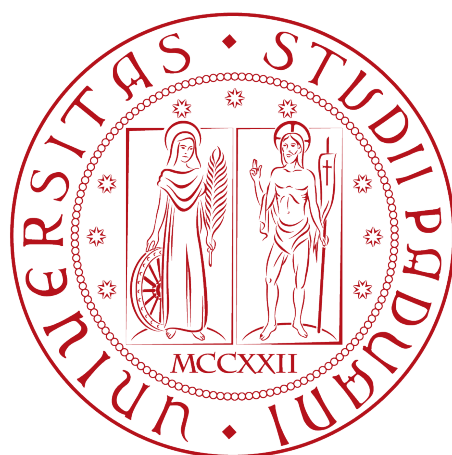


Università degli Studi di Padova

DIPARTIMENTO DI MATEMATICA “TULLIO LEVI-CIVITA”

CORSO DI LAUREA TRIENNALE IN INFORMATICA



**Sviluppo di un modulo web per la gestione
delle campagne marketing in ambiente
bancario/fintech**

Tesi di laurea

Relatore

Prof. Ombretta Gaggi

Laureando

Michael Amista'

ANNO ACCADEMICO 2022-2023

Sommario

Il presente documento descrive il lavoro svolto durante il periodo di stage, della durata di circa trecentoventi ore, dal laureando Michael Amista' presso l'azienda CWBI (Codice Web Banking Innovation).

L'obiettivo dello stage riguarda lo sviluppo di un modulo web per una webapp aziendale preesistente. In particolare ciò che è stato sviluppato è un sistema di gestione delle campagne a supporto dell'area marketing in un contesto bancario/fintech. Vincolo di sviluppo sono le metodologie di analisi, progettazione e sviluppo aziendale, oltre allo stack tecnologico utilizzato dall'azienda. Viene inoltre riportata un'analisi finale che pone a confronto le aspettative iniziali personali con quelli che sono stati i risultati finali e gli obiettivi raggiunti.

Ringraziamenti

Innanzitutto, vorrei ringraziare la Prof. Ombretta Gaggi per la disponibilità e l'aiuto fornitomi nel redarre questo documento, oltre al supporto durante il periodo di stage.

Ringrazio con affetto la mia famiglia per il sostegno, il supporto e gli sforzi fatti durante questi tre anni di studio.

Ringrazio i miei amici per i bellissimi momenti passati insieme durante questi anni universitari.

Desidero infine ringraziare il mio tutor aziendale Roberto Martina per il tempo dedicatomi durante lo stage e per la conoscenza trasmessami con tanta passione e metodo.

Padova, Settembre 2023

Michael Amista'

Indice

1	Introduzione	1
1.1	L'azienda	1
1.2	Aspettative personali	2
1.3	Organizzazione del testo	2
2	Descrizione dello stage	4
2.1	Il problema	4
2.2	Il progetto	4
2.3	Vincoli del progetto	5
2.3.1	Vincoli temporali	5
2.3.2	Vincoli metodologici	6
2.3.3	Vincoli tecnologici	6
3	Analisi dei requisiti	7
3.1	Casi d'uso	7
3.1.1	UC0: Menu	8
3.1.2	UC1: Crea-Modifica progetto	9
3.1.3	UC2: Tabella progetti	11
3.1.4	UC2.2: Visualizzazione lista progetti	12
3.1.5	UC2.3: Visualizzazione progetto in dettaglio	13
3.1.6	UC3: Tabella progetti aperti	15
3.1.7	UC4: Tabella clienti	16
3.1.8	UC4.2: Visualizzazione lista clienti	17
3.1.9	UC4.3: Visualizzazione cliente in dettaglio	18
3.1.10	UC4.3.3: Visualizzazione offerte correlate	19
3.1.11	UC4.3.3.1: Crea-Modifica offerta	20
3.1.12	UC5: Tabella offerte	21
3.1.13	UC5.2: Visualizzazione lista offerte	22
3.1.14	UC5.3: Visualizzazione offerta in dettaglio	23
3.2	Definizione e tracciamento dei requisiti	25
4	Strumenti utilizzati	26
4.1	Ambiente di lavoro	26
4.2	Framework	26
4.2.1	Spring	27
4.2.2	Hibernate	27
4.2.3	Bootstrap	27
4.2.4	Apache Struts	27

4.3	Strumenti di codifica	27
4.3.1	Java	27
4.3.2	HTML5, CSS3 e JavaScript	27
4.4	Librerie a supporto della codifica	27
4.4.1	Apache commons	27
4.4.2	JSTL	27
4.4.3	WRO4J	27
4.5	IDE	27
4.5.1	Eclipse	27
5	Progettazione	28
5.1	Architettura	28
5.1.1	Pattern MDA	28
5.1.2	Pattern MVC	28
5.2	Design Pattern utilizzati	28
5.2.1	Pattern IoC	28
5.2.2	Pattern DAO	28
6	Prodotto finale	29
6.1	Pagina 1 della webapp	29
6.2	Pagina 2 della webapp	29
6.3	Pagina 3 della webapp	29
6.4	Pagina 4 della webapp	29
6.5	Pagina 5 della webapp	29
6.6	Pagina N della webapp	29
7	Conclusioni	30
7.1	Test e validazione	30
7.2	Resoconto dello stage	30
	Bibliografia	32

Elenco delle figure

1.1	Logo dell'azienda	1
3.1	UC0: Menu	8
3.2	UC1: Crea-Modifica progetto	9
3.3	UC2: Tabella progetti	11
3.4	UC2.2: Visualizzazione lista progetti	12
3.5	UC2.3: Visualizzazione progetto in dettaglio	13
3.6	UC3: Tabella progetti aperti	15
3.7	UC4: Tabella clienti	16
3.8	UC4.2: Visualizzazione lista clienti	17
3.9	UC4.3: Visualizzazione cliente in dettaglio	18
3.10	UC4.3.3: Visualizzazione offerte correlate	19
3.11	UC4.3.3.1: Crea-Modifica offerta	20
3.12	UC5: Tabella offerte	21
3.13	UC5.2: Visualizzazione lista offerte	22
3.14	UC5.3: Visualizzazione offerta in dettaglio	23

Elenco delle tabelle

2.1	Pianificazione delle attività	5
-----	---	---

Capitolo 1

Introduzione

Il seguente capitolo ha la funzione di introdurre l'azienda ospitante presso la quale è stato svolto lo stage. Vengono inoltre elencate quelle che sono le aspettative personali principalmente riguardo la crescita tecnica e professionale.

1.1 L'azienda



Figura 1.1: Logo dell'azienda

CWBI (Codice Web Banking Innovation) è un'azienda italiana che opera nel mercato dell'Information Communication Technology e supporta i propri clienti nello studio dei modelli di business, nella definizione dei processi organizzativi e nella progettazione e realizzazione di software con un forte orientamento alle nuove tecnologie.

Fondata a Padova nell'anno 2013, CWBI ha fidelizzato rapporti di collaborazione con aziende nazionali di primaria importanza attraverso la sua struttura interna costituita da professionisti con skills elevate, che negli anni hanno maturato un forte know-how in diversi settori di business quali: Banking, Media and Publishing, Insurance, Industry.

