



Agents of S.W.E.

A SOFTWARE COMPANY

Agents of S.W.E - Progetto "Plugin Grafana(?)"

Studio di Fattibilità

Versione	0.0.3
Approvazione	?
Redazione	Luca Violato Marco Chilese Carlotta Segna Matteo Slanzi ?
Verifica	? ? ?
Stato	Work in Progress
Uso	Interno
Destinato a	Agents of S.W.E Prof. Tullio Vardanega Prof. Riccardo Cardin

agentsofswe@gmail.com

Indice

1	Introduzione	1
1.1	Scopo del Documento	1
1.2	Ambiguità e Glossario	1
1.3	Riferimenti	1
2	Capitolato scelto: C3	2
2.1	Descrizione generale	2
2.2	Descrizione Capitolato e Obiettivo Finale	2
2.3	Dominio Tecnologico	2
2.4	Valutazione del Capitolato	2
2.4.1	Aspetti Positivi	2
2.4.2	Aspetti Negativi	3
2.4.3	Conclusioni e Motivazioni della scelta	3
3	Altri Capitolati:	4
3.1	Capitolato C1	4
3.1.1	Informazioni sul capitolato	4
3.1.2	Obiettivo Finale	4
3.1.3	Dominio Tecnologico	4
3.1.4	Valutazione del Capitolato	5
3.1.4.1	Aspetti Positivi	5
3.1.4.2	Criticità	5
3.1.4.3	Conclusioni e Motivazioni della scelta	5
3.2	Capitolato C2	6
3.2.1	Informazioni sul capitolato	6
3.2.2	Descrizione Capitolato e Obiettivo Finale	6
3.2.3	Dominio Tecnologico	6
3.2.4	Valutazione del Capitolato	6
3.2.4.1	Aspetti Positivi	6
3.2.4.2	Criticità	6
3.2.4.3	Conclusioni e Motivazioni della scelta	7
3.3	Capitolato C4	8
3.3.1	Informazioni sul capitolato	8
3.3.2	Descrizione Capitolato e Obiettivo Finale	8
3.3.3	Dominio Tecnologico	8
3.3.4	Valutazione del Capitolato	8

3.3.4.1	Aspetti Positivi	8
3.3.4.2	Criticità	8
3.3.4.3	Conclusioni e Motivazioni della scelta	9
3.4	Capitolato C5	9
3.4.1	Informazioni sul capitolato	9
3.4.2	Descrizione Capitolato e Obiettivo Finale	9
3.4.3	Dominio Tecnologico	9
3.4.4	Valutazione del Capitolato	9
3.4.4.1	Aspetti Positivi	9
3.4.4.2	Criticità	9
3.4.4.3	Conclusioni e Motivazioni della scelta	10
3.5	Capitolato C6	11
3.5.1	Informazioni sul capitolato	11
3.5.2	Descrizione Capitolato e Obiettivo Finale	11
3.5.3	Dominio Tecnologico	11
3.5.4	Valutazione del Capitolato	12
3.5.4.1	Aspetti Positivi	12
3.5.4.2	Criticità	12
3.5.4.3	Conclusioni e Motivazioni della scelta	12
4	Changelog	13

1 Introduzione

1.1 Scopo del Documento

1.2 Ambiguità e Glossario

1.3 Riferimenti

2 Capitolato scelto: C3

2.1 Descrizione generale

- Nome: G&B: monitoraggio intelligente di processi DevOps;
- Proponente: Zucchetti S.p.A.

2.2 Descrizione Capitolato e Obiettivo Finale

Il terzo capitolato propone di sviluppare un *plugin* per la piattaforma, preesistente, *Grafana* per la gestione dinamica di alert in situazioni di potenziale rischio all'interno di un contesto d'uso di macchine virtuali, e segnalazioni tra gli operatori del servizio Cloud e gli operatori della linea di produzione software. In particolare, il plugin utilizzerà dati in input forniti ad intervalli regolari o con continuità, ad una *rete bayesiana* per stimare la probabilità di alcuni eventi, segnalandone quindi il rischio in modo dinamico, prevenendo situazioni di stallo.

