



# UNIVERSITÀ DI TRENTO

Dipartimento di Ingegneria e Scienza dell'Informazione

Corso di Laurea in  
Informatica

ELABORATO FINALE

## DISI CHALLENGE

*Sviluppo e progettazione di un estensione per DISI Industry*

Supervisore  
Prof. Paolo Giorgini  
Prof. Alessandro Tomasi

Laureando  
Stefano Dal Mas

Anno accademico 2022/2023

# Ringraziamenti

*da inserire*

# Indice

<b>Sommario</b>	<b>2</b>
<b>1 Introduzione ed obiettivi</b>	<b>3</b>
1.1 DISI Industry . . . . .	4
<b>2 Tecnologie utilizzate</b>	<b>4</b>
2.1 Django . . . . .	4
2.1.1 Architettura MVT . . . . .	5
2.1.2 Sicurezza . . . . .	7
2.1.3 Virtual Environment . . . . .	7
2.2 Front-end . . . . .	7
2.2.1 Bootstrap . . . . .	7
2.2.2 SCSS . . . . .	8
2.3 Autenticazione ed Autorizzazione . . . . .	8
2.4 Shibboleth . . . . .	8
2.5 Mail . . . . .	9
<b>3 Analisi di Contesto e definizione di Challenge</b>	<b>10</b>
3.1 Challenge . . . . .	10
3.2 Attori . . . . .	11
3.2.1 Studente . . . . .	11
3.2.2 Gruppo di Studenti . . . . .	11
3.2.3 Moderatore . . . . .	12
3.2.4 Company Manager . . . . .	12
3.2.5 Tutor . . . . .	12
3.3 Diagramma di Contesto . . . . .	13
3.4 Processo di creazione e partecipazione ad una Challenge . . . . .	14
3.5 Valutazione delle Challenge e dei gruppi . . . . .	15
<b>4 Front-end</b>	<b>15</b>
<b>5 Back-end</b>	<b>18</b>
5.1 Migrazioni . . . . .	18
5.2 Modelli utilizzati . . . . .	18
<b>6 Conclusioni e sviluppi futuri</b>	<b>20</b>
6.1 Conclusioni . . . . .	20
6.2 Validazione . . . . .	20
6.3 Sviluppi Futuri . . . . .	20
<b>Bibliografia</b>	<b>21</b>

# Sommario

Nel corso di questa tesi viene affrontato lo sviluppo dell'applicativo DISI Challenge, effettuato durante il mio tirocinio interno all'università. Esso è una soluzione che permette alle compagnie di formalizzare e pubblicare in un portale delle Challenge, ossia delle sfide che possono variare per estensione temporale, ad esempio delle Capture The Flag o degli Hackaton di durata 1-2 giorni, oppure delle sfide a lunga durata dove viene richiesto di effettuare il design ed eventualmente l'implementazione di un progetto che risolva una task specifica fornita. Il vantaggio dell'esistenza di un tale applicativo è di ridurre al minimo i tempi di ricerca di questa tipologia di opportunità da parte degli studenti, permettendo loro di avere un'unica soluzione che possa in modo semplice ed intuitivo raccogliere tali sfide; mentre per le aziende è un'agevolazione nella divulgazione delle loro iniziative, con l'obiettivo da una parte di trovare eventuali soluzioni al problema posto e dall'altra di avere la possibilità di individuare in modo efficiente ed efficace nuovi talenti da poter, al bisogno, introdurre nel loro contesto lavorativo.

Quando l'azienda pubblica una nuova Challenge all'interno del sistema è compito del moderatore, ossia la figura che gestisce uno o più laboratori all'interno dell'università, approvare o rifiutare una Challenge. Lo scopo di tale passaggio è quello di assicurarsi che le proposte presentate agli studenti siano di alta qualità. L'accettazione di una nuova Challenge da parte del moderatore comporta la disponibilità degli studenti di iscriversi ad essa, creando un gruppo o entrando a far parte di uno già esistente. Il secondo controllo viene effettuato dal Tutor, il quale rappresenta il supervisore del gruppo selezionato a partecipare ad una Challenge. Una volta che il Tutor ha accettato di entrare a far parte del gruppo, l'azienda ha a disposizione la possibilità di visualizzare i vari gruppi iscritti alla Challenge e di selezionare i gruppi più adatti alla sua Challenge. Il tutto è finalizzato ad avere un controllo di qualità sia da parte dell'azienda che da parte degli studenti.

La mia idea è nata dopo aver partecipato ad una Challenge promossa all'interno dell'Università di Trento, ossia il progetto Samsung Innovation Camp, che mi ha portato a capire l'importanza dell'avere un unico portale che permetta a tutti gli studenti di poter visualizzare e partecipare alle iniziative proposte all'interno dell'Università da parte di aziende esterne. Il passo successivo è stato quello di proporre il mio progetto al Dott. Giorgini, il quale ha accettato l'idea e mi ha indirizzato verso il progetto DISI Industry, WebApp volta al permettere alle aziende di pubblicare offerte di lavoro o di tirocinio, così da ottenere il miglior candidato possibile per il ruolo da ricoprire, mentre lo studente ha a disposizione una piattaforma nella quale può trovare varie offerte e cercare quella più in linea con i suoi desideri e le sue competenze, il tutto mediante un unico applicativo.

La scelta di implementare la mia soluzione all'interno di DISI Industry è dovuta alla natura comune dei due progetti, ossia di avvicinare il mondo accademico a quello aziendale. L'apporto innovativo del mio progetto consiste nel permettere alle aziende di pubblicare delle Challenge ed agli studenti di parteciparvi con le finalità sopracitate. Il vantaggio derivato dall'unione dei due applicativi è quello di permettere agli utenti di poter usufruire di entrambi i servizi senza dover effettuare il login ad un altro portale e di poterlo fare direttamente da DISI Industry, in modo da avere una continuità di esperienza e di interfaccia.

Il lavoro successivo è stato quello di analizzare le tecnologie utilizzate da DISI Industry, cercando di comprendere appieno il funzionamento dei framework e dei sistemi adottati, per permettere di sviluppare una soluzione che fosse il più coerente e compatibile con la codebase già esistente, mantenendo dunque lo stile architetturale e grafico per non stravolgere l'esperienza dell'utente finale.

Dopo aver effettuato tale fase, sono passato a descrivere formalmente le varie componenti che costituiscono una Challenge. Tale processo è iniziato con la definizione degli attori del sistema e dei requisiti funzionali, ossia chi e cosa si può fare all'interno della WebApp e si è concluso con lo studio del processo per la creazione di una Challenge e la conseguente partecipazione degli studenti ad essa utilizzando DISI Challenge.

Un'ulteriore passaggio, dipendente dalla definizione degli attori e dallo studio delle tecnologie utilizzate, è stata l'analisi di contesto, necessaria per comprendere appieno come il modulo si interfacciasse agli strumenti già esistenti in DISI Industry ed agli attori definiti in precedenza, così da poter comprendere appieno come il modulo si inserisse all'interno del sistema già esistente, in modo da poterlo integrare senza stravolgere l'esperienza dell'utente finale.

La fase conclusiva è stata la modellazione del Back-End, che permettere la realizzazione di tali funzionalità e lo sviluppo del Front-End per realizzare un'esperienza gradevole e coerente al portale DISI Industry.

Durante lo sviluppo l'applicazione ha percepito un'ingrandimento del progetto iniziale con l'inserimento di un sistema di Feedback, che consiste in primo luogo di poter avere dei riscontri da parte delle aziende o di figure esperte nel settore sulla base della performance degli studenti. In secondo luogo a questi ultimi viene permesso di fornire delle risposte alle aziende, così da permettere a queste ultime di comprendere e migliorare le future Challenges che verranno proposte, ma anche per permettere ad altri studenti di avere un metro di paragone fornito dai loro colleghi durante la ricerca di nuove Challenges nel portale.

DISI Challenge è dunque risultato un progetto, che si è realizzato nello sviluppo di un modulo per la WebApp DISI Industry, che rispecchia i requisiti definiti inizialmente. Tra i possibili sviluppi futuri vi sono l'ottimizzazione e la rifinitura di alcune query poste al back-end, oltre ad apportare delle migliorie all'interfaccia front-end, la quale è stata sviluppata per permettere all'utente di utilizzare l'applicativo senza però porre troppa attenzione alle rifiniture. Tale scelta è stata adottata per permettere di proporre alla fine del lavoro un'applicazione leggermente meno rifinita ma completa di tutte le funzionalità richieste, piuttosto che rimuovere alcune di esse per prediligere la qualità dell'interfaccia grafica, che resta comunque elevata data la struttura iniziale di DISI Industry.

Ulteriormente nel futuro sarà possibile l'implementazione di una chat all'interno del modulo, che permetta alle aziende ed ai gruppi formati in occasioni di varie Challenges, di poter comunicare all'interno del portale senza dover ricorrere a soluzioni e metodologie esterne, così da ridurre ulteriormente il carico da parte degli utenti finali e migliorarne l'esperienza.