Anni di esperienza permettono all'azienda di affrontare con successo ogni singolo aspetto del ciclo di vita dei progetti nei quali è coinvolta; entusiasmo e visione strategica, accompagnati da un forte orientamento al risultato, sono il motore della sua capacità innovativa.

CWBI offre una vasta gamma di servizi, tra cui:

- sviluppo di applicazioni e portali web-based;

- sviluppo di applicazioni mobile;
- studio di fattibilità e sostenibilità dei modelli di business;
- analisi e definizione dei processi organizzativi;
- studi di navigabilità e usabilità;
- studi di ergonomia del software.

1.2 Aspettative personali

L'obiettivo dell'attività di stage, oltre lo sviluppo del progetto commissionato dall'azienda ospitante, è quello di crescere personalmente e professionalmente tramite un'impronta aziendale caratterizzata da competenza tecnica e professionale.

Di seguito vengono riportati gli obiettivi personali a titolo professionale e formativo da raggiungere:

- apprendimento di Java;
- apprendimento dei framework Spring e Hibernate;
- apprendimento di HTML5/CSS3 e del framework Bootstrap;
- apprendimento JavaScript e della libreria jQuery;
- apprendimento del sistema di controllo di versione aziendale;
- apprendimento dei processi aziendali;
- apprendimento degli strumenti per la gestione di progetto;
- apprendimento dell'ambiente di sviluppo;
- studio di fattibilità del progetto e realizzazione dello stesso le tecnologie aziendali;
- capacità di trovare soluzioni alternative da quelle proposte.

1.3 Organizzazione del testo

Il [secondo capitolo](#) descrive l'attività di stage definendo il problema da affrontare e i vincoli da rispettare lungo lo sviluppo.

Il [terzo capitolo](#) approfondisce l'analisi dei requisiti effettuata, elencando i casi d'uso raccolti e definendo i rispettivi requisiti.

Il [quarto capitolo](#) approfondisce gli strumenti e le tecnologie utilizzate nello sviluppo del prodotto commissionato e che si pongono come vincolo di progetto.

Il [quinto capitolo](#) approfondisce la progettazione, caratterizzata dall'architettura del sistema e dai design pattern utilizzati.

Il [sesto capitolo](#) illustra il prodotto finale in tutte le sue componenti.

Nel [settimo capitolo](#) si possono trovare le conclusioni sul lavoro svolto e formate dai test effettuati e da un resoconto finale che pone a confronto le aspettative iniziali con quelli che sono stati i traguardi raggiunti al termine dell'esperienza di stage.

Riguardo la stesura del testo, relativamente al documento sono state adottate le seguenti convenzioni tipografiche:

- gli acronimi, le abbreviazioni e i termini ambigui o di uso non comune menzionati vengono definiti nel glossario, situato alla fine del presente documento;
- per la prima occorrenza dei termini riportati nel glossario viene utilizzata la seguente nomenclatura: *parola*^[g].

Capitolo 2

Descrizione dello stage

Il seguente capitolo ha la funzione di introdurre l'attività di stage definendo quella che è la richiesta aziendale e i vincoli di progetto da rispettare nello sviluppo dell'applicativo commissionato.

2.1 Il problema

L'azienda CWBI realizza prodotti software su commissione diretta dei clienti, oltre ad applicativi pensati per raggiungere nuovi acquirenti. L'azienda necessita di una metodologia efficiente per tenere traccia dei contatti con i clienti e delle offerte formulate per uno o più progetti di interesse. Attualmente la soluzione aziendale si basa su una cartella in rete dove sono contenuti tutti i documenti e i contatti con i clienti negli ultimi 10 anni di attività.

Ciò che l'azienda desidera è un applicativo web che consenta di creare, organizzare e tenere traccia di queste informazioni in modo da creare un ambiente di lavoro/tracciamento più efficiente ed efficace.

2.2 Il progetto

L'obiettivo dello stage riguarda quindi lo sviluppo di un modulo web per la webapp aziendale *CW GEST* preesistente. *CW GEST* è una webapp utilizzata dai dipendenti dell'area commerciale di CWBI e composta da diversi moduli, ciascuno dei quali assolve differenti compiti riguardo la gestione interna aziendale. In particolare ciò che deve essere integrato in *CW GEST* è un sistema di gestione delle campagne a supporto dell'area marketing nel contesto aziendale, ovvero l'ambiente bancario/fintech.

In particolare, il flusso principale risulta essere il seguente:

1. contatto con il cliente e raccolta preliminare delle informazioni (contatti, idee, budget, ecc.);
2. definizione del progetto da realizzare;
3. creazione dell'offerta;
4. proposta dell'offerta formulata e eventuale contrattazione;
5. approvazione o rifiuto dell'offerta.

La webapp sarà utilizzata dai dipendenti dell'area commerciale di CWBI e dovrà consentire di aggiungere, visualizzare e aggiornare la lista completa dei propri clienti, con annessi i progetti richiesti e le offerte formulate per essi.

2.3 Vincoli del progetto

2.3.1 Vincoli temporali

Come citato nel regolamento delle attività di stage il tempo limite delle attività si colloca tra le 300 e le 320 ore; motivo per il quale questo risulta essere il tempo limite nel realizzare il prodotto commissionato. È stato quindi redatto un piano di lavoro, tenente conto del limite massimo consentito, che organizza le attività in 8 settimane individualmente composte da 40 ore lavorative.

Si riporta di seguito la pianificazione delle attività:

Durata	Tipo di attività
5gg (40h)	Formazione iniziale e introduzione tecnologie utilizzata JAVA/-JEE.
5gg (40h)	Formazione soluzione “baseapp” con apprendimento “framework” di lavoro.
8,5gg (68h)	Analisi e raccolta requisiti.
15gg (122h)	Sviluppo soluzione (Realizzazione soluzione software in java back-end e sviluppo front- end).
2gg (15h)	Test e supporto UAT.
2gg (15h)	Documentazione progetto.
37,5gg (300h)	TOTALE

Tabella 2.1: Pianificazione delle attività

2.3.2 Vincoli metodologici

Per il versionamento del codice l'azienda ha imposto l'utilizzo di SVN, un servizio di repository utilizzato dall'azienda.

2.3.3 Vincoli tecnologici

Al fine di raggiungere gli obiettivi prefissati l'azienda ha imposto i seguenti vincoli tecnologici:

- utilizzo di Java e dei framework Spring MVC e Hibernate per lo sviluppo lato server;
- utilizzo del framework Bootstrap, JSTL e della libreria jQuery per lo sviluppo lato client;
- utilizzo di HTML5, CSS3 e JavaScript come supporto allo sviluppo lato client.

Non sono stati imposti limiti sull'utilizzo di eventuali tecnologie aggiuntive.

Capitolo 3

Analisi dei requisiti

Il seguente capitolo assume la funzione di illustrare i casi d'uso e i requisiti raccolti nella fase di analisi del progetto commissionato.

