

Analisi e sviluppo di una web application  
basata sui framework JPA, JSF, CDI,  
per l'amministrazione di attività di trasferimento  
tecnologico

Tommaso Levato, Alessio Sarullo, Giulio Galvan

13 novembre 2013

## Sommario

# Indice

<b>1</b>	<b>Introduzione</b>	<b>2</b>
<b>2</b>	<b>Analisi</b>	<b>3</b>
2.1	Modello . . . . .	3
2.2	Casi d'uso . . . . .	5
<b>3</b>	<b>Tecnologie</b>	<b>13</b>
3.1	JPA . . . . .	13
3.1.1	Introduzione . . . . .	13
3.1.2	Mapping fra modello Relazione e a Oggetti . . . . .	13
3.1.3	JPA . . . . .	14
3.2	CDI . . . . .	15
3.2.1	Introduzione . . . . .	15
3.2.2	Caratteristiche . . . . .	15
3.2.3	Bean . . . . .	16
3.3	JSF . . . . .	19
3.3.1	Introduzione . . . . .	19
3.3.2	Caratteristiche . . . . .	19
3.3.3	Funzionamento . . . . .	21
3.4	Deltaspike . . . . .	23
3.4.1	Caratteristiche Generali . . . . .	23
3.4.2	Rendere sicuro un metodo . . . . .	24
3.4.3	Rendere sicura una pagina . . . . .	25
<b>4</b>	<b>Utilizzo</b>	<b>27</b>

## Capitolo 1

# Introduzione

## Capitolo 2

# Analisi

### 2.1 Modello

#### Business

In figura 2.1 è mostrato il modello di business.

L'Entità principale del modello è **Contract**, è una classe astratta che viene implementata da **Agreement** e **Funding**. **Agreement**, che rappresenta una Convenzione, e **Funding** che rappresenta il Contributo differiscono fra loro solo per i campi dedicati all'Iva. La classe **Contract** possiede tutti gli attributi comuni alle sue sottoclassi come **wholeTaxableAmount**, **approvalDate**, **deadlineDate**, etc.

**Contract** ha inoltre un insieme di **Installment**, un insieme di **Attachments**, un **ChiefScientist**, un **Company** e infine una **ContractShareTable**

**ChiefScientist** rappresenta il Responsabile Scientifico, ogni convenzione/contributo ha un proprio responsabile. **Company** rappresenta una ditta, la convenzione/contributo ha un riferimento alla ditta con cui ha stipulato l'accordo. **Attachment** è la classe che rappresenta un allegato, la convenzione/contributo possiede un insieme di allegati. **ContractShareTable** invece rappresenta la tabella di ripartizione di una convenzione/contributo: i suoi campi indicano come viene ripartito l'importo totale della convenzione/contributo fra il personale, l'ateneo, etc. La tabella di ripartizione ha inoltre un riferimento alla classe **StandardContractShareTableFiller** implementazione concreta di **ContractShareTableFiller** che rappresenta una strategia per il riempimento della tabella in base a normative definite. **Installment** è la classe che rappresenta le rate, una convenzione/contributo ha un insieme di rate; **Installment** ha due implementazioni concrete: **AgreementInstallment** e **FundingInstallment** rispettivamente per convenzioni e contributi. **Installment** ha inoltre un riferimento a **InstallmentShareTable**. **InstallmentShareTable** e **ContractShareTable** estendono la stessa classe base **AbstractShareTable**.

#### Modello degli utenti

In figura 2.2 è mostrato il modello degli utenti.

La classe centrale di tale modello è chiaramente **User**, che rappresenta un ge-

```

classDiagram
    class ContractShareTableFiller
    class StandardContractShareTableFiller
    class ContractShareTable
    class AbstractShareTable
    class InstallmentShareTable
    class Company
    class Department
    class ChiefScientist
    class Attachment
    class Contract
    class Installment
    class FundingInstallment
    class AgreementInstallment
    class Agreement
    class Funding

    ContractShareTableFiller --|> StandardContractShareTableFiller
    ContractShareTableFiller --|> ContractShareTable
    ContractShareTableFiller --|> AbstractShareTable
    ContractShareTable --|> AbstractShareTable
    InstallmentShareTable --|> AbstractShareTable
    ContractShareTable --|> InstallmentShareTable
    Company --> Contract
    Department --> Contract
    ChiefScientist --> Contract
    Attachment --> Contract
    Attachment o--> Attachment
    Contract --|> Agreement
    Contract --|> Funding
    Contract o--> Installment
    Installment --|> FundingInstallment
    Installment --|> AgreementInstallment
  
```

- **ADMIN** (*Amministratore*). Rappresenta, appunto, l'amministratore del sistema. È l'unico che può aggiungere altri utenti di tipo Operatore o Docente. Non è afferente ad alcun dipartimento.
- **OPERATOR** (*Operatore*). Un Operatore gestisce le convenzioni del dipartimento a cui afferisce.
- **TEACHER** *Docente*. Il Docente può consultare le proprie convenzioni e, se richiesto, allegare documenti alle stesse.
- **GUEST**. Rappresenta l'utente non ancora loggato. Non possiede alcun permesso.

Un utente ha quindi un attributo che ne identifica il ruolo. Vi sono poi degli attributi che lo caratterizzano (come ad esempio l'indirizzo e-mail) ed infine un

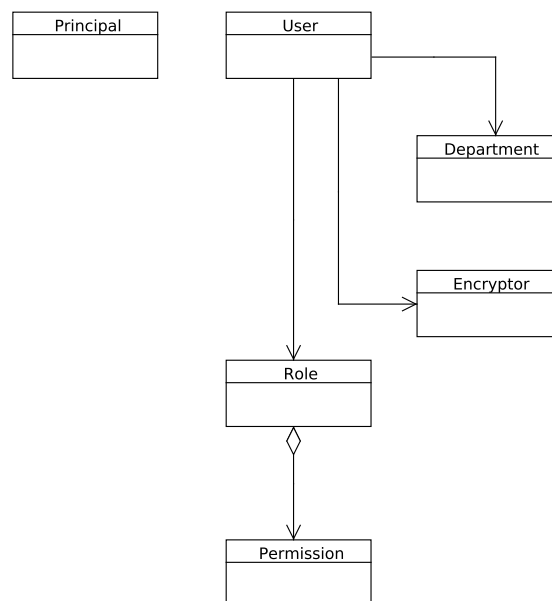


Figura 2.2: Modello degli utenti

attributo di tipo **Encryptor**.

Questa classe racchiude metodi per gestire le diverse codifiche delle password, in modo da poter utilizzare stringhe codificate in maniera differente e rendere indipendente la codifica utilizzata dall'applicazione con quella che adopera il servizio esterno che fornisce le credenziali di Ateneo. Attualmente sono supportate due tipi di codifica: MD5 (la più utilizzata da LDAP) e SHA (adoperata anch'essa da LDAP, ma in misura minore; inoltre rappresenta la codifica di default dell'applicazione).