# 1 Introduzione ed obiettivi

In questo capitolo introduttivo vengono spiegati i motivi che hanno portato la realizzazione del progetto "DISI Challenge" ed una presentazione di "DISI Industry", la piattaforma per la quale è stato integrato il modulo che è stato sviluppato. Vengono inoltre presentati gli obiettivi che si vogliono raggiungere con la realizzazione del progetto. Iniziando da questi ultimi, il progetto ha come obiettivo la realizzazione di una WebApp sotto forma di modulo da poter aggiungere alla piattaforma DISI Industry, ossia una piattaforma già esistente che permette la mediazione tra il mondo accademico ed il mondo del lavoro e dell'industria in modo semplice ed efficace. Ci devono essere molteplici tipologie di attori, tra i quali studenti, manager di compagnie, moderatori e tutor universitari, ognuno con dei privilegi differenti all'interno della piattaforma.

L'applicativo DISI Challenge deve permettere alle aziende, enti esterni all'università, di poter formalizzare e proporre delle "Challenge". Esse vengono definite come gare a lungo termine ove viene richiesto ai gruppi partecipanti di effettuare sia la fase di progettazione che eventualmente la fase implementativa di una soluzione rispetto ad un problema definito, oppure può essere proposta sotto forma di hackaton, ossia una competizione volte alla risoluzione di un problema in un lasso di tempo limitato mettendo in palio una serie di premi per i team vincitori. In questa relazione tra company manager(creatori di Challenges) e studenti(partecipanti alle varie Challenges), vi devono essere delle figure intermedie quali i Moderatori, incaricati di verificare se la Challenge proposta dal Company manager sia consona e possa essere proposta agli studenti; altra figura necessaria sono i Tutor, attori incaricati della supervisione degli studenti nel momento in cui avviene la formazione di un gruppo per partecipare alla Challenge designata.

Un esempio di Challenge che rientrano in questa categoria sono le Reply Challenge, hackaton nelle quali ai gruppi viene richiesto di risolvere dei problemi di algoritmica e di programmazione, oppure le Capture The Flag, hackaton nell'ambito della Cyber Security nel quale dei team concorrono contro l'organizzatore, oppure tra di loro, cercando di attaccare o difendere un sistema non sicuro.

Questo progetto nasce dalla mia partecipazione al Samsung Innovation Camp, un evento proposto da Samsung in collaborazione con Randstad, nel quale veniva richiesto agli studenti di risolvere una problematica proposta dall'azienda, differenziandola sulla base dell'ateneo scelto, proponendo soluzioni che sfruttassero le nuove tecnologie quali Internet of Things, Intelligenza Artificiale e tutte le nuove tecnologie correlate. La problematica proposta all'ateneo di Trento era inerente alla valorizzazione del patrimonio naturalistico, artistico e culturale mediante l'innovazione digitale, con l'obiettivo di sostenere il settore della Cultura e del Turismo.

La partecipazione a tale progetto mi ha permesso di conoscere nuove tecnologie, meccaniche aziendali e di lavorare in un team di sviluppo, permettendomi di migliorare le mie capacità di problem solving, di lavoro in team e di gestione del tempo, facendomi inoltre realizzare quanto sia importante avere una piattaforma nella quale gli studenti possano in modo semplice e veloce trovare tutte le informazioni necessarie per partecipare alle Challenge proposte dalle aziende.

Ho dunque deciso di implementare questa WebApp per permettere di ridurre lo spazio tra le aziende e l'università, fornendo dunque un portale nel quale questo tipo di interazioni, volte ad un'applicazione pratica di quanto imparato durante il percorso universitario, siano facilmente accessibili agli studenti.

## 1.1 DISI Industry

Successivamente alla presentazione della mia idea al Dott. Giorgini, esso mi ha indirizzato verso l'applicativo DISI Industry in quanto ha visto la possibilità di accorpare le due realtà in un unico progetto, così da permettere agli studenti non solo di poter cercare potenziali offerte di tirocinio o di lavoro, ma anche di poter partecipare a delle Challenge proposte dalle aziende, in modo da poter mettere in pratica le proprie conoscenze e competenze apprese durante il percorso universitario, di poterle migliorare, oltre che di poter vincere dei premi ed arricchire il proprio Curriculum Vitae, il tutto mediante la stessa piattaforma per ridurre al minimo la fatica dovuta alla navigazione di molteplici pagine web e portali differenti.

La scelta dell'integrazione di questo modulo all'interno di una WebApp già esistente è sorta dal fatto che DISI industry nasce già con l'idea di connettere gli studenti con l'industria, in quanto i primi possono cercare delle offerte di lavoro comparabili con le loro competenze apprese durante gli studi, mentre le compagnie possono offrire ruoli di lavoro per trovare il personale più adatto alle loro richieste. Essa può essere dunque definita come una piattaforma di recruiting online per gli studenti del DISI ed il suo ruolo all'interno dell'ambiente universitario è estremamente importante, in quanto permette di ridurre il divario tra il mondo accademico e quello dell'industria. [3]

# 2 Tecnologie utilizzate

La prima parte del tirocinio è stata investita per comprendere come implementare la mia idea all'interno del progetto DISI Industry, dunque è stato necessario comprendere le tecnologie utilizzate per lo sviluppo di quest'ultimo per permettere lo sviluppo del mio applicativo all'interno di esso, mantenendo una continuità e coerenza con il resto della piattaforma, sia a lato front-end che a lato back-end.

In questo capitolo vengono presentate le tecnologie utilizzate e le motivazioni dietro tali scelte. In particolare, vengono presentate le tecnologie utilizzate per la realizzazione del back-end, del front-end e del database.

## 2.1 Django

Il framework utilizzato è Django, esso è stato scelto per la sua semplicità di utilizzo e per la sua flessibilità. Django è un framework open-source di alto livello per lo sviluppo di applicazioni web scritto

in Python e permette la creazione di webapp funzionali e sicure senza il bisogno di utilizzare plug-in esterni per avere funzionalità che possono essere considerate necessarie per una webapp moderna, in quanto si occupa dal'accesso ai dati del database al routing all'interno della webapp. Esso è basato sul pattern architetturale Model-View-Template (MVT) e permette di sviluppare applicazioni web in modo rapido e pulito, fornendo un'interfaccia di amministrazione per la gestione dei dati, così da non dover implementare un'area per l'amministratore mediante un altro linguaggio o estensioni esterne, ma mantenendo unificata la codebase.

Un altro vantaggio risiede nella scalabilità del framework, il quale permette la creazione di moduli che possono essere inseriti o rimossi con l'aggiunta di poche righe di codice all'interno di un file apposito.

Data la natura del progetto, è stato necessario avere un framework che permettesse la creazione, validazione e modifica dei form, difatti Django offre un componente apposito per la gestione dinamica dei form dalle View, senza dover passare per il codice html evitando dunque non solo inconsistenza in tutto il codice del sistema, ma anche assicurando un livello maggiore di mantenibilità di codice, in quanto tutti i form sono in un'area specifica. Per la visualizzazione dei form dinamicamente e con dello stile unificato viene utilizzato il modulo Crispy Forms per permettere di controllare come il form venga renderizzato dall'utente finale. [2]

### 2.1.1 Architettura MVT

Il vantaggio dell'utilizzo di un framework basato su architettura MVT permette ad ogni livello, ossia Model, View e Template, di lavorare indipendentemente, il che comporta una maggiore indipendenza tra le parti. Esso è conveniente nel caso si decida di scalare l'applicativo web, in quanto permette di aggiungere nuove funzionalità senza dover modificare il codice già esistente. Inoltre, un'architettura MVT permette di rendere più veloce e più semplice la trasmissione di dati via internet data la natura ed il funzionamento dell'architettura stessa.

Vengono presentati in dettaglio le componenti dell'architettura MVT:

- **Model** : questo componente aiuta la gestione del database ed esso è un livello di accesso dati che contiene i campi ed il comportamento dei dati che stanno venendo gestiti. Esso utilizza un pattern ORM (Object-Relational Mapping) che mappa i campi del database con gli attributi della classe Python. Questo permette di utilizzare un linguaggio di programmazione orientato agli oggetti come Python per la gestione dei dati, permette un livello di astrazione tale da non rendere obbligatoria la stesura di query in linguaggio SQL, inoltre permette una maggiore semplicità durante la manutenzione del codice dovuta al fatto che solamente un linguaggio viene utilizzato. Mediante ORM è anche possibile cambiare database in modo efficace ed efficiente, in quanto non è necessario apportare modifiche al codice già esistente che detiene la struttura dei modelli del Database. I modelli aiutano ad effettuare le operazioni CRUD (Create, Read, Update, Delete) sul database in modo semplice e veloce. Inoltre, Django permette di definire delle relazioni tra i modelli, in modo da poter accedere ai dati in maniera semplice e veloce, oltre alla definizione di ciò che viene definita Business Logic del programma (es. validazione dei dati, ecc.). [4]
- **View** : Esso può essere visto come l'organo esecutivo della Business Logic, in quanto permette di interagire con i modelli definiti dal modulo Model e gestisce la renderizzazione in template. La view ottiene i dati dal Model, dopodiché può modificare i suddetti ed eventualmente renderizzarli in un template. Esso accetta richieste HTTP (HyperText Transfer Protocol), applica la business logic e fornisce risposte HTTP al client. [7]
- **Template** : Questo modulo è il livello più vicino all'utente, in quanto è un livello di presentazione che gestisce completamente l'interfaccia dell'utente. Esso viene rappresentato mediante file con codice HTML (HyperText Markup Language) che vengono utilizzati per renderizzare dati ed essi possono contenere dati statici o dinamici. Nel caso di Django viene utilizzato un linguaggio speciale chiamato Django Template, il quale permette la definizione di variabili, cicli, condizioni, ecc. oltre ai comandi classici di HTML, per rendere più semplice e leggibile il codice. Esso, inoltre, permette di definire un template base, il quale può essere esteso da altri template. [6]

Di seguito viene rappresentato un diagramma esplicativo dell'architettura del Framework Django.

