

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*^[g];
- * 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, Settembre 2018

Davide Stocco

Indice

1	Introduzione	2
1.1	L'azienda	2
1.2	L'offerta di Stage	3
1.2.1	Il progetto	4
1.2.2	Gli obiettivi	4
1.2.3	Pianificazione del lavoro	4
1.3	Analisi dei rischi	5
1.4	Obiettivi personali	6
2	Processi e metodologie	7
2.1	Tecnologie utilizzate	7
2.1.1	Java	7
2.1.2	Liferay	8
2.1.3	GWT	8
2.1.4	Apache Tomcat	9
2.1.5	Databases	10
2.1.6	Hibernate	10
2.1.7	DBeaver	10
2.1.8	JavaScript	10
2.1.9	IDE e Sistema Operativo	13
2.2	Vincoli implementativi	13
3	Descrizione dello stage	14
3.1	Introduzione al progetto	14
3.2	Dominio applicativo	14
3.2.1	Tipi di utenti	14
3.2.2	Funzionalità	14
3.3	Casi d'uso	15
3.3.1	Classificazione dei casi d'uso	16
3.3.2	Struttura dei casi d'uso	16
3.4	UC 1_G: Funzionalità amministratore	16
3.4.1	UC 1 - inserimento nuovo utente	16
3.5	UC 2_G: Funzionalità utente - inserimento	17
3.5.1	UC 2 - Autenticazione	17
3.5.2	UC 3 - Aggiunta lead	18
3.5.3	UC 4 - Aggiunta account	19
3.5.4	UC 5 - Aggiunta contatto	20
3.5.5	UC 6 - Aggiunta attività	20

3.5.6	UC 7 - Aggiunta opportunità	21
3.6	UC 3_G - Visualizzazione dettagli	21
3.6.1	UC 8 - Visualizzazione dettaglio lead	21
3.6.2	UC 9 - Visualizzazione dettaglio account	22
3.6.3	UC 10 - Visualizzazione dettaglio contatto	22
3.6.4	UC 11 - Visualizzazione dettaglio opportunità	23
3.7	UC 4_G - Azioni comuni	23
3.7.1	UC 12 - Salva	23
3.7.2	UC 13 - Modifica	24
3.7.3	UC 14 - Annulla modifiche	24
3.7.4	UC 15 - Elimina	25
3.7.5	UC 16 - Invia mail	25
3.7.6	UC 17 - Invia fax	25
3.8	Tracciamento dei requisiti	25
3.8.1	Struttura di un requisito	25
3.8.2	Tracciamento dei requisiti	26
4	Progettazione	29
4.1	Architettura preesistente	29
4.1.1	Visione generale	29
4.1.2	Portlet life cycle	30
4.2	Form portlet	31
4.2.1	Descrizione del flusso	32
5	Progettazione e codifica	37
5.1	Tecnologie e strumenti	37
5.2	Ciclo di vita del software	37
5.3	Progettazione	37
5.4	Design Pattern utilizzati	38
5.5	Codifica	38
6	Verifica e validazione	38
A	Appendice A	38
A.1	Funzionamento di Hibernate	38
A.2	Model View Controller	39
	Glossary	39

Elenco delle figure

1.1	Logo di Sanmarco Informatica	2
1.2	Logo di StageIT	3

2.1	Logo di Java	7
2.2	Logo di Liferay	8
2.3	Logo di Google Web Toolkit	9
2.4	Logo di Apache Tomcat	9
3.1	Caso d'uso generale-funzionalità amministratore	17
3.2	Caso d'uso generale-funzionalità utente	18
3.3	Caso d'uso generale 3 - visualizzazione dettagli dei dati già inseriti	22
3.4	Caso d'uso generale 4 - azioni comuni alle categorie sopradescritte	24
4.1	Schema generale di interconnessione tra le componenti	30
4.2	Diagramma di sequenza di ProcessAction	31
4.3	Diagramma di flusso della form preesistente- prima parte	33
4.4	Diagramma di flusso della form preesistente - seconda parte	34
4.5	Parte di un campo dati come rappresentato nel datasource	36
A.1	Schema del funzionamento di Hibernate	39
A.2	XML di un'entità Hibernate	39

Elenco delle tabelle

1.1	Obiettivi dello stage	5
1.2	Pianificazione del lavoro	5
1.3	Analisi preventiva dei rischi	6
3.2	Requisiti di qualità	28
3.3	Requisiti di vincolo	29

Capitolo 1

Introduzione

Introduzione al contesto applicativo.

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

Esempio di citazione in linea
Manifesto Agile. URL: <http://agilemanifesto.org/iso/it/>.

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^[6] 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/applicazioni 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 forma 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 mercato¹.

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.

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

¹queste ed altre tecnologie verranno discusse nel dettaglio nei capitoli seguenti.

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.

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	01-06	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
La scelta di una libreria JavaScript che non soddisfacesse gli scopi dello stage avrebbe significato una grande perdita di tempo e il dover ripartire da capo con lo sviluppo	Analisi approfondita delle alternative disponibili e dialogo con il Tutor aziendale per trovare la soluzione più adeguata	Alto
La mancanza di documentazione dovuta all'adozione della metodologia agile potrebbe portare ad allungare i tempi di comprensione delle componenti	Collaborazione da parte del tutor e del team di sviluppo nel caso ci siano chiarimenti da fornire	Alto
Dovendo interagire con un software già funzionante e molto grande, le parti da me sviluppate potrebbero creare conflitti	Evitare di modificare metodi che possano essere utilizzati da altre componenti	Basso

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

In questo capitolo verranno descritte le principali tecnologie che ho approfondito durante l'esperienza di stage.

2.1 Tecnologie utilizzate

Durante la mia esperienza di stage ho potuto prendere contatto con molte tecnologie differenti e che non avevo incontrato durante il corso di studi. Esse spaziano dall'ambiente server a quello client. L'approfondimento di tali tecnologie, specialmente nelle prime settimane di stage, è stato fondamentale per capire il funzionamento del software da modificare

2.1.1 Java



Figura 2.1: Logo di Java

Java è uno dei linguaggi di programmazione general-purpose più popolari al mondo. Rilasciato nel 1995, riprende molta della sintassi dal linguaggio C e C++, ma spostando parte delle responsabilità prima lasciate ai programmatori, come la gestione della memoria, alla *Java Virtual Machine (JVM)*: una macchina virtuale su cui viene eseguito tutto il codice Java.

La presenza di una macchina virtuale crea un livello aggiuntivo tra il sistema operativo e l'*IDE* di sviluppo: Questo permette al linguaggio Java di aderire al principio *Write*

Once Run Anywhere (WORA): Il codice compilato (bytecode) può essere eseguito da qualsiasi computer provvisto di una JVM, senza necessitare di ricompilazioni e perfino adattamenti del codice sorgente in base al sistema operativo presente sul computer. Java è inoltre molto utilizzato per eseguire applicazioni client-server, cioè applicazioni (Client) che per ottenere i dati necessari si appoggiano ad un fornitore (Server), che recupera per loro i dati necessari, in maniera del tutto trasparente al client e quindi all'utente.

Java dispone di una libreria proprietaria specializzata, ma in JGalileoCRM tale libreria è sostituita da *Liferay*.

2.1.2 Liferay



Figura 2.2: Logo di Liferay

Liferay è una tecnologia *enterprise portal* open source, realizzato in Java. Per *enterprise portal* si intende un sistema informatico evoluto, in grado di integrare informazioni, processi e persone allo scopo di fornire valore aggiunto in termini di:

- * Gestione del *Single Sign On*;
- * Semplice personalizzazioni ad hoc per ogni cliente;
- * Analisi delle pagine, in termini di accessi, click, download molto semplice;
- * Integrazione tra funzionalità e dati di diversi sistemi in nuove componenti definite [portlet](#).

Le portlets sono il cuore del sistema di Liferay. Esse infatti permettono di concentrare lo sviluppo solamente sulla gestione della funzionalità principale, lasciando a liferay la gestione degli accessi, dei menù di navigazione e degli altri componenti globali dell'applicazione.

2.1.3 GWT

GWT, acronimo di *Google Web Toolkit* è un insieme di tool open source che permette la creazione ed il mantenimento di complesse applicazioni front-end JavaScript scritte in Java.

GWT infatti si occupa di tradurre il codice scritto in Java in codice JavaScript, interpretabile da tutti i moderni browsers Tutto il codice Java può essere compilato ed eseguito grazie ai file Ant inclusi. Ant è un progetto open source della Apache foundation, volto ad automatizzare il processo di build. è simile al comando make di



Figura 2.3: Logo di Google Web Toolkit

Unix, ma scritto in Java.

Il plug-in di Google per Eclipse (IDE in uso presso Sanmarco Informatica) è molto completo, offrendo la possibilità di creare progetti, farne il debug, il testing, meccanismi di validazione e di controllo della sintassi.

2.1.4 Apache Tomcat



Figura 2.4: Logo di Apache Tomcat

Apache Tomcat è un web server, cioè un' applicazione web che, in esecuzione su di un server, gestisce le richieste di trasferimento tra le varie pagine web di un client.

In particolare, Tomcat opera utilizzando servlet, cioè oggetti scritti in Java molto usati nella generazione di pagine web dinamiche. Queste servlet, in JGalileoCRM non vengono direttamente scritte in Java, ma sono scritte con *JavaServer Pages (JSP)*:

JSP è una tecnologia di programmazione web, scritta in Java, che si basa sull'uso di speciali tag all'interno di una pagina HTML, con cui possono essere chiamate funzioni scritte in linguaggio Java o JavaScript. A runtime, le pagine JSP vengono tradotte automaticamente in servlet utilizzabili da Tomcat.

Il vantaggio principale di questa tecnologia rispetto, ad esempio, a [PHP](#), consiste nel poter scrivere tutto il codice, frontend e backend in un solo linguaggio di programmazione: Java.

