

KALEIDOSCODE

SWEDesigner

SOFTWARE PER DIAGRAMMI UML

Studio di fattibilità



Informazioni sul documento

Versione	1.0.0
Data Redazione	08/03/2017
Redazione	Bonato Enrico Pace Giulio Pezzuto Francesco
Verifica	Sanna Giovanni
Approvazione	Sovilla Matteo
Uso	Interno
Distribuzione	<i>Prof. Vardanega Tullio</i> <i>Prof. Cardin Riccardo</i> <i>Zucchetti s.p.a.</i>

Diario delle Modifiche

Versione	Data	Autore	Descrizione
0.0.4	09/03/2017	Pezzuto Francesco	Stesura Capitolato C4 e C6
0.0.3	08/03/2017	Bonato Enrico	Stesura Capitolati C1 e C5
0.0.2	08/03/2017	Pace Giulio	Stesura Introduzione, Capitolato C2 e Capitolato C3
0.0.1	07/03/2017	Pace Giulio	Creazione scheletro del documento

Indice

1	Introduzione	2
1.1	Scopo del documento	2
1.2	Glossario	2
1.3	Riferimenti	2
1.3.1	Normativi	2
1.3.2	Informativi	2
2	Capitolato scelto	3
2.1	Descrizione	3
2.2	Studio del dominio	3
2.2.1	Dominio applicativo	3
2.2.2	Dominio tecnologico	3
2.3	Valutazione	3
2.3.1	Aspetti positivi	3
2.3.2	Fattori di rischio	4
2.4	Analisi di mercato	4
2.5	Conclusioni	4
3	Capitolato C1	5
3.1	Descrizione	5
3.2	Dominio applicativo	5
3.3	Dominio tecnologico	5
3.4	Valutazione	5
3.4.1	Aspetti positivi	5
3.4.2	Fattori di rischio	5
3.5	Conclusioni	5
4	Capitolato C2	6
4.1	Descrizione	6
4.2	Dominio applicativo	6
4.3	Dominio tecnologico	6
4.4	Valutazione	6
4.4.1	Aspetti positivi	6
4.4.2	Fattori di rischio	6
4.5	Conclusioni	7
5	Capitolato C3	8
5.1	Descrizione	8
5.2	Dominio applicativo	8
5.3	Dominio tecnologico	8
5.4	Valutazione	8
5.4.1	Aspetti positivi	8
5.4.2	Fattori di rischio	8
5.5	Conclusioni	8

6	Capitolato C4	9
6.1	Descrizione	9
6.2	Dominio applicativo	9
6.3	Dominio tecnologico	9
6.4	Valutazione	9
6.4.1	Aspetti positivi	9
6.4.2	Fattori di rischio	10
6.5	Conclusioni	10
7	Capitolato C5	11
7.1	Descrizione	11
7.2	Dominio applicativo	11
7.3	Dominio tecnologico	11
7.4	Valutazione	11
7.4.1	Aspetti positivi	11
7.4.2	Fattori di rischio	11
7.5	Conclusioni	11

1 Introduzione

1.1 Scopo del documento

L'obiettivo del documento è quello di esprimere le motivazioni che hanno portato il gruppo a scegliere il capitolato_G C6 - SWEDesigner: editor di diagrammi UML_G con generazione di codice Platform. Inoltre vengono riportati le motivazioni che hanno fatto scartare gli altri capitolati.

1.2 Glossario

Al fine di evitare ogni ambiguità di linguaggio e massimizzare la comprensione dei documenti, i termini tecnici, di dominio, gli acronimi e le parole che necessitano di essere chiarite, sono riportate nel documento *Glossario v1.0.0*.

Ogni occorrenza di vocaboli presenti nel *Glossario* è marcata da una “G” maiuscola in pedice.