Parallelamente alla classe **User** vi è la classe **Principal**, che rappresenta un client dell'applicazione. La differenza è sottile, perché rappresentano due aspetti diversi dell'utente: la prima serve per modellare l'utente all'interno dell'applicazione, la seconda serve per gestire la navigazione dell'utente. La classe **Principal** ha quindi due caratteristiche principali:

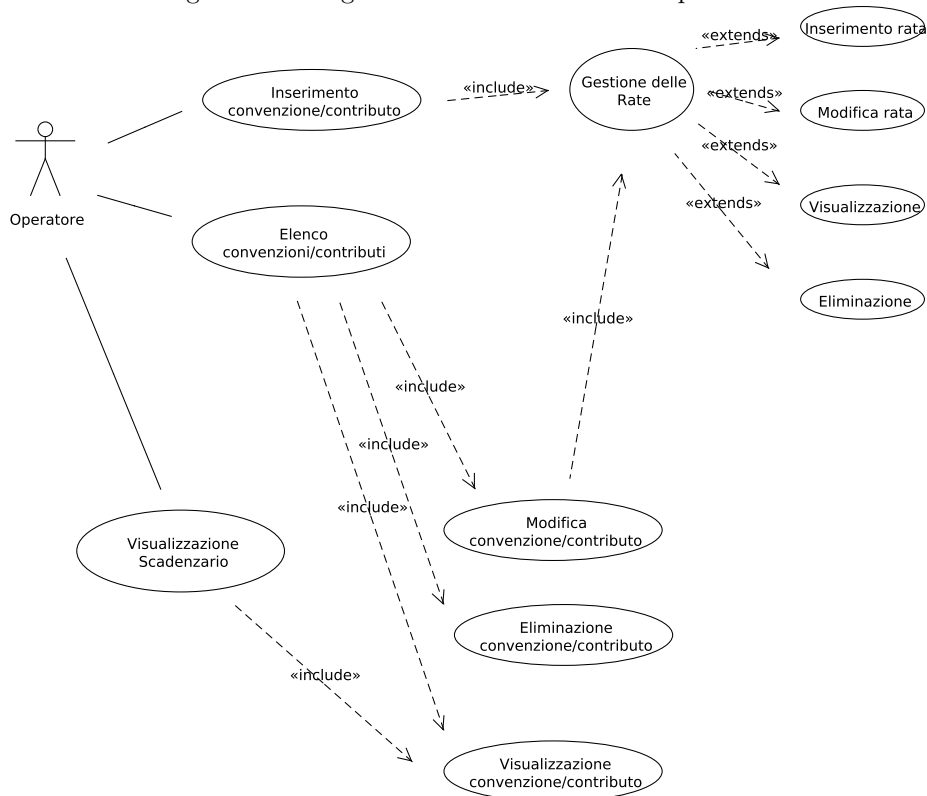
- è disaccoppiata dall'implementazione del modello: gli attributi del **Principal** sono di tipo stringa e ciò consente di cambiare l'implementazione sottostante indipendentemente dal **Principal**
- è sicura, perché non contiene proprietà sensibili dell'utente (come ad esempio la password).

## 2.2 Casi d'uso

Di seguito elenchiamo i principali casi d'uso per ciascun tipo di utente che interagisce col sistema.

**Operatore** Una rappresentazione grafica dei casi d'uso dell'Operatore è disponibile in figura 2.3

Figura 2.3: Diagramma dei casi d'uso dell'Operatore



#### 1. Inserimento di una nuova Convenzione/Contributo

Percorso base: l'operatore, una volta effettuato il login, clicca su “Crea una convenzione/contributo”; viene visualizzata una schermata suddivisa in varie schede, ognuna corrispondente ad un passo della procedura. E' possibile passare da una vista all'altra mediante i pulsanti “Avanti” e “Indietro”. I passi sono:

##### (a) Inserimento dei dati della convenzione/contributo

In questa scheda sono elencati tutti i campi necessari per la definizione di una convenzione/contributo, che l'Operatore deve compilare. Tali campi sono:

- Il titolo
- Il numero di protocollo
- L'UAR
- La tipologia



- Il responsabile scientifico  
Per selezionare un responsabile scientifico è possibile usare l'apposito menù a tendina o, in alternativa, qualora la persona cercata non sia nell'elenco, aggiungerla cliccando sul pulsante "Aggiungi".
- Il referente
- La ditta  
Per selezionare una ditta si può usare l'apposito menù a tendina o, se la ditta cercata non fosse presente nell'elenco, aggiungerne una nuova cliccando sul pulsante "Aggiungi".
- Il nome del progetto CIA
- Il Repertorio
- Il totale imponibile
- L'Iva
- La data di approvazione
- La data di inizio
- La data di scadenza

Nota : i campi riguardanti l'Iva non sono presenti nel caso del contributo.

(b) Inserimento della tabella di ripartizione

Questa scheda contiene le voci della tabella di ripartizione. L'Operatore può modificare alcuni valori percentuali in base ai quali dividere l'importo totale. Le voci non modificabili sono calcolate in relazione ai campi modificabili facendo riferimento alle norme di ateneo. Le voci modificabili sono:

- Personale: stabilisce la quota destinata al personale; è l'unico campo principale che l'operatore può modificare e in base al quale vengono calcolati gli altri.
- Missioni, Materiale di consumo, etc. sono sottocampi di Beni e Servizi e servono per meglio specificare come verrà ripartita la quota destinata a "Beni e Servizi".

(c) Gestione delle rate

Questo passo della procedura è facoltativo: viene data la possibilità all'operatore di inserire delle rate per la convenzione/contributo che sta creando. Una volta inserite una o più rate queste vengono visualizzate in una tabella e l'Operatore ha la possibilità di modificare, visualizzare, eliminare una rata cliccando sui tasti "Modifica", "Visualizza" ed "Elimina" che compaiono sulla destra, nella riga della tabella corrispondente alla rata in questione. Per i dettagli riguardo alle operazioni sulle rate si rimanda ai corrispettivi casi d'uso.

(d) Inserimento della documentazione relativa alla convenzione

Questa scheda elenca i documenti allegati alla convenzione. L'Operatore può aggiungere o eliminare un documento cliccando sugli appositi tasti. Premendo il tasto "Salva" la convenzione viene salvata e la procedura termina. Si ritorna alla schermata precedente.

Percorso alternativo: Durante uno qualsiasi dei passi, l'Operatore può cliccare il tasto "Annulla", che comporta, a seguito di una conferma, il ritorno alla schermata precedente senza che la convenzione/contributo venga inserita o i cambiamenti effettuati salvati. Se l'Operatore clicca sul tasto "Salva" senza aver compilato dei campi obbligatori, o avendo inserito dei valori non consentiti, viene visualizzato un messaggio di errore e il documento non viene salvato. La schermata non viene cambiata, in modo che l'Operatore possa procedere alla correzione.

## 2. Visualizzazione delle convenzioni/contributi

Percorso base: l'operatore clicca su "Visualizza contratti"; viene mostrata una lista delle convenzioni/contributi correntemente stipulate in riferimento al dipartimento di afferenza dell'Operatore, con opportuni filtri per agevolare la ricerca (tra cui un filtro per data di scadenza) e ordinabili secondo la data. L'Operatore può selezionare una convenzione e compiere 3 azioni, per cui si rimanda ai corrispettivi casi d'uso, mediante gli appositi pulsanti, che appaiono sulla destra portando il cursore su una convenzione:

- visualizzarla
- modificarla
- eliminarla

Percorso alternativo: Si può tornare alla pagina iniziale con l'apposito tasto.

