieco	SG	s.grieco13@studenti.unisa.it
Project Manager	Maria Concetta Schiavone	MCS	m.schiavone29@studenti.unisa.it
Team Member	Riccardo Kevin Ferraris	RKF	r.ferraris1@studenti.unisa.it
Team Member	Nicola Frugieri	NF	n.frugieri@studenti.unisa.it
Team Member	Alberto Genovese	ALG	a.genovese42@studenti.unisa.it
Team Member	Arturo Gentile	ARG	a.gentile38@studenti.unisa.it
Team Member	Marisa La Sorda	MLS	m.lasorda@studenti.unisa.it
Team Member	Leonardo Schiavo	LS	l.schiavo15@studenti.unisa.it



Sommario

Team composition	2
Revision History	4
1. Introduzione	5
1.1 Scopo del Sistema.....	5
1.2 Scopo del documento.....	6
1.3 Riferimenti ad altri documenti	6
2. Software necessari per l'utilizzo	6
3. Guida all'installazione.....	10
3.1 Installazione Visual Studio Code ed estensioni	10
3.2 Installazione Android Studio.....	11
3.3 Eseguire l'applicazione da computer (Windows)	13
3.3.1 Eseguire l'applicazione da dispositivo esterno (Windows, Android)	15
3.4 Eseguire l'applicazione da computer (macOS)	17
3.5 Eseguire l'applicazione da dispositivo esterno (macOS, iOS)	18
3.6 APK.....	19
4. Glossario	21



Laurea Triennale in Informatica - Università degli Studi di Salerno
Corso di *Ingegneria del Software* - Prof.ssa F. Ferrucci, Prof. F. Palomba

Revision History

Data	Versione	Descrizione	Autori
26/01/2023	0.1	Prima stesura documento	MLS, RKF
27/01/2023	1.0	Revisione finale documento	MLS, RKF



1. Introduzione

Il seguente documento viene fornito al cliente come parte integrante della documentazione riguardante il progetto “Report.it”.

1.1 Scopo del Sistema

Al giorno d’oggi, per le vittime di discriminazione, effettuare una denuncia può essere un procedimento lungo ed ostacolato che può implicare anche un peggioramento dello stato emotivo e psicologico della vittima. A tal proposito il sistema proposto, Report.it, ha lo scopo di fornire una piattaforma digitale ai servizi della Pubblica Amministrazione per snellire l’iter di denuncia per discriminazioni di ogni tipo, supportato dalla possibilità di aver accesso anche allo sportello psicologico, recentemente introdotto nel SSN, ma ostacolato dai tempi lunghi di gestione delle richieste di aiuto.

Ad oggi è presente una forte discrepanza tra denunce effettuate e numero di discriminazioni commesse giornalmente sul territorio italiano ed un motivo per cui è presente questa forte differenza, risiede nel fatto che le vittime provano vergogna per il gesto subito e spesso non si sentono in una posizione sicura per poter emettere una denuncia. Inoltre, dato lo stato confusionale in cui la vittima può ritrovarsi inizialmente, è possibile avvalersi anche dell’utilizzo di una mappa al fine di trovare la caserma e/o il centro ASL più vicino.

Il sistema Report.it si propone come ponte comunicativo tra la Pubblica Amministrazione ed il cittadino, snellendo il carico di lavoro per il primo e mettendo a maggior agio il secondo, permettendogli di avere, in un unico luogo, accesso sia alla denuncia che allo sportello psicologico al fine di avere un sostegno non solo giuridico ma anche psicologico.

Il sistema si propone anche come luogo di informazione e di scambio di opinioni tramite l’utilizzo di una sezione di aiuto ed una sezione forum dove i cittadini possono interagire, confrontarsi e poter discutere dell’argomento.

Ad oggi un sistema simile non è ancora presente nell’ambito della Pubblica Amministrazione Italiana, se non per:

- reati minori come piccoli furti e smarrimenti (<https://denunceviaweb.poliziadistato.it/>) oppure <https://extranet.carabinieri.it/DenunciaWeb/>), rendendo ancora oggi obbligatorio il recarsi fisicamente in caserma per poter confermare e concludere la pratica di denuncia.



- segnalazioni (non denuncia) di sole discriminazioni razziali
(<https://www.unar.it/portale/home>) e atti di bullismo, violenza domestica e spaccio
(<https://play.google.com/store/apps/details?id=it.poliziadistato.youpol&hl=it&gl=US&pli=1>)

1.2 Scopo del documento

Lo scopo di tale documento è quello di fornire un supporto al cliente al fine di installare agevolmente il software sviluppato. Il documento spiegherà nei dettagli il processo di installazione, rendendo possibile l'utilizzo del software anche ai neofiti.

