SURVILY

COMPONENTI:

Sala Stefano

Ceriani Gabriele

Firari Younes

Annoni Stefano

Al giorno d’oggi la necessità di comunicazione semplice e veloce tra aziende e privati risulta essere molto importante dato che permette di ottenere informazioni che possono essere utilizzate per migliorare la capacità di vendita e l’influenza sulla clientela.

In base a questo principio, durante l’anno scolastico è stato sviluppato un applicativo che permette alle aziende di comunicare con i loro clienti tramite un servizio di questionari remunerati che fornisco delle indagini di mercato.

L’idea quindi, è nata per cercare di soddisfare queste necessità in modo conveniente e sicuro.

Survily è una web app garantisce all’utente due diverse possibilità di utilizzo, un utenza free e una premium, entrambi con un’iscrizione gratuita.

L’utenza free permette di rispondere ai sondaggi, guadagnare dei crediti che verranno tramutati in

buoni da utilizzare su vari siti di e-commerce (Amazon ecc …).

L’utente una volta finita la registrazione dovrà compilare un sondaggio statico che serve per capire

le preferenze dell’utente. In base alle risposte date, esso si troverà in primo piano i sondaggi che

trattato degli argomenti più graditi(tecnologia, casa ecc …).

Per questi utenti è presente una sezione “portafoglio” che indica tutti i sondaggi a cui ha risposto e i crediti accumulati.

L’utenza premium invece, offre tutti i servizi dell’utenza sopra riportata ma offre la possibilità di creare dei questionari personalizzati. L’utente nel caso scegliesse di creare un sondaggio verrà reindirizzato ad una pagina che gli chiederà il nome del sondaggio, che probabilmente rappresenterà il nome del prodotto sulla quale si vuole eseguire l’indagine di mercato, il numero di domande di ogni questionario e il numero di questionari a cui si deve rispondere.

Una volta scegli questi parametri l’utente premium inserirà tante domande quante ne ha scelte precedentemente, ogni domanda può essere aperta o chiusa, se è chiusa oltre al testo della domanda bisogna inserire il testo delle risposte;

il minimo di risposte è 4, il massimo è 10 quindi in base alla necessità l’utente sceglierà se aggiungere o diminuire il numero di risposte. E’ stata anche implementata la possibilità di rendere la domanda a scelta multipla, quindi la risposta effettiva può essere più di una, viceversa l’utente free risponderà ad una sola delle scelte proposte.

Se viene scelta una domanda aperta, verrà inserito solo il testo della relativa domanda.

Una volta finita questa procedura il creatore del questionario verrà mandato al sito di PayPal per pagare il servizio richiesto, l’addebito varia in base al numero di domande e al numero di questionari richiesti.

Quando avviene la ricevuta del pagamento il sondaggio viene messo online, l’utente free nella home page del sito vedrà vari quadrati raffigurati i questionari con i relativi nomi, numeri di domande e i crediti che fornisce.

Quando si è scelto il questionario a cui si vuole rispondere, l’utente free potrà procedere alla risposta delle domande e una volta concluso verrà retribuito.

Survily garantisce a chi inserisce i questionari serietà delle risposte da parte degli utenti.

Questa sicurezza deriva da una piccola parte di intelligenza artificiale implementata all’interno del web app, essa consiste nella creazione di 3 o più domande di sicurezza(in base alla lunghezza del questionario), l’inserimento di queste domande avviene in modo dinamico, viene prodotto un numero casuale che rappresenta la frequenza delle domande di sicurezza.

Esse sono divise in domande su cultura generale e domande già proposte nel questionario, se l’utente risponderà in modo errato a più della metà delle domande di sicurezza, il sondaggio verrà annullato e l’utente rimandato alla home.

Il lavoro è stato abbastanza lungo e complesso per via della dinamicità del sito, il risultato è ottimo anche se in futuro si porteranno delle modifiche aggiuntive. La più importante sarà l’applicazione mobile, essa implementerà solo la parte di risposta ai sondaggi poiché risulti più facile e veloce il servizio.

Dopo una piccola riunione di gruppo è stato scelto di realizzare il progetto utilizzando JavaServer Pages e Java, questo perché offrivano tutti i servizi di qui il gruppo aveva bisogno e perché sono stati i due linguaggi di programmazione più utilizzati durante il corso dei tre anni.

La divisione dei compiti invece è avvenuta nel seguente modo:

-Sala Stefano si è occupato della parte di progettazione e dell’implemento del pagamento tramite PayPal;

-Firari;

-Ceriani;

-Annoni;

Il primo lavoro svolto da Sala è stata la realizzazione dello schema concettuale con il modello entità-relazione(spiegazione er con entità attr ecc). Esso permette all'amministratore del database di avere una panoramica generale della struttura del database, dopodichè l'ER è stato tradotto in schema logico che rappresenta le tabelle, con i relativi attributi, che saranno poi inserite nel database.

Dopo questa parte di progettazione, la priorità era quella di trovare un DataBase Management System in grado di eseguire i compiti richiesti per il sito web.

La necessità principale era quella di avere un DBMS relazionale in modo da eseguire delle query, ovvero delle interrogazioni che si fanno al database per "prelevare" determinati dati in linguaggio SQL.

La scelta è ricaduta su PostrgeSQL poichè offriva tutti i servizi necessari ma anche per provare nuovi tipi di DBMS.(sistemare)

Successivamente è stata scelta l'applicazione pgAdmin 4, essa è un'interfaccia grafica che consente di amministrare in modo semplificato database di PostgreSQL.

Prima di creare il database però avevamo bisogno di un servizio cloud che permettesse di collegarsi ad un server tramite una connessione remota, è stato quindi scelto Clever Cloud.

Questo software fornisce le credenziali per l’accesso al server ovvero il nome dell’host, del database e dell’utente, il numero della porta e la password.

Grazie a questo strumento è stato possibile creare il database vero e proprio con uno spazio di archiviazione disponibile pari a 250MB.