

Università degli Studi di Padova

DIPARTIMENTO DI MATEMATICA "TULLIO LEVI-CIVITA"

CORSO DI LAUREA IN INFORMATICA



## Revisione dell'interfaccia grafica di un software CRM con l'uso di AngularJS

*Tesi di laurea triennale*

*Relatore*

Prof. Paolo Baldan

*Laureando*

Davide Stocco

---

ANNO ACCADEMICO 2017-2018



Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit.

— Oscar Wilde

Dedicato a ...



# Sommario

Il presente documento descrive il lavoro svolto durante il periodo di stage, della durata di circa trecento ore, dal laureando Pinco Pallino presso l'azienda Azienda S.p.A. Gli obbiettivi da raggiungere erano molteplici.

In primo luogo era richiesto lo sviluppo di ... In secondo luogo era richiesta l'implementazione di un ... Tale framework permette di registrare gli eventi di un controllore programmabile, quali segnali applicati Terzo ed ultimo obbiettivo era l'integrazione ...



# Organizzazione del testo

**Il primo capitolo** descrive ...

**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*.

*“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, 26 Settembre 2018*

Davide Stocco

## Elenco delle figure

## Elenco delle tabelle

## Capitolo 1

## Introduzione

Introduzione al contesto applicativo.



Esempio di utilizzo di un termine nel glossario  
[Application Program Interface \(API\)](#).

Esempio di citazione in linea  
`site:agile-manifesto`.

## 1.1 L'azienda



**Figura 1.1:** Logo di Sanmarco Informatica

Sanmarco Informatica Spa è un'azienda italiana leader nella progettazione e realizzazione di soluzioni a supporto della riorganizzazione di tutti i processi aziendali e professionali.

Ha sede a Grisignano di Zocco (VI), è attiva da 35 anni, può contare su più di 400 dipendenti e collaboratori, per seguire quotidianamente più di 1000 aziende clienti.

Il punto di forza dell'azienda sta nella formazione del personale e nella ricerca, campi nei quali viene investito in media il 20% del fatturato annuo.

, Il prodotto di punta di Sanmarco Informatica è *JGalileo*, un software gestionale ERP<sup>[g]</sup> utilizzato, oltre che da aziende europee, anche in USA, Russia e Cina.

Nel Centro di Sviluppo dell'azienda viene adottato il metodo Agile: esso nasce nel 2001 e definisce i dodici principi fondamentali per sviluppare con tempistiche e procedure ottimizzate un software che sia per il cliente una soluzione di successo. La metodologia "Agile" privilegia *gli individui e le interazioni più che i processi e gli strumenti, il software funzionante più che la documentazione esaustiva, la collaborazione col cliente più che la negoziazione dei contratti, rispondere al cambiamento più che seguire un piano*.

L'obiettivo è quello di garantire all'azienda tutta la flessibilità e la versatilità necessaria alla realizzazione di progetti efficaci. Questo metodo di lavoro si concentra su una collaborazione più face-to-face fra colleghi con cadenza regolare e ravvicinata, permettendo di mantenere e perfezionare man mano il focus sui progetti, valorizzando i nuovi punti di vista e le nuove risposte alle problematiche da affrontare.

In particolare, il metodo di gestione progetti "SCRUM" prevede di dividere il progetto in blocchi (Sprint), all'interno dei quali vengono sviluppate delle funzioni/moduli/applikazioni complete (denominate storie) pronte per la potenziale installazione al cliente.

Il termine Scrum è mutuato dal termine del Rugby che indica il pacchetto di mischia ed è una metafora del team di sviluppo che deve lavorare insieme in modo che tutti gli attori del progetto spingano nella stessa direzione, agendo come un'unica entità coordinata.

## 1.2 L'offerta di Stage

Da anni l'azienda collabora con l'università di Padova alla ricerca di neolaureati da formare ed inserire nel proprio organico e, grazie ad iniziative come StageIt le possibilità di incontro tra studenti ed aziende sono molto più concrete e produttive.