1.3 Riferimenti

1.3.1 Normativi

- Norme di progetto v1.0.0
- Glossario v1.0.0

1.3.2 Informativi

- capitolato_G d'appalto C1 - APIM: An API_G Market Platform <http://www.math.unipd.it/~tullio/IS-1/2016/Progetto/C1.pdf> (08/03/2017);
- capitolato_G d'appalto C2 - AtAVi: Accoglienza tramite Assistente Virtuale <http://www.math.unipd.it/~tullio/IS-1/2016/Progetto/C2.pdf> (08/03/2017);
- capitolato_G d'appalto C3 - DeGeOP: A Designer and Geo-ocalizer Web App for Organizational Plants <http://www.math.unipd.it/~tullio/IS-1/2016/Progetto/C3.pdf> (08/03/2017);
- capitolato_G d'appalto C4 - eBread: applicazione di lettura per dislessici <http://www.math.unipd.it/~tullio/IS-1/2016/Progetto/C4.pdf> (08/03/2017);
- capitolato_G d'appalto C5 - Monolith: an interactive bubble provider <http://www.math.unipd.it/~tullio/IS-1/2016/Progetto/C5.pdf> (08/03/2017);
- capitolato_G d'appalto C6 - SWEDesigner: editor di diagrammi UML_G con generazione di codice Platform <http://www.math.unipd.it/~tullio/IS-1/2016/Progetto/C6.pdf> (08/03/2017);

2 Capitolato scelto

2.1 Descrizione

KaleidosCode ha scelto di presentare una proposta d'appalto per il capitolato C6: *SWE-Designer*.

Lo scopo del progetto è di sviluppare un editor di diagrammi UML che generi il relativo codice Java e Javascript automaticamente. Viene specificatamente richiesto di poter realizzare, attraverso l'editor, il diagramma delle classi e il diagramma delle attività (tra i vari tipi previsti dall'UML) e di ricavarne rispettivamente lo scheletro delle classi e il corpo dei metodi nei due linguaggi di programmazione indicati.

2.2 Studio del dominio

2.2.1 Dominio applicativo

Il prodotto richiesto dal capitolato si colloca nel dominio degli strumenti per la realizzazione di nuovo software.

Finora, la relazione tra i diagrammi UML sviluppati durante la fase progettazione e il codice prodotto nella fase di realizzazione non è mai stata forte. È quindi richiesto di esplorare iterazioni ed eventuali estensioni che avvicinino le due fasi, per rendere possibile l'ottenimento di codice funzionante dai soli diagrammi UML, almeno all'interno di un dominio circoscritto.

2.2.2 Dominio tecnologico

È richiesto che il sistema venga realizzato utilizzando tecnologie web.

In particolare, la parte server deve essere realizzata in Java con server Tomcat oppure in Javascript con server Node.js, mentre la parte client deve essere eseguibile in un browser HTML5 e deve utilizzare fogli di stile CSS e Javascript rispettivamente per l'aspetto estetico e la parte attiva.

2.3 Valutazione

2.3.1 Aspetti positivi

Gli aspetti positivi individuati dal gruppo sono:

- Alto interesse nell'affrontare un progetto che preveda una fase di ricerca e permetta di confrontarsi con un problema aperto;
- Lavorare all'interno del dominio tecnologico sopra riportato è altamente formativo vista l'ampia diffusione di cui godono le tecnologie richieste all'interno del mondo del lavoro;
- La diffusione delle tecnologie richieste ha portato ad un'ampia disponibilità di documentazione a riguardo e ad una notevole quantità di software open source che offre buone possibilità alla riusabilità di codice.

2.3.2 Fattori di rischio

I fattori di rischio individuati dal gruppo sono:

- Inesperienza sulle tecnologie adottate: ciascun membro conosce solo superficialmente il dominio tecnologico di sviluppo;
- La conversione da diagramma UML a codice risulta non essere sempre possibile. Di conseguenza, sarà necessario trovare una soluzione per gestire l'eventuale situazione.

2.4 Analisi di mercato

Si riporta dal capitolato:

“L'innovazione oggi è la costante di qualunque settore di attività lavorativa. Motore dell'innovazione è il software, che permette di inserire elementi di agilità ed intelligenza in ogni attività umana, dalla fornitura di servizi alle realizzazioni meccaniche. La costante richiesta di nuovo software si scontra con la cronica mancanza di esperti e con la bassa qualità del software prodotto; per aumentare la qualità e la velocità di produzione occorre rendere questa attività un processo industriale ingegnerizzato allontanandosi dall'artigianalità che ancora a volte lo caratterizza.”

Lo svolgimento del progetto porterà allo sviluppo di un prodotto che tenderà di rendere più agevole la progettazione di software di qualità.

2.5 Conclusioni

Per il grande interesse suscitato, la voglia di mettersi in gioco per cercare una soluzione ad un problema attuale e l'importante valore formativo del progetto, il gruppo ha deciso di presentare una proposta d'appalto per il corrispondente capitolato.

3 Capitolato C1

3.1 Descrizione

Il capitolato_G richiede lo sviluppo di un API marchet che consiste in un sito web dove gli utente possono condividere e monitorare l'uso di microservizi_G che hanno creato.