3.1 Casi d'uso

Per poter capire e studiare a fondo tutte le funzionalità che devono essere messe a disposizione dell'utente che utilizza l'applicativo da sviluppare, sono stati realizzati i relativi diagrammi dei casi d'uso di tipo UML. Tali diagrammi sono risultati fondamentali per individuare correttamente tutti i requisiti del sistema in questione.

Ciascun caso d'uso è costituito da:

- attore primario;
- preconditione;
- postcondizione;
- scenario principale;
- generalizzazioni (qualora fossero presenti);
- estensioni (qualora fossero presenti).

I casi d'uso identificati dalla sigla "UCE" rappresentano un caso d'uso d'errore. L'unico attore coinvolto e identificato come *Utente autenticato* corrisponde ad un qualunque dipendente dell'area commerciale di CWBI, al quale sono stati assegnati i permessi necessari a svolgere le operazioni di seguito riportate.

3.1.1 UC0: Menu

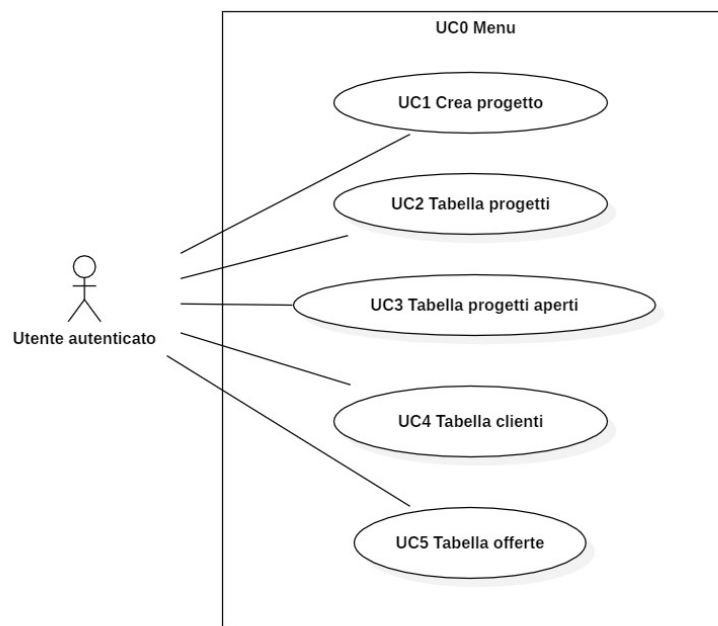


Figura 3.1: UC0: Menu

- **Attore primario:** Utente autenticato.
- **Precondizione:** L'attore ha accesso al modulo *Campaign* della webapp CW GEST.
- **Postcondizione:** Il sistema è pronto all'uso.
- **Scenario principale:**
 1. L'attore crea un nuovo progetto [UC1].
 2. L'attore accede alla tabella dei progetti [UC2].
 3. L'attore accede alla tabella dei progetti aperti [UC3].
 4. L'attore accede alla tabella dei clienti [UC4].
 5. L'attore accede alla tabella delle offerte [UC5].

3.1.2 UC1: Crea-Modifica progetto

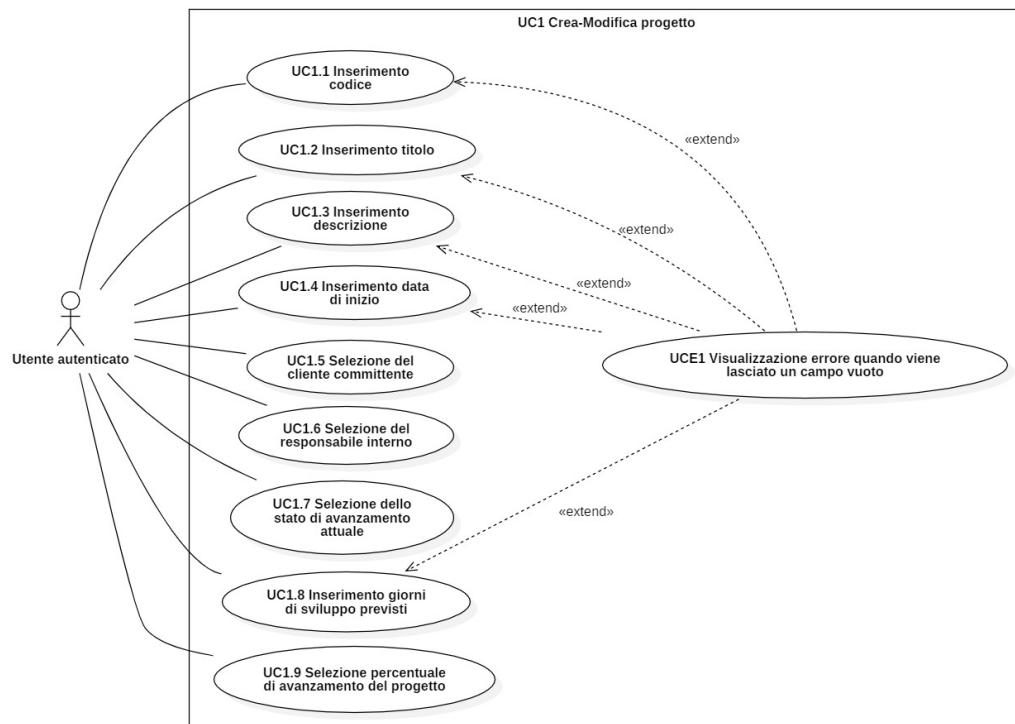


Figura 3.2: UC1: Crea-Modifica progetto

- **Attore primario:** Utente autenticato.
- **Precondizione:** L'attore ha selezionato:
 - l'opzione *nuovo progetto* dal menu;
 - l'opzione *modifica* dal dettaglio di un progetto
- **Postcondizione:** L'attore ha creato/modificato un progetto.
- **Scenario principale:**
 1. L'attore inserisce/modifica il codice del progetto [UC1.1].
 2. L'attore inserisce/modifica il titolo del progetto [UC1.2].
 3. L'attore inserisce/modifica la descrizione del progetto [UC1.3].
 4. L'attore inserisce/modifica la data di inizio del progetto [UC1.4].
 5. L'attore seleziona/modifica il cliente committente [UC1.5].
 6. L'attore seleziona/modifica il responsabile interno assegnato al progetto [UC1.6].
 7. L'attore seleziona/modifica lo stato di avanzamento attuale delle attività [UC1.7].

8. L'attore inserisce/modifica i giorni di sviluppo previsti [UC1.8].
9. L'attore seleziona/modifica la percentuale di avanzamento delle attività di progetto [UC1.9].

- **Estensioni:**

- L'attore visualizza un messaggio di errore quando viene lasciato un campo vuoto [UCE1].