1.3 Riferimenti ad altri documenti

Si riporta di seguito una lista dei documenti utili per la comprensione del suddetto:

- Statement Of Work
- Business Case
- Requirements Analysis Document
- System Design Document
- Object Design Document
- Test Plan
- Matrice di tracciabilità
- Manuale utente

2. Software necessari per l'utilizzo

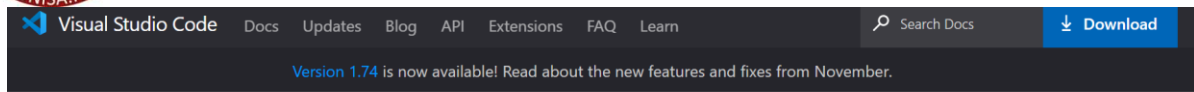
Per utilizzare e verificare le funzionalità del sistema “Report.it” vi è la necessità di utilizzare diversi software al fine di simulare un ambiente Android o iOS in cui poter eseguire il file sorgente.

I software sono i seguenti:

- **Visual Studio Code:** edito di codice sorgente per Windows, Linux e macOS. Il download di questo software è raggiungibile al link lasciato qui di seguito. In base al sistema operativo presente sulla macchina, si può scegliere l'eseguibile necessario.
<https://code.visualstudio.com/Download>

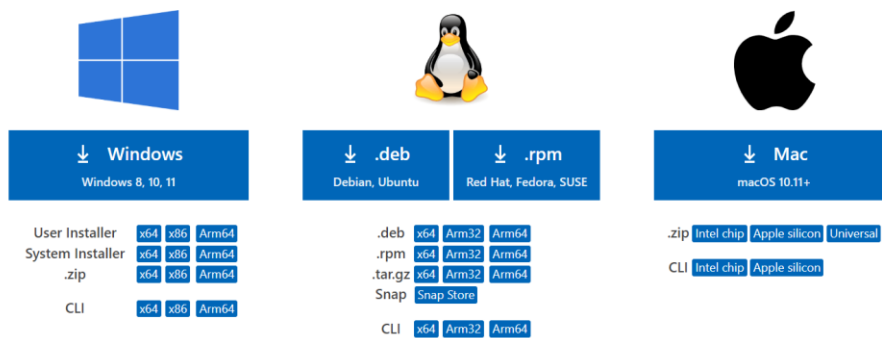


Laurea Triennale in Informatica - Università degli Studi di Salerno
Corso di *Ingegneria del Software* - Prof.ssa F. Ferrucci, Prof. F. Palomba



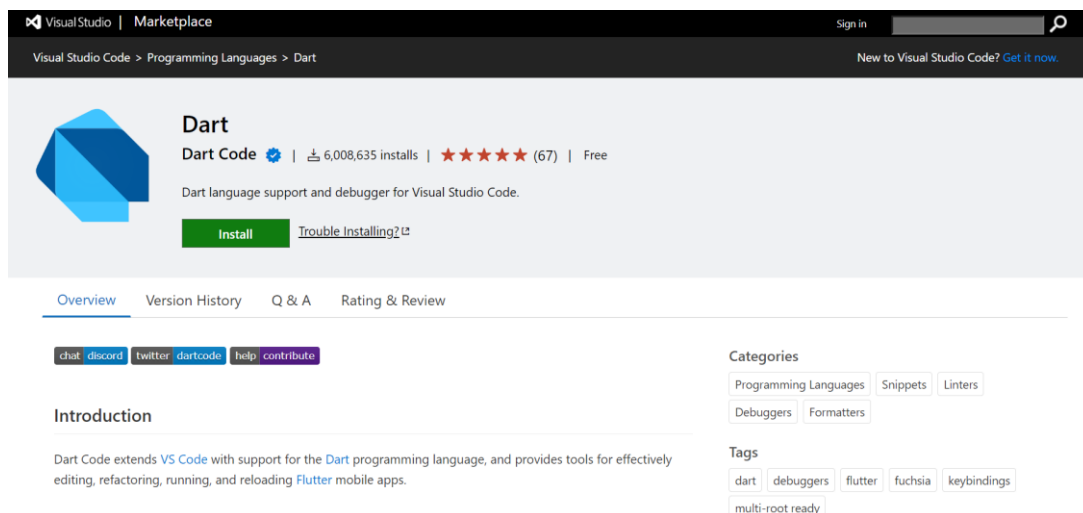
Download Visual Studio Code

Free and built on open source. Integrated Git, debugging and extensions.



- **Estensione Visual Studio Code: Dart**, linguaggio di programmazione utilizzato per lo sviluppo del back-end del sistema.

<https://marketplace.visualstudio.com/items?itemName=Dart-Code.dart-code>



- **Estensione Visual Studio Code: Flutter**, framework open-source per la creazione di interfacce native per iOS ed Android utilizzato per lo sviluppo del front-end del sistema.

<https://marketplace.visualstudio.com/items?itemName=Dart-Code.flutter>



Laurea Triennale in Informatica - Università degli Studi di Salerno
Corso di *Ingegneria del Software* - Prof.ssa F. Ferrucci, Prof. F. Palomba

Introduction

This **VS Code** extension adds support for effectively editing, refactoring, running, and reloading **Flutter** mobile apps. It depends on (and will automatically install) the **Dart extension** for support for the **Dart** programming language.

Note: Projects should be run using **F5** or the **Debug** menu for full debugging functionality. Running from the built-in terminal will not provide all features.