3.2 Dominio applicativo

L'applicativo è rivolto a chiunque, sia azienda che privato, voglia condividere o usare un microservizio_G.

3.3 Dominio tecnologico

I vincoli tecnologici imposti dal capitolato_G sono:

- I microservizi_G che si vogliono condividere devono essere scritti in Jolie_G;
- Il sito web deve essere creato tramite javascript_G, HTML_G e CSS_G 3.

Per le altri componenti viene lasciata libertà di scelta.

3.4 Valutazione

3.4.1 Aspetti positivi

I principali aspetti ritenuti positivi dal gruppo sono:

- Le architetture a microservizi sono una tecnologia ritenuta interessante e innovativa dai membri del gruppo;
- I linguaggi per la parte web linguaggio con i quali i membri del gruppo hanno una certa confidenza.

3.4.2 Fattori di rischio

- I microservizi_G sono un'ambito poco conosciuto da parte del gruppo e potrebbero rivelarsi insidiosi;
- L'azienda *proponente* potrebbe avere più difficoltà e meno flessibilità negli incontri essendo un'azienda con meno personale.

3.5 Conclusioni

Data la mancata esperienza in ambito di microservizi_G il gruppo ha preferito scartare questo capitolato_G.

4 Capitolato C2

4.1 Descrizione

Si vuole creare un applicativo web che permetta un ospite in visita all'ufficio del proponente_G di essere accolto da un assistente virtuale. L'assistente deve annunciarne la presenza e intrattenerlo con varie attività mentre l'interessato del suo arrivo viene avvisato sul sistema di comunicazione aziendale (Slack_G).

4.2 Dominio applicativo

L'applicazione è prodotta *ad hoc* per uso e consumo del proponente_G. Pertanto il suo dominio applicativo risulta essere l'accoglienza di clienti nel contesto dell'azienda del proponente_G stesso.

4.3 Dominio tecnologico

Per realizzare il progetto_G il proponente_G richiede il seguente stack_G tecnologico:

- Amazon Web Service_G;
- NoSQL_G, DynamoDB_G o MongoDB_G;
- HTML5_G, CSS3_G e JavaScript_G per l'interfaccia con l'utente;
- Slack_G per il sistema di comunicazione;
- Node.js_G Swift_G come linguaggio di programmazione lato server;
- SDK Alexa_G Siri_G come assistente virtuale.

4.4 Valutazione

4.4.1 Aspetti positivi

Sono stati individuati i seguenti aspetti positivi:

- il proponente_G ha fatto una buona impressione durante la presentazione dei capitoli e sembra particolarmente disponibile.

4.4.2 Fattori di rischio

I fattori di rischio che sono stati individuati sono:

- lo stack_G tecnologico richiesto è vasto e impegnativo da padroneggiare. Inoltre la scelta di una tecnologia rispetto a un'altra potrebbe cambiare radicalmente il risultato finale;
- l'argomento è molto vasto e potrebbe nascondere insidie che emergerebbero durante le fasi successive di lavoro.

4.5 Conclusioni

Nel complesso il capitolato_G in questione risulta molto interessante al gruppo. La vastità dell'argomento e dello stack_G tecnologico da usare però hanno fatto propendere la scelta verso altri capitolati.

5 Capitolato C3

5.1 Descrizione

Il progetto_G prevede la realizzazione di un applicativo web che disegni e descriva gli scenari di danno, con particolare focus sulle catastrofi naturali, che posso colpire un'azienda.

5.2 Dominio applicativo

L'applicazione è rivolta a ogni azienda, in quanto chiunque è potenzialmente interessato a conoscere i possibili rischi legati alla loro attività.

5.3 Dominio tecnologico

Il *proponente* non richiede uno stack_G tecnologico particolare. Suggerisce però le seguenti tecnologie:

- **Amazon Web Services_G** per l'archiviazione dati;
- **Asana_G** per la gestione dei processi;
- **Bootstrap_G** e **JavaScript_G** per la realizzazione dell'applicazione;
- **Slack_G** per la comunicazione.

5.4 Valutazione

5.4.1 Aspetti positivi

Gli aspetti ritenuti positivi di questo progetto_G sono:

- lo stack_G tecnologico consigliato dal *proponente* sembra ragionevolmente semplice da utilizzare;
- il progetto_G nel complesso riguarda una tematica interessante per alcuni membri del gruppo.