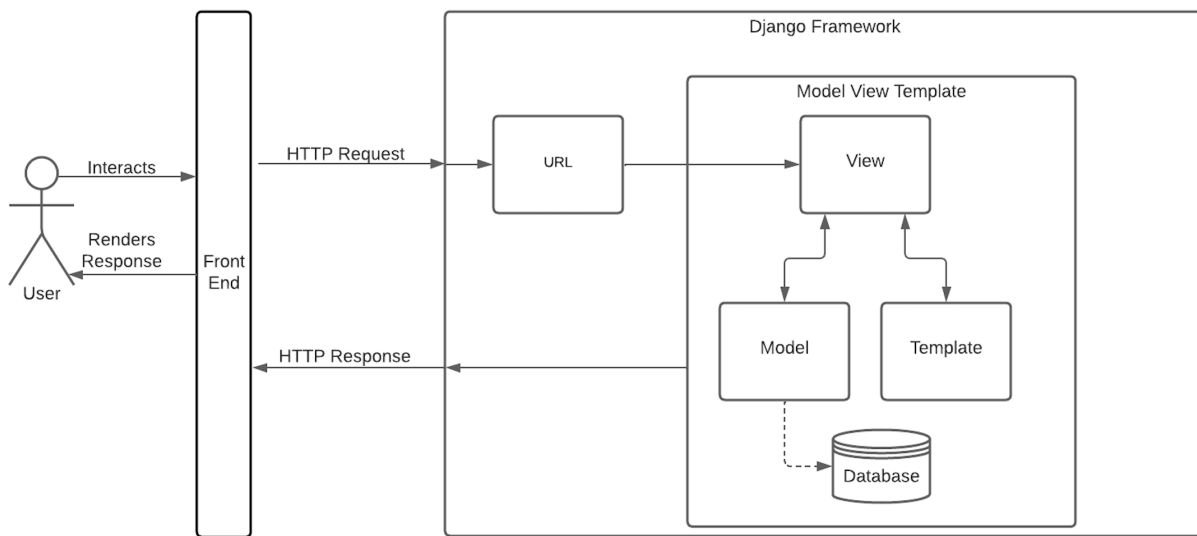


Figura 2.1: Architettura del framework Django

Il processo di una richiesta e risposta HTTP utilizzando il framework Django è il seguente:

1. L'utente interagisce mediante il proprio browser con il front-end dell'applicativo.
2. L'utente effettua una richiesta HTTP dal browser fornendo un URL (Uniform Resource Locator).
3. Django valuta l'URL e controlla che esista una View corrispondente a tale URL.
4. Entrando nel Model View Template la View cattura la richiesta, elabora i dati ed invia una risposta. Possono accadere le seguenti azioni :
  - (a) La View richiede l'accesso a dei dati al componente Model : la query espressa sotto forma di linguaggio python viene valutata e trascritta nel linguaggio del database (nel contesto di questo specifico applicativo in SQL) e fornisce il QuerySet (l'insieme dei dati richiesti) alla View.
  - (b) Con i dati ottenuti la view effettua delle modifiche a questi dati ed invia una copia al componente Model.
  - (c) Se richiesto, utilizzando i dati ottenuti, la view formula una richiesta di visualizzazione di una pagina HTML al componente Template e passa come argomenti gli eventuali dati aggiuntivi ottenuti. Una volta ricevuta la richiesta tale modulo genera i dati HTML necessari e li restituisce alla View
5. Dopo aver fornito una risposta a Django, il componente View si incarica dell'inviare la risposta HTTP della richiesta effettuata mediante URL.
6. Il front-end cattura la risposta ed il browser predefinito dell'utente renderizza la risposta per permettere la visualizzazione.

Ovviamente nel caso l'operazione del CRUD pattern sia una Create o una Delete e non una Read o Update, la richiesta di accesso ai dati del Database da parte del componente View sarà gestita in maniera appropriata (fornire l'accesso al dato e salvare l'entry nel database nel caso di una Create, o fornire la possibilità di eliminare una specifica entry nel database nel caso di una Delete).



### 2.1.2 Sicurezza

Un altro vantaggio del framework Django è la sicurezza, in quanto nativamente supporta dei controlli che possono essere facilmente inclusi sfruttando il livello d'astrazione fornito da un framework. [5]

Oltre ai controlli sull'autenticazione, autorizzazione e gestione delle sessioni, tale framework permette di evitare attacchi tra i quali:

- SQL Injection : Attacco volto all'inserimento di codice SQL in input non controllati, in modo da poter accedere ai dati del database. Django permette di evitare tale attacco in quanto permette di utilizzare un linguaggio di programmazione orientato agli oggetti come Python per la gestione dei dati, applicando ciò che viene definito *input sanitizing*, il quale permette di evitare l'inserimento di codice SQL in input non controllati.
- Cross Site Scripting(XSS) : Tale attacco permette all'utente di inserire codice HTML e JavaScript malevolo che verrà poi visualizzato dagli altri utenti dell'applicazione mediante la pressione di un link o bottone. Tale problema viene risolto mediante input sanitizing e l'escape automatico di caratteri non sicuri.
- Cross Site Request Forgery(CSRF): L'attacco CSRF sfrutta il fatto che molte applicazioni web autenticano gli utenti utilizzando sessioni o token di autenticazione, ma non validano in modo appropriato la fonte delle richieste che vengono inviate. In un attacco CSRF, un malintenzionato crea una pagina web malevola o un messaggio e lo fa visualizzare all'utente target mentre è autenticato in un'altra applicazione web.

Quando l'utente visualizza questa pagina o questo messaggio, il codice maligno presente al suo interno genera una richiesta HTTP verso l'applicazione web bersaglio, sfruttando la sessione o il token di autenticazione dell'utente. Poiché l'applicazione web bersaglio considera la richiesta legittima, esegue l'azione richiesta, che potrebbe essere, ad esempio, un trasferimento di fondi, una modifica delle impostazioni dell'account o l'invio di un messaggio. Django permette di evitare tale attacco mediante l'utilizzo di un token di sicurezza.

- Clickjacking : Attacco che mira ad ingannare l'utente mediante il click di zone nascoste o trasparenti. Django permette di evitare tale attacco mediante l'utilizzo di un middleware che permette di inserire un'intestazione HTTP.

### 2.1.3 Virtual Environment

Per assicurarsi della totale compatibilità tra DISI Industry e l'applicativo sviluppato, è stato utilizzato un virtual environment, ovvero un ambiente virtuale che permette di isolare le dipendenze di un progetto Python installando i pacchetti in una directory specifica anziché in tutto il sistema. Il virtual environment utilizzato è stato *venv* [11] e la versione di python utilizzata è python 3.8.

## 2.2 Front-end

In questa sezione vengono riportate le tecnologie utilizzate per permettere lo sviluppo dell'interfaccia front-end dell'applicativo. Tali tecnologie sono state utilizzate per assicurarsi di ottenere una webapp che sia in primo luogo responsive, ossia che si adatti dinamicamente a diversi dispositivi, mentre in secondo luogo che sia user-friendly e con un'interfaccia semplice ed intuitiva.

Nel capitolo 4 vengono presentati degli screenshot e viene descritta velocemente l'interfaccia dell'applicativo.

### 2.2.1 Bootstrap

Per poter implementare blocchi di stile in modo efficiente e per rendere l'applicazione responsive viene utilizzato Bootstrap, un framework open-source di sviluppo Front-end e viene considerato il framework CSS più utilizzato per creare applicativi web e Mobile-first.

Tale framework è estremamente personalizzabile, è compatibile con tutti i browser moderni e permette di evitare inconsistenze nel caso vengano utilizzati browser differenti. Precisamente viene utilizzato Bootstrap v5.0 [1]

### 2.2.2 SCSS

Per permettere la customizzazione di alcuni elementi di stile, viene utilizzato Sassy Cascading Style Sheets (SCSS), una delle estensioni del classico CSS più stabili, mature e potenti che permette di utilizzare variabili, annidamento, mixin, import, ereditarietà e altro, rendendo più semplice la scrittura di codice CSS. [9]

## 2.3 Autenticazione ed Autorizzazione

Seguendo il principio *Separation of concerns*, l'autenticazione e l'autorizzazione vengono gestite da due componenti differenti, in modo da permettere una maggiore manutenibilità e scalabilità del sistema. Per permettere agli utenti di accedere alle risorse controllando che la loro identità corrisponda con quanto loro abbiano dichiarato, viene utilizzato Shibboleth per il processo di autenticazione. Per quanto concerne l'autorizzazione, invece, vengono utilizzate funzioni interne di Django e viene utilizzato un sistema di permessi basati su ruoli, i quali vengono assegnati agli utenti in base al loro ruolo all'interno dell'applicazione, seguendo quindi un modello RBAC - Role Based Access Control.

