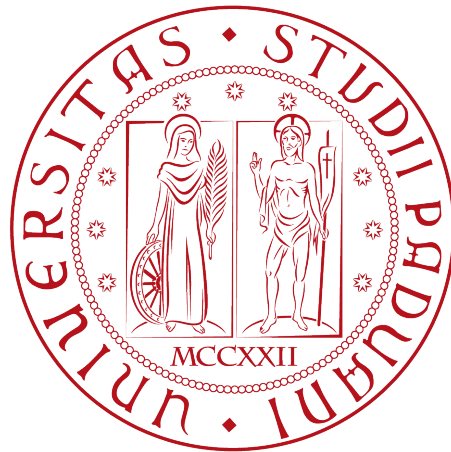


**Università degli Studi di Padova**

DIPARTIMENTO DI MATEMATICA "TULLIO LEVI-CIVITA"

CORSO DI LAUREA IN INFORMATICA



**CS-Template: una applicazione per la  
piattaforma Zendesk basata su moderne  
tecnologie web**

*Tesi di laurea triennale*

*Relatore*

Prof.Francesco Ranzato

*Laureando*

Singh Parwinder







I computer sono incredibilmente veloci, accurati e stupidi. Gli uomini sono incredibilmente lenti, inaccurati e intelligenti. L'insieme dei due costituisce una forza incalcolabile.

— Albert Einstein



# Sommario

Il presente documento descrive il lavoro svolto durante il periodo di stage (dal 03/06/2018 al 03/08/2018), della durata di circa 320 ore, dal laureando Singh Parwinder presso l'azienda Nextep alla sede di Cittadella.

In questo documento verranno descritte in dettaglio l'analisi dei requisiti, la progettazione, l'implementazione e la validazione dell'applicazione CS-template. L'applicazione in questione è stata realizzata utilizzando le tecnologie web innovative sia per quanto riguarda lato front-end dell'applicazione che quello back-end.

L'intero lavoro è stato svolto in ambiente Linux Ubuntu 18.04 LTS. Tutti i diagrammi delle classi, dei package e dei casi d'uso (presenti nei Capitoli 3 e 4) sono conformi allo standard UML 2.0. Per realizzarli è stato usato il software Astah Professional.





*“Life is really simple, but we insist on making it complicated”*

— Confucius

# Ringraziamenti

*Innanzitutto, vorrei esprimere la mia gratitudine al Prof. NomeDelProfessore, relatore della mia tesi, per l'aiuto e il sostegno fornitomi durante la stesura del lavoro.*

*Desidero ringraziare con affetto i miei genitori per il sostegno, il grande aiuto e per essermi stati vicini in ogni momento durante gli anni di studio.*

*Ho desiderio di ringraziare poi i miei amici per tutti i bellissimi anni passati insieme e le mille avventure vissute.*

*Padova, settembre 2018*

Singh Parwinder



# Indice

<b>1</b>	<b>Introduzione</b>	<b>1</b>
1.1	Dominio aziendale . . . . .	1
1.1.1	L'azienda ospitante . . . . .	1
1.1.2	Prodotti e servizi . . . . .	2
1.2	Lo stage . . . . .	2
1.3	Organizzazione del testo . . . . .	2
<b>2</b>	<b>Tecnologie scelte e utilizzate</b>	<b>5</b>
2.1	Frontend . . . . .	5
2.1.1	Angular 6 . . . . .	5
2.1.2	Angular material . . . . .	6
2.1.3	SASS . . . . .	6
2.1.4	HTML 5 . . . . .	7
2.1.5	Typescript . . . . .	7
2.2	Framework e le API di Zendesk . . . . .	8
2.2.1	Zendesk Apps framework(ZAF) . . . . .	8
<b>3</b>	<b>Descrizione dello stage</b>	<b>9</b>
3.1	Introduzione al progetto . . . . .	9
3.2	Analisi preventiva dei rischi . . . . .	9
3.3	Requisiti e obiettivi . . . . .	9
3.4	Pianificazione . . . . .	9
<b>4</b>	<b>Analisi dei requisiti</b>	<b>11</b>
4.1	Casi d'uso . . . . .	11
4.2	Tracciamento dei requisiti . . . . .	12
<b>5</b>	<b>Progettazione e codifica</b>	<b>15</b>
5.1	Tecnologie e strumenti . . . . .	15
5.2	Ciclo di vita del software . . . . .	15
5.3	Progettazione . . . . .	15
5.4	Design Pattern utilizzati . . . . .	15
5.5	Codifica . . . . .	15
<b>6</b>	<b>Verifica e validazione</b>	<b>17</b>
<b>7</b>	<b>Conclusioni</b>	<b>19</b>
7.1	Consuntivo finale . . . . .	19
7.2	Raggiungimento degli obiettivi . . . . .	19