## 3. Modifica di una convenzione

Percorso base: l'Operatore a partire dalla schermata "Visualizza Contratti" clicca sul pulsante "Modifica" che appare sulla destra nella riga della tabella corrispondente alla convenzione/contributo desiderata. Viene visualizzata una schermata suddivisa analoga a quella descritta nel caso della "Creazione di una convenzione/contributo" con la differenza che in questo caso è possibile spostarsi da una scheda all'altra cliccando sulla scheda stessa. Inoltre è presente la scheda aggiuntiva "Riepilogo" che contiene alcune informazioni di riepilogo come il residuo totale della convenzione/contributo o il totale fatturato. L'Operatore effettua i cambiamenti desiderati quindi clicca sul pulsante "Salva".

Percorso alternativo: l'Operatore può cliccare sul tasto Annulla in qualsiasi momento per tornare alla schermata Visualizzazione delle convenzioni senza salvare le modifiche effettuate. Se l'Operatore clicca su Salva ma alcuni valori immessi non sono corretti, viene visualizzato un messaggio di errore e non si torna alla schermata Visualizzazione delle convenzioni. I cambiamenti effettuati non vengono (ovviamente) salvati.

#### 4. Visualizzazione di una convenzione/contributo

Del tutto analogo a “Modifica di una convenzione/contributo” con la differenza che in questo caso non è possibile modificare i dati della convenzione/contributo.

#### 5. Inserimento di una rata

Percorso base: l’operatore può inserire una rata sia in fase di creazione della convenzione/contributo sia in fase di modifica; in entrambi i casi dopo aver raggiunto la scheda “Rate” l’Operatore clicca sul pulsante “Aggiungi una rata”. Viene visualizzata una finestra di dialogo suddivisa in varie schede, ognuna corrispondente ad un passo della procedura. E’ possibile passare da una scheda all’altra mediante i pulsanti Avanti e Indietro. I passi sono:

##### (a) Inserimento dei dati della rata

L’operatore inserisce i seguenti campi

- Importo
- Iva
- Data
- Numero Reversale
- Data Reversale
- Numero di Sospeso
- Numero di fatturato
- Data fatturata
- E’stata pagata la fattura?
- Deve essere allegata la fattura?
- Note

Nota : i campi riguardanti l’Iva non sono presenti nel caso del contributo.

##### (b) Inserimento della tabella di ripartizione

Il procedimento è del tutto analogo a quello descritto nel caso d’uso Inserimento della tabella di ripartizione per l’inserimento di una nuova convenzione/contributo.

Le modifiche vengono salvate cliccando sul pulsante Salva. Si ritorna alla schermata precedente;

Percorso alternativo: l’Operatore clicca sul pulsante “Annulla”, viene chiusa la finestra di dialogo senza che la rata sia stata inserita.

#### 6. Modifica di una rata

Percorso base: l’Operatore accede alla schermata “Visualizza contratti” cliccando sul pulsante apposito nella pagina iniziale, quindi seleziona la convenzione/contributo alla quale la rata appartiene e clicca sul pulsante

“Modifica” che compare all’interno della riga selezionata. Viene così visualizzata la schermata “Modifica di una convenzione/contributo”; l’Operatore raggiunge la scheda “rate” e clicca sul pulsante “Modifica” che compare selezionando la riga della tabella corrispondente alla rata desiderata. Viene visualizzata una finestra di dialogo composta di varie schede analoghe a quelle descritte nel caso dell’inserimento. E’ possibile passare da una scheda all’altra cliccando su di esse. Dopo avere effettuato le modifiche richieste l’Operatore clicca sul pulsante “Salva”, la convenzione/contributo viene aggiornata e viene visualizzata la schermata precedente.

Percorso alternativo: l’Operatore clicca sul pulsante “Annulla”, le modifiche vengono scartate e si torna alla schermata precedente.

#### 7. Visualizzazione di una rata

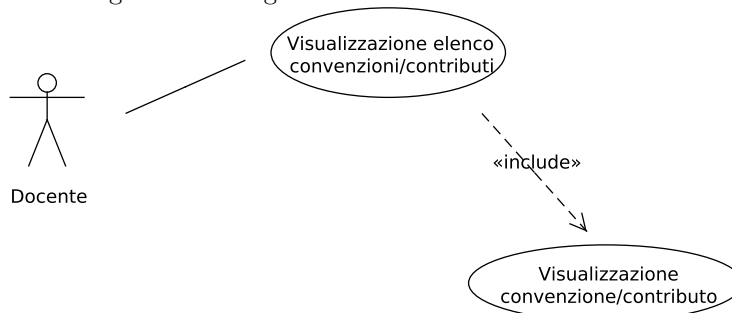
Una volta raggiunta la scheda “rate” relativa alla convenzione/contributo di interesse l’Operatore, dopo aver selezionato la rata desiderata, clicca sul pulsante “Visualizza”. Viene presentata una finestra di dialogo analoga a quella descritta nel caso della modifica con la differenza che i campi non sono modificabili. E’ possibile tornare alla schermata precedente cliccando sul pulsante “Indietro”.

#### 8. Eliminazione di una rata

Una volta raggiunta la scheda “rate” relativa alla convenzione/contributo di interesse l’Operatore, dopo aver selezionato la rata di interesse, clicca sul pulsante “Elimina”; appare una finestra di dialogo che chiede di confermare l’eliminazione, l’Operatore clicca “Sì”, la rata viene eliminata.

**Docente** I casi d’uso del Docente sono rappresentati in figura 2.4

Figura 2.4: Diagramma dei casi d’uso del Docente



#### 1. Visualizzazione dell’elenco delle convenzioni/contributi

Il docente, dopo aver effettuato il login, può cliccare sul pulsante “Visualizzazione della lista delle convenzioni/contributi”; la schermata che viene visualizzata contiene una tabella che elenca le convenzioni/contributi del

docente. E' possibile filtrare le convenzioni/contributi secondo vari criteri(data, tipo, scadenze più vicine, ...).Inoltre è possibile visualizzare i dettagli di una convenzione/contributo cliccando sul pulsante "Visualizza" che appare posizionando il puntatore su una riga della tabella.

2. Visualizzazione di una convenzione/contributo di cui il docente è responsabile scientifico

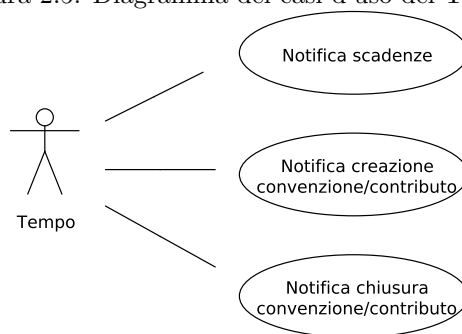
Il docente dalla schermata "Lista delle convenzioni/contributi" può cliccare sul pulsante "Visualizza" relativo ad una convenzione/contributo; compare una schermata suddivisa in schede analoga a quella della modifica/creazione della convenzione. Il docente può navigare fra le schede cliccandoci sopra. Non è permessa nessuna modifica ai dati della convenzione/contributo tuttavia il docente può inserire degli allegati dalla scheda "Allegati". Cliccando su "Salva" gli allegati inseriti dal docente vengono memorizzati, al contrario cliccando su "Indietro" le modifiche vengono scartate.

### Amministratore

1. Inserimento di un nuovo utente
2. Visualizzazione della lista degli utenti

**Tempo** I casi d'uso del Tempo sono rappresentati in figura 2.4

Figura 2.5: Diagramma dei casi d'uso del Tempo



1. Notifica delle scadenze

Ad intervalli periodici stabiliti, i docenti che hanno convenzioni/contributi attive con rate in scadenza ravvicinata, vengono avvertiti tramite posta elettronica.