## 2.4 Shibboleth

Viene di seguito presentato il software di autenticazione utilizzato.

Esso è un framework open-source per l'autenticazione federata e l'autorizzazione basata su attributi, utilizzato da molte organizzazioni e istituzioni per fornire l'accesso a risorse web protette. Esso è una implementazione di SAML - Security Assertion Markup Language e ciò permette al software di operare come SSO - Single Sign On. [10]

Di seguito viene riportato un Sequence Diagram semplificato che mostra il processo di autenticazione di Shibboleth. Bisogna notare che valgono le seguenti assunzioni :

- L'utente non ha già effettuato l'accesso al suo Identity Provider.
- Le credenziali inserite dall'utente sono valide.
- La risorsa richiesta è presente nel sistema e la richiesta di accesso alla risorsa è correttamente formata (il che significa che l'URL fornito è valido)
- L'utente ha le corrette capacità per accedere alla risorsa richiesta.
- Il Service Provider è l'applicazione web.
- L'Identity Provider è l'IdP dell'Università degli Studi di Trento.

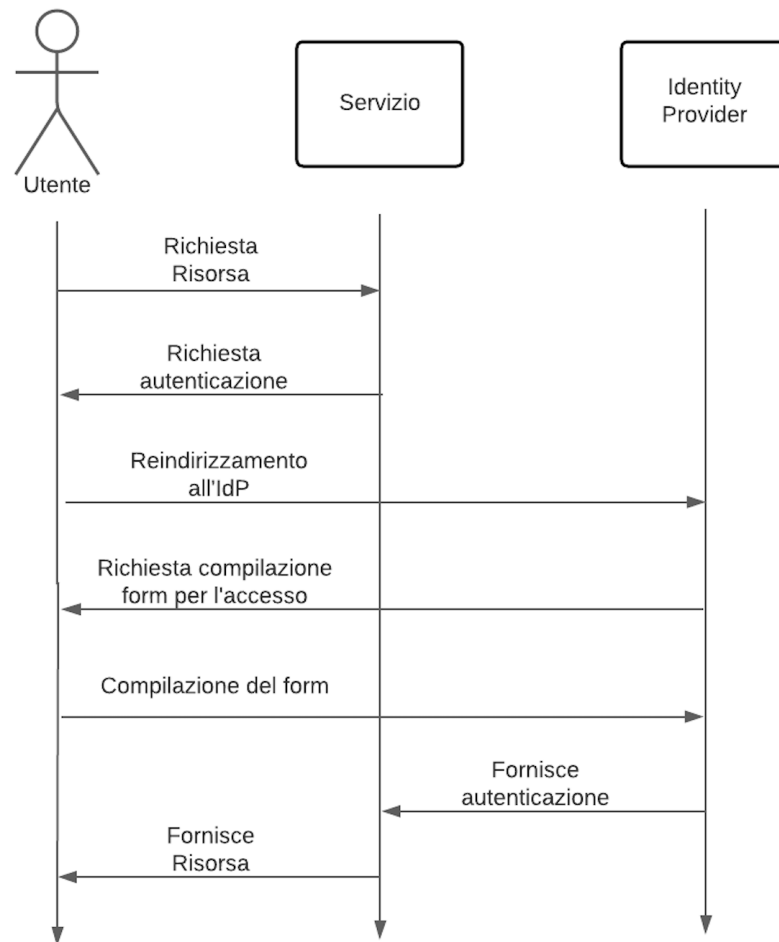


Figura 2.2: Processo di autenticazione di Shibboleth

Descrizione del processo di autenticazione di Shibboleth:

1. L'utente richiede l'accesso ad una risorsa protetta.
2. Il Service Provider che detiene la risorsa, in questo caso l'applicativo web, genera un messaggio SAML e redireziona l'utente al suo Identity Provider.
3. L'Identity Provider cattura il messaggio SAML e richiede all'utente di autenticarsi mediante un form apposito.
4. L'utente inserisce le sue credenziali ed il form viene inviato all'Identity Provider.
5. L'Identity Provider genera una sessione e controlla la Attribute Release Policy per definire quali attributi vengono forniti all'utente, dopodichè genera un messaggio SAML contenente i dati dell'utente e lo invia al Service Provider.
6. Il Service Provider cattura il messaggio SAML e controlla la firma digitale per verificarne l'autenticità.
7. Il Service Provider fornisce la risorsa richiesta dall'utente.

## 2.5 Mail

Per l'invio di email agli utenti quando richiesto dal sistema, viene utilizzato un mail server che implementa il protocollo SMTP - Single Mail Transfer Protocol. Tale server è configurato come relay ad

un altro mail server interno all'università ed è quest'ultimo che si occupa di inviare effettivamente le email agli utenti.

La configurazione Relay permette al server al quale vengono passate le richieste di invio mail da parte di Django di inoltrarle al server interno all'università, che si occuperà di inviare le email agli utenti. Questa configurazione è stata necessaria in quanto il server interno all'università non è raggiungibile dall'esterno e tale scelta è stata effettuata per assicurare flessibilità, scalabilità e sicurezza al sistema.

## 3 Analisi di Contesto e definizione di Challenge

In questo capitolo viene introdotta una definizione formale di Challenge, successivamente alla quale viene introdotta un'analisi di contesto, necessaria per la definizione di attori e come essi interagiscono tra loro.

### 3.1 Challenge

Viene definita **Challenge** una sfida proposta da un'azienda esterna all'università ed è composta da:

- Nome della Challenge.
- Laboratorio nel quale si svolgerà.
- Descrizione accurata del problema da risolvere.
- Data di inizio.
- Data di fine.
- Orario.
- Autore, ossia il nome dell'azienda.
- Descrizione testuale del premio messo in palio dall'azienda per il gruppo vincitore.
- Limite temporale per l'iscrizione dei gruppi.
- Dimensione di ogni gruppo.
- Numero massimo di gruppi.

Ogni azienda può formare più di una Challenge. Vi possono essere molteplici Challenge all'interno di un laboratorio.

Alla conclusione del limite temporale previsto per l'iscrizione dei gruppi l'azienda che ha creato la Challenge **deve** selezionare i gruppi che parteciperanno entro un quantitativo di giorni. Gli utenti facenti parte dei gruppi selezionati riceveranno una mail contenente i dati della Challenge con eventuali dettagli aggiuntivi.

Alla conclusione di una Challenge ad ogni studente è richiesto di compilare un form per fornire feedback sull'attività appena svolta per poterlo inviare all'azienda. L'applicativo non prevede uno strumento di comunicazione tra azienda e studente oltre al form sopracitato.

Vi è una diretta correlazione **l'area tematica** della challenge proposta dall'azienda ed il **laboratorio didattico**, in quanto la suddetta può formalizzare una challenge di una specifica area tematica solamente nel laboratorio corrispondente.

Alla creazione della Challenge, essa viene inserita in uno stato di attesa (Pending state) finché non viene accettata/rifiutata dal moderatore. Dopo tale azione essa entra in uno stato Accettato o Rifiutato in base alla scelta del suddetto.

## 3.2 Attori

Di seguito vengono riportati gli attori dell'applicativo. Ad ogni attore vengono associati i requisiti funzionali correlati sulla base delle azioni che possono effettuare.

### 3.2.1 Studente

Uno studente viene definito come una persona iscritta all'Università di Trento e che attualmente ricopre il ruolo di studente del corso di laurea triennale o magistrale, dottorando o ricercatore.

Tale utente può effettuare le seguenti azioni:

Requisito Funzionale	Descrizione
RF1	Selezionare le aree tematiche al quale è interessato per poter ricevere notifiche alla validazione di nuove Challenge da parte del moderatore.
RF2	Selezionare di non ricevere email inerenti a nuove Challenge facente parte della sua area tematica.
RF3	Visualizzare la lista delle Challenge facenti parte dell'area di interesse selezionata.
RF4	Visualizzare informazioni inerenti alla Challenge selezionata, potendo visualizzare la <i>Reputazione</i> della compagnia che ha proposto la Challenge (vedi sezione 3.5).
RF5	Iscriversi alla Challenge selezionata formando o entrando a far parte di un gruppo.
RF6	Al termine di una Challenge lo studente può compilare un form per fornire un feedback all'azienda sulla Challenge appena compiuta.
RF7	Al termine di una Challenge lo studente può visualizzare il feedback ricevuto da parte del Company Manager.

Tabella 3.1: Tabella dei Requisiti funzionali correlati allo studente

Uno studente può avere molteplici aree di interesse e può partecipare a più di una Challenge appartenente al suo settore di interesse.