Categories

Programming Languages Snippets Linters
Debuggers Formatters

Tags

android dart flutter ios mobile

- **Android Studio:** ambiente di sviluppo integrato per lo sviluppo di applicativi Android.

<https://developer.android.com/studio>



Laurea Triennale in Informatica - Università degli Studi di Salerno
Corso di *Ingegneria del Software* - Prof.ssa F. Ferrucci, Prof. F. Palomba

- **Xcode**: ambiente di sviluppo integrato per lo sviluppo di applicativi iOS.

<https://developer.apple.com/xcode/>



Infine, per quanto riguarda la gestione del database, essendo stato scelto **Firebase**, un database di documenti serverless, non c'è nessuna azione da svolgere da parte del cliente.



3. Guida all'installazione

Prima di procedere con la guida all'installazione, bisogna precisare che esiste più di un metodo per poter installare correttamente il sistema. Volendo dividere i vari processi, si può dire che l'installazione può essere eseguita:

- [Da computer in ambiente Windows/Android](#)
- [Da computer in ambiente macOS/iOS](#)
- [Da computer utilizzando un dispositivo esterno Android](#)
- [Da computer utilizzando un dispositivo esterno iOS](#)
- [Tramite APK](#) (salta tutte le fasi qui sotto descritte)

L'installazione dei software di base è la medesima per entrambi gli ambienti iOS ed Android ma si diversifica nel momento dell'installazione dell'emulatore in grado di riprodurre i due sistemi operativi che per loro natura risultano diversi e non sono eseguibili ed utilizzabili allo stesso modo, essendo il sistema operativo iOS chiuso e non utilizzabile al fuori del suo sistema operativo proprietario.

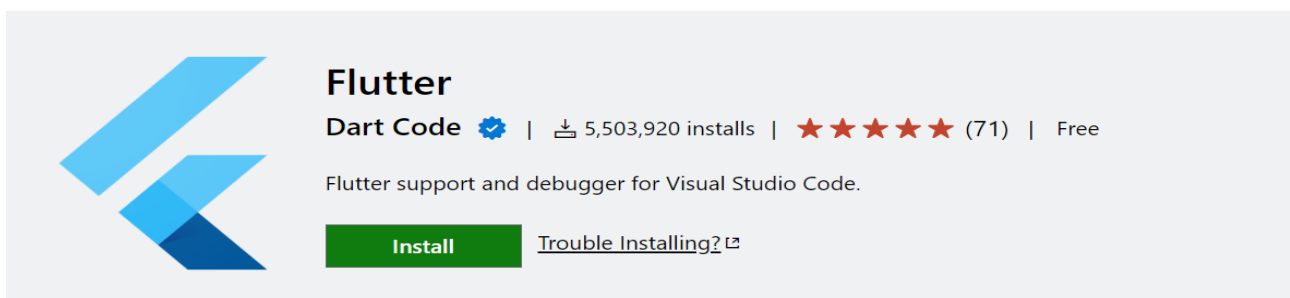
3.1 Installazione Visual Studio Code ed estensioni

1. Installazione Visual Studio Code

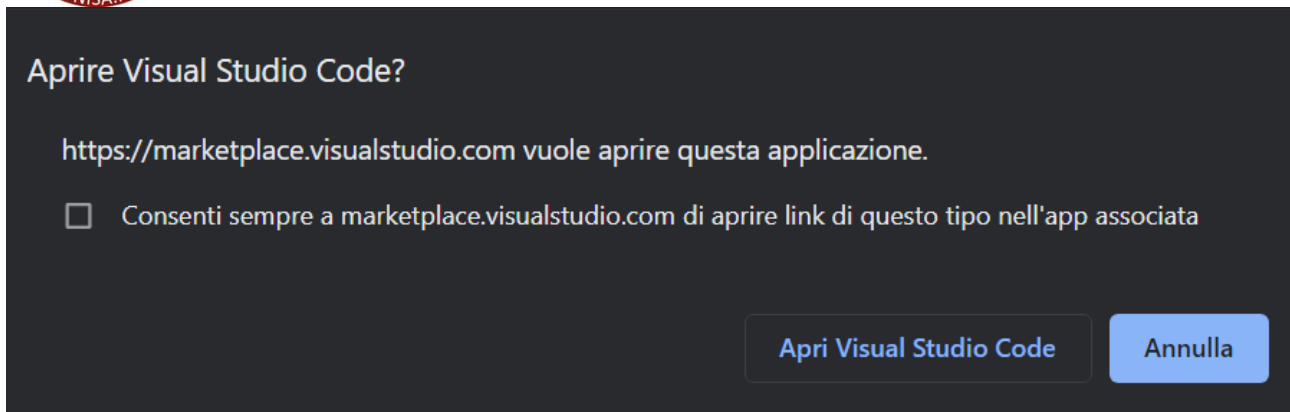
Collegarsi al link lasciato precedentemente e scaricare l'eseguibile adatto al proprio sistema operativo. Una volta completato il download, eseguire il file e seguire le impostazioni consigliate di installazione.

2. Installazione estensioni di Visual Studio Code: Dart e Flutter

Una volta terminata l'installazione di Visual Studio Code, collegarsi ai due link lasciati successivamente e cliccare su "Install".