3.1.3 UC2: Tabella progetti

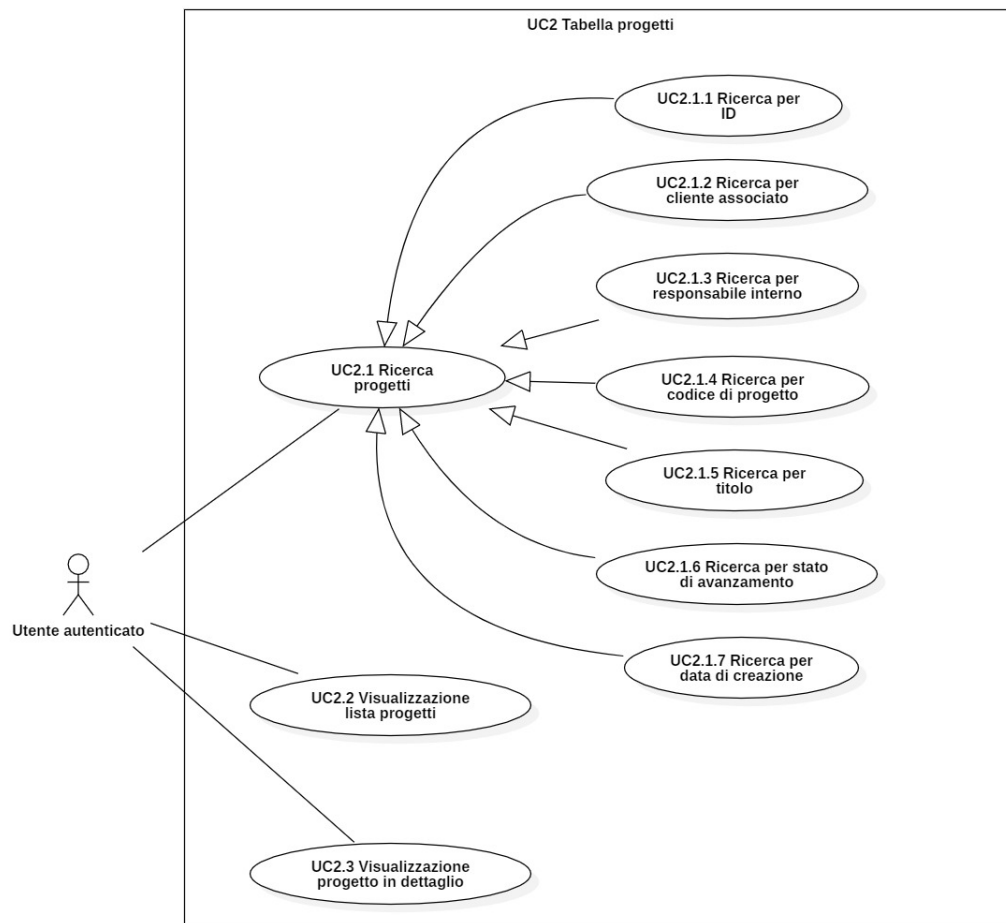


Figura 3.3: UC2: Tabella progetti

- **Attore primario:** Utente autenticato.
- **Precondizione:** L'attore ha selezionato l'opzione *tabella progetti* dal menu.
- **Postcondizione:** L'attore ha accesso alla tabella dei progetti.
- **Scenario principale:**
 1. L'attore cerca uno o più progetti tramite la funzionalità di ricerca [UC2.1].
 2. L'attore visualizza la lista completa dei progetti presenti nel sistema [UC2.2].
 3. L'attore visualizza un progetto nel dettaglio [UC2.3].
- **Generalizzazioni:**
 1. L'attore ricerca un progetto per ID [UC2.1.1].

2. L'attore ricerca un progetto per uno specifico cliente associato [UC2.1.2].
3. L'attore ricerca un progetto per responsabile interno [UC2.1.3].
4. L'attore ricerca un progetto per codice [UC2.1.4].
5. L'attore ricerca un progetto per titolo [UC2.1.5].
6. L'attore ricerca un progetto per stato di avanzamento [UC2.1.6].
7. L'attore ricerca un progetto per data di creazione [UC2.1.7].

3.1.4 UC2.2: Visualizzazione lista progetti

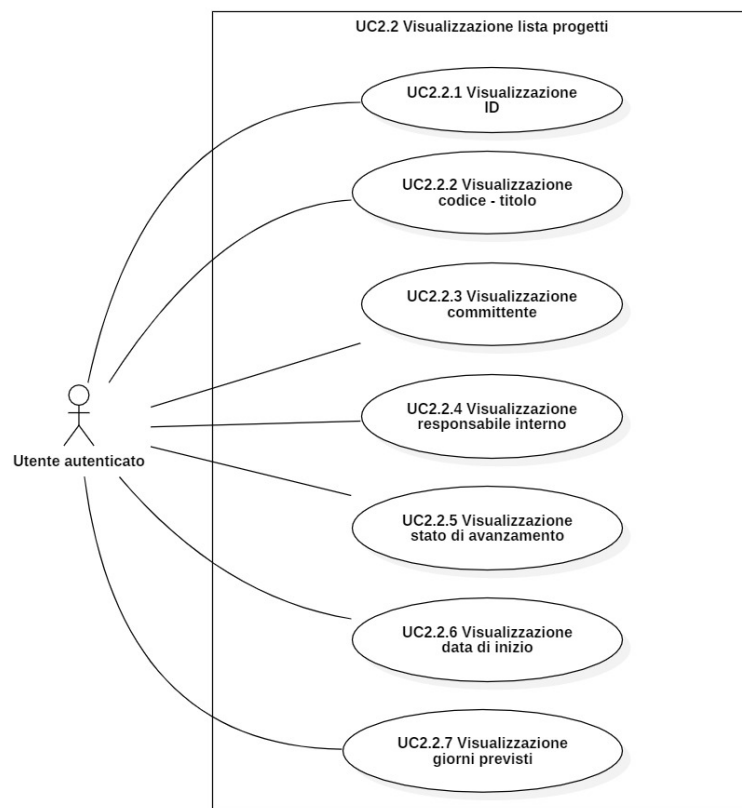


Figura 3.4: UC2.2: Visualizzazione lista progetti

- **Attore primario:** Utente autenticato.
- **Precondizione:** L'attore ha accesso alla tabella dei progetti.
- **Postcondizione:** L'attore ha visualizzato la lista dei progetti.
- **Scenario principale:**
 1. L'attore visualizza l'ID del progetto [UC2.2.1].
 2. L'attore visualizza la stringa "codice - titolo" del progetto [UC2.2.2].
 3. L'attore visualizza il committente del progetto [UC2.2.3].
 4. L'attore visualizza il responsabile interno del progetto [UC2.2.4].
 5. L'attore visualizza lo stato di avanzamento del progetto [UC2.2.5].
 6. L'attore visualizza la data di inizio del progetto [UC2.2.6].
 7. L'attore visualizza i giorni di sviluppo previsti del progetto [UC2.2.7].

