



Zeus Code - Progetto "P2PCS"

Studio di Fattibilità

Versione	1.0.0
Approvazione	Marco Dalla B�
Redazione	Andrea Pigatto Riccardo Basso Riccardo Dario
Verifica	Irina Hornoiu Diba Meysami
Stato	Approvato
Uso	Interno
Destinato a	Zeus Code Prof. Tullio Vardanega Prof. Riccardo Cardin

Descrizione

Studio di Fattibilit  dei capitolati proposti.

zeuscode17@gmail.com

Diario delle modifiche

Versione	Data	Nominativo	Ruolo	Descrizione
1.0.0	2018-12-12	Marco Dalla B�	<i>Responsabile di Progetto</i>	Approvazione del documento.
0.3.0	2018-12-10	Sara Feltrin	<i>Verificatore</i>	Revisione studio di fattibilit� del capitolato C6.
0.2.0	2018-12-10	Matteo Santinon, Sara Feltrin	<i>Verificatori</i>	Revisione studio di fattibilit� dei capitolati C3 e C5.
0.1.0	2018-12-09	Matteo Santinon, Sara Feltrin	<i>Verificatori</i>	Revisione studio di fattibilit� dei capitolati C2 e C4.
0.0.10	2018-12-08	Mattia Bolzonella	<i>Analista</i>	Modificati alcune sottosezioni di � 3.
0.0.9	2018-12-07	Irina Horno�u, Diba Meysami	<i>Verificatori</i>	Revisione degli studi di fattibilit� dei capitolati C2 e C3.
0.0.8	2019-03-08	Andrea Pigatto	<i>Analista</i>	Stesura dello studio di fattibilit� del capitolato C3.
0.0.7	2019-03-08	Riccardo Dario	<i>Analista</i>	Stesura dello studio di fattibilit� del capitolato C2.
0.0.6	2019-03-07	Irina Horno�u, Diba Meysami	<i>Verificatori</i>	Revisione degli studi di fattibilit� dei capitolati C1, C4 e C6.
0.0.5	2019-03-06	Riccardo Basso, Irina Horno�u	<i>Analista, Verificatore</i>	Stesura e revisione dello studio di fattibilit� del capitolato C5.
0.0.4	2019-03-06	Andrea Pigatto	<i>Analista</i>	Stesura dello studio di fattibilit� del capitolato C4.
0.0.3	2019-03-05	Riccardo Dario	<i>Analista</i>	Stesura dello studio di fattibilit� del capitolato C1.
0.0.2	2019-03-05	Riccardo Basso	<i>Analista</i>	Stesura dello studio di fattibilit� del capitolato C6.

Versione	Data	Nominativo	Ruolo	Descrizione
0.0.1	2019-03-05	Andrea Pigatto	<i>Analista</i>	Creato lo scheletro del documento \LaTeX e creato il frontespizio.

Indice

1	Introduzione	5
1.1	Scopo del Documento	5
1.2	Glossario	5
1.3	Riferimenti	5
1.3.1	Normativi	5
1.3.2	Informativi	5
2	Capitolato Scelto C5 - P2PCS	6
2.1	Informazioni generali	6
2.2	Descrizione	6
2.3	Finalità del progetto	6
2.4	Tecnologie interessate	6
2.5	Aspetti positivi	6
2.6	Criticità e fattori di rischio	7
2.7	Conclusioni	7
3	Valutazioni sugli altri capitolati	8
3.1	Capitolato C1 - Butterfly	8
3.1.1	Informazioni generali	8
3.1.2	Descrizione	8
3.1.3	Finalità del progetto	8
3.1.4	Tecnologie interessate	8
3.1.5	Aspetti positivi	9
3.1.6	Criticità e fattori di rischio	9
3.1.7	Conclusioni	9
4	C2-Colletta	10
4.1	Informazioni Generali	10
4.2	Descrizione	10
4.3	Finalità del progetto	10
4.4	Tecnologie Richieste	10
4.5	Aspetti positivi	11
4.6	Criticità e fattori di rischio	11
4.7	Conclusioni	11
4.8	Capitolato C3 - G&B	12
4.8.1	Informazioni generali	12
4.8.2	Descrizione	12
4.8.3	Finalità del progetto	12
4.8.4	Tecnologie interessate	12
4.8.5	Aspetti positivi	12
4.8.6	Criticità e fattori di rischio	13
4.8.7	Conclusioni	13
4.9	Capitolato C4 - MegAlexa	14
4.9.1	Informazioni generali	14
4.9.2	Descrizione	14
4.9.3	Finalità del progetto	14