Inoltre permette la creazione di applicazioni web dinamiche, rispetto all'utilizzo di codice HTML statico.

2.1.5 Databases

Un database, o base di dati, è un insieme di dati omogeneo memorizzato in un elaboratore, che può essere interrogato attraverso uno dei linguaggi di interrogazione esistenti, con lo scopo di ottenere una parte dei dati memorizzati. JGalileoCRM utilizza due database differenti per gestire i propri dati:

2.1.5.1 Database SQL

Il primo database utilizzato dal software sopracitato è un comune database [SQL](#): esso è un database relazionale, cioè opera creando tabelle che vengono messe in relazione tra loro tramite gli attributi inseriti nelle tabelle stesse.

Questo database è utilizzato per la gestione di tutti i dati diversi dai dati personali dei clienti e dei contatti.

2.1.5.2 Database AS400

AS/400 (Application System 400) è un minicomputer sviluppato a partire dal 1988 dall'IBM per usi prevalentemente aziendali, come supporto del sistema informativo gestionale.

Il punto di forza sta nel database integrato con il sistema operativo, che permette la gestione dei dati attraverso una suite di programmi e librerie altamente specializzati. Attualmente consente di eseguire tutte le operazioni disponibili su di un comune server web, grazie ai continui aggiornamenti che hanno portato, ad esempio, all'installazione di PHP direttamente a livello di sistema operativo. Questo database viene usato, in Sanmarco Informatica, per contenere tutti i dati degli utenti, sia interni che esterni, nonché i dati relativi ai contatti.

2.1.6 Hibernate

Hibernate è una piattaforma [middleware](#) open-source per gestire la persistenza dei dati in un database.

è largamente utilizzato per la gestione dei dati di applicazioni web scritte in Java, in quanto i dati vengono rappresentati attraverso degli oggetti Java chiamati *entità*. Un'entità hibernate si sostituisce logicamente alla tabella reale del database. In questo modo il programmatore può operare sul database come fosse un oggetto Java, semplificando di molto le operazioni di lettura/scrittura e di modifica delle tabelle stesse.

2.1.7 DBeaver

DBeaver è un client SQL, con anche la funzione di tool di amministrazione.

La sua applicazione desktop è scritta in Java e si basa sulla piattaforma Eclipse.

Dbeaver consente la visualizzazione grafica delle tabelle del database SQL sopra citato ed inoltre su di esse è possibile eseguire queries scritte in appositi file di script.

2.1.8 JavaScript

JavaScript è un linguaggio di scripting orientato agli oggetti ed agli eventi.

Viene utilizzato principalmente come linguaggio per la *logica di presentazione* di applicazioni web. Ciò consiste nella creazione di [script](#), scatenati dall'utente per mezzo

di strumenti quali mouse e tastiera, che producono effetti dinamici ed interattivi lato client, cioè nell'interfaccia utente. Questo linguaggio eredita la sintassi dal sopracitato Java (derivato comunque dal linguaggio C), ma differisce sostanzialmente da esso per alcuni motivi:

- * JavaScript è un linguaggio interpretato: ciò significa che non è necessaria la compilazione perché esso venga eseguito, bensì sarà il browser che, a runtime, interpreta il codice ed esegue i calcoli necessari;
- * a differenza di Java, javascript è debolmente tipizzato: ciò significa che una variabile può assumere diversi tipi, a seconda del suo utilizzo;
- * Javascript è un linguaggio debolmente orientato all'ereditarietà tra oggetti, altro aspetto dai cui differisce in maniera sostanziale da Java.

2.1.8.1 Analisi delle alternative

Durante la mia esperienza di stage era richiesto, come illustrerò dettagliatamente nel capitolo successivo, l'analisi e la successiva scelta di librerie JavaScript open-source da impiegare nella reimplementazione della componente form di JGalileo CRM, con campi che fossero creati dinamicamente a partire da file JSON.

Ho impiegato circa 40 ore di lavoro per documentarmi sulle varie librerie oggi esistenti, e mi sono focalizzato sulle librerie che seguono:

2.1.8.2 React

React è una libreria JavaScript open-source sviluppata da Facebook a partire dal 2013. È utilizzata, oltre che per Facebook stesso, per una moltitudine di applicazioni web come WhatsAppWeb, Netflix, Aribnb, BBC,...

Le principali caratteristiche di React sono:

- * **One way data binding:** Significa che l'HTML, quindi la pagina visibile all'utente, non è in grado di modificare il componente stesso. L'unico modo per modificare un componente è scatenare un evento che modifichi il componente, che a sua volta renderizzerà la modifica sullo schermo.
- * **VirtualDOM:** React opera su di una rappresentazione del [DOM](#), ciò vuol dire che il programmatore può sviluppare pensando che ad ogni cambiamento la pagina venga interamente renderizzata nuovamente: in realtà React valuta le differenze tra il DOM reale e quello virtuale, renderizzando in maniera efficiente solamente le parti interessate al cambiamento.

Alcuni aspetti negativi comprendono invece:

- * **Consumo di risorse:** a causa del virtualDOM, sono necessarie molte risorse per l'esecuzione, specialmente in termini di RAM da parte del browser;
- * **Difficoltà con le form:** I valori dei campi dati delle form sono passati utilizzando dei riferimenti (a causa del one way data flow descritto in precedenza), ciò va contro le *best practices* ed, in form molto grandi, causa sensibili peggioramenti in termini di prestazioni.

2.1.8.3 Angular

Angular è un framework, cioè un'infrastruttura per la creazione di applicazioni composta da un'insieme di funzionalità, sviluppato da Google e disponibile in due versioni: AngularJS ed Angular.

AngularJS viene rilasciato nel 2012 e si dichiara, citando la documentazione ufficiale

quello che HTML avrebbe dovuto essere se fosse stato progettato per sviluppare applicazioni.

AngularJS ha quindi l'obiettivo di esaltare l'aspetto dichiarativo dell'HTML da un lato, e fornire degli strumenti per la creazione di componenti per la gestione della logica applicativa di un'applicazione.

Le principali caratteristiche comprendono:

- * **Supporto al pattern MVC;**
- * **Two ways data binding:** La pagina HTML modifica direttamente lo stato del componente, che viene realizzato mediante l'uso di controller;
- * **Dependency injection.**

Nonostante fosse ormai uno dei framework più adottati a livello mondiale per costruire [SPA](#), Google ha deciso di far uscire, nel 2016, una versione (chiamata genericamente Angular oppure Angular 2+) che modifica radicalmente il framework, tanto da non essere compatibile con AngularJS.

Questo cambiamento, dapprima molto criticato dalla comunità di sviluppatori, non ha inficiato sulla popolarità di Angular, che rimane anche nella nuova versione uno dei framework più utilizzati.

Angular 2+: La seconda versione di Angular si differenzia con la precedente per queste caratteristiche:

- * **typescript:** Angular2+ è stato scritto in TypeScript, una sorta di super-set di JavaScript a cui vengono aggiunti costrutti come classi, interfacce e moduli.
- * **Sparisce il two ways data binding:** Quello che era stato il punto di forza di AngularJS si è rivelato una debolezza in termini di prestazioni e soprattutto di memory leak. Resta comunque attivabile quando necessario.
- * **Componenti:** spariscono l'idea di scope e controllers, tutta la logica di un componente un è racchiusa all'interno di un componente, esportato poi da un modulo.

2.1.8.4 Vue.js

Vue.js è un framework rilasciato nel 2014 da Evan You, ex dipendente Google, con l'intento di prendere solo le parti migliori di AngularJS per creare qualcosa di molto più leggero.

è stato sviluppato soprattutto per la costruzione di interfacce utente, ma comunque è possibile creare intere [SPA](#).

Vue.js prende spunto sia da AngularJS (two way binding ottimizzato) che da React (VirtualDOM, componenti).

La diffusione relativamente ridotta rende difficoltosa la ricerca della soluzione a problemi che si presenteranno durante lo sviluppo.

2.1.8.5 Scelta finale

Nella scelta finale del framework sono stati presi in considerazione i pregi e difetti illustrati sopra, naturalmente riportati all'obiettivo finale dello stage, ma anche i vincoli personali che mi sono imposto ed i vincoli aziendali che mi sono stati imposti.

- * **Angular:** La prima scelta ricadeva su Angular2+, per la grande diffusione e per le API specifiche per le form, ma il vincolo aziendale che mi è stato imposto è stato quello di non appesantire troppo il software, riutilizzando se possibile i framework già presenti.
Essendo AngularJS già utilizzato in alcune [portlet](#), la mia scelta è alla fine ricaduta su quello, anche a causa dell'impossibilità che hanno i due framework a coesistere;
- * **React:** Ho scartato l'utilizzo di questa libreria a causa della già citata mancanza di soluzioni ad-hoc per le form e perché ho già utilizzato questa tecnologia durante lo sviluppo del progetto di ingegneria del software;
- * **Vue:** Ho scartato Vue.js soprattutto a causa del vincolo che mi è stato imposto, consideravo affascinante l'idea di cimentarmi con un linguaggio nuovo e di crescente popolarità.

2.1.9 IDE e Sistema Operativo

Sanmarco informatica utilizza l'IDE Eclipse nella versione 4.4 (Luna), mentre per quanto riguarda il sistema operativo ho sviluppato con Windows 7 Professional, ma alcuni colleghi utilizzano indifferentemente macOS.

2.2 Vincoli implementativi

Come già anticipato, mi sono stati imposti alcuni vincoli da rispettare durante l'esperienza di stage:

- * Tutte le tecnologie eventualmente utilizzate avrebbero necessariamente dovuto essere *open-source*;
- * Evitare il più possibile di appesantire ulteriormente il software con nuove librerie o framework, ma possibilmente riutilizzare quelli già in uso.

Capitolo 3

Descrizione dello stage

In questo capitolo descriverò in maniera approfondita lo scopo dello stage, focalizzandomi sugli obiettivi da raggiungere e le metodologie per farlo. Seguirà poi una descrizione dettagliata dei casi d'uso di interesse.