3.1.5 UC2.3: Visualizzazione progetto in dettaglio

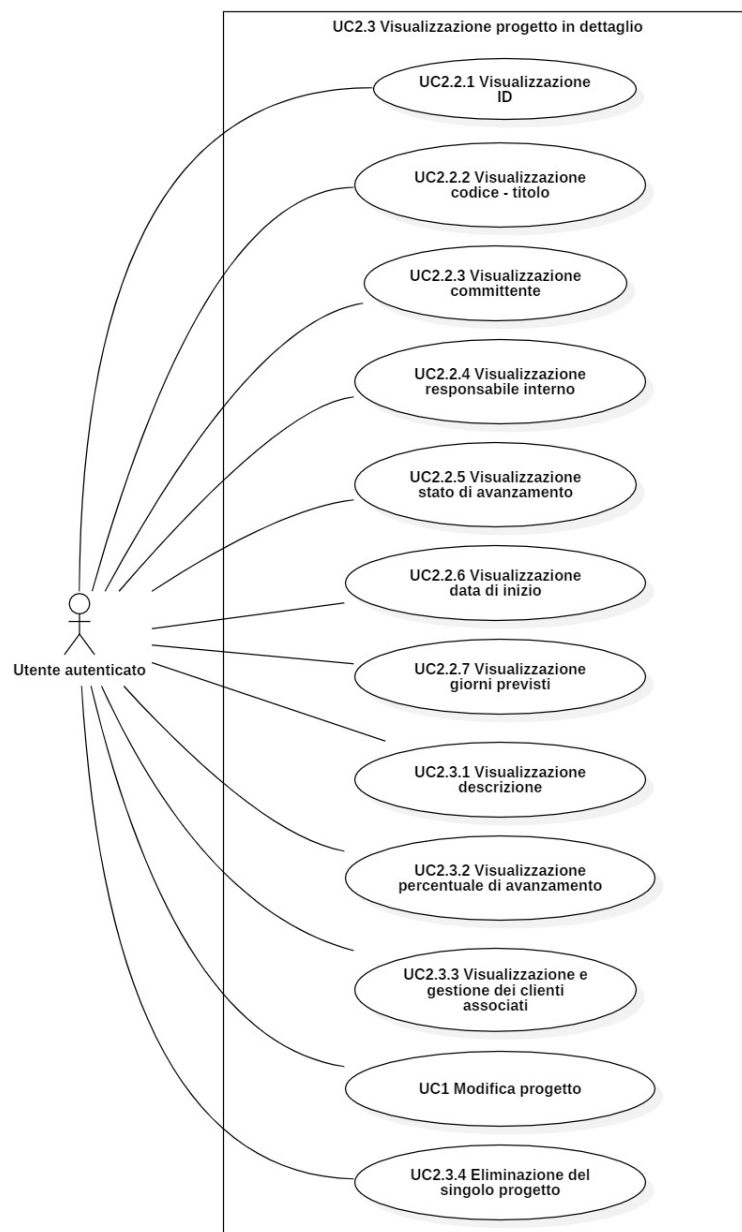


Figura 3.5: UC2.3: Visualizzazione progetto in dettaglio

- **Attore primario:** Utente autenticato.
- **Precondizione:** L'attore ha accesso alla tabella dei progetti.
- **Postcondizione:** L'attore ha visualizzato il dettaglio di un progetto.

- **Scenario principale:**

1. L'attore visualizza l'ID del progetto [UC2.2.1].
2. L'attore visualizza la stringa "codice - titolo" del progetto [UC2.2.2].
3. L'attore visualizza il committente del progetto [UC2.2.3].
4. L'attore visualizza il responsabile interno del progetto [UC2.2.4].
5. L'attore visualizza lo stato di avanzamento del progetto [UC2.2.5].
6. L'attore visualizza la data di inizio del progetto [UC2.2.6].
7. L'attore visualizza i giorni di sviluppo previsti del progetto [UC2.2.7].
8. L'attore visualizza la descrizione del progetto [UC2.3.1].
9. L'attore visualizza la percentuale di avanzamento del progetto [UC2.3.2].
10. L'attore visualizza e gestisce i clienti associati al progetto [UC2.3.3].
11. L'attore può modificare il progetto [UC1].
12. L'attore può eliminare il progetto [UC2.3.4].

3.1.6 UC3: Tabella progetti aperti

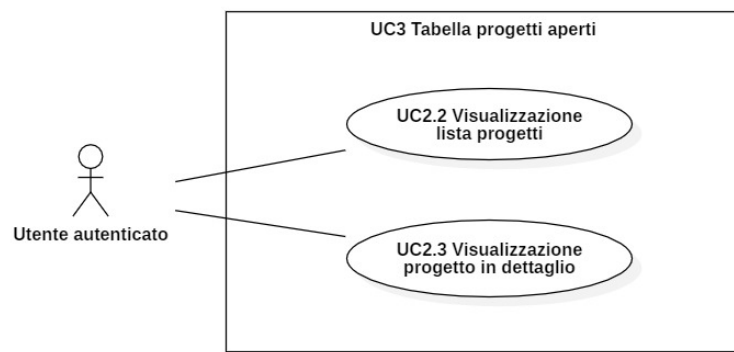


Figura 3.6: UC3: Tabella progetti aperti

- **Attore primario:** Utente autenticato.
- **Precondizione:** L'attore ha selezionato l'opzione *tabella progetti aperti* dal menu.
- **Postcondizione:** L'attore ha accesso alla tabella dei progetti aperti.
- **Scenario principale:**
 1. L'attore visualizza la lista dei progetti aperti presenti nel sistema [UC2.2].
 2. L'attore visualizza un progetto aperto nel dettaglio [UC2.3].

3.1.7 UC4: Tabella clienti

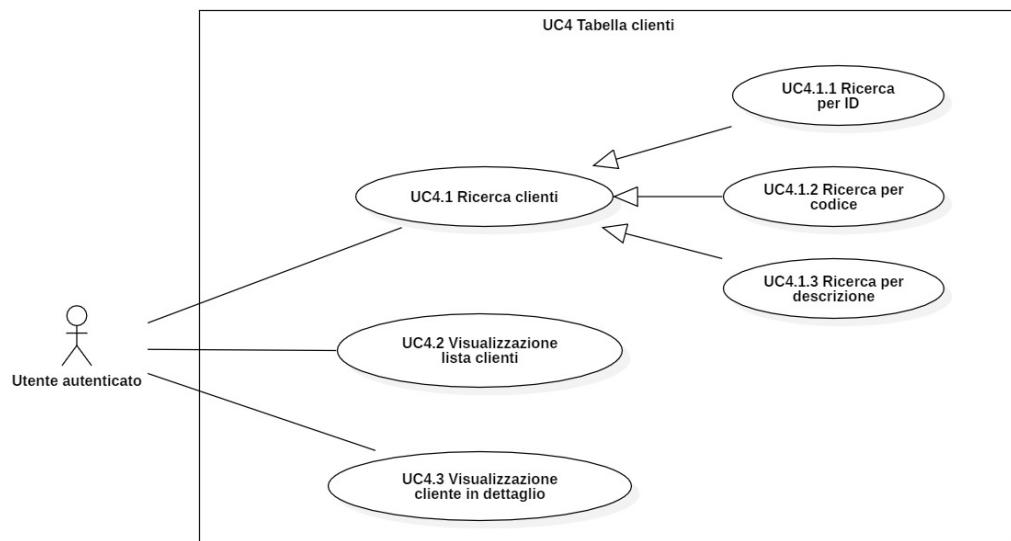


Figura 3.7: UC4: Tabella clienti

- **Attore primario:** Utente autenticato.
- **Precondizione:** L'attore ha selezionato l'opzione *tabella clienti* dal menu.
- **Postcondizione:** L'attore ha accesso alla tabella dei clienti.
- **Scenario principale:**
 1. L'attore cerca uno o più clienti tramite la funzionalità di ricerca [UC4.1].
 2. L'attore visualizza la lista completa dei clienti presenti nel sistema [UC4.2].
 3. L'attore visualizza un cliente nel dettaglio [UC4.3].
- **Generalizzazioni:**
 1. L'attore ricerca un cliente per ID [UC4.1.1].
 2. L'attore ricerca un cliente per codice (nominativo aziendale) [UC4.1.2].
 3. L'attore ricerca un cliente per descrizione [UC4.1.3].