### 3.2.2 Gruppo di Studenti

Per poter partecipare ad una Challenge gli studenti devono formare un gruppo. Un gruppo è definito da uno o più studenti ed un Tutor. Alla formazione di un nuovo gruppo il primo nominativo diviene il capogruppo ed ad esso viene richiesto di:

1. Fornire il nome per il gruppo.
2. Selezionare il Tutor del gruppo.
3. Fornire una presentazione testuale del gruppo.

Alla formazione di un gruppo esso è in stato di **Pending**. Esso può cambiare di stato quando:

- Il tutor selezionato visualizza il dettaglio del gruppo ed accetta di farne parte. In tal caso lo stato del gruppo diviene **Tutored**.
- Il tutor selezionato visualizza il dettaglio del gruppo e rifiuta di farne parte. In tal caso lo stato del gruppo diviene **Rejected**.
- Il Company Manager visualizza il dettaglio del gruppo e lo accetta per partecipare alla Challenge. In tal caso lo stato del gruppo diviene **Accepted**.
- Il Company Manager visualizza il dettaglio del gruppo e lo rifiuta. In tal caso lo stato del gruppo diviene **Rejected**.

Per partecipare ad una Challenge è richiesto che il gruppo sia in **Accepted** state. Il gruppo ha un tempo di vita limitato alla durata della Challenge, dunque tale entità viene creata per la Challenge. Data una qualsiasi Challenge, uno studente può far parte di un solo gruppo per la specifica Challenge.

### 3.2.3 Moderatore

Tale figura é incaricata di accettare le Challenges che potranno essere effettuate. Ogni Laboratorio ha un solo responsabile. Esso viene riferito anche come *responsabile di laboratorio*.

L'utente può effettuare le seguenti azioni:

Requisito Funzionale	Descrizione
RF1	Visualizzare tutti i laboratori che gestisce.
RF2	Visualizzare tutte le Challenges proposte per quel laboratorio.
RF3	Accettare o rifiutare le Challenges proposte dall'azienda. Nel caso il moderatore rifiuti una Challenge, è necessario che compili un form per fornire una motivazione dietro il rifiuto.
RF4	Prenotare il laboratorio nel caso la Challenge venga accettata. Tale azione è esterna all'applicativo.
RF5	Gestire gli account delle aziende(creazione, eliminazione, modifica, etc). Tale azione è esterna all'applicativo.

Tabella 3.2: Tabella dei Requisiti funzionali correlati al Moderatore

### 3.2.4 Company Manager

Questo utente viene creato all'interno del Sistema solamente in seguito alla formulazione ed approvazione di una richiesta formale. Tale richiesta è esterna all'applicativo.

Tale utente può effettuare le seguenti azioni:

Requisito Funzionale	Descrizione
RF1	Creare una Challenge.
RF2	Visualizzare tutte le Challenge che l'azienda ha svolto e proposto.
RF3	Modificare Challenge che non siano già state accettate o rifiutare da parte del Moderatore (3.2.3).
RF4	Accedere al dettaglio della Challenge e visualizzare ogni gruppo che ha effettuato richiesta di partecipare ed ha un tutor.
RF5	Accettare o rifiutare l'ingresso di un gruppo ad una determinata Challenge. Per aiutarsi nel processo di selezione dei gruppi, è possibile visualizzare la <i>Reputazione</i> del gruppo selezionato (vedi sezione 3.5).
RF6	Al termine di una Challenge il Company Manager può fornire il feedback mediante un modulo apposito per il lavoro svolto ad ogni gruppo e studente.
RF7	Al termine di una Challenge il Company Manager può Visualizzare il feedback di tutti gli studenti che hanno partecipato alla Challenge ed hanno compilato il modulo correlato.

Tabella 3.3: Tabella dei Requisiti funzionali correlati al Company Manager

### 3.2.5 Tutor

Tale figura è un membro del DISI ed è incaricata della supervisione di un gruppo durante una Challenge. Alla creazione di un gruppo per partecipare ad una Challenge **deve** essere selezionato.

Esso può svolgere le seguenti attività:

Requisito Funzionale	Descrizione
RF1	Visualizzare tutti i gruppi che hanno richiesto la sua partecipazione.
RF2	Visualizzare la pagina di dettaglio del gruppo.
RF3	Accettare di entrare a far parte di un gruppo o rifiutarlo. Si ricordi che all'accettazione da parte del tutor il gruppo entra in <b>Tutored</b> state.

Tabella 3.4: Tabella dei Requisiti funzionali correlati al Tutor

### 3.3 Diagramma di Contesto

Nel seguente elenco è possibile trovare una descrizione ad alto livello delle relazioni tra le differenti componenti esterne al sistema. Bisogna notare che tale rappresentazione viene effettuata a livello logico e non è correlata all'architettura del framework utilizzato.

Tutti gli attori hanno le funzionalità di base associate ad un utente, ossia possono effettuare il login e la registrazione.

Il **Company Manager** è un **attore** e può svolgere le seguenti azioni: gestire le proprie challenge, accettare o rifiutare i gruppi (già in tutored state, ossia gruppi i quali siano già formati ed accettati da un Tutor), oltre a poter compilare e visualizzare i feedback inerenti alle challenges dell'azienda.

Il **Moderatore** è un **attore** e può svolgere le seguenti azioni: può visualizzare i laboratori che modera, accedere al loro dettaglio ed accettare o rifiutare le Challenge proposte per il laboratorio.

Lo **Studente** è un **attore** e può svolgere le seguenti azioni: può cambiare i propri interessi in modo da vedere solo le challenge che facciano parte della sua area di interesse, può decidere se essere aggiornato o meno sulle nuove Challenge approvate dal moderatore, formare e gestire i gruppi creati appositamente per le Challenge, fornire e visualizzare i feedback relativi alle Challenge effettuate.

Il **Tutor** è un **attore** e può svolgere le seguenti azioni: può visualizzare i gruppi che hanno richiesto la sua partecipazione, accettare o rifiutare di farne parte.

Il **Sistema di invio mail/notifica** è un **subordinato** ed è l'infrastruttura che permette l'invio di email nei seguenti casi ed ai seguenti attori:

- Creazione di una nuova Challenge da parte del Company Manager : viene inviata una mail a tutti i moderatori del laboratorio nella quale la Challenge deve essere svolta.
- Accettazione o rifiuto di una Challenge da parte del Moderatore: viene inviata una mail al Company Manager che ha creato la Challenge, oltre che ad una mail a tutti gli studenti che hanno richiesto di essere aggiornati sulle nuove Challenge e i quali interessi siano un super-set della Challenge accettata.
- Creazione di un nuovo gruppo da parte di uno studente : viene inviata una mail al Tutor selezionato dal capogruppo.
- Accettazione o rifiuto di entrare a far parte di un gruppo da parte del Tutor : viene inviata una mail a tutti i membri del gruppo.
- Accettazione o rifiuto di un gruppo da parte del Company Manager : viene inviata una mail a tutti i membri del gruppo.

**Shibboleth** è un **subordinato** ed è il modulo che permette di effettuare il login all'interno dell'applicativo. Esso è un software open source che permette l'autenticazione federata e single sign-on.

Il **Database** è un **subordinato** ed è il corrispettivo di ciò che è stato definito come componente Model all'interno dell'architettura di Django. Esso gestisce le transazioni con il Database ed è l'unico modulo in grado di accedere ai dati. Esso permette la traduzione di query da linguaggio python al linguaggio della base di dati selezionata.

Di seguito viene riportato il diagramma di contesto dell'applicativo.