Una volta cliccato su "Install", il browser chiederà di aprire il collegamento su Visual Studio Code. Acconsentire.



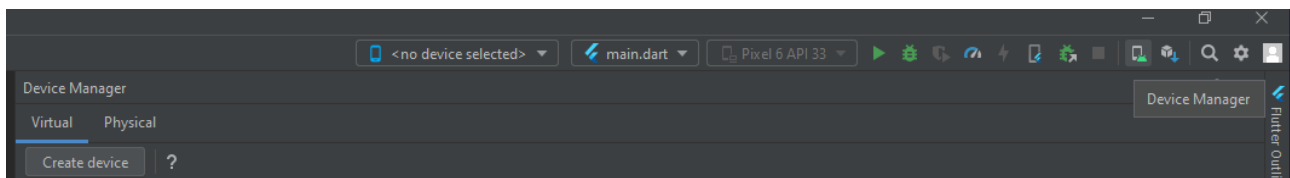
Installare sia Dart che Flutter cliccando nuovamente su “Installa” una volta all’interno del software.

3.2 Installazione Android Studio

Ambiente Android: installazione Android Studio

Una volta scaricato e installato Android Studio dal link lasciato in precedenza, si deve procedere all’installazione dell’emulatore di un dispositivo Android scelto. In questo caso d’esempio installeremo un Google Pixel 6.

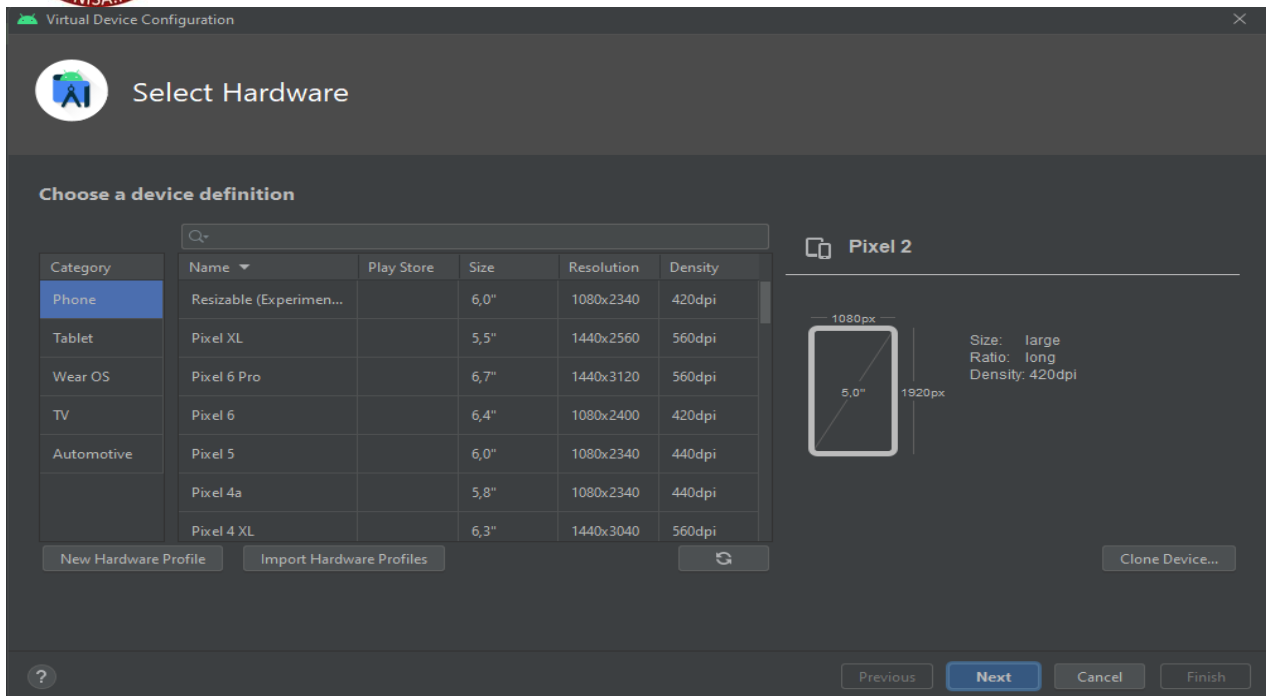
All’interno del software, in alto a destra si troverà l’icona “Device Manager” che una volta cliccata aprirà un menù in cui sarà possibile creare un nuovo dispositivo.