2. Notifica della creazione di una nuova convenzione/contributo

Al momento del completamento della creazione di una nuova convenzione/contributo viene inviata una email all'indirizzo di posta elettronica del

responsabile scientifico indicato per la convenzione/contributo. Tale email contiene le informazioni principali che caratterizzano la convenzione/contributo.

3. Notifica della chiusura di una convenzione/contributo

Al momento della chiusura di una convenzione/contributo (ovvero quando il fatturato è pari all'importo totale) viene inviata una email all'indirizzo di posta elettronico del responsabile scientifico che notifica la chiusura della convenzione/contributo riportando alcuni dati di questa.

## Capitolo 3

# Tecnologie

### 3.1 JPA

#### 3.1.1 Introduzione

Le applicazioni di tipo Enterprise necessitano di raccogliere e persistere grandi quantità di informazioni, la soluzione che più si è affermata per risolvere questo problema è il database relazionale. Nell'ambiente Enterprise , in particolare per la piattaforma Java, si è sentita l'esigenza di soluzioni che permettessero l'integrazione della piattaforma Java con database di tipo relazionale, in modo naturale.

#### 3.1.2 Mapping fra modello Relazione e a Oggetti

In un modello a oggetti, come il modello di dominio di un applicativo Java, le entità che popolano il modello sono Classi. Le relazioni fra le classi del modello sono espresse tramite riferimenti, gli attributi di una classe. Nel modello relazionale invece le entità sono chiamate Relazioni e sono collegate fra loro mediante il concetto di chiave. Effettuare un mapping fra i due modelli significa quindi avere un modo per trasferire i concetti da un modello all'altro in modo da ridurre le distanze fra i due modelli. In particolare una soluzione per il mapping dovrebbe avere le seguenti caratteristiche:

- le applicazioni dovrebbero essere scritte e pensate secondo il modello di dominio e senza avere legami col modello relazione del database; dovrebbe essere possibile recuperare informazioni dal database senza dover scrivere espressioni che coinvolgano tabelle o chiavi primarie tipiche di un database.
- la soluzione dovrebbe essere non intrusiva: sebbene sia impensabile di realizzare una soluzione che renda la persistenza completamente trasparente, si può richiedere che la persistenza non “invada” il modello di dominio. In concreto le classi del dominio non devono essere obbligate ad implementare interfacce o estendere classi per poter essere rese persistenti.
- dovrebbe essere possibile integrarsi con database preesistenti

### 3.1.3 JPA

Nel tempo sono state sviluppate e proposte varie soluzioni, a partire da ODBC passando per JDBC e EJB fino ad arrivare a *JPA*. JPA (Java Persistence API) è una specifica per il mapping fra modello a oggetti e modello relazionale per applicazioni Java che risolvendo i problemi degli standard precedenti raggiunge gli obiettivi sopra formulati. Esistono vari prodotti che implementano JPA fra cui *Hibernate* che è stato scelto come implementazione di riferimento.

#### Funzionamento

**Entity** Un' unità che possieda uno stato e che possa essere persistita viene detta Entità. Le classi Java possono essere facilmente trasformate in entità semplicemente annotando la classe e alcuni dei suoi attributi, o alternativamente fornendo dei descrittori xml. L'unico requisito che la classe deve rispettare è che deve possedere un costruttore senza parametri: questo serve affinché *Hibernate* (o qualsiasi altro provider) possa ricreare l'oggetto una volta interrogato il database. Come si può notare, non è possibile rendere persistibile una classe in modo del tutto trasparente, ma di sicuro si può affermare che questo avvenga in modo non intrusivo. Allo stesso modo, sempre usando delle annotazioni o dei file di descrizione xml, è possibile mappare le relazioni che sussistono fra le entità del modello.

**Entity Manager e Persistence Context** Le Entità sono gestite da un Entity Manager. Un entity Manager è in grado di persistere un'entità nonché di eliminarla o recuperarla dal database. Ogni Entity Manager è associato ad un Persistence Context. Un Persistence Context è un insieme di istanze di entità. Una entità si dice "managed" se è contenuta in un Persistence Context. Se un Persistence Context, tramite un Entity Manager, partecipa ad una transazione lo stato delle entità "managed" contenuto in memoria centrale viene salvato sul database. Le entità non "managed" sono chiamate "detached" e il loro stato in memoria non viene sincronizzato col database in nessuna transazione. Come è possibile ottenere un Entity Manager? Ci sono vari tipi di Entity Manager ognuno dei quali legato a diverse esigenze applicative. Si è scelto di includere nella presente trattazione solo una sottocategoria: le Entity Manager di tipo "Container-Managed". Questa scelta è dovuta al fatto che le Entity Manager "Container-Managed" sono quelle che sono state usate nella realizzazione dell'applicativo nonché le tipologie preferite per l'ambiente Java EE. Un' Entity Manager di questo tipo è ottenuta dal container mediante iniezione di dipendenza. Le Entity Manager di tipo "Container-Managed" sono di due tipi:

- Transaction Scoped  
Una Entity Manager di questo tipo è *stateless*, ovvero lavora con un Persistence Context che viene costruito ogni volta che comincia una transazione (JTA) e termina il proprio ciclo di vita al termine della transazione
- Extended  
Una Entity Manager di tipo Extended è usata in coppia con un bean (vedi 3.2) di tipo *statefull*. In questo caso l'Entity Manager lavora con un singolo Persistence Context il cui ciclo di vita è legato a quello del bean che potenzialmente sopravvive a più di una transazione.



L'uso del corretto tipo di Entity Manager dipende dal contesto: per esempio sarà conveniente usare un'Entity Manager di tipo transaction-scoped nel caso dell'eliminazioni di un entità dal database mentre è forse più conveniente usare un'Entity Manager di tipo extended per recuperare dal database un oggetto il cui stato viene modificato più volte e salvato solo alla fine della sessione corrente.

**Query** Il linguaggio in cui sono espresse le query è chiamato JPQL. Questo linguaggio ha due caratteristiche principali che vanno nella direzione indicata negli obiettivi presentati:

- Il linguaggio è indipendente dal database sottostante. Questo significa che l'applicazione non è dipendente dal particolare database usato ma al contrario è possibile con facilità migrare da una soluzione all'altra senza dover cambiare il codice.
- Sebbene JPQL sia un linguaggio dichiarativo che rassomiglia molto da vicino SQL non usa tabelle e colonne per esprimere i propri criteri di ricerca ma usa le entità del modello di dominio e i loro attributi.

## 3.2 CDI

### 3.2.1 Introduzione

La specifica *Contexts and Dependency Injection* (o, più semplicemente, *CDI*) è stata introdotta nella versione 6 di Java EE per unificare il livello applicazione (che fa uso degli *Enterprise Java Bean*, o *EJB*) e il livello web (con particolare riferimento alla tecnologia JSF, che fa uso dei *Managed bean*).

Esistono attualmente varie versioni di CDI. Nello sviluppo dell'applicazione è stata usata *JBoss Weld*, che è quella di riferimento ed è inoltre inclusa di default in *JBoss AS*.

In seguito, verranno descritti in modo sufficientemente approfondito le caratteristiche principali di CDI. Per una trattazione più dettagliata e completa, si rimanda alla specifica [INSERIRE RIFERIMENTO A SPECIFICA](#) e alla documentazione dell'implementazione di riferimento [INSERIRE RIFERIMENTO A WELD](#).