7.3	Conoscenze acquisite . . . . .	19
7.4	Valutazione personale . . . . .	19
<b>A</b>	<b>Appendice A</b>	<b>21</b>
	<b>Bibliografia</b>	<b>25</b>

# Elenco delle figure

1.1	Logo di Nextep: immagine tratta dal sito dell'azienda . . . . .	1
2.1	Logo di Angular . . . . .	5
2.2	Logo di Material UI . . . . .	6
2.3	Logo di SASS . . . . .	6
2.4	Logo di HTML 5 . . . . .	7
2.5	Mostra Typescript rispetto ES6 e ES5 . . . . .	7
4.1	Use Case - UC0: Scenario principale . . . . .	11

# Elenco delle tabelle

4.1	Tabella del tracciamento dei requisiti funzionali . . . . .	13
4.2	Tabella del tracciamento dei requisiti qualitativi . . . . .	13
4.3	Tabella del tracciamento dei requisiti di vincolo . . . . .	13



# Capitolo 1

## Introduzione

In questo capitolo viene brevemente descritta l'azienda ospitante in cui è stata svolta l'attività di stage e una descrizione ad alto livello del progetto realizzato.

### 1.1 Dominio aziendale

#### 1.1.1 L'azienda ospitante

Nextep è una società fondata nel 2000 da Marco De Toni e Mirco Soffia, con sede attuale a Cittadella (PD). Opera nel settore informatico e si occupa di servizi web, web marketing e di infrastrutture per gestire le informazioni delle aziende, e più in generale ha come obiettivo quello di migliorare l'efficacia delle strategie di comunicazione web, delle aziende, dedicando particolare attenzione alla reputazione e all'identità digitale.

Nextep fa parte del gruppo Allos, insieme ad Allos Italia, Allos Sud Africa, Allos USA e Zero12. Allos si occupa di progetti e tecnologie per lo sviluppo del capitale umano, mentre Zero12 si occupa dello sviluppo di soluzioni mobile e cloud based. Il gruppo Allos è stato recentemente acquisito da EOH Holdings Ltd, una grande società sudafricana.

Nextep ha un organico di circa venti persone, tra dipendenti e collaboratori, con varie competenze: grafici, sviluppatori, esperti di web marketing e tecnici. Sono presenti tre gruppi principali di lavoro: quello di sviluppo, quello creativo e quello del supporto tecnico. In Nextep c'è un ambiente di lavoro giovane, dinamico ma allo stesso tempo professionale, ed è incentivata la collaborazione e la condivisione di conoscenze e idee tra le persone. Tutto questo favorisce sia la crescita individuale, dal punto di vista professionale, che la crescita e l'amalgamazione dei vari gruppi di lavoro.



**Figura 1.1:** Logo di Nextep: immagine tratta dal sito dell'azienda

### 1.1.2 Prodotti e servizi

Nextep lavora per clienti di diversa tipologia e conformazione, dalla piccola impresa privata alla multinazionale che si sta espandendo ulteriormente, e con questo offre svariati prodotti e servizi in base alle esigenze e alle opportunità del mercato e proprie.

La maggior parte dei progetti riguarda la realizzazione di portali e siti web, ma vengono sviluppati anche diversi altri prodotti, tra cui soluzioni e-commerce e applicazioni mobile, sviluppo di progetti di virtualizzazione, e storage networking. Inoltre negli ultimi mesi l'azienda si sta dedicato molto anche ai prodotti di machine learning, come i chatbot.