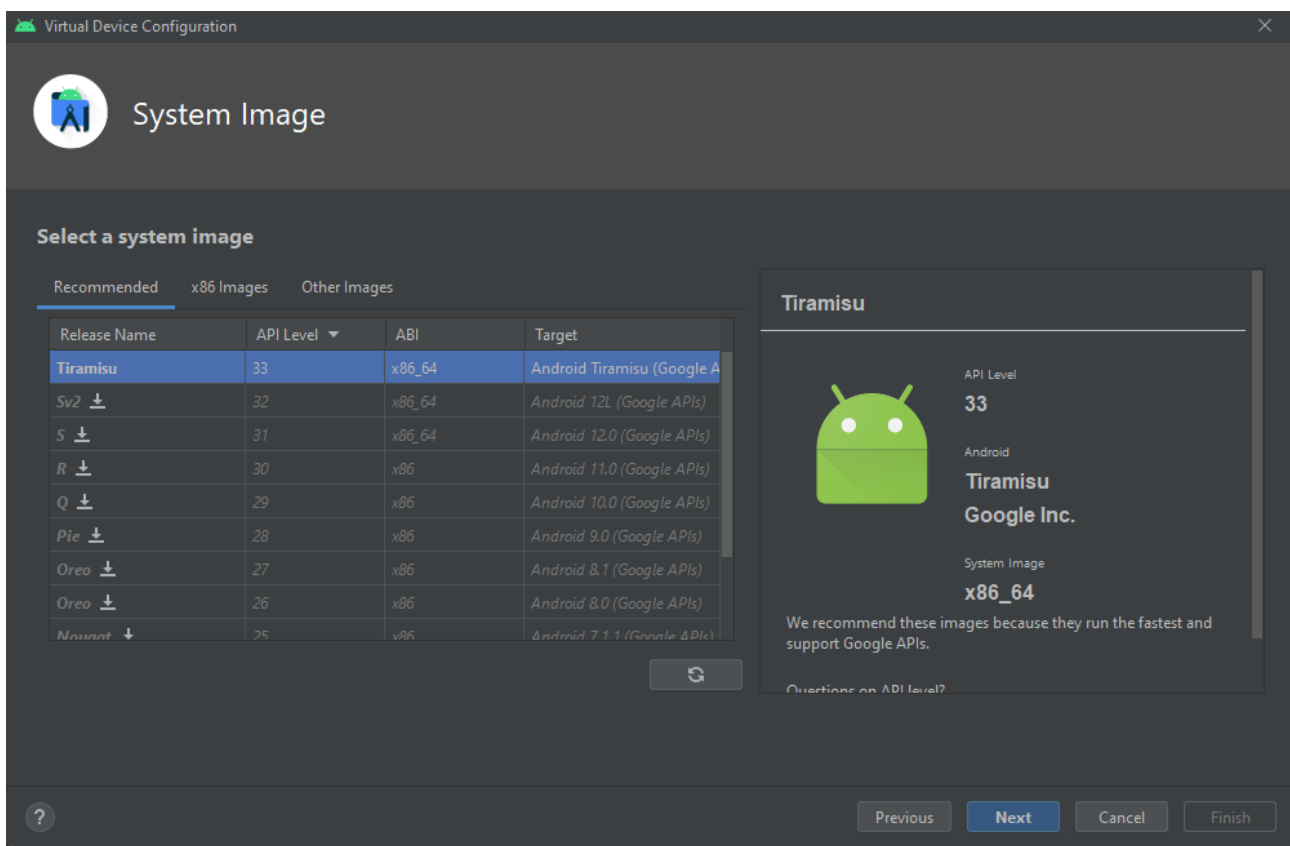
Cliccato “create device” si avrà a disposizione una lista di dispositivi, scegliere quello che si desidera (come accennato prima, si consiglia un Google Pixel di ultima generazione).



Laurea Triennale in Informatica - Università degli Studi di Salerno
Corso di *Ingegneria del Software* - Prof.ssa F. Ferrucci, Prof. F. Palomba



Cliccare su Next e scegliere la versione Android da installare, selezionando l'ultima disponibile ossia la Tiramisu.



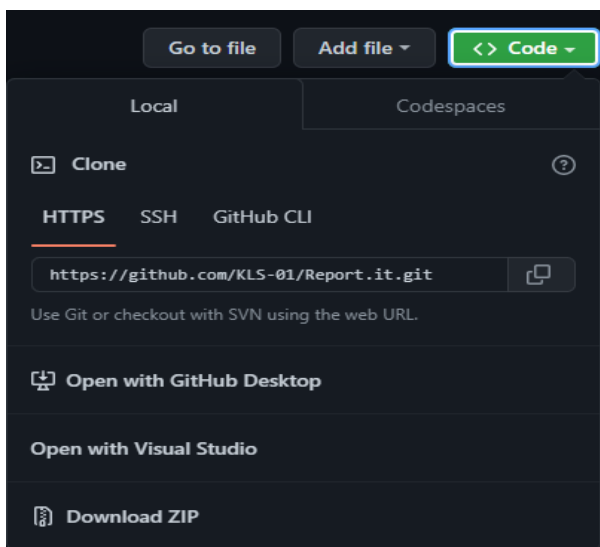


Cliccare su Next e procedere con l'ultima schermata cliccando su “finish”. Una volta effettuati questi passaggi, avremo il dispositivo con cui testare il sistema.