3.1 Introduzione al progetto

3.2 Dominio applicativo

3.2.1 Tipi di utenti

JGalileo CRM è stato pensato per essere utilizzato da svariate tipologie di utenti: i casi d'uso seguiranno solamente i due utenti più importanti:

- * **amministratore:** che ha il potere di creare nuovi utenti e configurare l'interfaccia finale aggiungendo e togliendo [portlet](#). Inoltre può accedere al pannello di controllo e monitorare la lista di utenti, modificarne i permessi e visualizzare svariate statistiche di utilizzo del prodotto;
- * utente semplice, cui è permesso solamente utilizzare il software, senza aggiungere o togliere [portlet](#) e naturalmente senza avere la possibilità di creare altri utenti.

Quest'ultima è la tipologia di utenti più comune, infatti la clientela di JGalileo CRM è composta solamente da utenti semplici, mentre solamente i membri del team di sviluppo possiedono i permessi di amministratore.

3.2.2 Funzionalità

Le funzionalità prese in esame si sviluppano soprattutto sull'interazione tra l'utente semplice e la form la cui creazione era l'obiettivo del mio stage. Quindi i casi d'uso riguarderanno principalmente:

- * **Inserimento di un nuova categoria di clienti;**
- * **Inserimento di attività ed opportunità;**

- * **visualizzazione dettagliata dei clienti già inseriti;**
- * **visualizzazione dettagliata delle attività ed opportunità già inserite;**
- * **modifica e salvataggio dei dati;**
- * **invio di email, fax e newsletter.**

In particolare, le categorie di clienti inseribili tramite form sono:

- * **Leads:** Sono persone ed aziende che possono avere interesse ai prodotti e servizi dell'utente. Anche un primo contatto, come ad esempio un biglietto da visita, è considerato un lead;
- * **Accounts:** Contengono i dati di un'azienda con cui è già presente un qualche tipo di relazione commerciale, anche solo una risposta d'acquisto;
- * **Contatti:** I contatti consistono in persone fisiche con cui è già presente un qualche tipo di relazione commerciale. Spesso account e contatto sono in relazione tra di loro, ma è anche possibile che un contatto non abbia nessun account associato (ad esempio un privato).

mentre per attività ed opportunità si intende:

- * **attività:** un'attività riguarda qualsiasi tipo di operazione ed evento con lo scopo di ottenere un ritorno in termini di visibilità ai clienti ed alle aziende partner. Tra le attività si inseriscono fiere, esposizioni, eventi, cene,...;
- * **opportunità:**

Per quanto riguarda la parte di amministrazione, verrà illustrata solamente la procedura di inserimento di un nuovo utente.

3.3 Casi d'uso

I casi d'uso (use case) sono una tecnica dell'ingegneria del software per ottenere un'analisi precisa e senza ambiguità dei requisiti di un sistema, con l'obiettivo di perseguire la creazione di software di qualità.

I casi d'uso sono solitamente rappresentati in forma testuale, attraverso la descrizione dettagliata del caso d'uso stesso in termini di attori coinvolti, pre e post condizioni, e da una rappresentazione grafica, definita Use Case Diagram, con l'ausilio di un altro linguaggio, [UML](#).

Tutti i casi d'uso saranno qui presentati attraverso descrizione testuale, mentre la rappresentazione grafica verrà utilizzata solamente per gli scenari più generali.

I casi d'uso qui riportati non si riferiscono all'intero software a causa della sua grande complessità ed ampiezza d'utilizzo, ma solamente agli scenari principali che, direttamente od indirettamente, sono influenzati dal codice da me scritto durante l'esperienza di stage.

3.3.1 Classificazione dei casi d'uso

Ogni caso d'uso è classificato secondo la seguente convenzione:

UC[codice]

Dove [codice] è un codice numerico che identifica univocamente il caso d'uso.

Esso è sequenziale e gerarchico, dunque se ad esempio il caso d'uso "X" necessita di un ulteriore livello di dettaglio si procede individuando i sotto-casi d'uso "X.Y", "X.Y.Z" etc.. dove:

- * **X**: il codice identificativo del caso d'uso padre, solitamente generico e difficilmente descrivibile nel dettaglio;
- * **Y**: codice figlio, identifica un caso d'uso più particolare rispetto al padre (che lo contiene).
- * **Z**: codice nipote, individua lo scenario più particolare possibile.

X parte con indice 1 e valore crescente, mentre Y e Z partono dall'indice 0 con valore crescente.

Indicherò con il suffisso “_G” tutti quei casi d'uso di alto livello, a segnalare che si tratta di una visione generale del contesto.

3.3.2 Struttura dei casi d'uso

Ogni caso d'uso verrà descritto in maniera testuale, utilizzando la seguente struttura:

- * **Attori**: Gli attori comprendono le entità umane che interagiscono con il sistema. Nella fattispecie, vengono distinti tre tipologie di attori:
 - **Amministratore**: Questa tipologia di attore è quella riservata solamente agli sviluppatori del prodotto;
 - **Utente non autenticato**: indica un attore non ancora autenticato nel sistema;
 - **Utente autenticato**, indicato anche semplicemente come **Utente**, indica un utente non amministratore che viene riconosciuto dal sistema e può quindi usufruirne.
- * **Pre-condizione**: Indica le condizioni che devono necessariamente essere soddisfatte affinché sia possibile l'interazione dell'attore con lo specifico caso d'uso;
- * **Post-condizione**: Indica le condizioni in cui l'attore si verrà a trovare dopo la fine dell'interazione con lo specifico caso d'uso;
- * **Descrizione**: Riporta una breve descrizione testuale del caso d'uso.

3.4 UC 1_G: Funzionalità amministratore

3.4.1 UC 1 - inserimento nuovo utente

- * **Descrizione**: l'amministratore può aggiungere un nuovo utente inserendo i seguenti campi nell'apposita form:

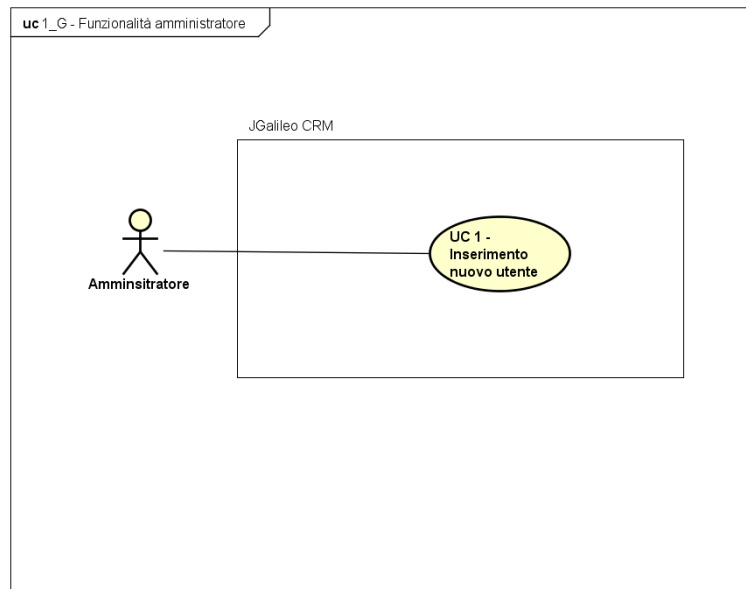


Figura 3.1: Caso d'uso generale-funzionalità amministratore

- nome;
- cognome;
- titolo;
- data di nascita;
- sesso;
- occupazione.

- * **Attore:** Utente amministratore;
- * **Pre-condizione:** L'amministratore ha già effettuato l'accesso tramite inserimento di username e password, ed ha raggiunto il pannello di amministrazione;
- * **Post-condizione:** è stato inserito un nuovo utente.

3.5 UC 2_G: Funzionalità utente - inserimento

I casi d'uso qui riportati si riferiscono all'inserimento di nuovi dati nel sistema

Negli UC 3, 4, 5, 6, 7 non vengono riportati tutti i campi inseribili, in quanto, per ogni singola form, si hanno almeno 40 campi differenti inseribili.

3.5.1 UC 2 - Autenticazione

- * **Descrizione:** per l'autenticazione è necessario inserire nel sistema:
 - **nome utente;**
 - **password.**

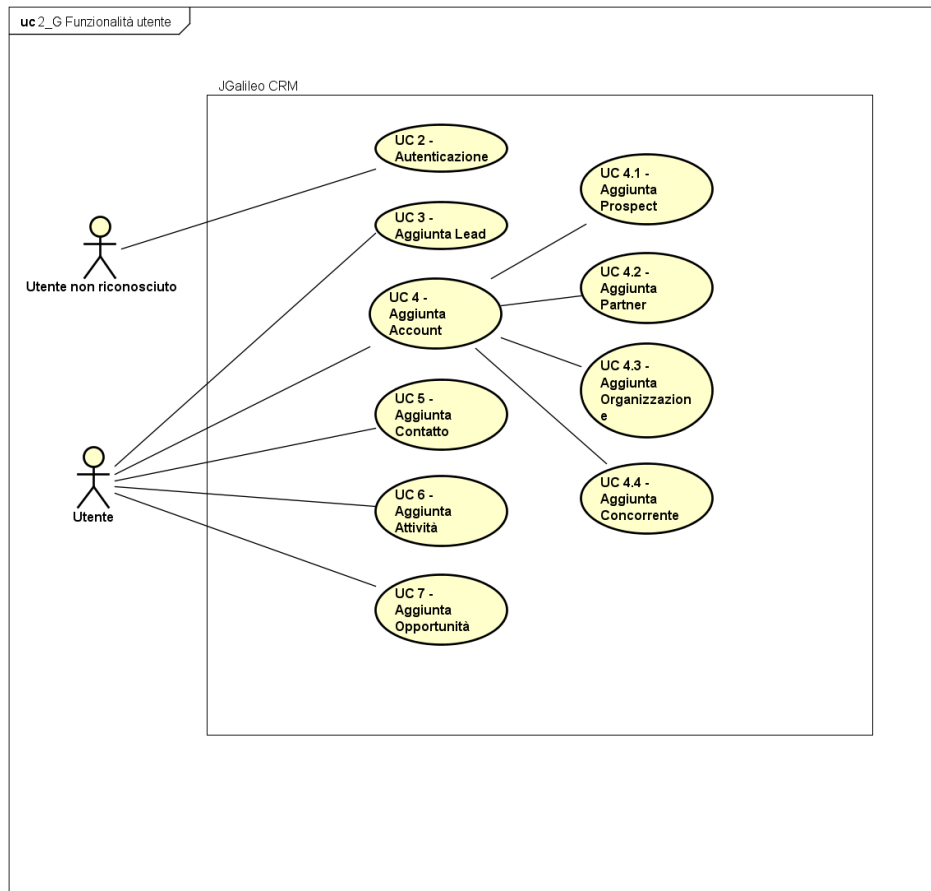


Figura 3.2: Caso d'uso generale-funzionalità utente

- * **Attore:** Utente non autenticato;
- * **Pre-condizione:** Un utente amministratore deve aver aggiunto l'utente che sta per effettuare l'accesso affinché l'autenticazione vada a buon fine;
- * **Post-condizione:** l'utente viene autenticato e può utilizzarne le funzionalità del prodotto in base ai suoi permessi.