4.9.4	Tecnologie Interessate	14
4.9.5	Aspetti positivi	14
4.9.6	Criticità e fattori di rischio	15
4.9.7	Conclusioni	15
4.10	Capitolato C6 - Soldino	16
4.10.1	Informazioni generali	16
4.10.2	Descrizione	16
4.10.3	Finalità del progetto	16
4.10.4	Tecnologie interessate	16
4.10.5	Aspetti positivi	17
4.10.6	Criticità e fattori di rischio	17
4.10.7	Conclusioni	17

1 Introduzione

1.1 Scopo del Documento

Il seguente documento ha l'obiettivo di descrivere le motivazioni che hanno spinto il gruppo alla scelta del capitolato_G C6, ovvero *Soldino*, con la conseguente esclusione degli altri progetti proposti.

1.2 Glossario

Al fine di evitare possibili ambiguità relative al linguaggio utilizzato nei documenti formali, viene fornito il *Glossario v1.0.0*. In questo documento vengono definiti e descritti tutti i termini con un significato particolare. Per facilitare la lettura, i termini saranno contrassegnati da una 'G' a pedice.

1.3 Riferimenti

1.3.1 Normativi

- **Norme di Progetto:** *Norme di Progetto v1.0.0*.

1.3.2 Informativi

- **Capitolato_G d'appalto C1 - Butterfly, monitor per processi CI/CD:**
<https://www.math.unipd.it/~tullio/IS-1/2018/Progetto/C1.pdf>;
- **Capitolato_G d'appalto C2 - Colletta, piattaforma raccolta dati di analisi di testo:**
<https://www.math.unipd.it/~tullio/IS-1/2018/Progetto/C2.pdf>;
- **Capitolato_G d'appalto C3 - G&B, monitoraggio intelligente di processi DevOps_G:**
<https://www.math.unipd.it/~tullio/IS-1/2018/Progetto/C3.pdf>;
- **Capitolato_G d'appalto C4 - MegAlexa, arricchitore di skill di Amazon Alexa:**
<https://www.math.unipd.it/~tullio/IS-1/2018/Progetto/C4.pdf>;
- **Capitolato_G d'appalto C5 - P2PCS, piattaforma di peer-to-peer car sharing:**
<https://www.math.unipd.it/~tullio/IS-1/2018/Progetto/C5.pdf>;
- **Capitolato_G d'appalto C6: - Soldino, piattaforma Ethereum_G per pagamenti IVA:**
<https://www.math.unipd.it/~tullio/IS-1/2018/Progetto/C6.pdf>;

2 Capitolato Scelto C5 - P2PCS

2.1 Informazioni generali

- **Nome:** P2PCS: piattaforma di peer-to-peer_G car sharing;
- **Proponente:** GaiaGo S.r.l;
- **Committente:** Prof. Tullio Vardanega e Prof. Riccardo Cardin.

2.2 Descrizione

Questo capitolato propone di integrare un'applicazione Android con l'obiettivo di fornire agli utenti la possibilità di condividere il proprio veicolo con altri utenti (car sharing). I due vantaggi principali sono i seguenti:

- **Proprietario:** avrà un vantaggio economico in quanto farà fruttare il proprio mezzo quando non deve utilizzarlo, prestandolo ad altri utenti;
- **Usufrutente:** avrà il vantaggio di avere a disposizione un veicolo per potersi spostare pagando solamente le ore effettive di utilizzo.

2.3 Finalità del progetto

L'applicazione si baserà su un calendario nel quale il proprietario di un veicolo potrà indicare in che giorni e orari il suo mezzo sarà disponibile. Ogni utente potrà cercare un mezzo libero nella propria zona, prenotarlo e ritirarne le chiavi.

2.4 Tecnologie interessate

- **Node.js_G:** framework_G open-source lato server basato su JavaScript con un modello asincrono di I/O guidato da eventi;
- **Google Cloud:** per la gestione del database;
- **Octalysis:** framework_G per integrare una strategia di gamification_G volta a rendere più accattivante e aggiornata l'applicazione;
- **Movens:** piattaforma open-source_G che fornisce funzionalità di gestione di servizi nelle smart cities. Copre diversi livelli tecnologici come: dispositivi fisici, connettività e servizi applicativi;
- **Android Studio:** framework_G per lo sviluppo di applicazioni Android (in Java o Kotlin).