### 3.2.2 Caratteristiche

Come dice il nome stesso, i principali servizi offerti da CDI sono due:

- **Contesto:** CDI è in grado di conferire agli oggetti Java un ciclo di vita legato ad un particolare contesto.
- **Iniezione di dipendenza:** tramite CDI è possibile delegare al framework il compito di istanziare gli oggetti, creando così un meccanismo di iniezione di dipendenza. Tale operazione può essere eseguita sia durante lo sviluppo che durante la fase di *deploy* dell'applicazione. Questi oggetti gestiti dal framework invece che direttamente dal programmatore vengono denominati *bean*.

Inoltre CDI:

- consente l'integrazione con l'*Expression Language* (o *EL*), permettendo di far riferimento agli oggetti dalle pagine JSF in modo diretto.
- favorisce il disaccoppiamento sia al livello client-server, permettendo varie implementazioni lato server attraverso l'utilizzo dei *qualifier*, sia per quanto riguarda il ciclo di vita dei bean, attraverso una sua gestione mediante l'utilizzo di vari contesti.
- permette un forte controllo sui tipi, eliminando la necessità di identificatori di tipo stringa per il collegamento tra i vari bean tramite l'utilizzo delle annotazioni Java.

### 3.2.3 Bean

#### Definizione

Come risulta ormai chiaro, alla base di CDI vi sono oggetti particolari chiamati *bean*.

Un bean, nella sua accezione più ampia, è un “componente software riusabile che può essere gestito dal container” (adattamento libero della definizione fornita dalla specifica *JavaBeans*, consultabile all'indirizzo [INSERIRE QUI RIFERIMENTO BIBLIOGRAFICO AL LINK PAG. 33 DI CoreJSF](#)).

I bean di CDI rispettano questa specifica, ma hanno un'importante proprietà aggiuntiva: lo *scope*, che li lega ad uno specifico contesto, il quale ne determina il ciclo di vita e la visibilità ai client. CDI mette a disposizione quattro *scope*:

- *Request scope* Il tempo di vita del bean equivale ad una singola richiesta HTTP
- *Conversation scope* Una *conversazione* di CDI può essere di due tipi: *transient* e *long-running*. Normalmente, una conversazione è *transient* e ha la stessa durata di una richiesta HTTP. Tuttavia, una conversazione *transient* può divenire *long-running* tramite una chiamata al metodo `begin()`, e rimane tale finché non viene chiamato il metodo `end()`, riportandola allo stato *transient*.
- *Session scope* È legato alla sessione HTTP. Un bean *session scoped* rimane quindi attivo attraverso più richieste HTTP ed è visibile tra più viste che condividono la stessa sessione.
- *Application scope* Un bean *application scoped* viene creato una volta sola per tutta la durata dell'applicazione.

Oltre agli *scope* ‘classici’ appena elencati, ve ne sono altri chiamati *pseudo-scope*. Tra questi, il più importante è lo *pseudo-scope dependent*: un bean *dependent* viene istanziato per servire un solo client o bean, ed il suo ciclo di vita è quindi legato a quello del client/bean. Se ad un bean non viene assegnato esplicitamente uno *scope*, viene considerato *dependent*.

Un bean CDI non è solo definito dal suo *scope*: di seguito sono elencati gli altri principali attributi di un bean CDI.

- Un insieme (non vuoto) di *bean type*. Un *bean type* è un tipo che è visibile dal client. A livello pratico, quasi tutti i tipi Java possono essere *bean type*.
- Un insieme (non vuoto) di *qualifier*. I *qualifier* sono annotazioni particolari che definiscono ulteriormente un bean, e sono in genere usati per distinguere tra varie implementazioni di una stessa interfaccia.
- (Opzionale) Un nome EL. Questo nome serve per far riferimento al bean tramite EL, (ad esempio, da una pagina JSF). È possibile specificare il nome desiderato tramite l'annotazione `@Named`; alternativamente, viene usato un nome di default scelto dal frame (di solito, il nome della classe con l'iniziale minuscola).

### Iniezione di un bean

Il meccanismo che sta alla base di CDI è l'*iniezione di dipendenza*, che costituisce a una forma di “inversione di controllo” (in inglese, *inversion of control*): non è più il programmatore a controllare gli oggetti da istanziare, bensì il framework (come approfondimento si consiglia la lettura di [INSERIRE RIFERIMENTO ARTICOLO MARTIN FOWLER IoC](#)).

Per eseguire l'iniezione di dipendenza in CDI, dichiarando un attributo di una classe e delegando al framework la responsabilità di inizializzarlo, bisogna innanzitutto inserire le classi che definiscono i bean in un archivio (`jar`, `war` etc) che contiene il file `META-INF/beans.xml`. A questo punto, è sufficiente annotare l'attributo con `@Inject`: il *container* all'interno del quale viene eseguita l'applicazione cercherà - nel contesto appropriato - un bean dello stesso tipo dell'attributo dichiarato e provvederà all'inizializzazione.

**Qualifier e alternatives** Nel caso in cui il tipo dell'attributo non sia concreto potrebbero esistere diversi bean che lo implementano e che possono essere iniettati. Per ovviare a questo problema, CDI consente al programmatore di specificare quale bean utilizzare mediante annotazioni personalizzate chiamate *qualifier*. Definire un *qualifier* è molto semplice: è un'annotazione annotata a sua volta con `@Qualifier`. Annotando un bean di implementazione di un'interfaccia con un *qualifier* consente quindi di decidere, durante lo sviluppo dell'applicazione, quale classe concreta adoperare.

Le *alternative* (*alternatives*) consentono invece di effettuare questa scelta durante il *deploy* dell'applicazione. Per dichiarare un bean come una ‘alternativa’ di un'interfaccia è sufficiente annotarlo con `@Alternative`. È poi possibile scegliere quale alternativa utilizzare modificando il file di configurazione `META-INF/beans.xml`.

**Metodi producer** Un metodo *producer* è un metodo che genera un oggetto che può essere iniettato. Per definire un metodo *producer* è sufficiente annotarlo con `@Producer`. L'oggetto così prodotto è a tutti gli effetti un bean CDI, ed è pertanto possibile caratterizzarlo con le annotazioni menzionate in precedenza, come ad esempio `@Named` o i *qualifier*.

I metodo *producer* hanno due importanti caratteristiche:

1. rendono possibile stabilire a runtime l'implementazione di un *bean type*, a differenza dei *qualifier* o delle alternative
2. consentono di trattare come bean CDI qualunque classe Java; ad esempio, consentono di utilizzare l'iniezione di dipendenza con le *entità* di JPA.

### Tipi di bean

Come già detto, la definizione generale di bean è piuttosto ampia e per questo molte specifiche ne adottano una propria. CDI non supporta soltanto i bean che rispecchiano le caratteristiche precedentemente elencate, ma anche quelli definiti da altre specifiche. I principali sono due: i *managed bean* e i *session bean*.