3.5.2 UC 3 - Aggiunta lead

- * **Descrizione:** un utente può aggiungere un lead al suo insieme di potenziali clienti. Per farlo deve inserire alcune informazioni obbligatorie, come:

- **cognome;**
- **nome della società.**

e molte altre facoltative, ma che sono molto importanti al fine di avere una rapida e completa panoramica del potenziale cliente. Tra queste ci sono:

- **email;**

- indirizzo dell'ufficio;
- descrizione del lead;
- numero di cellulare;
- provenienza del lead.

* **Attore:** Utente autenticato;

* **Pre-condizione:** Un utente deve aver eseguito l'accesso ed essersi portato alla pagina di inserimento lead;

* **Post-condizione:** il nuovo lead contenente le informazioni inserite viene salvato [UC 12] nel sistema ed è disponibile all'utente.

3.5.3 UC 4 - Aggiunta account

* **Descrizione:** un utente può aggiungere un account alla lista di clienti. Un account può essere di vari tipi, come:

- **Prospect** (UC 4.1): un prospect rappresenta una potenziale azienda cliente, con la quale non si è ancora aperto alcun tipo di rapporto commerciale;
- **Partner** (UC 4.2): un partner consiste in un'azienda con cui si è stabilito un duraturo rapporto di scambi, eventualmente anche non solo commerciali;
- **Organizzazione** (UC 4.3): un'organizzazione consiste in un'insieme di persone e mezzi, volti ad uno stesso obiettivo comune;
- **Concorrente** (UC 4.4): questo tipo di account si riferisce ad un'azienda che opera nello stesso settore del cliente, in concorrenza con esso.

Questi tipi di account hanno forme che utilizzano campi dati anche molto diversi tra loro, a causa della differente e talvolta profonda natura che li connota, ma anche taluni campi in comune, come:

- Ragione sociale;
- indirizzo;
- numero di telefono;
- città;
- partita IVA.

* **Attore:** Utente autenticato;

* **Pre-condizione:** Un utente deve aver eseguito l'accesso ed essersi portato alla pagina di inserimento account;

* **Post-condizione:** il nuovo account contenente le informazioni inserite viene salvato nel sistema [UC 12] ed è disponibile all'utente.

3.5.4 UC 5 - Aggiunta contatto

* **Descrizione:** un utente può aggiungere un contatto al sistema. Per farlo deve inserire alcune informazioni obbligatorie, come:

- **cognome;**
- **account da associare al contatto.**

e molte altre facoltative, tra le quali:

- **email;**
- **indirizzo dell'ufficio;**
- **qualifica del contatto;**
- **stabilimento di lavoro del contatto.**

* **Attore:** Utente autenticato;

* **Pre-condizione:** Un utente deve aver eseguito l'accesso ed essersi portato alla pagina di inserimento contatto;

* **Post-condizione:** il nuovo contatto contenente le informazioni inserite viene salvato nel sistema [UC 12] ed è disponibile all'utente.

3.5.5 UC 6 - Aggiunta attività

* **Descrizione:** un utente può aggiungere un'attività alla lista di attività già inserite in precedenza. Per farlo deve inserire alcune informazioni obbligatorie, come:

- **descrizione:** una piccola descrizione testuale dell'attività;

e molte altre facoltative, tra le quali:

- **sede della visita;**
- **account e contatti associati;**
- **data d'inizio;**
- **data di fine.**

* **Attore:** Utente autenticato;

* **Pre-condizione:** Un utente deve aver eseguito l'accesso ed essersi portato alla pagina di inserimento attività;

* **Post-condizione:** la nuova attività contenente le informazioni inserite viene salvata nel sistema [UC 12] ed è disponibile all'utente.

3.5.6 UC 7 - Aggiunta opportunità

- * **Descrizione:** un utente può aggiungere un'opportunità alla lista di opportunità create in precedenza. Per farlo deve inserire alcune informazioni obbligatorie, come:

- nome utente;
- password.

e molte altre facoltative, tra le quali: s

- nome utente;
- password.

- * **Attore:** Utente autenticato;
- * **Pre-condizione:** Un utente deve aver eseguito l'accesso ed essersi portato alla pagina di inserimento opportunità;
- * **Post-condizione:** la nuova opportunità contenente le informazioni inserite viene salvata nel sistema [UC 12] ed è disponibile all'utente.

3.6 UC 3_G - Visualizzazione dettagli

Questi casi d'uso si riferiscono alla visualizzazione ed eventuale modifica di schede di leads, account, contatti ed opportunità già inserite.

3.6.1 UC 8 - Visualizzazione dettaglio lead

- * **Descrizione:** un utente può vedere nel dettaglio le informazioni inserite a proposito di un cliente lead. Può eventualmente aggiornarne le informazioni, eliminarlo oppure mandare una mail od un fax, come evidenziato negli [UC 12], [UC 13], [UC 14], [UC 15], [UC 16] ed [UC 17].
- * **Attore:** Utente autenticato;
- * **Pre-condizione:** Un utente deve aver eseguito l'accesso, essersi portato alla pagina riguardante i lead ed averne selezionato uno;
- * **Post-condizione:** il lead eventualmente modificato viene salvato nel sistema per una prossima interazione.

3.6.1.1 UC 8.1 - Conversione lead

- * **Descrizione:** un utente può convertire il lead: In fase di inserimento, infatti, un lead viene di default salvato come "non convertito".
- * **Attore:** Utente autenticato;
- * **Pre-condizione:** Un utente deve aver eseguito l'accesso, essersi portato alla pagina riguardante i lead, averne selezionato uno ed essere quindi entrato nella pagina del dettaglio;
- * **Post-condizione:** il lead viene convertito e le informazioni riguardo ad esso non sono più modificabili.

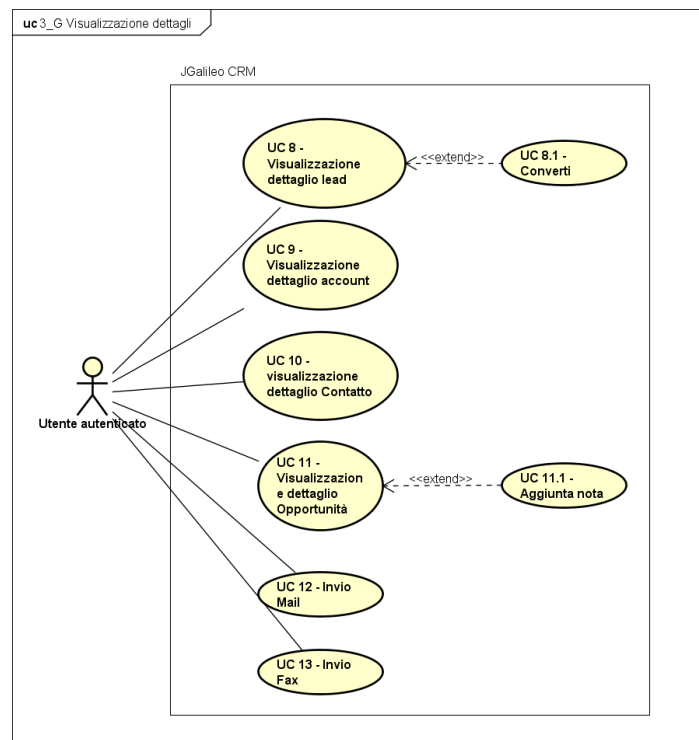


Figura 3.3: Caso d'uso generale 3 - visualizzazione dettagli dei dati già inseriti

3.6.2 UC 9 - Visualizzazione dettaglio account

- * **Descrizione:** un utente può vedere nel dettaglio le informazioni relative ad un account in particolare. Può eventualmente aggiornarne le informazioni, eliminarlo oppure mandare una mail od un fax, come evidenziato negli [UC 12], [UC 13], [UC 14], [UC 15], [UC 16] ed [UC 17].
- * **Attore:** Utente autenticato;
- * **Pre-condizione:** Un utente deve aver eseguito l'accesso, essersi portato alla pagina relativa agli account ed averne selezionato uno;
- * **Post-condizione:** l'account eventualmente modificato viene salvato nel sistema per una prossima interazione.