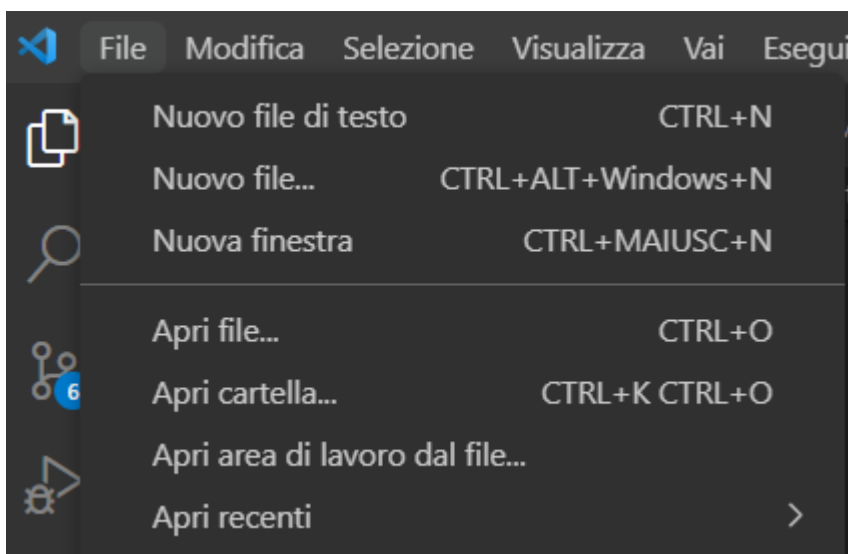
3.3 Eseguire l'applicazione da computer (Windows)

Ambiente Android: eseguire l'applicazione da computer

Collegarsi al link <https://github.com/KLS-01/Report.it> e cliccare su “Open with Visual Studio”.

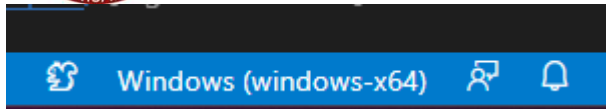


Una alternativa è rappresentata dal “download ZIP”. Una volta eseguito il download, estrarre la cartella ed aprire l'intero progetto da Visual Studio Code, cliccando dal menù su “File” seguito da “Apri cartella”.

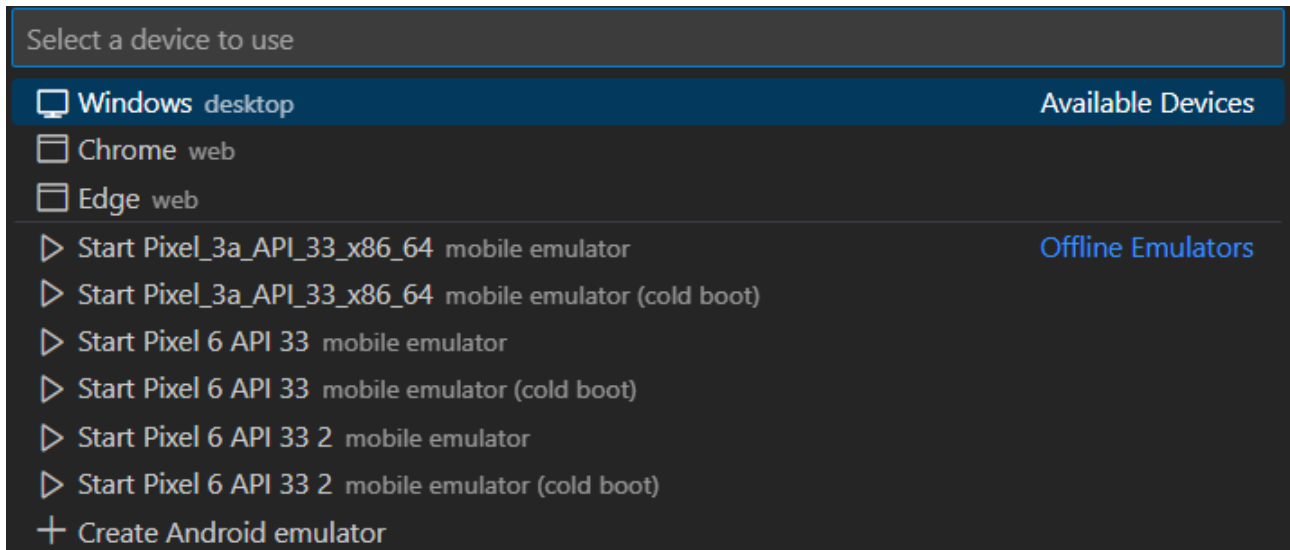


Arrivati a questo punto, si è quasi pronti per eseguire l'applicazione.

Nella barra inferiore di Visual Studio Code, sarà possibile leggere “Windows”.

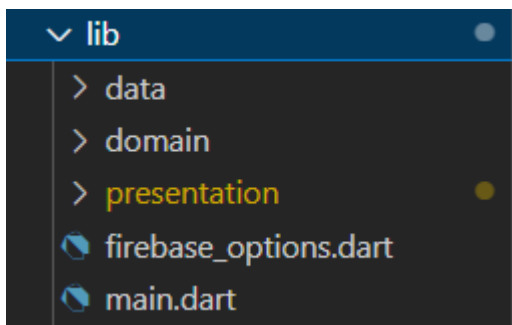


Cliccando su “Windows” si aprirà un menù a tendina dove sarà possibile scegliere il dispositivo da avviare.



Selezionare il dispositivo che si intende utilizzare, nel nostro caso “Start Pixel 6 API 33”.