**Managed bean** Una classe Java non nidificata è un *managed bean* se è definito tale dalla specifica di una delle tecnologie di Java EE (ad esempio, dalla specifica di JSF risulta che una classe è un *managed bean* se è annotata con l'annotazione `@ManagedBean`) oppure se rispecchia le seguenti condizioni:

- È una classe interna (*inner class*) non statica
- È una classe concreta o è annotata con `@Decorator`
- Non è annotata con un'annotazione che definisce un EJB
- Non è dichiarata essere un bean EJB nel file `ejb-jar.xml`
- Ha un costruttore che non riceve parametri o che è annotato con `@Inject`

La semantica e il ciclo di vita di un *managed bean* sono descritti nella rispettiva specifica, consultabile [INSERIRE RIFERIMENTO](#).

**Session bean** Un *session bean* è un particolare tipo di EJB che incapsula logica di business, nascondendo così ai client dettagli implementativi del servizio offerto; in altre parole, i client si limitano ad invocare i metodi del *session bean*, ignorando cosa accade all'interno del server.

Un *session bean* può essere di tre tipi:

- stateful Uno *stateful session bean* rimane in vita fino a quando il client mantiene un riferimento allo stesso, memorizzando lo stato di quella specifica sessione client-bean (per via della natura 'interattiva' di tali bean, talvolta questo stato viene detto *conversational state*). Uno *stateful session bean* non viene condiviso fra più client.
- stateless Uno *stateless session bean* non memorizza un *conversational state* con il client, ma mantiene il suo stato solo per la durata dell'invocazione del metodo chiamato dal client.
- singleton Un *singleton session bean* esiste per tutto il ciclo di vita dell'applicazione e viene istanziato una sola volta. I *singleton session bean* sono analoghi agli *stateful session bean* nel senso che mantengono il loro stato tra invocazioni del client, ma se ne differenziano perché sono condivisi tra i client, che vi accedono in modo concorrente.

Sebbene i *session bean* possano rispettare le caratteristiche dei *managed bean*, non lo sono, in quanto il loro ciclo di vita è differente da quello descritto nella specifica di questi ultimi.

## 3.3 JSF

### 3.3.1 Introduzione

Il framework *JSF* (acronimo per *Java Server Faces*) fa parte delle tecnologie standard della piattaforma *Java EE* e il suo scopo è quello di facilitare lo sviluppo dell'interfaccia utente di un'applicazione web. È un framework *component-based*: consente allo sviluppatore di costruire una pagina web focalizzandosi sugli oggetti che la compongono, piuttosto che sul codice HTML che la genera, permettendo pertanto un livello di astrazione maggiore.

Ne esistono diverse implementazioni; nello sviluppo della applicazione è stata utilizzata quella di riferimento, *Mojarra* (versione 2.1), nonché la libreria *PrimeFaces* (versione 3.5) per estenderne le funzionalità.

Nei prossimi paragrafi si esamineranno un po' più in dettaglio le caratteristiche ed il funzionamento di JSF.

### 3.3.2 Caratteristiche

#### Panoramica

La tecnologia JSF è composta essenzialmente da due componenti:

- Un insieme di API che consentono di:
  - rappresentare ed utilizzare i componenti
  - gestire gli eventi
  - effettuare la conversione dei dati
  - eseguire una validazione lato server dei dati
  - definire le regole di navigazione fra le pagine
  - creare applicazioni multi-lingua
- Librerie per la gestione dei tag e la connessione dei componenti ad oggetti Java lato server.

Inoltre, la struttura del framework è tale da consentire l'estensione delle funzionalità e l'aggiunta di nuovi componenti.

#### Architettura del framework

L'architettura di JSF (illustrata in Figura 3.1 ) segue il classico schema *Model-View-Controller*: JSF consente di collegare il modello (*model*) con l'interfaccia grafica (*view*), fornendo gli strumenti necessari per poter controllare e processare le azioni degli utenti e aggiornare il modello sottostante di conseguenza (*controller*). Tali strumenti realizzano principalmente tre tipi di servizi:

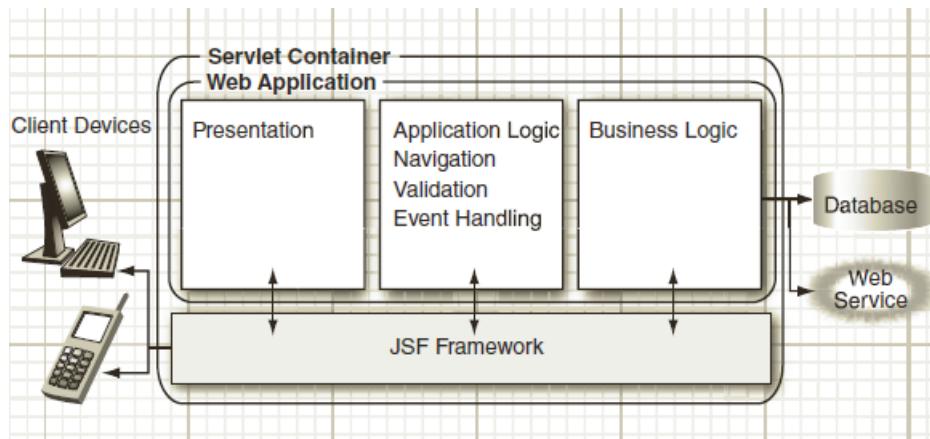


Figura 3.1: Architettura di JSF

- **gestione degli eventi:** interagendo con la pagina web, l'utente può compiere una grande varietà di azioni; esse vengono rilevate dal browser, che 'lancia' il relativo evento. JSF consente di elaborare la risposta del programma tramite un meccanismo molto semplice: è possibile associare ad un dato evento un metodo di un oggetto Java lato server che si occupa della sua gestione.
- **conversione dei dati:** nel web, i dati vengono immessi, visualizzati e scambiati sotto forma di stringa; il modello dei dati, invece, è composto da oggetti Java. JSF permette in modo agevole di effettuare le conversioni necessarie per consentire l'interazione tra questi due mondi: oltre a fornire dei convertitori per i tipi basilari (come ad esempio numeri o stringhe), offre anche la possibilità di definire convertitori personalizzati.
- **validazione dei dati:** viene realizzata in modo simile alla conversione: lo sviluppatore può decidere di utilizzare i *validator* standard o implementarne di nuovi. Tramite questo meccanismo si evita che gli errori dell'utente pregiudichino la validità del modello.

## Bean

Il livello *controller* di JSF fa un uso intensivo dei *bean*. Un bean è un oggetto Java gestito dal framework e non in maniera diretta dal programmatore. Esistono vari tipi di bean; quelli a cui si può accedere direttamente da una pagina JSF sono detti *managed bean*. Per essere tale, un bean deve avere un nome ed uno *scope*, ossia un contesto in cui il bean è 'visibile' ed utilizzabile dall'applicazione.

Per maggiori dettagli, si rimanda al capitolo [INSERIRE RIFERIMENTO A CDI QUI](#).