3.6.3 UC 10 - Visualizzazione dettaglio contatto

- * **Descrizione:** un utente può vedere le informazioni relative ad un contatto precedentemente inserito nel sistema e può eventualmente modificarlo, inviare mail o fax, come evidenziato in [UC 12], [UC 13], [UC 14], [UC 15], [UC 16] ed [UC 17].
- * **Attore:** Utente autenticato;

- * **Pre-condizione:** Un utente deve aver eseguito l'accesso, essersi portato alla pagina di inserimento contatto ed averne selezionato uno;
- * **Post-condizione:** il contatto eventualmente modificato viene salvato nel sistema per una prossima interazione.

3.6.4 UC 11 - Visualizzazione dettaglio opportunità

- * **Descrizione:** un utente può vedere ed eventualmente modificare le informazioni riguardanti una specifica opportunità. Le azioni disponibili per le opportunità sono descritte nei casi d'uso [UC 12], [UC 13], [UC 14], [UC 15], [UC 16] ed [UC 17].
- * **Attore:** Utente autenticato;
- * **Pre-condizione:** Un utente deve aver eseguito l'accesso, essersi portato nella pagina relativa alle opportunità ed averne selezionata una;
- * **Post-condizione:** l'opportunità eventualmente aggiornata viene salvata nel sistema per una successiva interazione.

3.6.4.1 UC 11.1 - Aggiunta nota

- * **Descrizione:**
- * **Attore:**
- * **Pre-condizione:**
- * **Post-condizione:**

3.7 UC 4_G - Azioni comuni

Questo paragrafo si riferisce alle azioni che è possibile compiere sulle categorie di clienti come lead, account e contatti e sulle schede di attività ed opportunità. // La scelta di riportarle come caso d'uso indipendenti deriva dalla volontà di evitare ripetizioni verbose e migliorare la leggibilità dei diagrammi [UML](#). Per facilitare il riferimento ad un qualsiasi lead, account, contatto, attività ed opportunità precedentemente inserito nel sistema oppure in fase di inserimento verrà utilizzato il termine **scheda**.

3.7.1 UC 12 - Salva

- * **Descrizione:** un utente può confermare di voler inserire i dati appena immessi nel sistema o salvare le modifiche fatte ad una scheda.
in particolare i dati vengono salvati nel database AS400.
- * **Attore:** Utente autenticato;
- * **Pre-condizione:** Un utente deve aver eseguito l'accesso, essersi portato ad una pagina di inserimento o di visualizzazione dettaglio ed avere inserito le informazioni obbligatorie oppure modificato almeno un campo rispetto ad una scheda preesistente;
- * **Post-condizione:** viene notificato il corretto inserimento nel sistema oppure la corretta modifica di dati precedentemente inseriti.

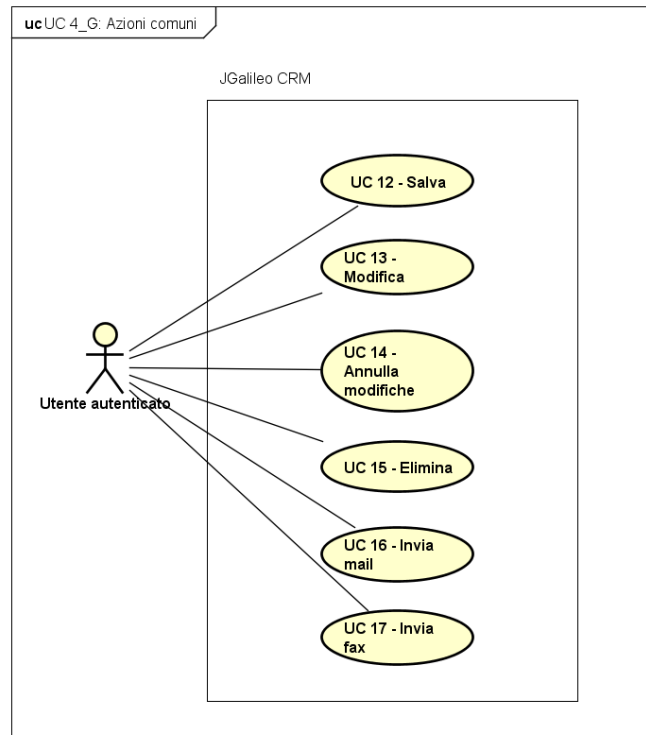


Figura 3.4: Caso d'uso generale 4 - azioni comuni alle categorie sopradescritte

3.7.2 UC 13 - Modifica

- * **Descrizione:** un utente può modificare le informazioni riguardanti una specifica scheda.
- * **Attore:** Utente autenticato;
- * **Pre-condizione:** Un utente deve aver eseguito l'accesso ed avere aperto una specifica scheda di suo interesse;
- * **Post-condizione:** l'utente è ora abilitato alla modifica dei campi su cui è premessa la modifica.

3.7.3 UC 14 - Annulla modifiche

- * **Descrizione:** un utente può annullare le modifiche eventualmente apportate ad una scheda, riportandola allo stato in cui è salvata sul database;
- * **Attore:** Utente autenticato;
- * **Pre-condizione:** Un utente deve aver eseguito l'accesso, avere aperto una specifica scheda di suo interesse ed averne modificato almeno un campo;
- * **Post-condizione:** la scheda viene ripulita da tutte le modifiche e ritorna quindi allo stato in cui è stata recuperata dal database.

3.7.4 UC 15 - Elimina

- * **Descrizione:** un utente può eliminare una scheda precedentemente inserita;
- * **Attore:** Utente autenticato;
- * **Pre-condizione:** Un utente deve aver eseguito l'accesso ed avere aperto una specifica scheda di suo interesse;
- * **Post-condizione:** I dati relativi alla scheda in esame vengono eliminati dal database e non sono quindi più disponibili.

3.7.5 UC 16 - Invia mail

- * **Descrizione:** un utente può inviare una email all'indirizzo email presente nella scheda, se questo è stato inserito;
- * **Attore:** Utente autenticato;
- * **Pre-condizione:** Un utente deve aver eseguito l'accesso ed avere aperto una specifica scheda di suo interesse;
- * **Post-condizione:** L'utente viene reindirizzato ad una pagina in cui può scrivere la mail e può, tramite una form, inserire ulteriori informazioni.

3.7.6 UC 17 - Invia fax

- * **Descrizione:** un utente può inviare un fax al numero di fax presente nella scheda, se questo è stato inserito;
- * **Attore:** Utente autenticato;
- * **Pre-condizione:** Un utente deve aver eseguito l'accesso ed avere aperto una specifica scheda di suo interesse;
- * **Post-condizione:** L'utente viene reindirizzato ad una pagina in cui può scrivere il fax e può, tramite una form, inserire ulteriori informazioni.

3.8 Tracciamento dei requisiti

3.8.1 Struttura di un requisito

Ogni requisito identificato è stato classificato come segue:

R[Importanza][Classificazione][Identificativo]

- * **Importanza:** Specifica il grado di necessità che il requisito possiede, si articola in:
 - **O (Obbligatorio):** Il suo soddisfacimento è essenziale alla buona riuscita del progetto;
 - **D (Desiderabile):** Il suo soddisfacimento non è necessario ma offre funzionalità tali da renderlo uno dei primi requisiti da soffisfare in sviluppi successivi;

- **F (Funzionale)**: Il valore aggiunto dato dal soddisfacimento di questo requisito non è così importante, quindi prima di soddisfare il requisito è consigliata un'analisi di tempi e costi per evitare ritardi nella consegna e/o costi superiori a quelli preventivati.

* **Classificazione**: Indica il tipo del requisito, in termini di finalità dello stesso:

- **F (Funzionali)**: indica una funzionalità che il prodotto deve avere;
- **Q (Qualità)**: indica un requisito che riguarda l'aspetto qualitativo del prodotto;
- **V (Vincolo)**: indica un vincolo che deve essere rispettato durante lo sviluppo del prodotto.

* **Identificativo**: Un codice numerico crescente a partire da 1 e che identifica un requisito in modo univoco.

3.8.2 Tracciamento dei requisiti

Le tabelle XXX e seguenti illustrano il codice del requisito, una breve descrizione testuale e lo stato di completamento alla fine dell'esperienza di stage.

Requisito	Descrizione	Stato
ROF01	Un utente può compilare la form per l'inserimento di un nuovo lead	Completato
ROF02	Un utente può salvare un nuovo lead	Completato
ROF03	Il sistema, in fase di salvataggio, deve validare il nuovo lead	Completato
ROF04	Un utente può compilare la form per l'inserimento di un nuovo prospect	Completato
ROF05	Un utente può salvare un nuovo prospect	Completato
ROF07	Il sistema, in fase di salvataggio, deve validare il nuovo prospect	Completato
ROF07	Un utente può compilare la form per l'inserimento di un nuovo partner	Completato
ROF08	Un utente può salvare un nuovo partner	Completato
ROF09	Il sistema, in fase di salvataggio, deve validare il nuovo partner	Completato
ROF10	Un utente può compilare la form per l'inserimento di una nuova organizzazione	Completato
ROF11	Un utente può salvare una nuova organizzazione	Completato
ROF12	Il sistema, in fase di salvataggio, deve validare la nuova organizzazione	Completato
ROF13	Un utente può compilare la form per l'inserimento di un nuovo concorrente	Completato
ROF14	Un utente può salvare un nuovo concorrente	Completato
ROF15	Il sistema, in fase di salvataggio, deve validare il nuovo concorrente	Completato
ROF16	Un utente può compilare la form per l'inserimento di una nuova attività	Completato