Una volta selezionato il dispositivo, nel menù laterale dove è possibile visualizzare il progetto, selezionare il file “main.dart”.



Aperto il file main.dart, sarà possibile avviare l'applicazione in due modi:

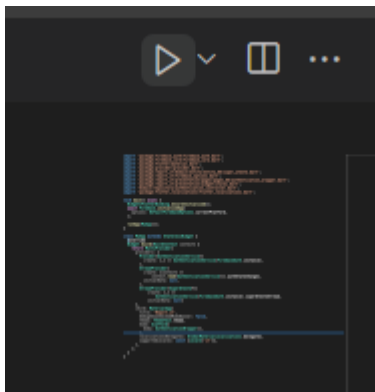
1. Cliccando su “Run” che apparirà sopra le prime righe di codice.



```
Run | Debug | Profile
void main() async {
  WidgetsFlutterBinding.ensureInitialized();
  await Firebase.initializeApp(
    options: DefaultFirebaseOptions.currentPlatform,
  );

  runApp(MyApp());
}
```

2. Cliccando sul simbolo “play” che comparirà in alto a destra una volta aperto il file “main.dart”.



Il sistema Report.it si presenterà pronto all'uso.

3.3.1 Eseguire l'applicazione da dispositivo esterno (Windows, Android)

Ambiente Android: eseguire l'applicazione utilizzando un dispositivo esterno

Caricato il progetto di Visual Studio Code seguendo le istruzioni precedenti, attivare la modalità sviluppatore sul proprio dispositivo Android.

Per fare ciò bisogna andare su Impostazioni > Informazioni sul telefono (ultima voce) > Numero build. Cliccare su numero build diverse volte finché non verrà visualizzato un messaggio di conferma che dirà “Ora sei uno sviluppatore”.



Laurea Triennale in Informatica - Università degli Studi di Salerno
Corso di *Ingegneria del Software* - Prof.ssa F. Ferrucci, Prof. F. Palomba



Tornare in Impostazioni e cercare la voce “Opzioni sviluppatore”: entrare ed attivare la sezione “Debug USB” cliccando “Ok” sul messaggio di avviso.





Andare su Visual Studio Code e, dopo aver seguito i passi precedenti di import del progetto dalla repository, collegare il dispositivo tramite USB al computer. Appena connesso verranno visualizzati messaggi di permesso sul dispositivo a cui bisogna acconsentire. Fatto ciò, in Visual Studio Code, in basso a destra, verrà visualizzato il nome del proprio dispositivo.

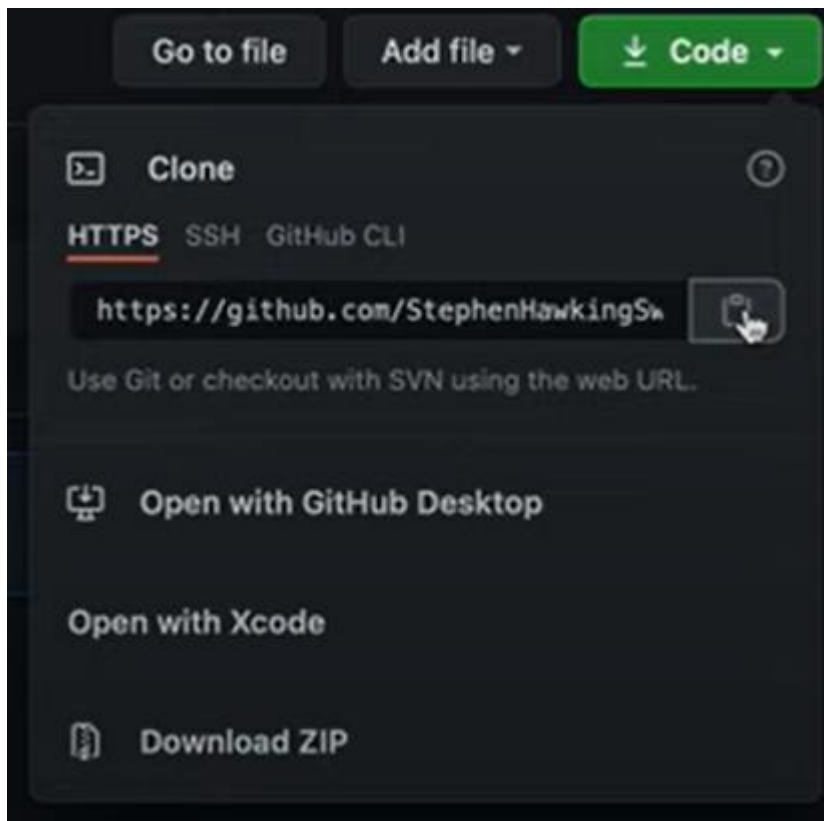
Cercare nelle cartelle del progetto il file “Main.dart” e cliccare “play” in alto a destra come precedentemente descritto. L'applicazione verrà installata e successivamente eseguita dal dispositivo Android esterno.

Il sistema Report.it si presenterà pronto all'uso.