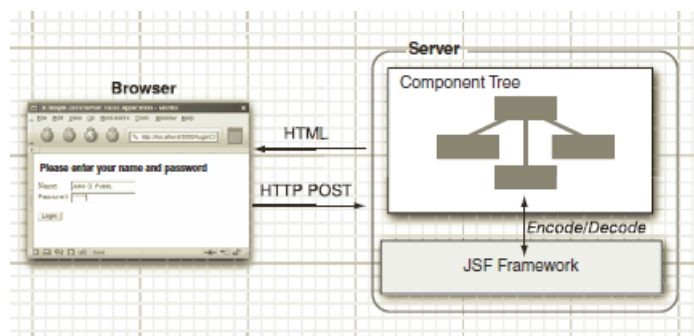


Figura 3.2: *Encoding e decoding*

### 3.3.3 Funzionamento

#### *Rendering delle pagine*

Ci sono diversi modi per creare una pagina JSF. Quello standard fa uso della tecnologia *Facelets*, che è stata sviluppata proprio per essere utilizzata da JSF; per creare una pagina Facelets è infatti sufficiente scrivere un documento XHTML che fa uso dei tag di JSF, con la possibilità di utilizzare l'*Expression Language (EL)* per consentire la comunicazione tra il livello presentazione e il livello applicazione. Ciascun tag è associato ad una classe che lo gestisce e le istanze di queste classi sono dette *tag handler*: quando la pagina viene letta, i *tag handler* vengono eseguiti e costruiscono un albero dei componenti della pagina (*component tree*). Ad ogni tag corrisponde un nodo dell'albero. Ogni componente è inoltre associato ad un oggetto *renderer*, che produce codice HTML in relazione allo stato del componente stesso (processo che viene detto *encoding*).

La pagina così prodotta arriva all'utente. Quando l'utente invia dati al server, questo processa la richiesta e produce una serie di coppie ID/valore che viene memorizzata in una tabella hash. Ciascun componente può quindi consultarla e stabilire quali sono i valori relativi al tag ad esso associato, salvandoli come *valori locali* (o *local values*). Questa operazione è chiamata *decoding*.

#### *Comunicazione client-server*

La comunicazione tra client e server può avvenire essenzialmente in due modi, entrambi standard: tramite richieste *POST* e *GET*. JSF inoltre supporta nativamente ed in modo trasparente le richieste AJAX, consentendo di creare pagine web dinamiche. La comunicazione asincrona tramite AJAX è uno strumento molto efficace in vari contesti; la figura 3.3 mostra come possa ad esempio essere utilizzata per la gestione degli eventi e la validazione dei dati.

#### *Ciclo di vita*

Ciò che viene eseguito tra una richiesta HTTP e la relativa risposta è chiamato dalla specifica JSF *ciclo di vita* (in inglese *life cycle*). Di seguito vengono

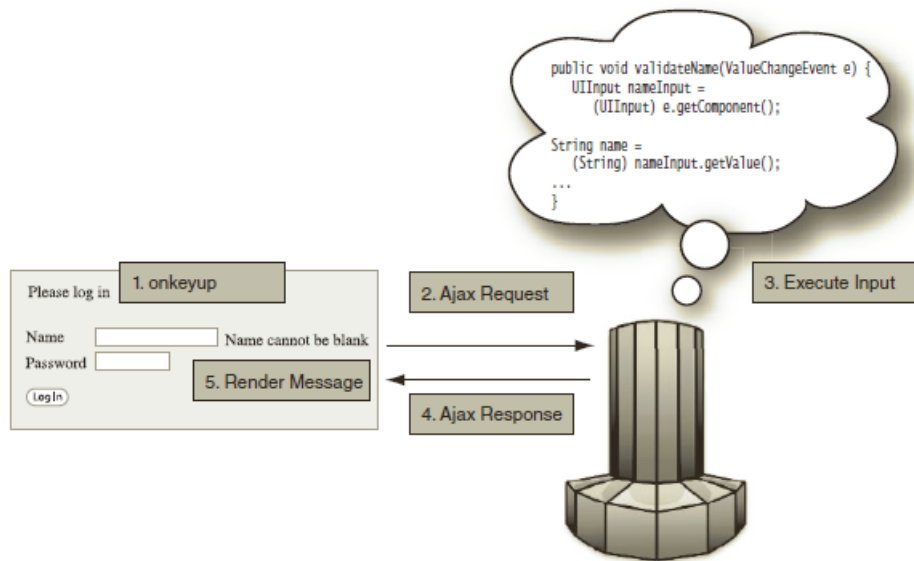


Figura 3.3: Richiesta AJAX per la validazione di un input

riportate le sei fasi del ciclo di vita di JSF (raffigurate nella figura 3.4), come stabilito dalla specifica:

1. **Restore view**: è la fase in cui viene costruito l'albero dei componenti, o viene recuperato nel caso di pagina mostrata precedentemente.
2. **Apply request values**: in questa fase, la richiesta HTTP che l'utente invia al server viene processata, eseguendo l'operazione di *decoding*.
3. **Process validations**: viene eseguita la conversione e la validazione dei dati dell'utente.
4. **Update model values**: durante questa fase viene aggiornato il modello dei dati.
5. **Invoke application**: è la fase in cui il *navigation handler* di JSF decide quale pagina visualizzare in base alle decisioni prese dal controllore.
6. **Render response**: viene eseguito l'*encoding*, producendo una pagina HTML che viene poi inviata al browser tramite la risposta del server.

Non sempre vengono eseguite tutte le fasi del ciclo di vita. Alcuni esempi:

- Nel caso in cui la richiesta HTTP non contenga valori, a seguito della fase *Restore view* viene eseguita immediatamente la fase *Render response*. Ciò accade, ad esempio, quando una pagina viene visualizzata per la prima volta.
- Se si riscontrano errori di conversione o validazione durante la fase *Process validations*, si passa alla fase *Render response*: viene visualizzata nuovamente la stessa pagina, mostrando i relativi messaggi di errore (se previsti nella creazione della pagina stessa da parte dello sviluppatore).



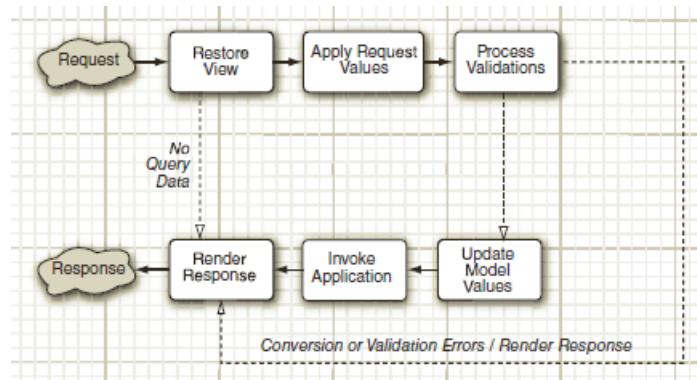


Figura 3.4: Ciclo di vita di JSF

- In una richiesta AJAX vengono indicati quali componenti processare e quali aggiornare. Per i primi vengono eseguite le prime cinque fasi del ciclo di vita e successivamente viene eseguito il *rendering* solo per i componenti da aggiornare.

## 3.4 Deltaspike

*Deltaspike* è un *framework* che estende le funzionalità di *CDI*. Il suo utilizzo in *Jama* è la gestione della sicurezza: associare ad ogni utente un insieme di permessi che determinano le azioni che può effettuare. La caratteristica fondamentale di *Deltaspike* è l'essere un *framework annotation-based*: funziona tramite le *Annotation* di Java - che d'ora in poi verranno chiamate semplicemente annotazioni - il che lo rende facile da utilizzare e poco invasivo.