Nextep offre diversi tipi di servizi tra questi l'installazione e assistenza del portale di customer service Zendesk. Guida le diverse società (piccole o grandi) verso la gestione del proprio cliente in maniera semplice ed efficace.

## 1.2 Lo stage

Il progetto di stage è consistito principalmente nella realizzazione di una applicazione per la piattaforma di customer service Zendesk. La piattaforma Zendesk permette ad un'azienda di gestire tutte le richieste (in sottoforma di tickets) di propri clienti in unico posto.

L'applicazione realizzata permette agli agenti (persone che gestiscono le richieste dei clienti) e agli amministratori di Zendesk di realizzare dei contenuti (chiamati template) HTML e CSS in maniera molto semplice e veloce, ovvero utilizzando un editor drag-and-drop. I template successivamente sono utilizzati nelle risposte verso i clienti. Questo permette di risparmiare una notevole quantità di tempo e non è neccario avere conoscenza di HTML e CSS. Diverse aziende (clienti di Nextep) avevano fatto la richiesta esplicitamente di tale applicazione. Semplicemente anche per rispondere agli utenti con le risposte molto "decorate" e velocizzare la generazione di codice html.

## 1.3 Organizzazione del testo

**Il secondo capitolo** descrive ...

**Il terzo capitolo** approfondisce ...

**Il quarto capitolo** approfondisce ...

**Il quinto capitolo** approfondisce ...

**Il sesto capitolo** approfondisce ...

**Nel settimo capitolo** descrive ...

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*<sup>[g]</sup>;



- \* i termini in lingua straniera o facenti parti del gergo tecnico sono evidenziati con il carattere *corsivo*.



## Capitolo 2

# Tecnologie scelte e utilizzate

In questo capitolo seguirà un elenco delle tecnologie di riferimento adottate per la realizzazione dell'applicazione CS-Template.

### 2.1 Frontend

#### 2.1.1 Angular 6

Angular è una piattaforma opensource realizzato da Google nel 2016 che permette di creare le SPA, sfruttando i pattern architetturali MVC e MVVM.

Le applicazioni sviluppate in Angular vengono eseguite interamente dal web browser dopo essere state scaricate dal web server. Questo comporta il risparmio di dover spedire indietro la pagina web al web-server ogni volta che c'è una richiesta di azione da parte dell'utente. Il codice generato da Angular gira su tutti i principali web browser moderni.

Ogni pagina web viene costruita da diversi componenti. Un componente in Angular in generale è una piccola parte della view che rappresenta una specifica funzionalità (esempio la navbar). Ogni component ha una propria logica strutturale (scritta tramite appositi marcatori HTML), di presentazione (scritta con appositi fogli di stile CSS oppure SCSS) e di business (scritta con il linguaggio di programmazione TypeScript). Tutti i componenti possono comunicare tra di loro scambiandosi oggetti, lo scambio viene fatto utilizzando diversi strumenti messi a disposizione da Angular. Oggi tale framework è alla versione 6.



**Figura 2.1:** Logo di Angular

### 2.1.2 Angular material

Angular material è una libreria che contiene una raccolta di componenti di Material DesignG. Questo libreria è stata sviluppata sempre da Google e permette di realizzare delle UI molto avanzata in maniera molto semplice. Fornendo una serie di semplici componenti(come i pulsanti, inputbox ecc) di Angular già fatta permette agli sviluppatori di risparmiare una notevole quantità di tempo. Tutti i componenti sono testati da Google garantendo così un corretto funzionamento.



**Figura 2.2:** Logo di Material UI

### 2.1.3 SASS

Sass (Syntactically Awesome StyleSheets) è un'estensione del linguaggio CSS che permette di utilizzare variabili, di creare funzioni e di organizzare il foglio di stile in più file.