3.1.8 UC4.2: Visualizzazione lista clienti

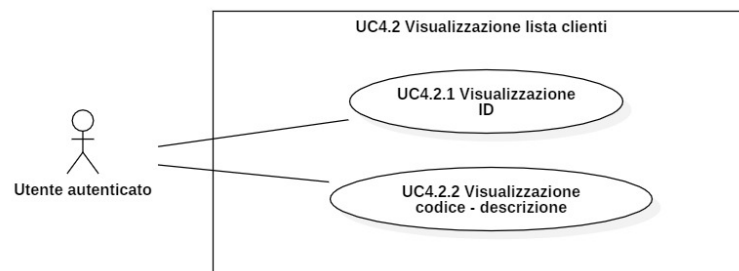


Figura 3.8: UC4.2: Visualizzazione lista clienti

- **Attore primario:** Utente autenticato.
- **Precondizione:** L'attore ha accesso alla tabella dei clienti.
- **Postcondizione:** L'attore ha visualizzato la lista dei clienti.
- **Scenario principale:**
 1. L'attore visualizza l'ID del cliente [UC4.2.1].
 2. L'attore visualizza la stringa "codice - descrizione" del cliente [UC4.2.2].

3.1.9 UC4.3: Visualizzazione cliente in dettaglio

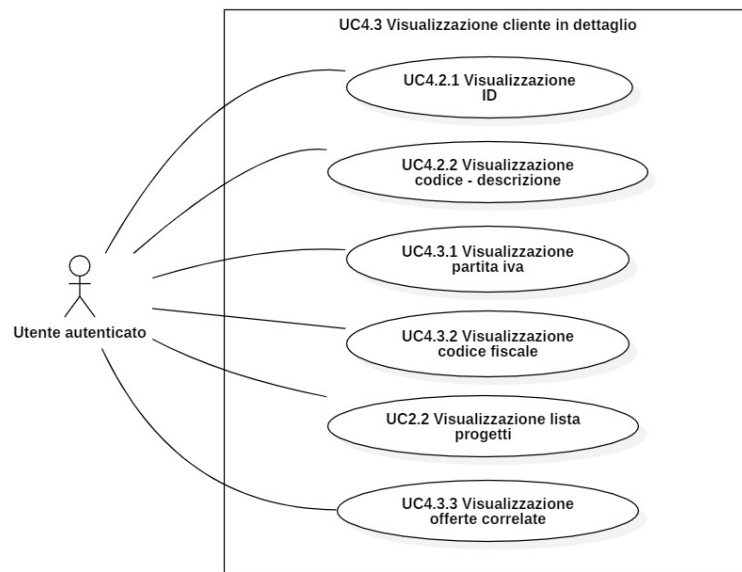
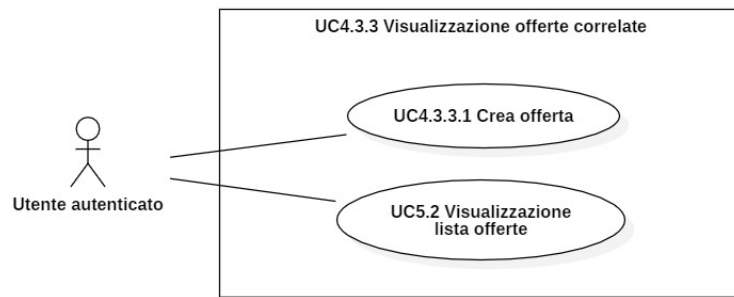


Figura 3.9: UC4.3: Visualizzazione cliente in dettaglio

- **Attore primario:** Utente autenticato.
- **Precondizione:** L'attore ha accesso alla tabella dei clienti.
- **Postcondizione:** L'attore ha visualizzato il dettaglio di un cliente.
- **Scenario principale:**
 1. L'attore visualizza l'ID del cliente [UC4.2.1].
 2. L'attore visualizza la stringa "codice - descrizione" del cliente [UC4.2.2].
 3. L'attore visualizza la partita iva del cliente [UC4.3.1].
 4. L'attore visualizza il codice fiscale del cliente [UC4.3.2].
 5. L'attore visualizza la lista dei progetti associati al cliente [UC2.2].
 6. L'attore visualizza le offerte correlate al cliente [UC4.3.3].

3.1.10 UC4.3.3: Visualizzazione offerte correlate**Figura 3.10:** UC4.3.3: Visualizzazione offerte correlate

- **Attore primario:** Utente autenticato.
- **Precondizione:** L'attore ha visualizzato il dettaglio di un cliente.
- **Postcondizione:** L'attore ha visualizzato le offerte correlate al cliente.
- **Scenario principale:**
 1. L'attore può creare una nuova offerta correlata al cliente [UC4.3.3.1].
 2. L'attore visualizza la lista delle offerte del cliente [UC5.2].