2.3 Dominio Tecnologico

- **JavaScript**: linguaggio di scripting indicato per lo sviluppo del plugin;
- **JSON**: formato dati utilizzato per l'acquisizione dei dati;
- **Rete Bayesiana**: modello probabilistico utilizzato per stimare la probabilità degli eventi di interesse;
- **jsbayes**¹: libreria open-source consigliata dal fornitore per la gestione dei calcoli della rete Bayesiana;
- **HTML & CSS**: linguaggi utilizzati per lo sviluppo del front-end del plugin.

2.4 Valutazione del Capitolato

2.4.1 Aspetti Positivi

- Chiarezza espositiva del problema da affrontare;
- Contesto moderno ed interessante;
- Piattaforma preesistente;

¹<https://github.com/vangj/jsbayes>

- Utilizzo di Reti Bayesiane;
- Dominio tecnologico ben definito, limitato e ben documentato.

2.4.2 Aspetti Negativi

- Conoscenze di JavaScript, linguaggio principale da utilizzare, da perfezionare da parte del team.

2.4.3 Conclusioni e Motivazioni della scelta

Grazie alla tematica interessante, la possibilità di contribuire con un plugin ad una piattaforma preesistente ampiamente utilizzata e la tematica relativa alle reti bayesiane, tema innovativo ed attuale, il team è portato a preferire il capitolato in oggetto. A dare ulteriore sostegno a tale preferenza, un dominio tecnologico ben definito e non eccessivamente ampio, inoltre *Grafana Labs*, azienda che fornisce *Grafana*, mette a disposizione degli sviluppatori un'ampia documentazione.

Nella scelta ha contribuito la disponibilità dell'azienda proponente e la chiarezza dei temi e dei requisiti esposti.

Le tecnologie coinvolte devono essere necessariamente approfondite dall'intero team, ciononostante sembrano ampiamente affrontabili e gestibili.

3 Altri Capitolati:

3.1 Capitolato C1

3.1.1 Informazioni sul capitolato

Il primo capitolato è il problema della notifica di eventuali problematiche nelle architetture di Continuous Integration e Continuous Delivery all'interno di realtà enterprise di grandi dimensioni. Ognuno degli strumenti utilizzati all'interno dell'architettura fornisce un proprio metodo specifico di notifica dei messaggi/problemi spesso con limitate capacità di configurazione.

3.1.2 Obiettivo Finale

La soluzione proposta, attraverso un pattern di Publisher/Subscriber, è quella di realizzare una serie di componenti software che si interfaccino con gli strumenti utilizzati dall'architettura di CI/CD, recuperino le segnalazioni e provvedano a riportarle nella forma desiderata al client.

3.1.3 Dominio Tecnologico

- **Redmine** ²: applicazione web per la gestione flessibile di progetti.
- **Gitlab** ³: piattaforma web per la gestione di repository git e di funzione trouble ticket.
- **Maven** ⁴: strumento di gestione software basato su Java e build automation.
- **WireMock** ⁵: simulatore di HTTP-based API.
- **SonarQube** ⁶: strumento di Continuous Inspection per la qualità del codice.
- **JFrog Artifactory** ⁷: manager di repository universale.
- **Docker** ⁸: container virtuale per deployment automatizzati.
- **Telegram** ⁹: servizio di messaggistica istantanea basato su cloud.

²<https://www.redmine.org/>

³<https://about.gitlab.com/>

⁴<https://maven.apache.org/>

⁵<http://wiremock.org/>

⁶<https://www.sonarqube.org/>

⁷<https://jfrog.com/artifactory/>

⁸<https://www.docker.com/>

⁹<https://telegram.org/>

- **Slack**¹⁰: hub collaborativo.
- **Apache Kafka**¹¹: piattaforma di streaming distribuito, basata su un'astrazione di registro di commit distribuito.
- **Java**¹²: linguaggio di programmazione ad alto livello, orientato agli oggetti e a tipizzazione statica
- **JUnit**¹³: framework di unit testing per Java
- **Python**¹⁴: linguaggio di programmazione ad alto livello orientato agli oggetti.
- **NodeJS**¹⁵: piattaforma open source event-driven per l'esecuzione di codice JavaScript server-side

3.1.4 Valutazione del Capitolato

3.1.4.1 Aspetti Positivi Molte tecnologie di rilievo da apprendere e utilizzare, soprattutto per quanto riguarda il linguaggio di programmazione: Python, molto richiesto e utilizzato in tutti gli ambiti informatici.