Il linguaggio Sass si basa sul concetto di preprocessore CSS, il quale serve a definire fogli di stile con una forma più semplice, completa e potente rispetto ai CSS e a generare file CSS ottimizzati, aggregando le strutture definite anche in modo complesso. SASS/CSS è un linguaggio utilizzato per definire la presentazione dell'applicazione. Poiché Angular Material fornisce molti componenti prefatti, questo linguaggio è utilizzato principalmente per definire il layout delle pagine.



**Figura 2.3:** Logo di SASS

### 2.1.4 HTML 5

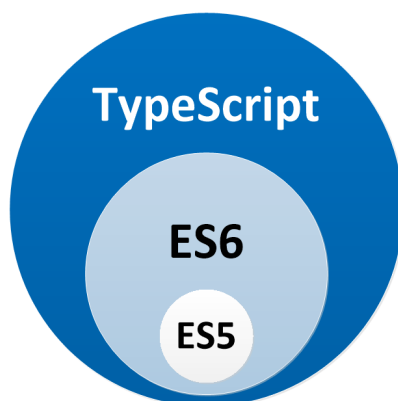
L'HTML5 è un linguaggio di markup per la strutturazione delle pagine web, pubblicato come W3C Recommendation da ottobre 2014. HTML è stato usato come linguaggio per la definizione della logica strutturale del front-end dell'applicazione. Una delle principali vantaggi di Angular sta proprio nel utilizzo di HTML pure rispetto i framework/librerie revali come React oppure Vue.



**Figura 2.4:** Logo di HTML 5

### 2.1.5 Typescript

TypeScript è un linguaggio di programmazione libero ed Open source sviluppato da Microsoft basato su ECMAScript 6. E esso estende la sintassi di Javascript aggiungendo il concetto di tipizzazione(interfacce, classi, enum ecc). Questo lo rende molto simile ai linguaggi di programmazione come Java oppure C++, e diventa anche molto semplice l'applicazione di molti design pattern conosciuti. TypeScript nasce dal crescente bisogno di un linguaggio front-end per lo sviluppo di applicazioni JavaScript larga scala. Il linguaggio è nato dalla necessità di sicurezza e robustezza, sia da sviluppatori interni a Microsoft sia clienti.



**Figura 2.5:** Typescript rispetto ES6 e ES5

## **2.2 Framework e le API di Zendesk**

### **2.2.1 Zendesk Apps framework(ZAF)**

ZAF è un semplice framework sviluppato da Zendesk Inc. Viene utilizzato per realizzare le applicazioni per la piattaforma Zendesk. Questo framework permette in maniera molto semplice di realizzare dei

## Capitolo 3

# Descrizione dello stage

*Breve introduzione al capitolo*

### 3.1 Introduzione al progetto

### 3.2 Analisi preventiva dei rischi

Durante la fase di analisi iniziale sono stati individuati alcuni possibili rischi a cui si potrà andare incontro. Si è quindi proceduto a elaborare delle possibili soluzioni per far fronte a tali rischi.

#### 1. Performance del simulatore hardware

**Descrizione:** le performance del simulatore hardware e la comunicazione con questo potrebbero risultare lenti o non abbastanza buoni da causare il fallimento dei test.