ROF17	Un utente può salvare un nuova attività	Completato
ROF18	Il sistema, in fase di salvataggio, deve validare la nuova attività	Completato
ROF19	Un utente può compilare la form per l'inserimento di un nuovo contatto	Completato
ROF20	Un utente può salvare un nuovo contatto	Completato
ROF21	Il sistema, in fase di salvataggio, deve validare il nuovo contatto	Completato
ROF22	Un utente può compilare la form per l'inserimento di una nuova attività	Completato
ROF23	Un utente può salvare una nuova attività	Completato
ROF24	Il sistema, in fase di salvataggio, deve validare la nuova attività	Completato
ROF25	Un utente può compilare la form per l'inserimento di una nuova opportunità	Completato
ROF26	Un utente può salvare una nuova opportunità	Completato
ROF27	Il sistema, in fase di salvataggio, deve validare la nuova opportunità	Completato
ROF28	Un utente può vedere nel dettaglio un lead precedentemente inserito	Completato
ROF29	Un utente può modificare un lead precedentemente inserito	Completato
ROF30	Un utente può annullare le modifiche apportate ad un lead precedentemente inserito	Completato
ROF31	Un utente può eliminare un lead precedentemente inserito	Completato
ROF32	Un utente può convertire un lead precedentemente inserito	Completato
ROF33	Un utente può inviare una mail ad un lead precedentemente inserito	Completato
ROF34	Un utente può inviare un fax ad un lead precedentemente inserito	Completato
ROF35	Un utente può vedere nel dettaglio un prospect precedentemente inserito	Completato
ROF36	Un utente può modificare un prospect precedentemente inserito	Completato
ROF37	Un utente può annullare le modifiche apportate ad un prospect precedentemente inserito	Completato
ROF38	Un utente può eliminare un prospect precedentemente inserito	Completato
ROF39	Un utente può inviare una mail ad un prospect precedentemente inserito	Completato
ROF40	Un utente può inviare un fax ad un prospect precedentemente inserito	Completato
ROF41	Un utente può vedere nel dettaglio un prospect precedentemente inserito	Completato
ROF42	Un utente può modificare un partner precedentemente inserito	Completato

Tabella 3.2: Requisiti di qualità

Requisito	Descrizione	Stato
ROQ01	Il prototipo sviluppato deve avere le stesse funzionalità del precedente	Completato
RDQ02	Il prototipo deve essere completato utilizzando il design Material	Non completato

ROF43	Un utente può annullare le modifiche apportate ad un partner precedentemente inserito	Completato
ROF44	Un utente può eliminare un partner precedentemente inserito	Completato
ROF45	Un utente può inviare una mail ad un partner precedentemente inserito	Completato
ROF46	Un utente può inviare un fax ad un partner precedentemente inserito	Completato
ROF47	Un utente può vedere nel dettaglio un contatto precedentemente inserito	Completato
ROF48	Un utente può modificare un contatto precedentemente inserito	Completato
ROF49	Un utente può annullare le modifiche apportate ad un contatto precedentemente inserito	Completato
ROF50	Un utente può eliminare un contatto precedentemente inserito	Completato
ROF51	Un utente può inviare una mail ad un contatto precedentemente inserito	Completato
ROF52	Un utente può inviare un fax ad un contatto precedentemente inserito	Completato
ROF53	Un utente può vedere nel dettaglio un'opportunità precedentemente inserita	Completato
ROF54	Un utente può modificare un'opportunità precedentemente inserita	Completato
ROF55	Un utente può annullare le modifiche apportate ad un'opportunità precedentemente inserita	Completato
ROF56	Un utente può eliminare un'opportunità precedentemente inserita	Completato
ROF57	Un utente può inviare una mail ad un'opportunità precedentemente inserita	Completato
ROF58	Un utente può inviare un fax ad un'opportunità precedentemente inserita	Completato
ROF59	Un utente può inviare una nota ad un'opportunità precedentemente inserita	Completato
RDF1	Un utente può aggiungere un nuovo campo ad una form	Non completato
RDF2	Un utente può eliminare un campo non obbligatorio da una form	Non completato

Tabella 3.3: Requisiti di vincolo

Requisito	Descrizione	Stato
ROV01	Il sistema deve usare solamente tecnologie open source	Completato
ROD02	Il prodotto deve essere sviluppato cercando di appesantire il meno possibile il sistema già in uso	Completato

Capitolo 4

Progettazione

Questo capitolo illustra le caratteristiche dell'applicazione già esistente e lo studio eseguito per comprenderle e motivare le progettuali adottate nello sviluppo del prototipo da me realizzato durante l'esperienza di stage.

4.1 Architettura preesistente

Trattandosi di effettuare la reimplementazione di una funzionalità preesistente, il primo ostacolo è stato quello di capire come il mio prodotto dovesse integrarsi con il resto dell'architettura cui avrebbe fatto parte, per questo motivo la prima settimana di stage è stata dedicata quasi esclusivamente alla conoscenza dell'ambiente e delle componenti.

4.1.1 Visione generale

la figura [4.1](#) illustra, ad alto livello, le relazioni che intercorrono tra le varie tecnologie utilizzate dal software JGalileo CRM.

Partendo dalle basi di dati fino ad arrivare all'interfaccia utente, l'architettura del sistema si snoda nel seguente modo:

Entrambe le basi di dati, sia quella contenuta nel database del sistema operativo AS400 che quella contenuta sul server, si interfacciano con il Framework Hibernate per creare delle classi, equivalenti alle tabelle del database, con cui permettere l'interazione.

La sezione dell'appendice [A.1](#) riporta più nel dettaglio come vengono create le entità Hibernate.

L'interazione con le entità di Hibernate avviene per mezzo di Liferay, che si occupa anche della gestione degli accessi degli utenti alla pagina, introducendo il concetto di

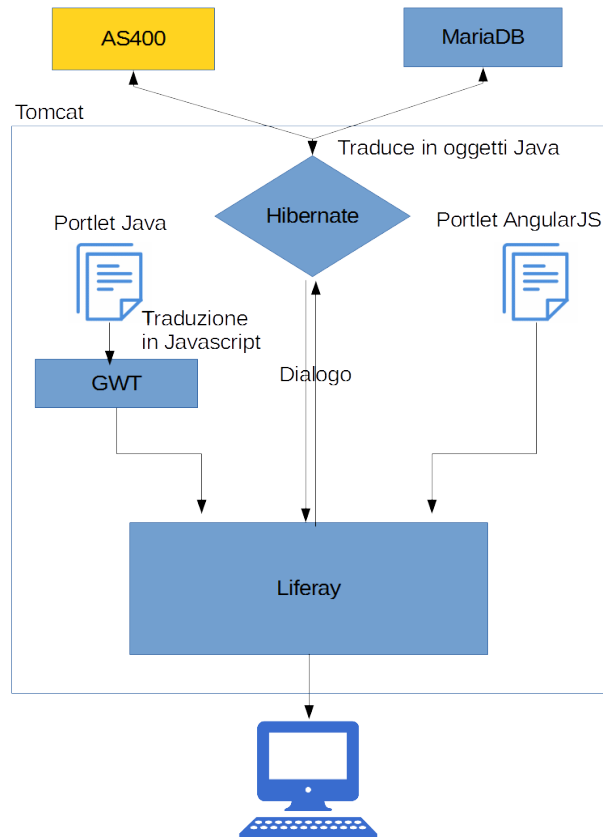


Figura 4.1: Schema generale di interconnessione tra le componenti

Single Sign On, e della corretta visualizzazione delle [portlet](#) all'interno delle pagine del portale. Queste sono caricate di volta in volta, tramite dei servizi REST, dal server Tomcat e possono essere scritte in AngularJS, come ad esempio la [portlet](#) per la geolocalizzazione o quella che gestisce la timeline, oppure in Java per essere successivamente tradotte in JavaScript tramite i servizi offerti da GWT.

Le azioni dell'utente vengono gestite poi da Liferay, che si occupa anche del routing tra le varie pagine del portale. Nel caso ci fossero dei dati da salvare, come nel caso dell'inserimento di un nuovo lead, vengono lanciati dei servizi REST che andranno ad interfacciarsi con le entità gestite da Hibernate, il quale gestisce la persistenza dei dati.

4.1.2 Portlet life cycle

Al fine di capire al meglio come progettare la nuova form, mi sono concentrato sullo studio del ciclo di vita di una [portlet](#):

L'ambiente in cui una essa viene creata ed utilizzata è denominato *portlet container* che, come suggerisce la parola, è un contenitore che gestisce l'aggregazione tra le [portlet](#), mantiene memoria delle preferenze dettate dall'utente su di esse ed inoltre

funge da *Controller* tra l'interfaccia utente (*View*) ed i dati (*Model*) nel paradigma di programmazione MVC (Model View Controller), illustrato nella sezione [A.2](#).

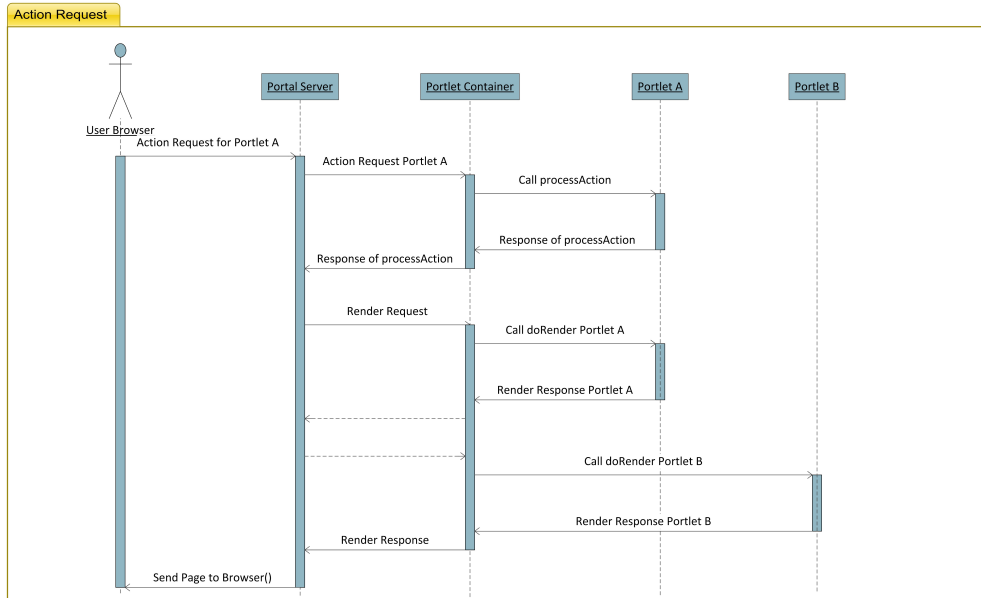


Figura 4.2: Diagramma di sequenza di ProcessAction

Il ciclo di vita di una [portlet](#) è caratterizzato da 6 metodi principali che lo regolano:

- * **init()**: chiamato dal portlet container, questo metodo crea la [portlet](#) desiderata. Durante il ciclo di vita della stessa viene invocato una sola volta;
- * **render()**: questo metodo è responsabile della generazione di codice HTML che sarà quindi visualizzato a schermo. Ci sono alcune restrizioni di sicurezza, viene impedita ad esempio la generazione di tag quali `<html>`, `<head>`, `<body>`, che andrebbero a rompere l'intera pagina.
- * **processAction()**: processAction viene invocato quando viene eseguita un'azione, ad esempio l'azione di salvataggio di una form. dopo processAction viene automaticamente invocato il metodo render() della portlet e delle altre [portlet](#), qualora ve ne fossero.
- * **processEvent()**: utilizzato per gestire gli eventi, viene poi chiamato il metodo render() della sola [portlet](#) interessata;
- * **serveResource()**: metodo utilizzato per reperire risorse utilizzando un [URL](#);
- * **destroy()**: distrugge la [portlet](#);

4.2 Form portlet

La form che avrei dovuto reimplementare consiste in un'unica portlet, scritta in Java. La portlet è costituita da una grande classe, di oltre 6.000 linee di codice, che si

appoggia poi ad altre classi per la gestione di aspetti più particolari: ad esempio i campi di tipo picker, cioè dei campi di ricerca che recuperano le voci su cui effettuarla dal database, è separata e lunga circa 4.000 linee di codice.

Data l'estrema lunghezza, in rapporto alla mia esperienza di studente, ed alla mancanza di documentazione dovuta all'adozione della metodologia agile, lo studio del funzionamento della portlet che gestisce la form ha richiesto più tempo del previsto. L'analisi ha portato allo sviluppo del diagramma di flusso riguardante la creazione della [portlet](#), illustrato nelle figure [4.3](#) e [4.4](#). Il diagramma è molto generale a causa della grande complessità di metodi e alternative dettate dal fatto che la form viene creata dinamicamente e deve quindi coprire tutte le possibili casistiche in cui è possibile incorrere.

4.2.1 Descrizione del flusso

Il flusso di esecuzione per la creazione di una form può essere essenzialmente diviso in X parti:

- * **settaggio dei parametri e costruzione dei bottoni;**
- * **recupero del datasource;**
- * **creazione delle azioni;**
- * **creazione dei fields descritti dal datasource;**

4.2.1.1 Settaggio dei parametri e costruzione dei bottoni

In questa prima parte del flusso, vengono settati alcuni parametri utili alla creazione della portlet stessa.

Al costruttore della classe vengono infatti passati alcuni parametri, contenuti in oggetti di tipo String od in file JSON, contenenti informazioni quali ad esempio:

- * l'utente connesso con i relativi permessi;
- * l'id della portlet;
- * la configurazione della portlet, contenente parametri utili al recupero del datasource;
- * il [record](#) dei dati (vuoto nel caso di una form per l'inserimento di dati).

Dalla configurazione si prelevano poi parametri sulla presenza o meno di chiavi per il recupero di un [record](#) in particolare, delle portlet eventualmente in ascolto di cambiamenti e parametri che indicano la presenza di bottoni, che vengono eventualmente costruiti immediatamente.

4.2.1.2 Recupero del datasource

Successivamente è necessario recuperare dal server il file JSON contenente l'insieme dei campi dati da visualizzare: viene dapprima controllato se esso è già disponibile nel localStorage e, nel caso esso non fosse già stato caricato in precedenza, viene richiesto al server Tomcat. La richiesta avviene attraverso delle chiamate REST:

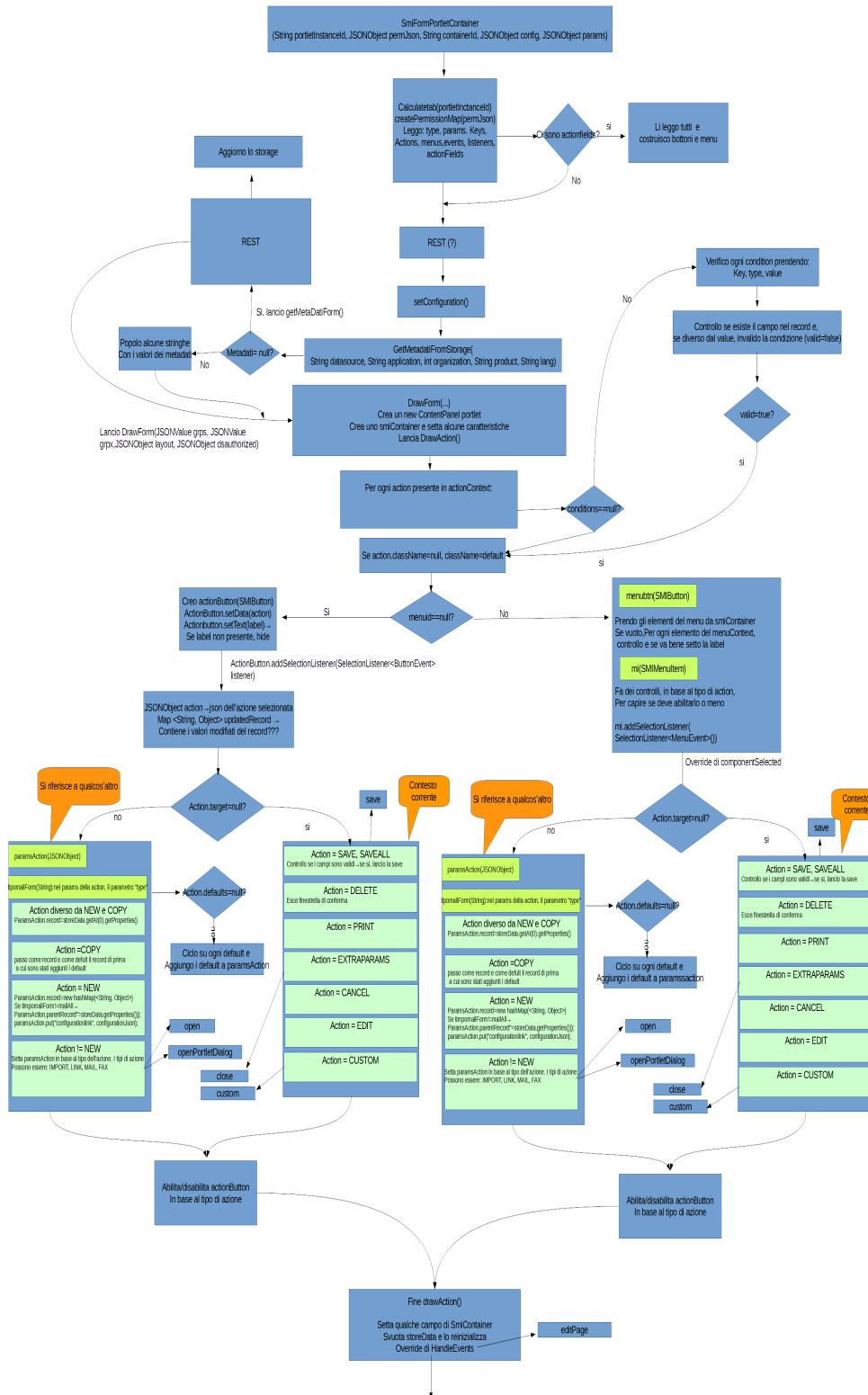


Figura 4.3: Diagramma di flusso della form preesistente- prima parte

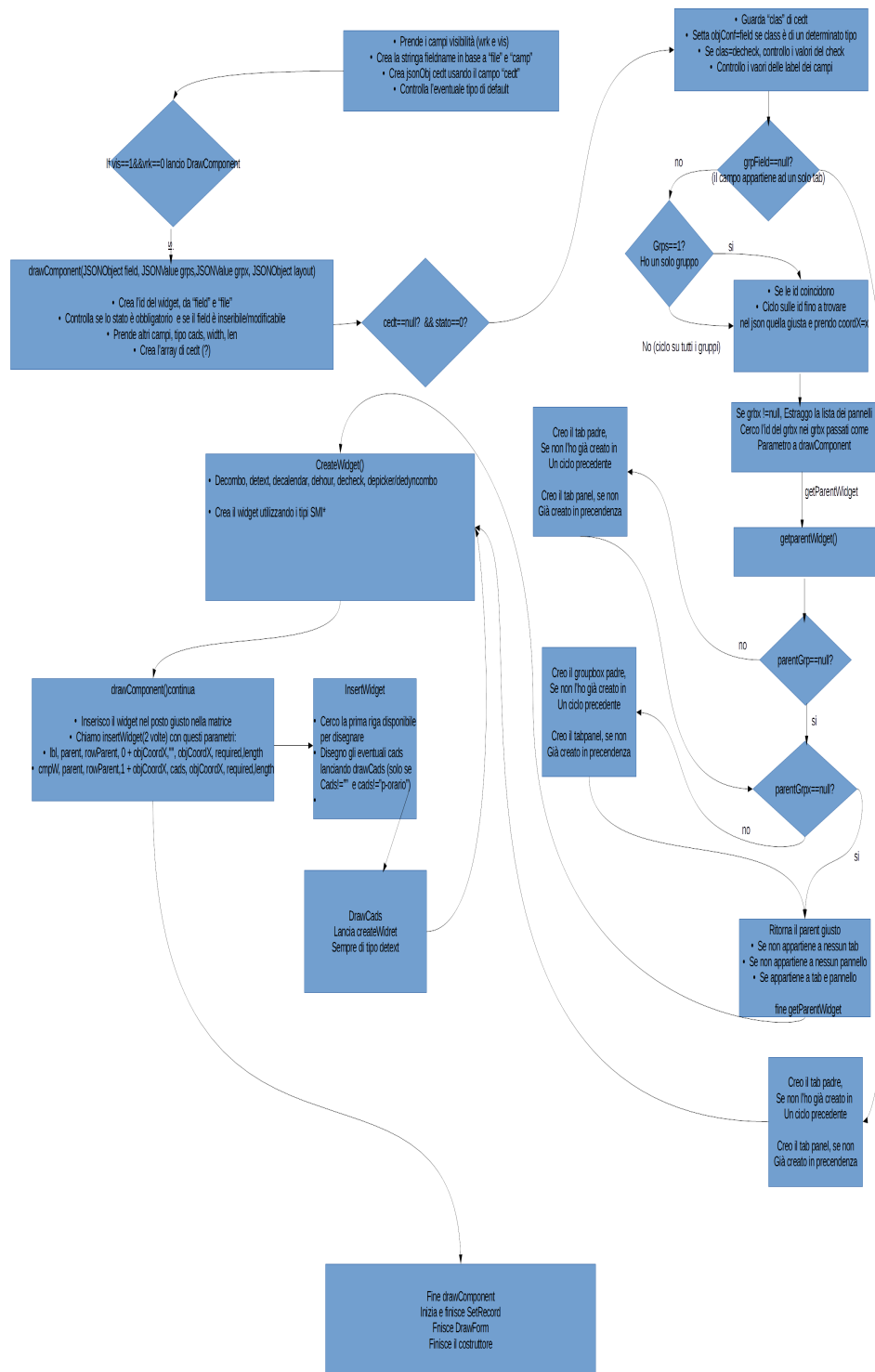


Figura 4.4: Diagramma di flusso della form preesistente - seconda parte

4.2.1.3 Creazione delle azioni

Una volta ottenuto il datasource, è possibile passare alla costruzione delle parti che andranno ad interagire con l'utente:

Dapprima vengono lette dal datasource le azioni che la form può eseguire. Il flusso di esecuzione qui si dirama molto a seconda che l'azione abbia o meno una seconda portlet target, che sia contenuta o meno in un menù e comunque in base al tipo di azione che si dovrà creare.

I tipi di azione sono i seguenti:

- * **new;**
- * **copy;**
- * **import;**
- * **link;**
- * **mail;**
- * **save;**
- * **print;**
- * **delete;**
- * **custom;**

I metodi invocati sono diversi per ogni azione, e si occupano della gestione della funzionalità allorché l'utente preme il relativo pulsante.

4.2.1.4 Creazione dei fields

Infine viene eseguito un ciclo su tutti i campi dati rappresentati nel datasource. Questa è la parte più complessa del flusso in quanto ogni campo contiene avariate caratteristiche che è necessario andare a verificare per la corretta costruzione dello stesso. Esso è descritto nel datasource, con alcune variazioni (a volte piuttosto importanti) a seconda della tipologia di campo, come riportato nella figura 4.5, che rappresenta i parametri relativi al campo "mail".

Vengono letti i campi relativi all'effettiva rappresentazione sullo schermo del campo, i premessi di scrittura, l'eventuale valore di default, che viene inserito in un particolare tipo di [record](#) e vengono letti i valori, rappresentati in un punto differente del file, relativi al posizionamento del campo all'interno della form.

Vengono quindi create le tab ed i groupbox per contenere i campi.

Viene poi letta la tipologia di campo, che può essere

- * **text;**
- * **combobox;**
- * **date;**
- * **picker;**

```

{
  "fille":0,
  "flds":"","
  "grbx":null,
  "fldr":"?",
  "stato":1,
  "soab":0,
  "flgt":0,
  "flne":0,
  "cadr":"","
  "cads":"","
  "flbt":0,
  "repl":0,
  "id":426311,
  "grp":9070,
  "camp":"MAIL",
  "tot":"00",
  "clbl":0,
  "dec":0,
  "flge":0,
  "file":"TLEADM",
  "flin":0,
  "rnd":0,
  "dft":"","
  "upab":1,
  "cls":0,
  "cedt":{
    "clas":"detext",
    "mask":"#email",
    "frmt":"","
    "up":0
  },
  "fleg":0,
  "tsep":0,
  "width":19.23,
  "align":0,
  "len":255,
  "inab":1,
  "vis":1,
  "sign":0,
  "t":"S",
  "klb":"email",
  "lbl":{
    "lung":"Email",
    "col1":"","
    "brev":"","
    "col2":""
  },
  "fltt":0,
  "flab":0,
  "seq":16,
  "wrk":0,
  "req":0,
  "flk":0,
  "loadv":0,
  "pk":0
},

```

Figura 4.5: Parte di un campo dati come rappresentato nel datasource

Per ognuna di queste tipologie vengono chiamati dei metodi appropriati che costruiscono il campo: il più complesso è il campo picker, che tra i suoi parametri contiene le indicazioni per il recupero dei dati che saranno poi oggetto della ricerca da parte dell'utente.

Infine viene effettuata un'ulteriore chiamata rest per recuperare il record completo, tenendo anche conto dei valori di default recuperati dal ciclo appena effettuato.

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

5.3.0.1 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

Appendice A

Appendice A

A.1 Funzionamento di Hibernate

Come avviene la conversione delle tabelle in classi Java?

Hibernate deve conoscere la configurazione del database e per farlo necessita di un file, esteso generalmente in **.cfg.xml**. Al framework è inoltre indispensabile fornire dei files di mapping, uno per ogni tabella e generalmente estesi con i suffissi **.hmb.xml**, che contengono le informazioni riguardanti le colonne della singola tabella da trasformare in un oggetto Java.

Questi files vengono poi utilizzati per creare una *SessionFactory* globale e thread-safe che funge da *gateway* per l'interrogazione del database.

I vantaggi dell'utilizzo della tecnica di programmazione ORM (Object-Relational Mapping) sono molteplici ed in particolare consentono:

- * **Disaccoppiamento dal DBMS;**
- * **Elevata portabilità;**

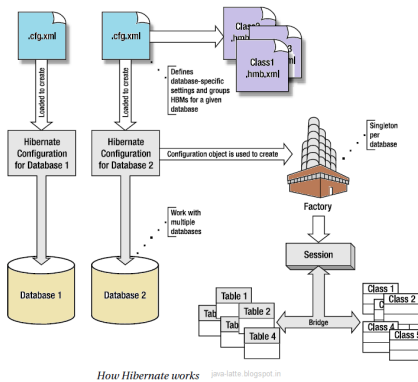


Figura A.1: Schema del funzionamento di Hibernate

[illegible]

Figura A.2: XML di un'entità Hibernate

- * **Drastica riduzione del codice sorgente**, a causa dei semplici comandi che mascherano complesse istruzioni;
- * **Elevata modularità**.

A.2 Model View Controller

Glossario

DOM l'acronimo *DOM, Document Object Model* (ing. modello ad oggetti del documento) è una forma di rappresentazione di documenti, rappresentato come modello orientato agli oggetti.

Tipicamente, nella rappresentazione di un documento HTML, questo modello corrisponde ad un albero dove la radice è l'elemento più generale del documento (il tag <html>), e le foglie i tag più annidati.. [10](#)

MIDDLEWARE con il termine *middleware* si intende un insieme di programmi informatici che fungono da intermediari tra diverse applicazioni e componenti software.. [9](#)

PHP l'acronimo ricorsivo *PHP*, *PHP: Hypertext Preprocessor* (ing. PHP: preprocessore di ipertesti) è un linguaggio open-source di scripting concepito per la programmazione di pagine web dinamiche, anche se attualmente il suo uso più comune risiede nelle applicazioni web lato server.. [8](#)

PORTLET una portlet è un modulo web riutilizzabile all'interno di portali web. Solitamente, infatti, una pagina di un portale è costituita da finestre il cui contenuto è diverso a seconda della portlet che andiamo ad inserire. Ad esempio possono esserci portlet per le previsioni meteo, per la geolocalizzazione, per l'inserimento di dati,...

Queste portlet, in quanto finestre, sono adattabili alle esigenze del singolo utente e possono quindi essere chiuse, allargate/ridotte, spostate.. [7](#), [11–13](#)

SCRIPT uno *script*, nel linguaggio informatico, è un particolare tipo di programma. Si differenzia infatti dai normali programmi da questi fattori:

- * Bassa complessità;
- * Uso di un linguaggio interpretato;
- * Mancanza di un'interfaccia grafica.

Solitamente uno script è quindi una piccola funzionalità che risolve un problema specifico, inserita all'interno di un contesto più grande.. [9](#)

SPA in informatica, per *SPA*, *Single Page Application* (ing. applicazioni a pagina singola) s'intende un'applicazione web che sia, a livello di esperienza utente, più simili alle applicazioni desktop. Infatti in una *SPA* il codice necessario viene caricato dinamicamente all'occorrenza, in questo modo la pagina non si ricaricherà in nessun punto del processo. Spesso si rende necessaria una comunicazione dinamica con il web server.. [10](#), [11](#)

SQL in informatica il termine *SQL*, *Structured Query Language* è un linguaggio standard per l'interrogazione di database basati sul modello relazionale, cioè dove i dati sono inseriti in tabelle come valori di attributi e messi in relazione tra di loro . [8](#)

UML in ingegneria del software *UML*, *Unified Modeling Language* (ing. linguaggio di modellazione unificato) è un linguaggio di modellazione e specifica basato sul paradigma object-oriented. L'*UML* svolge un'importantissima funzione di "lingua franca" nella comunità della progettazione e programmazione a oggetti. Gran parte della letteratura di settore usa tale linguaggio per descrivere soluzioni analitiche e progettuali in modo sintetico e comprensibile a un vasto pubblico. [14](#), [21](#)