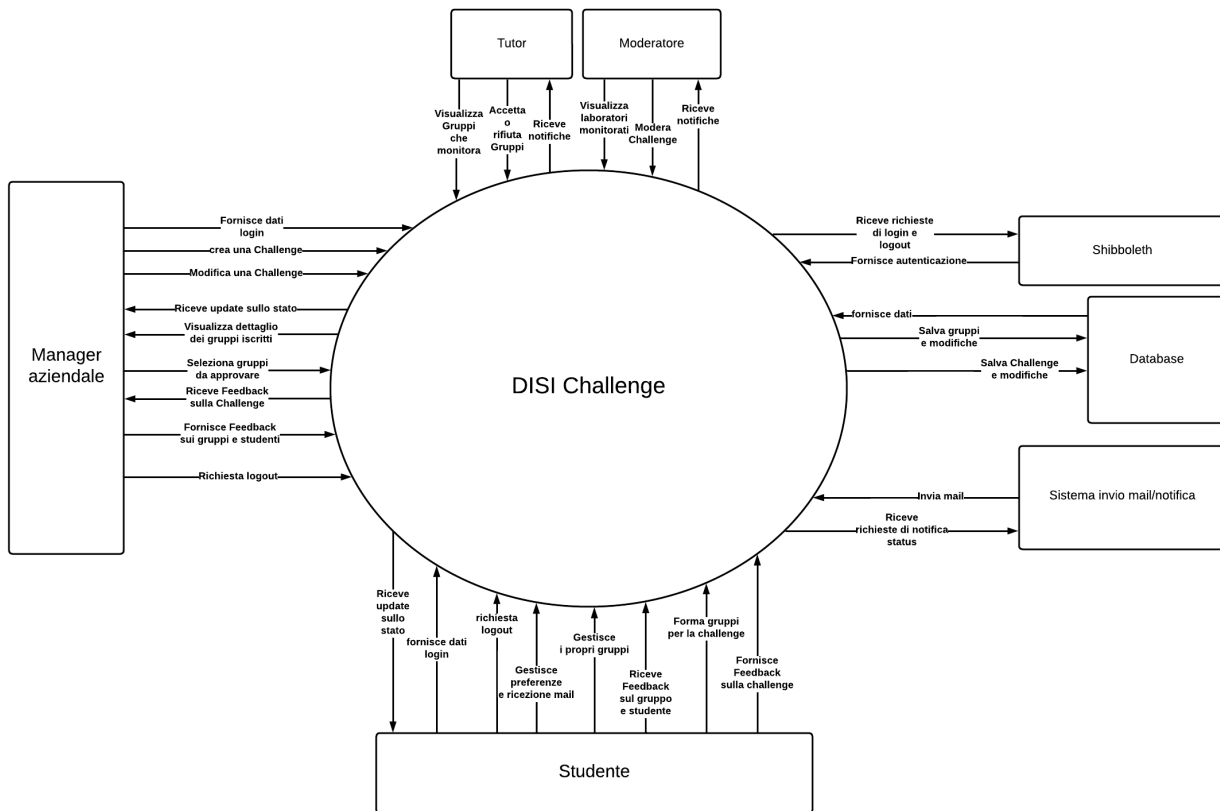


Figura 3.1: Diagramma di contesto

### 3.4 Processo di creazione e partecipazione ad una Challenge

Data la complessità del processo, viene di seguito utilizzato un diagramma Business Process Model Notation (BPMN) per descrivere il processo di creazione e partecipazione ad una Challenge.

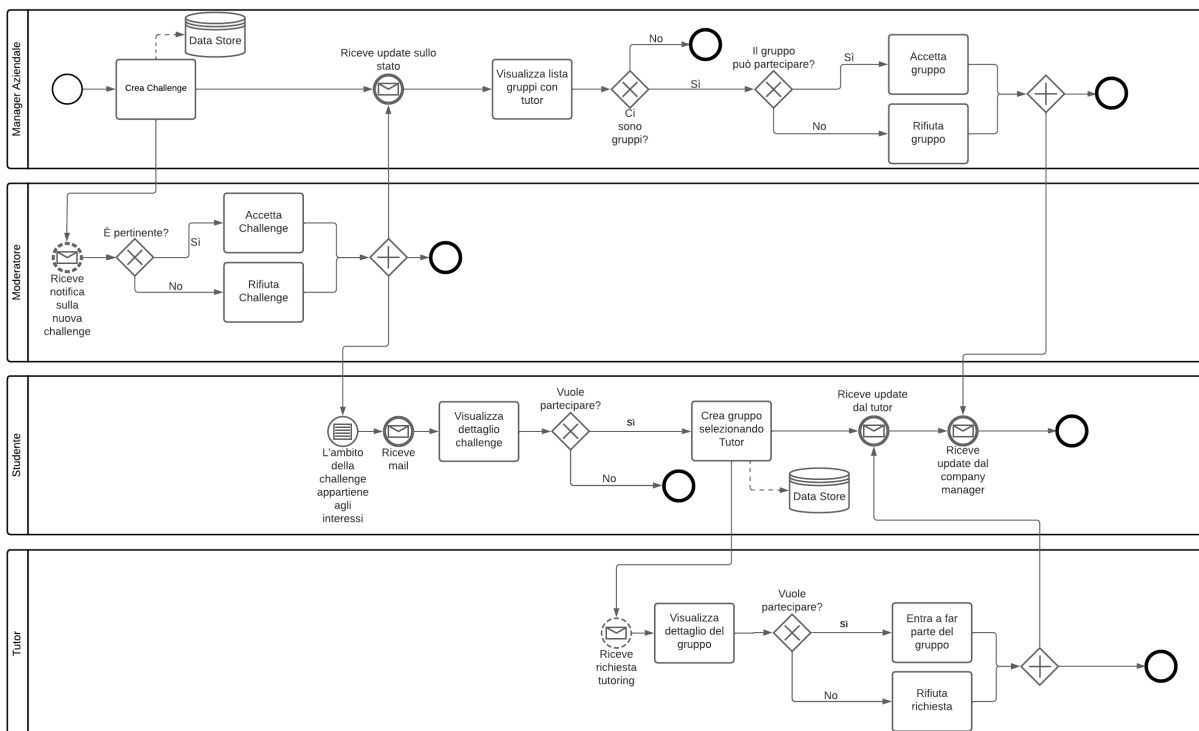


Figura 3.2: BPMN della creazione di una Challenge



Il flow dell'applicativo è il seguente:

1. Il Company Manager crea una Challenge ed una mail viene inviata ai moderatori del laboratorio scelto come luogo per svolgere la Challenge per aggiornarli della nuova richiesta.
2. Il Moderatore riceve la mail di richiesta di accettazione di una Challenge. Accede alla sua area personale, dove può visualizzare i suoi laboratori ed accede al dettaglio della Challenge. Alla conferma o rifiuto della Challenge viene inviata una email al Company Manager. Nel caso la Challenge sia stata accettata dal Moderatore, agli studenti che hanno sia scelto di essere aggiornati sulle nuove Challenge, sia che abbiano interessi che siano un super-set della Challenge accettata viene inviata una mail.
3. Gli studenti possono visualizzare la challenge approvata e formare dei gruppi o entrare a far parte di gruppi già creati mediante il codice fornito al capo gruppo. Alla creazione di un gruppo il tutor selezionato riceve una email.
4. Il tutor riceve la email e può accettare o rifiutare di entrare a far parte del gruppo. Alla sua decisione viene inviata una mail a tutti i membri del gruppo.
5. Il Company Manager può accedere al dettaglio della Challenge ed accettare o rifiutare di far partecipare i gruppi che sono già stati accettati da un tutor. Alla sua decisione viene inviata una mail a tutti i membri del gruppo.

### 3.5 Valutazione delle Challenge e dei gruppi

Al termine di una Challenge, il sistema rende disponibile la compilazione di feedback. Un feedback viene rappresentato da un form Django ed esso può essere compilato dai seguenti attori: Company Manager e Studente.

Il Company Manager può compilare il form dando una valutazione al gruppo ed ai singoli studenti, i quali vedranno all'interno della pagina di dettaglio del gruppo formato per la specifica Challenge la valutazione ricevuta.

Lo studente, invece, può compilare il form dando una valutazione alla Challenge che ha effettuato. Il Company Manager vedrà all'interno della pagina di dettaglio della Challenge sia la valutazione media ricevuta, che la versione anonimizzata del feedback fornito da ogni studente.

Assieme al concetto di feedback dello studente, è utile introdurre il concetto di **Reputazione**.

Vi sono due tipologie di reputazione: *della compagnia* e *del gruppo*. Il primo indice raccoglie la media di tutti i feedback effettuati da tutti gli studenti per ogni Challenge creata dall'azienda. Il secondo indice viene calcolato come la media di tutti i feedback che ogni studente facente parte del gruppo abbia ricevuto. Nel caso uno o più studenti non abbiano mai ricevuto feedbacks, successivamente alla media del gruppo per ogni area viene segnalato il numero di studenti che non ne hanno mai ricevuto alcuno.

Tale indice non solo è utile per poter dare una valutazione oggettiva della compagnia per quanto concerne la creazione di Challenge all'interno del sistema, ma è anche utile per la compagnia, in quanto permette di poter avere dei parametri oggettivi per la valutazione del gruppo e la successiva eventuale selezione alla Challenge.

## 4 Front-end

Per completezza viene riportato un rapido accenno al front-end dell'applicazione, per il quale ho deciso di mantenere lo stesso stile dell'applicativo DISI Industry, per permettere all'utente di avere continuità tra le due applicazioni. Questo capitolo viene presentato per completezza nel documentare tutte le parti dell'applicativo, ma bisogna notare che non è il focus principale, in quanto il progetto è un lavoro di ingegneria del software completo, dall'elicitazione dei requisiti, al design dell'applicativo all'implementazione effettiva della Stack Front-end e Back-end.

Come già citato nella sezione 2, sono stati utilizzati Bootstrap ed SCSS per fornire un layout responsive e un design moderno, oltre che a facilitare la stesura di codice CSS.



Figura 4.1: Pagina iniziale dell'applicativo DISI Industry

In questo screenshot viene mostrato lo stile della pagina iniziale di DISI Industry. Tale stile è stato mantenuto per tutta l'applicazione, con piccole modifiche per adattarlo alle nuove funzionalità, senza stravolgerlo per assicurarsi continuità e facilità d'uso per l'utente finale.

Nella sidebar, posta a sinistra della schermata, vi sono varie voci. Dipendentemente dall'attore che sta utilizzando l'applicativo, le voci cambiano per permettere all'utente di accedere in modo semplice alle funzionalità che gli sono disposte.

Di seguito una veloce spiegazione degli utilizzi delle voci dell'applicativo DISI Industry, dal punto di vista dello studente 3.2.1

- Home : Pagina iniziale di DISI Industry. Spiega il funzionamento ed i vantaggi dell'applicativo.
- Companies : permette di visualizzare le compagnie che sono state registrate all'applicativo.
- Offers : permette di visualizzare le offerte di stage che sono state pubblicate dalle compagnie.
- Conversations : permette di dialogare con le aziende una volta avviata un'offerta con esse.
- Manage Site : permette di accedere all'area di moderazione dell'applicativo ed è volta agli utenti che sono Admin.