2.5 Aspetti positivi

- Acquisizione di nuove competenze nel campo della programmazione mobile e nello sviluppo di un'architettura peer-to-peer_G;
- Apprendimento di nuovi linguaggi e piattaforme, come Node.js, Java e Movens.
- Comprendere la teoria della gamification_G e applicarla all'interno di un'applicazione.

2.6 Criticità e fattori di rischio

- La concorrenza propone già delle valide alternative e far emergere l'applicazione nel mercato e renderla un prodotto superiore richiederà molto impegno;
- La cessione del proprio veicolo ad utenti terzi può portare diffidenza verso il servizio proposto dall'applicazione.

2.7 Conclusioni

Il gruppo ha espresso un giudizio principalmente positivo verso questo capitolato G , in quanto convinti di poter proporre un prodotto superiore alla concorrenza e in grado di soddisfare le richieste di mercato e del committente.

3 Valutazioni sugli altri capitoli

3.1 Capitolo C1 - Butterfly

3.1.1 Informazioni generali

- **Nome:** Butterfly: monitor per processi CI/CD;
- **Proponente:** Imola Informatica;
- **Committente:** Prof. Tullio Vardanega e Prof. Riccardo Cardin.

3.1.2 Descrizione

Il progetto Butterfly propone lo sviluppo di una piattaforma di notifica che raccolga le segnalazioni provenienti dai vari applicativi utilizzati dall'azienda e le riporti nella forma desiderata dall'utente finale.

3.1.3 Finalità del progetto

Il prodotto finale utilizza un pattern Producer-Consumer che raccoglie le varie segnalazioni mandate dalle applicazioni e le indirizza attraverso i canali scelti dall'utente. L'azienda propone una soluzione a quattro componenti, così strutturate:

- **Producers:** raccolgono le segnalazioni provenienti dalle varie applicazioni e le pubblicano, sotto forma di messaggio, all'interno dello specifico topic;
- **Broker:** strumento che istanzia e gestisce i topic;
- **Consumers:** componenti che hanno il compito di abbonarsi ai topic adeguati, recuperarne i messaggi ed inviarli verso i destinatari finali. I componenti richiesti hanno come finalità l'invio di segnalazioni attraverso Telegram, Slack e Email;
- **Componente custom specifico:** funzione che permette, attraverso dei metadati relativi agli utenti, di inviare le informazioni solo a chi interessato.

3.1.4 Tecnologie interessate

Per lo sviluppo dei componenti applicativi, l'azienda proponente consiglia:

- **Java, Python_G, Node.js_G:** alternative di linguaggi per lo sviluppo dell'applicativo suggerite dal proponente;
- **Apache Kafka_G:** software open-source per la gestione delle operazioni tra i vari client, da utilizzare come Broker;
- **Docker_G:** per creare i container relativi alle diverse componenti;
- **API_G Redmine_G, GitLab_G, SonarQube_G, Telegram_G, Slack_G:** utilizzate per potersi interfacciare con omonime applicazioni.

Ulteriori richieste del proponente:

- Rispettare i 12 fattori esposti dal documento "The Twelve-Factor App";
- Fornire API REST per tutte le componenti utilizzate;
- Utilizzo di test unitari e d'integrazione, test di sistema sull'intero sistema.

3.1.5 Aspetti positivi

- Le tecnologie proposte hanno larga diffusione nel mondo lavorativo ed approfondire la conoscenza su di esse è un aspetto apprezzato dal gruppo;
- Java è materia di studio nel nostro corso di laurea, per cui il capitolato_G offre la possibilità di migliorare la padronanza di questo linguaggio.

3.1.6 Criticità e fattori di rischio

- Lo sviluppo del componente Producer permetterebbe solamente l'apprendimento di aspetti marginali delle tecnologie coinvolte;
- Il lavoro per la raccolta dati appare ripetitivo e le API_G da utilizzare sembrano altamente specifiche per il progetto. Probabilmente queste conoscenze acquisite saranno poco spendibili nel futuro, specie se comparate alle offerte di altri capitoli;
- L'interesse da parte del gruppo di lavoro per questo capitolato_G si è dimostrato scarso.