3.1.11 UC4.3.3.1: Crea-Modifica offerta

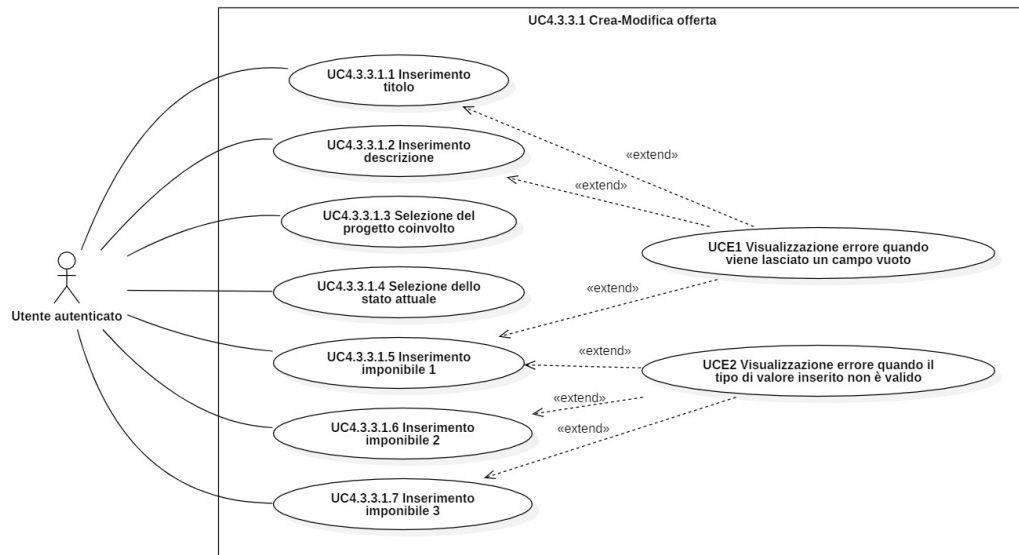


Figura 3.11: UC4.3.3.1: Crea-Modifica offerta

- **Attore primario:** Utente autenticato.
- **Precondizione:** L'attore ha selezionato:
 - l'opzione *nuova offerta* dal dettaglio di un cliente;
 - l'opzione *modifica* dal dettaglio di un'offerta.
- **Postcondizione:** L'attore ha creato/modificato un'offerta.
- **Scenario principale:**
 1. L'attore inserisce/modifica il titolo di un'offerta [UC4.3.3.1.1].
 2. L'attore inserisce/modifica la descrizione di un'offerta [UC4.3.3.1.2].
 3. L'attore seleziona/modifica il progetto di riferimento di un'offerta [UC4.3.3.1.3].
 4. L'attore seleziona/modifica lo stato attuale di un'offerta [UC4.3.3.1.4].
 5. L'attore inserisce/modifica l'imponibile 1 di un'offerta [UC4.3.3.1.5].
 6. L'attore inserisce/modifica l'imponibile 2 di un'offerta [UC4.3.3.1.6].
 7. L'attore inserisce/modifica l'imponibile 3 di un'offerta [UC4.3.3.1.7].
- **Estensioni:**
 - L'attore visualizza un messaggio di errore quando viene lasciato un campo vuoto [UCE1].
 - L'attore visualizza un messaggio di errore quando viene inserito un tipo di valore non compatibile con quello del campo di interesse [UCE2].

3.1.12 UC5: Tabella offerte

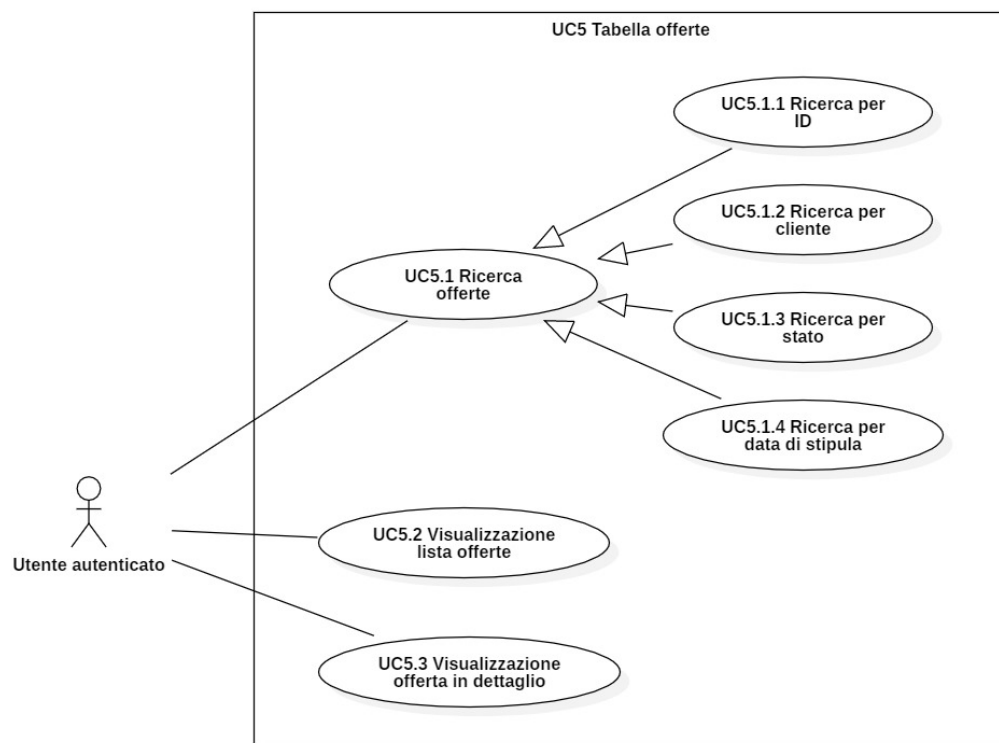


Figura 3.12: UC5: Tabella offerte

- **Attore primario:** Utente autenticato.
- **Precondizione:** L'attore ha selezionato l'opzione *tabella offerte* dal menu.
- **Postcondizione:** L'attore ha accesso alla tabella delle offerte.
- **Scenario principale:**
 1. L'attore cerca una o più offerte tramite la funzionalità di ricerca [UC5.1].
 2. L'attore visualizza la lista completa delle offerte presenti nel sistema [UC5.2].
 3. L'attore visualizza un'offerta nel dettaglio [UC5.3].
- **Generalizzazioni:**
 1. L'attore ricerca un'offerta per ID [UC5.1.1].
 2. L'attore ricerca un'offerta per cliente associato [UC5.1.2].
 3. L'attore ricerca un'offerta per stato attuale [UC5.1.3].
 4. L'attore ricerca un'offerta per data di stipula [UC5.1.4].