Ovviamente tale voci hanno la funzionalità duale per il Company Manager 3.2.4, ma non vengono riportate in quanto estremamente intuitive da comprendere una volta lette le operazioni a disposizione dello studente.

Durante il lavoro di ampliamento della webapp, sono state inserite delle voci all'interno della sidebar, permettendo all'utente finale di accedere alle nuove funzionalità portate da DISI Challenge. Di seguito vengono riportate tutte le voci aggiunte, con un'indicazione di che attore possa effettuare tali azioni. Per il riferimento agli attori, si veda la sezione 3.2 con le relative sottosezioni.

Voce	Attore	Descrizione
Challenges	Company Manager, Studente	Permette di visualizzare le challenge che sono state accettate dal Moderatore 3.2.3. Nel caso del Company Manager, è possibile accedere alla pagina per la creazione di una nuova Challenge.
Profile	Student	Permette di selezionare le aree tematiche alle quali lo studente è interessato, oltre a permettere ad esso di selezionare se ricevere o meno mail al momento dell'approvazione di una Challenge da parte del Moderatore.
My Challenges	Student	Permette di visualizzare le Challenge alle quali si è iscritti. Da quella pagina si può accedere al dettaglio del Gruppo di Studenti formato in occasione della Challenge 3.2.2 ed i relativi dettagli, quali stato del gruppo e valutazioni fornite o ricevute per la Challenge correlata 3.5.
Tutor Area	Tutor	Permette di visualizzare tutti i gruppi che hanno fatto richiesta per tale tutor. Da lì può accedere alla pagina di dettaglio di ogni gruppo e decidere se accettare o meno di partecipare alla Challenge con esso.
Manage Laboratories	Moderatore	Permette di visualizzare tutti i laboratori che tale moderatore gestisce. Da lì può accedere alla pagina di dettaglio di ogni laboratorio, visualizzando quindi tutte le Challenge correlate ad esso. Da quest'ultima pagina, può visualizzare il dettaglio della Challenge e decidere se accettarla o meno.

Tabella 4.1: Tabella delle voci aggiunte dalla WebApp DISI Challenge

Welcome  
Stefano, Dal Mas

- Home
- Companies
- Offers
- Conversations
- Challenges
- Profile
- My Challenges

Admin

- Manage site

Change role ▼

## Dettaglio di Challenge 2

### Challenge 2

By Test company 1

Here you can view details about the challenge. You can join or create a group.

When you create a group, it will be in pending state until the tutor you selected accepts it.

Description:  
Implementazione di una soluzione per poter visualizzare dinamicamente la velocità di oggetti all'interno di liquidi utilizzando MSP432

Start date time:  
Aug. 20, 2023, 3:23 p.m.

End date time:  
Sept. 16, 2023, 10:20 a.m.

Prize description:  
1000 euro al gruppo vincitore.

Group submission deadline:  
Aug. 10, 2023, 3:40 p.m.

[Create a group!](#)
[Already have a code? Use it!](#)

Figura 4.2: Esempio di pagina di dettaglio di una Challenge

In questo screenshot, invece, viene rappresentata la pagina di dettaglio di una Challenge, dal punto di vista di uno studente 3.2.1.

## 5 Back-end

In questo capitolo viene riportata la struttura del Database dell'applicativo.

Il Database utilizzato durante lo sviluppo in locale è stato SQLite3 data la sua portabilità e semplicità di utilizzo, mentre per la versione di produzione è stato utilizzato PostgreSQL, un Database relazionale open source molto diffuso e utilizzato anche da Industry.

Come già affermato in precedenza, uno dei vantaggi di Django è la modularità, difatti è estremamente semplice cambiare il database utilizzato cambiando poche righe di codice, senza dover modificare il codice dell'applicazione.

### 5.1 Migrazioni

La metodologia con la quale viene aggiornato il database da parte di Django è mediante le *Migrations*, ossia dei file che descrivono i cambiamenti effettuati all'interno del Database. Esse permettono di modificare lo schema del database in modo incrementale e senza dover ricreare il database da zero e senza perdere i dati già presenti.

Nel momento nel quale una migrazione viene creata, Django analizza le differenze tra lo stato attuale rappresentato dai modelli e lo stato precedente salvato nelle migrazioni. Una volta fatto ciò, esso genera un file che contiene del codice python che permette l'interazione con il database.

Uno dei vantaggi del Model View Template presentato nel capitolo 2 è l'astrazione, difatti per definire il database basta definire i modelli, ovvero le classi che rappresentano le tabelle del database, e Django si occuperà di creare le tabelle e le relazioni tra di esse. Una volta creati i modelli, è possibile creare le migrations, che sono file Python che contengono le istruzioni per modificare lo schema del database mediante un comando apposito. Infine, per poter applicare le modifiche è necessario eseguire un altro comando, che esegue le migrations e modifica lo schema del database.

Ogniquale sia necessario apportare delle modifiche al Database, basterà apportare le modifiche al componente Model, creare le migrazioni ed applicarle. Ovviamente esse permettono in modo estremamente semplice di effettuare il rollback del database ad uno stato precedente nel caso sia necessario annullare le modifiche apportate.

Le migrazioni non sono solo un metodo estremamente efficace per gestire il proprio database, ma permettono anche il tenere traccia dei cambiamenti apportati al database durante la vita dell'applicazione e possono essere facilmente condivise, controllate ed applicate in diversi ambienti di sviluppo da diversi sviluppatori.

In generale, le migrazioni semplificano il processo di gestione del Database fornendo un approccio strutturato ed automatizzato per mantenere il database ed i modelli sincronizzati.

### 5.2 Modelli utilizzati

In questa sezione vengono riportati i modelli e relazioni tra loro mediante un diagramma semplificato, per evitare di creare confusione al lettore. La notazione scelta è stata l'inserire la cardinalità tra le relazioni, per facilitare la comprensione del diagramma, inoltre la notazione **[fk id]** indica che la relazione è una foreign key che punta all'id della tabella indicata, mentre la notazione **[m2m id]** indica che la relazione è una many to many che punta all'id della tabella indicata.

Per migliorare l'esperienza di lettura, sono stati omessi dei dati non necessari, quali i tipi delle variabili ed alcune variabili non necessarie al funzionamento del sistema.

Sono stati anche omessi dei modelli già presenti in Industry che vengono solamente utilizzati per creare un collegamento tra Industry e l'applicativo, come ad esempio il modello **Company**.

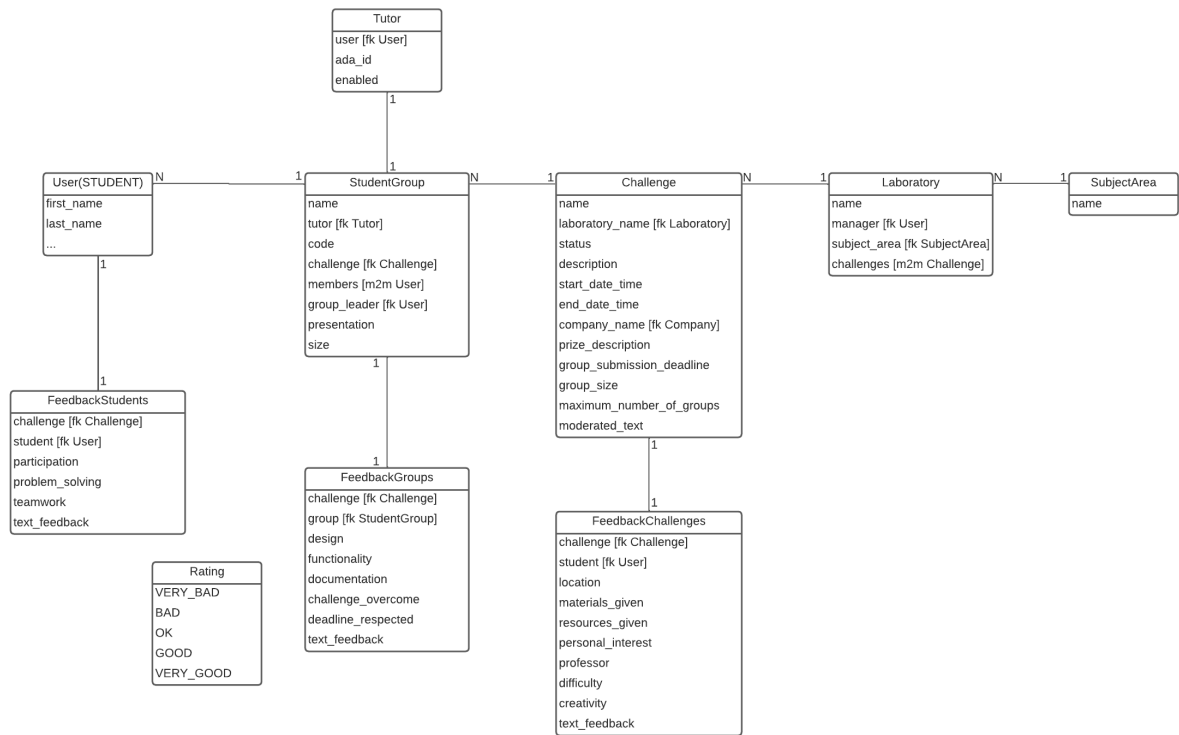


Figura 5.1: Diagramma semplificato dei modelli utilizzati

Viene presentata una descrizione dei modelli utilizzati:

- **User** : Modello già presente in Industry, viene riportato per indicare un generico ruolo (in questo caso Student) per poter fornire visivamente il collegamento con FeedbackStudents e Student-Group. Tale modello detiene, oltre ai dati personali dell'utente, il suo ruolo all'interno del sistema.
- **StudentGroup** : Modello utilizzato per la rappresentazione di un gruppo creato in occasione della Challenge. Per veicolare la necessità di avere un Tutor per ogni gruppo, è stata inserita una relazione OneToOne con il modello Tutor. Il code è il codice identificativo visibile solamente dal capogruppo ed è necessario per permettere ad esso di invitare altri studenti all'interno di esso.