3.1.7 Conclusioni

Lo scopo del capitolato_G non è risultato molto stimolante, in quanto lo sviluppo di alcune componenti sembra caratterizzato da attività ripetitive. Inoltre, il dover apprendere tecnologie per le quali è richiesta solamente l'integrazione di un sottoinsieme di funzionalità, ha demotivato il gruppo nella scelta di questo progetto.

4 C2-Colletta

4.1 Informazioni Generali

Nome: Colletta: piattaforma raccolta dati di analisi di testo.

Proponente: Mivoq S.r.l.

Commitente: Tullio Vardanega, Riccardo Cardin.

4.2 Descrizione

L'obiettivo del progetto Colletta è la creazione di una piattaforma collaborativa di raccolta dati in cui gli utenti possono svolgere esercizi grammaticali in diverse lingue. Tali dati devono essere resi disponibili e facilmente consultabili per gli sviluppatori e ricercatori, i quali hanno il fine di insegnare ad un elaboratore a svolgere i medesimi esercizi attraverso tecniche di autoapprendimento.

4.3 Finalità del progetto

Il risultato finale sarà un'applicazione con tre attori principali ai quali verranno fornite funzionalità diverse:

- **Insegnanti:** Dovranno poter inserire gli esercizi in modo rapido e intuitivo. Gli esercizi inseriti verranno risolti in modo automatico dall'applicazione, fornendo un risultato immediato all'insegnante, il quale dovrà poi validare e modificare, se necessario, le risposte;
- **Allievi:** Dovranno poter eseguire il test in modo pratico e ricevere subito una valutazione. I test possono essere scelti tra quelli già presenti oppure creati al momento (in questo caso verrà utilizzata la soluzione automatica per valutare). Ogni studente verrà ricompensato con un sistema a punti per aver svolto un esercizio e potrà visualizzare lo storico degli esercizi svolti;
- **Sviluppatori:** Dovranno poter consultare i dati prodotti al fine di utilizzarli per l'apprendimento automatico. Allo sviluppatore dovranno essere fornite più di una versione delle risposte fornite, con lo storico delle modifiche effettuate.

4.4 Tecnologie Richieste

- **Hunpos e Freeling:** Entrambi software per il Part of Speech (PoS) tagging, cioè l'etichettatura delle varie parti di una frase;
- **Firebase Storage:** Suggesto per l'immagazzinamento dei dati prodotti dall'applicazione;
- **Web/Mobile programming:** Da utilizzare in modo esclusivo per la realizzazione dell'applicazione. Nessuna tecnologia specifica preposta dall'azienda sotto questo punto di vista.

4.5 Aspetti positivi

- Nessun vincolo da parte dell'azienda sulle tecnologie da utilizzare, quindi grande libertà;
- Requisiti obbligatori in numero molto ridotto, si ha così una maggiore flessibilità;
- Utilizzo di Firebase, sistema utilizzato da molte aziende in ambito professionale;
- Implementazione dell'applicazione su Web oppure Mobile, campi non trattati (se non in minima parte) nel nostro corso di studi.

4.6 Criticità e fattori di rischio

- Le troppe tecnologie nuove da utilizzare potrebbero portare ad un pesante lavoro di studio di esse prima di poterle utilizzare;
- La non conoscenza della grammatica delle varie lingue potrebbe portare ad una elevata difficoltà implementativa della soluzione.

4.7 Conclusioni

Questo capitolato è stato trovato molto interessante da tutto il gruppo ma con grande rammarico al momento della valutazione erano già esauriti gli slots disponibili.

4.8 Capitolato C3 - G&B

4.8.1 Informazioni generali

- **Nome:** G&B: monitoraggio intelligente di processi DevOps_G;
- **Proponente:** Zucchetti;
- **Committente:** Prof. Tullio Vardanega e Prof. Riccardo Cardin.

4.8.2 Descrizione

Il capitolato_G prevede la costruzione di un applicativo per monitorare un sistema DevOps_G, cioè un sistema in cui, a livello aziendale, chi produce il software e chi lo usa collaborano strettamente. Per migliorare ulteriormente il servizio erogato si richiede un secondo tool che permetta di visualizzare, analizzare, misurare e controllare i dati forniti dal primo.