Figura 1.2: Logo di StageIT

Gli studenti hanno infatti l'occasione di conoscere svariate realtà, anche piccole, che operano nel settore nei più disparati rami applicativi mentre per le aziende, oltre ad essere un'importante vetrina ed un momento di confronto con potenziali partner e concorrenti, costituisce anche la possibilità di conoscere tanti giovani studenti in un breve arco temporale.

### 1.2.1 Il progetto

Tra le varie proposte di stage che quest'azienda offriva, mi è stato proposto di collaborare a quello riguardante il loro software CRM.

Un software CRM, acronimo di Customer Relationship Management, è un prodotto che permette all'utilizzatore di mantenere una rete di relazioni con clienti e potenziali clienti, non soltanto al fine di mantenere una relazione commerciale ma di fiducia reciproca che si possa protrarre nel tempo, anche attraverso l'impiego di strumenti di fidelizzazione come newsletters, campagne ed eventi.

In questo contesto si inserisce lo stage cui ho preso parte e che aveva come obiettivo la ridefinizione della form principale di tale software, dapprima realizzato in *Java* con traduzione in *JavaScript* a cura della libreria *GWT* ed ora richiesto in *JavaScript* nativo, utilizzando una libreria da definire in fase di svolgimento dello stage dopo un'adeguata analisi delle alternative open-source disponibili sul mercato<sup>1</sup>.

---

<sup>1</sup>queste ed altre tecnologie verranno discusse nel dettaglio nei capitoli seguenti.

### 1.2.2 Gli obiettivi

Gli obiettivi del progetto di stage sono elencati nella tabella 1. Essi sono classificati da:

- \* un ID, che rappresenta univocamente l'obiettivo;
- \* un aggettivo di importanza dell'obiettivo;
- \* una breve descrizione testuale.

L'ID è formato da una lettera iniziale (P o F), ad indicare se il requisito da soddisfare sia di tipo *Produttivo* o *Formativo*, e da un numero sequenziale.

L'aggettivo di importanza può essere: *Obbligatorio*, *Desiderabile* oppure *Facoltativo*, in base alla necessità che ha lo stesso di essere soddisfatto.

La breve descrizione testuale descrive nel modo più concreto e riassuntivo possibile l'obiettivo.

**Tabella 1.1:** Obiettivi dello stage

ID	Importanza	Descrizione
F1	Obbligatorio	Acquisizione delle competenze di base sulla famiglia di software denominata CRM.
F2	Obbligatorio	Acquisizione delle competenze di base sul software di sviluppo GWT.
F3	Desiderabile	Acquisizione di competenze avanzate sul linguaggio di programmazione utilizzato per lo sviluppo del prototipo.
P1	Obbligatorio	Analisi dei requisiti tecnici ed applicativi.
P2	Obbligatorio	Analisi dell'User Interface.
P3	Obbligatorio	Analisi degli Use Case.
P4	Obbligatorio	Sviluppo di un prototipo che implementi le stesse funzionalità del componente esistente.
P5	Facoltativo	Implementazione di nuove funzionalità di interazione con l'utente sul prototipo sviluppato.

### 1.2.3 Pianificazione del lavoro

In accordo con l'azienda, è stato redatto un piano di lavoro a granularità settimanale. Il piano, mostrato in tabella, descrive per ogni settimana di stage il lavoro di approfondimento e sviluppo necessari al raggiungimento degli obiettivi.

#### Settimana 1:

La prima settimana è stata volta all'introduzione nell'azienda, al concetto di CRM, all'installazione dell'ambiente di sviluppo ed ad una prima fase di formazione sul funzionamento del software JGalileo CRM.

#### Settimane 2 e 3:

Nella seconda settimana di stage ho approfondito la conoscenza del software JGalileo CRM e attuato l'analisi dei requisiti tecnici ed applicativi, che si è protratta fino alla fine della terza settimana.

**Settimane 4:**

La quarta settimana è stata dedicata all'analisi di varie alternative open-source per il successivo sviluppo del prototipo.

**Settimane 5-8:**

La seconda metà dello stage è stata interamente dedicata allo sviluppo del prototipo, utilizzando la tecnologia scelta durante il precedente periodo.