Vi è anche l'utilizzo internamente di un *decorator* in *size*, campo il quale rappresenta la dimensione massima del gruppo, per permettere non solo di accedere in maniera veloce alla dimensione dei gruppi riferendosi alla dimensione definita dalla Challenge, ma anche per aumentare la consistenza nel database, in quanto nel caso la dimensione dei gruppi venga cambiata per qualche motivo anche la dimensione massima del gruppo venga aggiornata.

- **Challenge** : Tale modello è composto da i campi definiti nella sezione di definizione di 3.1. L'unica aggiunta da notare è il campo *moderated text*, che rappresenta il campo testuale compilato dal moderatore in caso di rifiuto della Challenge, come descritto nella sezione adibita alla presentazione del Moderatore 3.2.3.
- **Laboratory** : Questo modello rappresenta il laboratorio nel quale si svolge la Challenge. Esso è necessario per poter accedere ai laboratory gestiti dal moderatore.
- **SubjectArea** : Questa area rappresenta l'area del laboratorio (Elettronica, Robotica, etc) ed è necessario che sia separata dal laboratorio per modellare l'eventualità nella quale il dipartimento costruisca un ulteriore laboratorio per l'area di interesse definita.

- **Rating** : Questa è una enum definita per permettere di dare la valutazione a studenti, gruppi e challenge presentata nella sezione 3.5. Ho scelto di dividerlo in 5 valori separati per richiamare il funzionamento del sistema a stelle utilizzato in molti siti web, ad esempio Google Maps.

Tutti i campi dei modelli Feedback che non siano foreign keys o *text feedback* (il quale rappresenta la descrizione testuale fornita dagli utenti) utilizzano questa enum.

- **FeedbackStudents**, **FeedbackGroups** e **FeedbackChallenges** : sono modelli utilizzati per rappresentare le valutazioni fornite da un determinato utente. Essi contengono della ridondanza per questioni di performance, scalabilità e facilità di rappresentazione dei modelli.

## 6 Conclusioni e sviluppi futuri

### 6.1 Conclusioni

Sono state presentate le varie fasi dello sviluppo dell'applicativo DISI Challenge, un progetto che rende possibile ridurre la distanza tra la realtà dell'industria e quella universitaria, permettendo alle aziende di formalizzare Challenges ed agli studenti di formare dei gruppi per accedervi, tutto in un'unica WebApp.

Prima dello sviluppo dell'applicativo, è stata svolta un'accurata analisi delle tecnologie utilizzate in DISI Industry, per permettere di avere un'applicazione che lavorasse in sintonia con essa, in modo da poter avere un'esperienza utente unica, senza dover imparare ad utilizzare due applicativi diversi.

Per quanto concerne gli obiettivi definiti, essi sono stati raggiunti in quanto l'applicazione permette le seguenti operazioni da parte dei vari attori:

- **Company Manager** : creazione e gestione delle Challenges, oltre al fornire dei feedback sulla qualità del lavoro svolto dagli studenti.
- **Studenti** : partecipazione alle Challenges proposte dalle varie aziende, formando dei gruppi e gestendoli, oltre alla possibilità di creare dei feedback per le Challenges delle quali hanno fatto parte.

Oltre a questi attori, i principali all'interno dell'applicativo, sono stati definiti degli attori di supporto, tra i quali Moderatori e Tutor, figure che permettono di avere un controllo maggiore all'interno dell'applicativo.

### 6.2 Validazione

Ad ogni funzionalità aggiunta si sono svolti degli Unit Tests, ossia dei test volti al verificare che tale funzionalità sia implementata correttamente. Inoltre è stato necessario verificare che tutte le nuove funzionalità implementate non andassero a modificare il comportamento delle funzionalità già presenti, per questo motivo sono stati svolti anche degli Integration Tests.

Per quanto concerne la validazione dell'applicativo e per poter ottenere dei feedback ulteriori a quelli già ottenuti, questo progetto verrà presentato all'azienda **Hub Innovazione Trentino** [8]. Tale azienda è stata scelta proprio per le sue caratteristiche, in quanto essa congiunge il mondo accademico con quello dell'industria permettendo di introdurre innovazione in quest'ultimo, dunque ricevere un feedback da un possibile futuro utilizzatore è sicuramente un'ottima occasione per poter migliorare l'applicativo.

### 6.3 Sviluppi Futuri

L'applicazione ha visto un ingrandimento durante lo sviluppo, ad esempio con l'aggiunta del concetto di **Reputazione** 3.5, non presente inizialmente. Per permettere di sviluppare tutti i requisiti cercando di mantenere il miglior standard qualitativo, sono state omesse alcune funzionalità ritenute secondarie.

Data la natura dell'applicativo tra le maggiori sfide affrontate vi sono il riuscire a scrivere codice che fosse compatibile con l'applicativo, sia seguendo lo stile grafico che lo stile dal punto di vista strutturale e di funzionamento, oltre al riuscire a mantenere un buon livello di qualità del codice, cercando di seguire le best practices e sfruttare al meglio le funzionalità proposte da Django.

Valutando la soluzione nel complesso, è possibile ottimizzare alcune query effettuate con il database per permettere di avere un'applicazione più performante. Un'altra componente che può essere migliorata è il front-end, in quanto non essendo questo progetto solamente adibito a ciò, ma essendo un intero lavoro di ingegneria del software, è stato dato più peso alla parte di back-end, lasciando la parte di front-end più basilare e volta alla dimostrazione delle funzionalità richieste più che al lato estetico, comunque gradevole data l'estensione dallo stile dell'applicativo originale.

La principale funzionalità che potrebbe essere implementata è la parte di comunicazione tra studente ed azienda mediante una chat all'interno dell'applicazione. Inizialmente DISI Challenge non era pensata per tale scopo, solamente che dopo aver analizzato DISI Industry ed aver notato la presenza di una forma di comunicazione già presente, è stata aggiunta questa funzionalità, non implementata in quanto secondaria nei confronti del funzionamento dell'applicativo come definito in fase iniziale, ossia di portale per la pubblicazione di Challenges e la loro duale funzionalità di iscrizione ad esse. Sarebbe dunque interessante vedere l'implementazione di un sistema di comunicazione all'interno dell'applicativo sfruttando le tecnologie già presenti in Industry, e ciò dovrebbe essere relativamente semplice data la particolare attenzione posta per rendere DISI Challenge un modulo che lavora in sintonia con DISI Industry.

# Bibliografia

- [1] Bootstrap. <https://getbootstrap.com/docs/5.0/getting-started/introduction/>. Framework CSS utilizzato per lo sviluppo del front-end.
- [2] Crispy forms. <https://django-crispy-forms.readthedocs.io/en/latest/>. Framework per la gestione e renderizzazione dei form in Django.
- [3] Disi industry. <https://industry.disi.unitn.it>. Portale per il quale l'estensione è stata sviluppata.
- [4] Django models. <https://docs.djangoproject.com/en/4.2/topics/db/models/>. Sito web che descrive il funzionamento dei modelli in Django.
- [5] Django security. <https://docs.djangoproject.com/en/4.2/topics/security/>. Sito web che descrive le proprietà di sicurezza in Django.
- [6] Django template. <https://docs.djangoproject.com/en/4.2/topics/templates/>. Sito web che descrive il funzionamento dei template in Django.
- [7] Django views. <https://docs.djangoproject.com/en/4.2/topics/class-based-views/>. Sito web che descrive il funzionamento delle viste in Django.
- [8] Hub innovazione trentino. <https://www.trentinoinnovation.eu>. Azienda che si occupa di innovazione e trasferimento tecnologico all'interno del suolo trentino.
- [9] Scss. <https://sass-lang.com>. Linguaggio di stile utilizzato per facilitare lo sviluppo del frontend.
- [10] Shibboleth. <https://www.shibboleth.net>. Sito di riferimento per il progetto Shibboleth.
- [11] venv. <https://docs.python.org/3/library/venv.html>. Sito di riferimento per la creazione di ambienti virtuali in Python mediante venv.