4.8.3 Finalità del progetto

La struttura del software da realizzare è conforme ai seguenti punti:

- un flusso di dati in input viene associato a una rete Bayesiana_G, composta di nodi contenenti informazioni di probabilità;
- la rete riceve il flusso e lo usa per fare dei calcoli, aggiornando quindi le probabilità dei propri nodi;
- sia il flusso di dati che la rete sono monitorati in una dashboard_G;
- l'andamento dei dati determina l'eventuale generazione di allarmi e notifiche.

4.8.4 Tecnologie interessate

- **Grafana:** software open-source_G che, ricevuti i dati in input, consente di raccogliarli in un cruscotto, visualizzarli, analizzarli, misurarli e controllarli;
- **InfluxDB:** database per l'archiviazione di Time Series_G, generate con continuità temporale ed atte ad essere lette e monitorate costantemente per misurarne le variazioni;
- **JavaScript:** linguaggio di programmazione richiesto per costruire i plug-in_G di Grafana e per definire la rete di Bayes_G in formato JSON_G;
- **Rete di Bayes:** rete di nodi che contengono informazioni di probabilità. Quando un evento significativo si verifica, le probabilità dei nodi si aggiornano di conseguenza.

4.8.5 Aspetti positivi

- L'azienda si presenta come la prima software house italiana ed il gruppo mostra notevole interesse a collaborare con essa;
- La presentazione del problema è chiara ed i requisiti sono ben definiti;

4.8.6 Criticità e fattori di rischio

- Scarso numero di nuove tecnologie da apprendere;
- L'apprendimento del software Grafana non ha suscitato molto entusiasmo all'interno del team di lavoro.

4.8.7 Conclusioni

Dopo un'attenta valutazione, il capitolato_G è stato escluso a seguito del conteggio delle preferenze, nonostante abbia suscitato l'interesse di alcuni componenti del gruppo.

4.9 Capitolato C4 - MegAlexa

4.9.1 Informazioni generali

- **Nome:** MegAlexa, arricchitore di skill di Amazon Alexa;
- **Proponente:** ZERO12;
- **Committente:** Prof. Tullio Vardanega e Prof. Riccardo Cardin.

4.9.2 Descrizione

La sfida lanciata dall'azienda proponente consiste di progettare una skill di Alexa, l'assistente virtuale prodotto da Amazon, in cui gli utenti tramite un applicativo Web o Mobile (Android o iOS) siano in grado di avviare Workflow.

4.9.3 Finalità del progetto

Far sì che un qualsiasi utente che possiede Amazon Alexa possa, attraverso l'applicativo realizzato tramite micro-funzioni già fornite, crearsi una routine con le informazioni che vuole tramite un comando vocale personalizzato.

4.9.4 Tecnologie Interessate

- **Amazon Alexa:** l'assistente digitale di Amazon;
- **Lambda (AWS):** servizio di elaborazione serverless per l'esecuzione del proprio codice;
- **API Gateway (AWS):** servizio API per la comunicazione con Lambda;
- **Aurora Serverless (AWS):** offre capacità di database;
- **Node.js:** piattaforma per esecuzione di codice JavaScript;
- **HTML5, CSS3 e JavaScript:** linguaggi da utilizzare per l'implementazione dell'interfaccia web;
- **Bootstrap:** framework front end, consigliato dal proponente;
- **Android e iOS:** linguaggio come *Kotlin* (Android) o *Swift* (iOS) sono consigliati dal proponente.

4.9.5 Aspetti positivi

- Il proponente offre delle lezioni al fine di introdurre il gruppo alle nuove tecnologie da utilizzare nello sviluppo del progetto e lasciando poi piena libertà di sviluppo dei servizi Google per la realizzazione dell'assistente virtuale;
- Grande presenza nel web di documentazione dettagliata che rende più semplice l'apprendimento di tali tecnologie. In particolare, Amazon fornisce Alexa Skills Kit (raccolta di API (G), strumenti, documentazioni ed esempi di codice).

4.9.6 Criticità e fattori di rischio

- È obbligatorio che le shortcuts (G) siano multilingua. Echo al momento supporta le lingue: inglese, francese, tedesco, italiano, giapponese e spagnolo. Tuttavia, possiamo realizzare in modo esaustivo solamente la versione italiana ed inglese, viste le nostre limitate conoscenze linguistiche;
- Sono già presenti, nel web, tecnologie per la realizzazione di skills (G) in grado di avviare dei workflow (G) personalizzati, anche se in modo piuttosto grezzo. Infatti, la stessa applicazione di Alexa permette di creare sequenze di azioni precedentemente selezionate.