3.1.13 UC5.2: Visualizzazione lista offerte

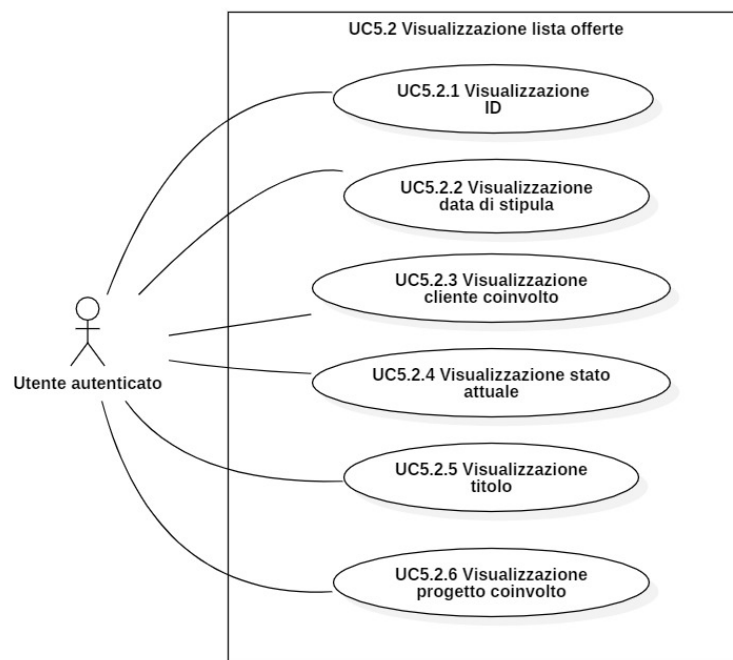
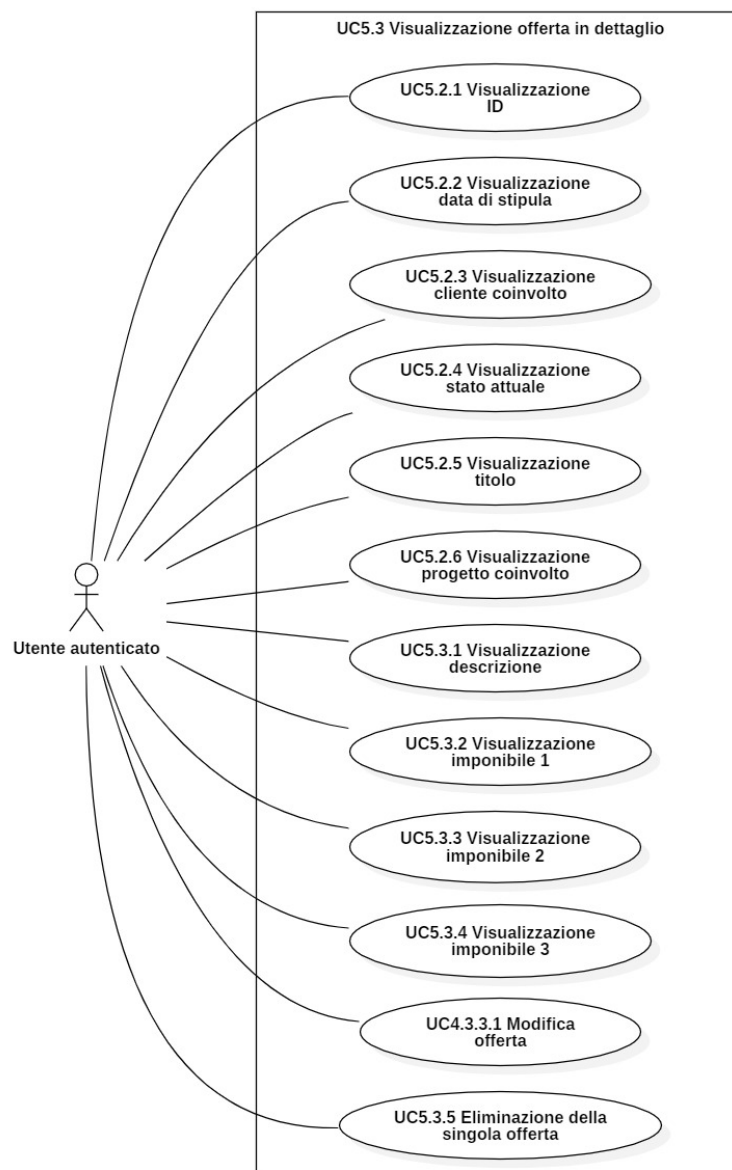


Figura 3.13: UC5.2: Visualizzazione lista offerte

- **Attore primario:** Utente autenticato.
- **Precondizione:** L'attore ha accesso alla tabella delle offerte.
- **Postcondizione:** L'attore ha visualizzato la lista delle offerte.
- **Scenario principale:**
 1. L'attore visualizza l'ID dell'offerta [UC5.2.1].
 2. L'attore visualizza la data di stipula dell'offerta [UC5.2.2].
 3. L'attore visualizza il cliente coinvolto nell'offerta [UC5.2.3].
 4. L'attore visualizza lo stato attuale dell'offerta [UC5.2.4].
 5. L'attore visualizza il titolo dell'offerta [UC5.2.5].
 6. L'attore visualizza il progetto coinvolto nell'offerta [UC5.2.6].

3.1.14 UC5.3: Visualizzazione offerta in dettaglio**Figura 3.14:** UC5.3: Visualizzazione offerta in dettaglio

- **Attore primario:** Utente autenticato.
- **Precondizione:** L'attore ha accesso alla tabella delle offerte.
- **Postcondizione:** L'attore ha visualizzato il dettaglio di un'offerta.
- **Scenario principale:**

1. L'attore visualizza l'ID dell'offerta [UC5.2.1].
2. L'attore visualizza la data di stipula dell'offerta [UC5.2.2].
3. L'attore visualizza il cliente coinvolto nell'offerta [UC5.2.3].
4. L'attore visualizza lo stato attuale dell'offerta [UC5.2.4].
5. L'attore visualizza il titolo dell'offerta [UC5.2.5].
6. L'attore visualizza il progetto coinvolto nell'offerta [UC5.2.6].
7. L'attore visualizza la descrizione dell'offerta [UC5.3.1].
8. L'attore visualizza l'imponibile 1 dell'offerta [UC5.3.2].
9. L'attore visualizza l'imponibile 2 dell'offerta [UC5.3.3].
10. L'attore visualizza l'imponibile 3 dell'offerta [UC5.3.4].
11. L'attore può modificare l'offerta [UC4.3.3.1].
12. L'attore può eliminare l'offerta [UC5.3.5].

3.2 Definizione e tracciamento dei requisiti

Capitolo 4

Strumenti utilizzati

Il seguente capitolo ha la funzione di introdurre tutti gli strumenti a supporto delle attività di sviluppo della webapp, tra cui: ambiente di lavoro, framework, strumenti di codifica e le librerie a supporto della codifica.

4.1 Ambiente di lavoro

CWBI ha a disposizione circa 30 macchine fisiche con sistema operativo Debian, ciascuna delle quali viene utilizzata come supporto per delle macchine virtuali in ambiente Windows 7. Il lavoro quotidiano viene svolto in ambiente virtuale e non fisico; per la connessione alla propria macchina virtuale viene utilizzato il software *VMware Workstation*. Il vantaggio nell'utilizzare macchine virtuali sta nel fatto che tutti i dipendenti presentano la medesima configurazione dell'ambiente di sviluppo e, essendo il lavoro in azienda molto collaborativo, al presentarsi di un problema o di un dubbio sul "cosa fare" i colleghi possono connettersi alla macchina virtuale dove si è presentato il problema per aiutare e velocizzare lo scambio di idee sul come fare.

4.2 Framework

Nella seguente sezione sono riportati i framework utilizzati nelle attività di sviluppo del progetto commissionato. Tali tecnologie erano già state definite come vincolo progettuale a inizio stage e se ne riporta un'apposita spiegazione.

4.2.1 Spring

4.2.2 Hibernate

4.2.3 Bootstrap

4.2.4 Apache Struts

4.3 Strumenti di codifica

4.3.1 Java

4.3.2 HTML5, CSS3 e JavaScript

4.4 Librerie a supporto della codifica

4.4.1 Apache commons

4.4.2 JSTL

4.4.3 WRO4J

4.5 IDE

4.5.1 Eclipse

Capitolo 5

Progettazione

Descrizione del capitolo

5.1 Architettura

5.1.1 Pattern MDA

5.1.2 Pattern MVC

5.2 Design Pattern utilizzati

5.2.1 Pattern IoC

5.2.2 Pattern DAO

Capitolo 6

Prodotto finale

Descrizione del capitolo

6.1 Pagina 1 della webapp

6.2 Pagina 2 della webapp

6.3 Pagina 3 della webapp

6.4 Pagina 4 della webapp

6.5 Pagina 5 della webapp

6.6 Pagina N della webapp

Capitolo 7

Conclusioni

Descrizione del capitolo

7.1 Test e validazione

7.2 Resoconto dello stage

Bibliografia