3.4 Eseguire l'applicazione da computer (macOS)

Ambiente iOS: eseguire l'applicazione da computer

Una volta installato xcode scaricandolo dall'App Store, andare sul link della repository e cliccare su “Open with Xcode”



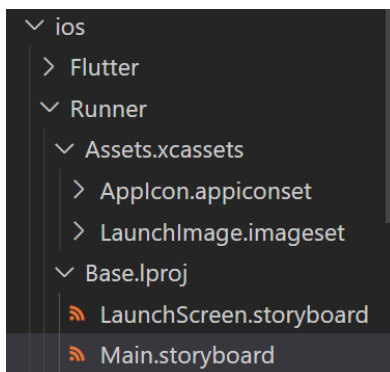
Una volta acconsentito all'apertura del file con Xcode, cliccare su “clona” nella finestra che si aprirà successivamente. Una volta clonato il progetto, il progetto risulterà clonato e sarà possibile navigare tra i vari file.



All'interno di Xcode, bisognerà scegliere il dispositivo di interesse dal menù a tendina che si presenterà una volta cliccato sul nome del progetto, presente in alto a sinistra.



Avviato l'emulatore, si dovrà aprire il file Main.storyboard e cliccare sul tasto “play” che comparirà in alto a destra, sotto il menù.

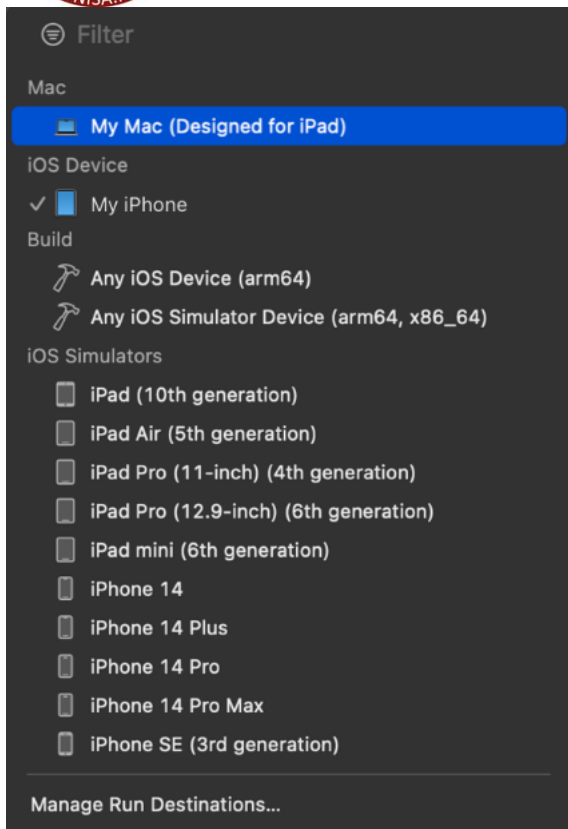


Il sistema Report.it si presenterà pronto all'uso.

3.5 Eseguire l'applicazione da dispositivo esterno (macOS, iOS)

Ambiente iOS: eseguire l'applicazione utilizzando un dispositivo esterno

L'installazione su dispositivo esterno iOS non differisce granché dall'installazione su emulatore: una volta collegato il proprio telefono tramite USB al computer, il dispositivo risulterà presente nel menù a tendina dove è possibile selezionare il dispositivo, sotto la voce “My iPhone” presente in “iOS Device”.



Selezionare la voce “My iPhone”, cercare il file Main.storyboard e cliccare sul tasto “play” in alto a sinistra come precedentemente illustrato.

Il sistema Report.it si presenterà pronto all’uso.

3.6 APK

APK

L’installazione del sistema tramite l’uso dell’APK permette di saltare tutte le fasi precedenti e presuppone l’utilizzo di un dispositivo Android. Al fine di poter installare applicazioni sconosciute non provenienti dal Google Play Store, bisogna attivare l’opzione “Installa app sconosciute” in Sicurezza e Privacy. Proseguire scaricando l’APK dalla repository presente su GitHub. Una volta scaricato il file, eseguirlo da dispositivo Android, accettare le condizioni ed attendere il tempo di installazione.



Laurea Triennale in Informatica - Università degli Studi di Salerno
Corso di *Ingegneria del Software* - Prof.ssa F. Ferrucci, Prof. F. Palomba

← **APK**



 Report-it.apk

Il sistema Report.it si presenterà pronto all'uso.



Laurea Triennale in Informatica - Università degli Studi di Salerno
Corso di *Ingegneria del Software* - Prof.ssa F. Ferrucci, Prof. F. Palomba

4. Glossario

Sigla/Termine	Definizione
Report.it	Nome del sistema sviluppato.
APK	L'estensione APK indica un file Android Package. Utilizzato per la distribuzione e l'installazione di componenti terzi su dispositivi Android.
Serverless	Il serverless computing è un modello di sviluppo cloud native che consente agli sviluppatori di creare ed eseguire applicazioni senza gestire localmente i server.
Repository (GitHub)	Cartella raggiungibile tramite link in cui è presente tutto il codice sorgente dell'applicazione.
ZIP	Formato di archivio utilizzato per comprimere uno o più file in un'unica posizione, riducendone le dimensioni complessive.