**Tabella 1.2:** Pianificazione del lavoro

Periodo	Dal	Al	Descrizione
Prima settimana	21-05	25-05	Ricerca, studio e documentazione per inquadramento del progetto. Introduzione al concetto di CRM ed al software JGalileo CRM
Seconda settimana	28-05	Al 1-06	Analisi dei requisiti applicativi e tecnici
Terza settimana	04-06	08-06	Analisi dei requisiti applicativi e tecnici
Quarta settimana	11-06	15-06	Ricerca degli ambienti di sviluppo open source soddisfacenti i requisiti richiesti e scelta dell'ambiente di sviluppo
Quinta settimana	18-06	22-06	Sviluppo prototipo
Sesta settimana	25-06	29-06	Sviluppo prototipo
Settima settimana	02-07	06-07	Sviluppo prototipo
Ottava settimana	09-07	13-07	Sviluppo prototipo

## 1.3 Analisi dei rischi

Ho voluto analizzare una serie di rischi che sarebbero potuti incorrere durante il periodo di stage. Sono riassunti nella tabella

**Tabella 1.3:** Analisi preventiva dei rischi

Descrizione	Trattamento	Rischio	
Prima settimana	21-05	25-05	
Seconda settimana	28-05	Al 1-06	Analisi dei requisiti applicativi e tecnici
Terza settimana	04-06	08-06	Analisi dei requisiti applicativi e tecnici
Quarta settimana	11-06	15-06	Ricerca degli ambienti di sviluppo open source soddisfacenti i requisiti richiesti e scelta dell'ambiente di sviluppo
Quinta settimana	18-06	22-06	Sviluppo prototipo
Sesta settimana	25-06	29-06	Sviluppo prototipo
Settima settimana	02-07	06-07	Sviluppo prototipo
Ottava settimana	09-07	13-07	Sviluppo prototipo

## 1.4 Obiettivi personali

Nell'intraprendere il mio percorso di stage, oltre agli obiettivi stabiliti nel Piano di Lavoro, avevo anche degli obiettivi personali da raggiungere, di seguito elencati:

- \* Conoscere uno dei rami lavorativi in cui è possibile inserirsi al termine del percorso di studi;
- \* Conoscere tecnologie nuove e non affrontate durante il percorso di studi;
- \* Confrontarmi con software di larga scala;
- \* Confrontarmi con altre persone già inserite nel mondo del lavoro;
- \* Migliorarmi grazie all'aiuto del tem di lavoro;
- \* Migliorarmi nella gestione di tempi/risorse nel contesto di un lavoro assegnatomi.

# Capitolo 2

## Processi e metodologie

*Brevissima introduzione al capitolo*

### 2.1 Processo sviluppo prodotto

# 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

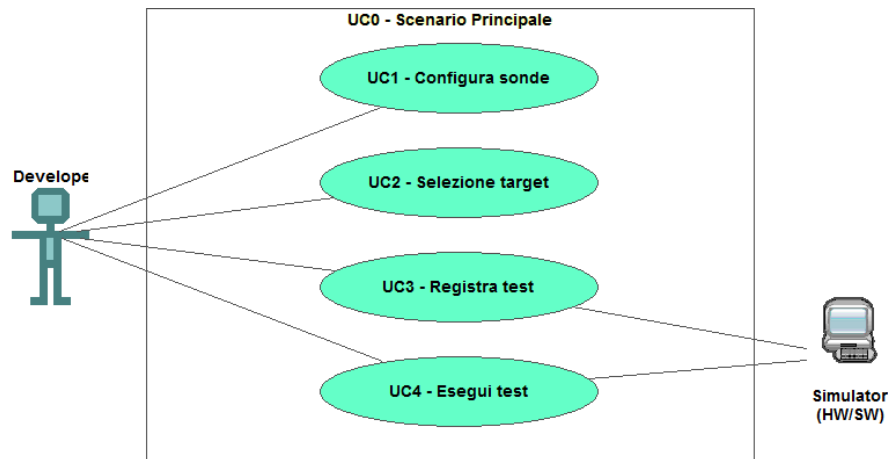
*Breve introduzione al capitolo*

### 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.

#### UC0: Scenario principale

**Attori Principali:** Sviluppatore applicativi.



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

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

**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 ??, ?? e ?? 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	-

## 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

**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	-



## 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