3.1.4.2 Criticità Molte tecnologie sconosciute rendono difficile una stima dei tempi e dei costi finali, aumentato i rischi di fallimento o di prolungamento del progetto

3.1.4.3 Conclusioni e Motivazioni della scelta In conclusione il progetto è sembrato interessante al gruppo, ma troppo rischioso da implementare poiché molte delle tecnologie richieste sono a noi sconosciute e di difficile apprendimento.

¹⁰<https://slack.com/>

¹¹<https://kafka.apache.org/>

¹²<https://www.java.com/it/>

¹³<https://junit.org/junit5/>

¹⁴<https://www.python.org/>

¹⁵<https://nodejs.org/it/>

3.2 Capitolo C2

- Nome: Colletta: piattaforma di raccolta dati mediante esercizi di grammatica;
- Proponente: Mivoq s.r.l

3.2.1 Informazioni sul capitolo

3.2.2 Descrizione Capitolo e Obiettivo Finale

Il secondo capitolo propone di sviluppare una piattaforma collaborativa che serva simultaneamente per creare e svolgere esercizi di grammatica e per raccogliere dati. I dati raccolti saranno utilizzati per insegnare ad un elaboratore a svolgere esercizi, mediante tecniche di apprendimento automatico di tipo supervisionato. L'obiettivo è creare un'applicazione Web o Mobile fruibile da insegnanti ed allievi. Gli insegnanti inseriranno gli esercizi da svolgere e la relativa soluzione. Il compito dell'allievo è scegliere che tipo di esercizi svolgere e completarli. Tutti i dati che saranno inseriti da insegnanti e allievi saranno raccolti ed elaborati dal sistema di apprendimento, che, dopo una determinata mole di informazioni acquisite sarà in grado di creare e svolgere autonomamente esercizi grammaticali, così da ridurre notevolmente il lavoro dell'insegnante.

3.2.3 Dominio Tecnologico

- **Firestore**¹⁶: servizio esistente per immagazzinare dati;
- **Hunpus**¹⁷, **FreeLing**¹⁸ o simili: software opensource per lo svolgimento degli esercizi.

3.2.4 Valutazione del Capitolo

3.2.4.1 Aspetti Positivi

- Viene fornito l'intero ambiente di sviluppo;
- Sistema apprendimento automatico preesistente;
- Chiarezza sull'ambito di utilizzo dell'applicativo.

3.2.4.2 Criticità

- Iterazione con sistemi di apprendimento automatico;

¹⁶<https://firebase.google.com/>

¹⁷<https://github.com/mivoq/hunpos>

¹⁸<http://nlp.lsi.upc.edu/freeling/>

3.2.4.3 Conclusioni e Motivazioni della scelta Nonostante la valutazione positiva da parte del gruppo, sull'utilizzo di sistemi moderni di apprendimento automatico, l'ambito di utilizzo dell'applicativo ha influito notevolmente nella valutazione finale creando poco interesse a riguardo. Il poco stimolo, quindi, ha avuto un ruolo fondamentale sulla decisione di non seguire la scelta del corrente capitolato.

3.3 Capitolato C4

3.3.1 Informazioni sul capitolato

3.3.2 Descrizione Capitolato e Obiettivo Finale

3.3.3 Dominio Tecnologico

3.3.4 Valutazione del Capitolato

3.3.4.1 Aspetti Positivi

3.3.4.2 Criticità

3.3.4.3 Conclusioni e Motivazioni della scelta

3.4 Capitolato C5

3.4.1 Informazioni sul capitolato

- Nome: P2PCS: Piattaforma di Car Sharing Condominiale Peer to Peer;
- Proponente: GaiaGo S.r.l. di Giorgio Meszely.

3.4.2 Descrizione Capitolato e Obiettivo Finale

Lo scopo finale del capitolato è la realizzazione di un'applicazione Android che permette la condivisione, in ambito condominiale, della propria automobile durante i periodi nei quali non è utilizzata. All'interno dell'applicazione è possibile segnare, attraverso un calendario, i giorni in cui l'autoveicolo è a disposizione in quanto il proprietario non ha necessità di utilizzarlo.

3.4.3 Dominio Tecnologico

- **Henshin - Movens**: piattaforma software per la mobilità, smart cities e IoT management;
- **Kotlin/Java**: utilizzate per lo sviluppo di applicazioni Android;
- **Google Cloud e NodeJS**: gestione back-end;
- **Octalysis framework**: framework di Gamification_G .