4.9.7 Conclusioni

Nonostante tale capitolato (G) sia interessante dal punto di vista delle nuove tecnologie che stanno prendendo piede in questo momento e per le competenze curriculari che potrebbe comportare, il gruppo si è mostrato più stimolato verso un altro progetto non meno allettante.

4.10 Capitolato C6 - Soldino

4.10.1 Informazioni generali

- **Nome:** *Soldino*: piattaforma Ethereum per pagamenti IVA;
- **Proponente:** *Red Babel*;
- **Committente:** Prof. Tullio Vardanega e Prof. Riccardo Cardin.

4.10.2 Descrizione

Il capitolato C6 richiede di sviluppare un sistema, gestito dal Governo, volto alla gestione dell'IVA tramite la blockchain Ethereum. I proprietari di partita IVA registrati potranno acquistare/vendere beni e servizi. Il Governo è in grado di coniare e distribuire la moneta utilizzata nelle transazioni. I cittadini potranno fare acquisti tramite la moneta coniata dal governo.

4.10.3 Finalità del progetto

Lo scopo ultimo di *Soldino* è quello di fornire, tramite un sito web, un insieme di DApps che lavorano su EVM (Ethereum Virtual Machine). Il Governo e le aziende possono eseguire le solite azioni di contabilizzazione legate all'IVA (gestione pagamenti, tassi di cambio...).

4.10.4 Tecnologie interessate

- **Ethereum:** blockchain che serve per approvare le transazioni effettuate sulla piattaforma e ad archivarle su un sistema distribuito.
- **DApps:** applicazione decentralizzata che utilizza la blockchain di Ethereum, è composta da più parti possibilmente separate ed ogni sua parte è in grado di eseguire il proprio lavoro indipendentemente;
- **Ethereum Virtual Machine (EVM):** macchina virtuale che permette di verificare ed eseguire il codice sulla blockchain assicurando che venga eseguito nello stesso modo su qualsiasi macchina;
- **Smart Contracts:** dove risiede il codice vero e proprio utilizzato dalle DApp;
- **Solidity:** linguaggio che permette la scrittura di Smart Contracts su EVM;
- **MetaMask:** add-on del browser che permette la gestione dei propri account su rete Ethereum. Serve inoltre a verificare l'identità degli utenti e validare le transazioni;
- **Web3:** API utilizzata per effettuare chiamate ad un nodo remoto di Ethereum;
- **Ropsten:** rete di test che utilizza lo stesso insieme di protocolli di Ethereum, utile a testare le DApp;
- **Truffle:** ambiente di sviluppo che permette la scrittura di Smart Contracts e implementa automaticamente i relativi test;
- **ESlint:** utilizzato per l'analisi sintattica del codice, utilizzato soprattutto per trovare pattern problematici o codice che non aderisce ad una linea guida;
- **JavaScript, HTML, Redux, SCSS, React:** insieme di framework e linguaggi utilizzati per creare il front end.

4.10.5 Aspetti positivi

- l'impiego di tecnologie quali React, Redux e SCSS permetterebbe al gruppo di acquisire conoscenze molto utili soprattutto in un futuro ambito lavorativo;
- l'idea di base ha piacevolmente colpito il gruppo, un eventuale riutilizzo del valore aggiunto, tramite una blockchain, ci è sembrata un'idea allettante;
- il gruppo era inoltre molto interessato anche al solo trattamento della blockchain e di ciò che ne fa parte (criptovaluta, EVM...) senza l'aspetto riguardante il trattamento dell'IVA.

4.10.6 Criticità e fattori di rischio

- l'impiego di un consistente numero di nuove tecnologie prevede un carico di studio non indifferente, vista anche la scarsità di documentazione presente sul web;
- la distanza fisica della sede di *Red Babel* potrebbe influire in modo negativo sulla comunicazione tra gruppo e proponente/riferente;
- a differenza dello scorso anno, l'interesse verso le criptovalute è molto diminuito e di conseguenza anche il gruppo ha deciso di spostarsi verso una realtà più solida.

4.10.7 Conclusioni

Nonostante ci sia stato un forte interesse iniziale verso il capitolato, in quanto utilizzava nuove tecnologie molto interessanti, a seguito di una analisi più oggettiva riguardante appunto queste ultime, si è scelto di spostarsi verso una realtà più concreta e che si avvicini ai nostri interessi più che alla nostra curiosità.