5.4.2 Fattori di rischio

I fattori di rischio che sono stati individuati sono:

- difficoltà di contatto con il *proponente*.

5.5 Conclusioni

Il progetto sembra interessante per lo stack_G tecnologico consigliato e per la tematica affrontata. Il fatto che il *proponente* si trova all'estero, però, è un fattore di rischio molto alto in quanto il gruppo teme che la comunicazione possa essere difficile e frammentaria. Per questo motivo il progetto_G è stato scartato.

6 Capitolato C4

6.1 Descrizione

L'obiettivo di questo capitolato è realizzare un'applicazione in ambiente Android_G che agevoli la lettura alle persone affette da dislessia, grazie all'aiuto di tecnologie, fra cui sintesi vocale e stili di testo particolari.

Per permettere la riusabilità delle componenti sviluppate e consentire quindi la realizzazione di altre applicazioni, viene raccomandato di dividere progettazione e implementazione in almeno due componenti distinte:

- Libreria delle funzionalità di sintesi vocale e informazioni per la sincronizzazione a partire dal testo;
- Applicazione che farà uso delle librerie e informazioni del punto precedente.

Le tipologie di applicazione da sviluppare proposte sono un lettore di e-book_G oppure un client_G di messaggistica.

È obbligatoriamente richiesto che l'applicazione sviluppata utilizzi la sintesi vocale e l'evidenziamento del testo sincronizzato con la riproduzione dell'audio, con supporto per almeno un testo sorgente tra e-book, pdf, html, messaggi o semplice testo.

6.2 Dominio applicativo

Il prodotto è rivolto principalmente a persone affette da dislessia con difficoltà nella lettura.

6.3 Dominio tecnologico

Viene lasciata grande libertà sulle tecnologie da impiegare nella realizzazione, purché adeguate allo scopo. È obbligatorio realizzare un'applicazione per dispositivi mobili con l'utilizzo di un servizio di sintesi vocale. Viene invece raccomandato:

- L'utilizzo del motore di sintesi "Flexible and Adaptive Text-To-Speech";
- La realizzazione dell'applicazione per piattaforma Android.

6.4 Valutazione

6.4.1 Aspetti positivi

Gli aspetti positivi individuati dal gruppo sono:

- Il dominio applicativo è sicuramente apprezzabile visto lo scopo di aiutare persone in difficoltà;
- Lo sviluppo dell'applicazione fornirebbe nuove conoscenze in ambito tecnologico e un nuovo punto di vista nella lettura di testo, che per delle persone non dislessiche sarebbe quotidianamente semplice.

6.4.2 Fattori di rischio

I fattori di rischio individuati dal gruppo sono:

- Il dominio tecnologico risulta quasi totalmente sconosciuto e comunque non molto interessante.

6.5 Conclusioni

Vista la scarsa conoscenza del dominio tecnologico ed singolo ma vasto ambiente di sviluppo quale Android, *KaleidosCode* ha deciso di scartare il capitolato.

7 Capitolato C5

7.1 Descrizione

L'obiettivo di questo capitolato_G è quello di creare un framework chiamato Monolith che permetterà di creare interactive bubbles facilmente (per bubbles sono intese tutte quelle features possono essere aggiunte a un'app di messaggistica come mini-giochi, sondaggi, ecc...)

7.2 Dominio applicativo

Il framework potrà essere usato per sviluppare facilmente interactive bubbles che potranno essere usati all'interno di Rocket.Chat (sito web di chat open source).

7.3 Dominio tecnologico

Per sviluppare il framework il *proponente* ha chiesto di utilizzare:

- La sesta edizione di Javascript_G come linguaggio principale;
- Github_G o Bitbucker_G per il versionamento e la pubblicazione;
- SCSS_G preferibilmente per la parte di stile;
- Heroku_G come piattaforma cloud per l'esecuzione.

7.4 Valutazione

7.4.1 Aspetti positivi

Gli aspetti ritenuti positivi dal gruppo sono:

- Tematica generale del progetto_G interessante e attuale;
- Specifiche del progetto_G chiare e ben definite.

Le criticità riscontrate del gruppo sono:

7.4.2 Fattori di rischio

- Azienda con sede all'estero e quindi con possibilità limitate per incontri;
- Tecnologie da usare con molti vincoli e poco conosciute dal gruppo.

7.5 Conclusioni

Il capitolato_G sembra interessante ma le possibili difficoltà di comunicazioni e le tecnologie da impiegare non hanno convinto il gruppo che ha preferito scartare questo capitolato_G.