3.4.4 Valutazione del Capitolato

3.4.4.1 Aspetti Positivi

- Chiarezza sul prodotto desiderato e sulle aspettative;
- Ampio materiale fornito per lo sviluppo dell'applicativo, tra cui l'ambiente di test;

3.4.4.2 Criticità

- Poca chiarezza sull'ambito di utilizzo finale dell'applicazione.

3.4.4.3 Conclusioni e Motivazioni della scelta Il gruppo ha valutato il capitolato in esame come non particolarmente stimolante, nonostante lo abbia giudicato di fattibile realizzazione. Sebbene il prodotto finale sia risultato chiaro alla comprensione generale, sono sorti alcuni dubbi sul fruitore finale del prodotto da realizzare, nonché sul suo effettivo ambito di utilizzo.

3.5 Capitolato C6

3.5.1 Informazioni sul capitolato

- Nome: Soldino;
- Proponente: RedBabel di Milo Ertola & Alessandro Maccagnan.

3.5.2 Descrizione Capitolato e Obiettivo Finale

Il capitolato in esame richiede lo sviluppo di una piattaforma per il calcolo ed il pagamento del VAT (l'equivalente I.V.A. italiana) applicata ad una criptovaluta, Cubit.

Il risultato finale si propone di essere una piattaforma Web/UI avante come attori principali: il Governo, i proprietari di aziende ed i cittadini. In questo ambito ogni attore può:

- *Governo:*
 - Minare e distribuire Cubit;
 - Gestire la lista delle aziende registrate;
 - Controllare le tasse pagate dalle aziende.
- *Proprietari di aziende:*
 - Registrare la propria azienda presso la lista mantenuta dal Governo;
 - Gestire i servizi o prodotti offerti dall'azienda;
 - Acquistare i servizi o prodotti offerti dalle altre aziende;
 - Creare un documento PDF contenente l'assessment della VAT;
 - Calcolare e scaricare la ricevuta di pagamento della VAT;
 - Pagare la VAT;
- *Cittadino:*
 - Comparare servizi o prodotti dalle aziende.

3.5.3 Dominio Tecnologico

- **Ethereum:** piattaforma decentralizzata per la creazione e pubblicazione peer-to-peer di contratti intelligenti;
- **Blockchain Technology;**

- **JavaScript/HTML/CSS/React/Redux/SCSS**: linguaggi utilizzati per la realizzazione della parte front-end del prodotto;
- **MetaMusk**: per eseguire l'applicazione Ethereum direttamente sul browser;
- **Etherscan**: piattaforma per Ethereum per la ricerca di smart contracts;
- **Zeppelin**: permette l'analisi tra i dati raccolti ed alcuni linguaggi di programmazione.
- **EIP-712**: standard di compilazione.

3.5.4 Valutazione del Capitolato

3.5.4.1 Aspetti Positivi

- Tecnologia innovativa e molto ricerca.

3.5.4.2 Criticità

- Ambito complesso sia per sviluppo che per realizzazione del prodotto;
- Nessuna conoscenza pregressa del dominio di applicazione, all'infuori di alcuni linguaggi utilizzati per lo sviluppo del front-end;

3.5.4.3 Conclusioni e Motivazioni della scelta Sebbene il gruppo abbia valutato positivamente le tecnologie innovative coinvolte nello sviluppo del prodotto, la totale mancanza di conoscenza pregressa e l'ampio numero di nuove tecnologie utilizzate hanno influito notevolmente nella valutazione finale del capitolato in esame.

Il gruppo ha giudicato che la difficoltà complessiva nella realizzazione di quanto desiderato da Red Babel fosse eccessiva, visto il background di conoscenze del gruppo.

4 Changelog

Versione	Data	Autore	Ruolo	Descrizione
0.0.1	2018-11-21	Luca Violato	?	Strutturazione del Documento
0.0.2	2018-11-22	Marco Chilese	?	Stesura Capitolato 3
0.0.3	2018-11-26	Carlotta Segna	?	Stesura Capitolati C5, C6
0.0.4	2018-11-27	Marco Favaro	?	Stesura Capitolato C2

Tabella 1: Changelog del documento