### 3.4.1 Caratteristiche Generali

Il cuore della sicurezza in *Deltaspike* è la classe *Authorizer*: è un *bean* di *CDI* - tipicamente *Application Scoped* - definito dallo sviluppatore che definisce i metodi che verranno invocati durante il controllo sui permessi di un utente. Questi metodi devono essere annotati con l'annotazione *@Secures* definita da *Deltaspike*, che indica che essi sono i metodi da invocare per il controllo sui permessi. Non basta: devono essere annotati anche con un'altra annotazione, una *custom annotation* - cioè definita dallo sviluppatore - che associa il metodo in questione ai metodi su cui effettuare il controllo dei permessi. Quest'ultima deve essere a sua volta annotata con l'annotazione *@SecurityBindingType* di *Deltaspike*. Nonostante già il controllo sui metodi possa essere sufficiente per gestire l'intera sicurezza di un'applicazione, una funzionalità interessante e molto utile di *Deltaspike* è la possibilità di effettuare un controllo a livello di pagina: ad esempio, far sì che solo un Amministratore possa visitare la pagina di creazione di un utente, o che solo un Operatore Amministrativo possa visitare la pagina di creazione di una convenzione. Inoltre, qualora il controllo non vada a buon fine, si può specificare una pagina di errore diversa per ogni pagina, ed un messaggio di errore che verrà visualizzato a video dopo il redirect.

Per concludere quest'introduzione e visione d'insieme delle funzionalità di Deltaspikes con gli autori hanno avuto a che fare, si ritiene comunque importante far notare che, nonostante sia un framework già usabile e utile, non sia ancora completamente maturo: la documentazione è scarsa - per non dire di peggio - e alcune funzionalità utili sono mancanti o non funzionanti - ad esempio, il redirect ad una pagina di errore anche per la sicurezza sui metodi. Si discute adesso in dettaglio come utilizzare Deltaspikes.

### 3.4.2 Rendere sicuro un metodo

Per spiegare come si rende sicuro un metodo, si prenderà come esempio un problema affrontato nello sviluppo di Jama: far sì che solo un Operatore Amministrativo possa eliminare una convenzione. L'eliminazione di una convenzione, in Jama, consiste in sostanza nell'invocazione di un metodo di uno dei *bean* dell'applicazione, quindi il problema si risolve impedendo l'invocazione di tale metodo da parte di utenti che non siano un Operatore Amministrativo. Il primo passo è il definire un'annotazione, chiamata per esempio *@DeleteContractsAllowed*:

---

```
Retention(value = RetentionPolicy.RUNTIME)
@Target({ ElementType.TYPE, ElementType.METHOD })
@Documented
@SecurityBindingType
public @interface DeleteContractsAllowed {}
```

---

Si procede dunque ad annotare il nostro metodo che elimina una convenzione con l'annotazione appena definita:

---

```
...

@DeleteContractsAllowed
public void deleteContract() {
    //Elimina una convenzione.
    ...
}
```

---

L'ultima cosa da fare è fornire l'Authorizer di un metodo annotato *@Secures* e *@DeleteContractsAllowed*:

---

```
public class Authorizer {
    @Secures
    @DeleteContractsAllowed
    public boolean canDeleteContracts {
        //Verifica che l'utente possa eliminare una convenzione.
        //Restituisce true in caso affermativo, altrimenti false.
        ...
    }
}
```

---

Il metodo appena definito verrà invocato da Deltaspike in maniera automatica tutte le volte che si invocherà `deleteContract()`. Nel caso `canDeleteContracts()` restituisca `true`, l'eliminazione può proseguire, altrimenti viene generata un'eccezione.

### 3.4.3 Rendere sicura una pagina

La sicurezza su base pagina si implementa definendo interfacce e classi che rappresentano rispettivamente cartelle e pagine. Ad esempio, per rendere sicura la pagina `home.xhtml` che si trova dentro la cartella `pages`, si definisce un'interfaccia `Pages` con all'interno una classe `Home`; le classi così definite devono implementare l'interfaccia `ViewConfig` di Deltaspike. Il `path` è relativo alla cartella `webapp` dell'applicazione, quindi la classe `Home` contenuta nell'interfaccia `Pages` fa riferimento alla pagina `webapp/pages/home.xhtml`. I nomi sono *case insensitive*: la classe `Home` fa riferimento alle pagine `home.xhtml` e `Home.xhtml`; stesso discorso vale per le interfacce.

Il metodo più facile per rendere sicuro un insieme di più pagine è creare un file Java e di definire all'interno di quest'ultimo tutta la gerarchia di interfacce e di classi - ricordando di omettere il *modifier* `public` per ognuna delle interfacce/-classi, altrimenti si otterrebbe un errore di compilazione.

Ognuna delle classi definite deve essere annotata con l'annotazione `@Secured`, completata con l'attributo `value` che specifica una classe definita dallo sviluppatore che implementa l'interfaccia `AccessDecisionVoter` di Deltaspike; questa classe deve essere un *bean* di CDI, tipicamente *Application Scoped*. La classe specificata deve implementare il metodo `public Set<SecurityViolation> checkPermission()`, che viene invocato da Deltaspike ogni volta che si tenta di accedere alla pagina.

Il metodo restituisce un `Set` di `SecurityViolation`, una *Anonymous Inner Class* definita da Deltaspike. Nel caso esso sia vuoto, l'accesso viene consentito, altrimenti viene impedito.

Come abbiamo visto nell'introduzione, una delle peculiarità più interessanti della sicurezza su base pagina è il poter specificare una pagina di errore. Per fare ciò, si arricchisce l'annotazione `@Secured` delle pagine con l'attributo `errorView`, indicando una pagina definita secondo la solita convenzione spiegata ad inizio paragrafo. Nel caso venga specificata una pagina di errore, le `SecurityViolation` contenute nel `Set` restituito da `checkPermission()` vengono aggiunte al *bundle* di messaggi della pagina, ovvero all'interno dell'area definita dal tag `<h:messages>` della pagina - detta in maniera meno tecnica, verrà visualizzato un messaggio a video nella pagina di errore per ogni `SecurityViolation` contenuta.

Il messaggio da visualizzare viene specificato nel metodo `public String getReason()` di ogni `SecurityViolation`; ricordando che quest'ultima è una *Anonymous Inner Class*, il metodo `getReason()` viene obbligatoriamente ridefinito ad ogni `SecurityViolation` creata, permettendo così di specificare il messaggio di errore più adatto in ogni occasione.

Per fissare meglio le idee, è opportuno mostrare un esempio. Per prima cosa, si creano le classi relative alle pagine da rendere sicure:

---

```
interface Pages {

    @Secured(value = { ViewHomeAccessDecisionVoter.class },
              errorView = Login.class)
    class Home implements ViewConfig {}

    class Login implements ViewConfig {}

}
```

---

Successivamente si definisce l'AccessDecisionVoter; non viene mostrata nel dettaglio nella logica che esegue il controllo, verrà invece usato uno pseudo-codice che renda l'idea di come deve funzionare la classe:

---

```
@ApplicationScoped
public class ViewHomeAccessDecisionVoter implements AccessDecisionVoter {
    private SecurityViolation violation = new SecurityViolation() {
        public String getReason() {
            return "Non sei autorizzato";
        }
    };

    public Set<SecurityViolation> checkPermission(
        AccessDecisionVoterContext
        accessDecisionVoterContext) {

        Set<SecurityViolation> violations = new HashSet<>();

        if( user cannot see home )
            violations.add(violation);
        return violations;
    }
}
```

---

Il gioco è fatto: chiunque tenti di visitare la pagina *home* senza averne i permessi - ad esempio, un utente che senza fare il login tenta di andare subito alla home - viene reindirizzato alla pagina di login, dove potrà vedere un bel messaggio che recita: *Non sei autorizzato!*

## Capitolo 4

# Utilizzo