**Soluzione:** coinvolgimento del responsabile a capo del progetto relativo il simulatore hardware.

### 3.3 Requisiti e obiettivi

### 3.4 Pianificazione





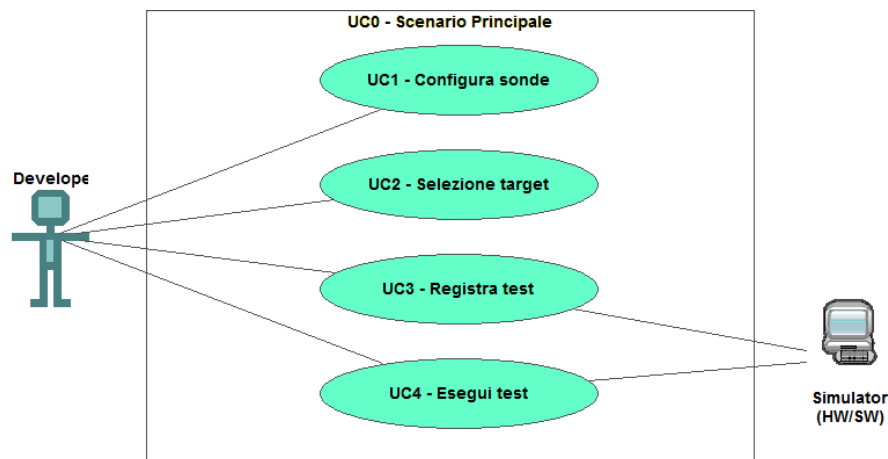
## Capitolo 4

# Analisi dei requisiti

*Breve introduzione al capitolo*

### 4.1 Casi d'uso

Per lo studio dei casi di utilizzo del prodotto sono stati creati dei diagrammi. I diagrammi dei casi d'uso (in inglese *Use Case Diagram*) sono diagrammi di tipo [Unified Modeling Language \(UML\)](#) dedicati alla descrizione delle funzioni o servizi offerti da un sistema, così come sono percepiti e utilizzati dagli attori che interagiscono col sistema stesso. Essendo il progetto finalizzato alla creazione di un tool per l'automazione di un processo, le interazioni da parte dell'utilizzatore devono essere ovviamente ridotte allo stretto necessario. Per questo motivo i diagrammi d'uso risultano semplici e in numero ridotto.



**Figura 4.1:** Use Case - UC0: Scenario principale

#### UC0: Scenario principale

**Attori Principali:** Sviluppatore applicativi.

**Precondizioni:** Lo sviluppatore è entrato nel plug-in di simulazione all'interno dell'I-DE.

**Descrizione:** La finestra di simulazione mette a disposizione i comandi per configurare, registrare o eseguire un test.

**Postcondizioni:** Il sistema è pronto per permettere una nuova interazione.

## 4.2 Tracciamento dei requisiti

Da un'attenta analisi dei requisiti e degli use case effettuata sul progetto è stata stilata la tabella che traccia i requisiti in rapporto agli use case.

Sono stati individuati diversi tipi di requisiti e si è quindi fatto utilizzo di un codice identificativo per distinguerli.

Il codice dei requisiti è così strutturato  $R(F/Q/V)(N/D/O)$  dove:

R = requisito

F = funzionale

Q = qualitativo

V = di vincolo

N = obbligatorio (necessario)

D = desiderabile

Z = opzionale

Nelle tabelle 4.1, 4.2 e 4.3 sono riassunti i requisiti e il loro tracciamento con gli use case delineati in fase di analisi.

**Tabella 4.1:** Tabella del tracciamento dei requisiti funzionali

Requisito	Descrizione	Use Case
RFN-1	L'interfaccia permette di configurare il tipo di sonde del test	UC1

**Tabella 4.2:** Tabella del tracciamento dei requisiti qualitativi

Requisito	Descrizione	Use Case
RQD-1	Le prestazioni del simulatore hardware deve garantire la giusta esecuzione dei test e non la generazione di falsi negativi	-

**Tabella 4.3:** Tabella del tracciamento dei requisiti di vincolo

Requisito	Descrizione	Use Case
RVO-1	La libreria per l'esecuzione dei test automatici deve essere riutilizzabile	-



# Capitolo 5

## Progettazione e codifica

*Breve introduzione al capitolo*

### 5.1 Tecnologie e strumenti

Di seguito viene data una panoramica delle tecnologie e strumenti utilizzati.

#### **Tecnologia 1**

Descrizione Tecnologia 1.

#### **Tecnologia 2**

Descrizione Tecnologia 2

### 5.2 Ciclo di vita del software

### 5.3 Progettazione

#### **Namespace 1**

Descrizione namespace 1.

**Classe 1:** Descrizione classe 1

**Classe 2:** Descrizione classe 2

### 5.4 Design Pattern utilizzati

### 5.5 Codifica



## Capitolo 6

# Verifica e validazione





## Capitolo 7

# Conclusioni

7.1 Consuntivo finale

7.2 Raggiungimento degli obiettivi

7.3 Conoscenze acquisite

7.4 Valutazione personale



Appendice A

Appendice A

Citazione

---

Autore della citazione







# Bibliografia