

Università degli Studi di Padova

DIPARTIMENTO DI MATEMATICA "TULLIO LEVI-CIVITA"

CORSO DI LAUREA IN INFORMATICA



**Analisi, progettazione e sviluppo del backend  
di un'applicazione web per la gestione di  
eventi**

*Tesi di laurea*

*Relatore*

Prof.Davide Bresolin

*Laureando*

Alberto Lazari

---

ANNO ACCADEMICO 2021-2022



# Sommario

La tesi descrive il lavoro svolto durante il periodo di stage, della durata di circa trecento ore, presso la sede di Treviso di Moku S.r.l., il cui obiettivo era la reimplementazione del backend di una piattaforma di gestione di eventi, sfruttando gli strumenti tipicamente utilizzati nei progetti dell'azienda.

In particolare, i seguenti capitoli tratteranno del contesto lavorativo dell'azienda, dell'analisi svolta sullo stato della piattaforma ad inizio stage, della progettazione e successiva implementazione iniziale del nuovo backend, focalizzando l'attenzione sulle scelte stilistiche e architetturelle perseguite.



# Ringraziamenti

*Voglio ringraziare il Prof. Davide Bresolin, per l'interesse, il supporto e l'aiuto fornito durante il periodo di stage e di stesura di questa tesi.*

*Ringrazio i miei genitori e tutti i miei famigliari per il supporto e l'affetto che mi hanno donato durante questi anni di studio.*

*Ringrazio i colleghi di Moku che mi hanno accolto calorosamente tra loro durante la mia esperienza di stage, in particolare Riccardo e Nicolò, per avermi sempre fornito l'aiuto che cercavo durante il mio lavoro.*

*Ringrazio la Comunità Capi del Mestre 2, per avermi accompagnato fin qui, infondendo in me una maturità e una consapevolezza che mi hanno permesso di raggiungere questo traguardo.*

*Ringrazio i miei colleghi studenti, stagisti e gli amici dei gruppi di progetto, con cui ho condiviso le difficoltà e le soddisfazioni di quest'anno.*

*Infine ringrazio i miei amici, che mi sono sempre stati vicini e con cui ho condiviso esperienze indimenticabili.*

*Padova, Luglio 2022*

Alberto Lazari



# Indice

<b>1</b>	<b>L'azienda</b>	<b>1</b>
1.1	Descrizione generale . . . . .	1
1.2	Modello di sviluppo . . . . .	1
<b>2</b>	<b>Descrizione dello stage</b>	<b>3</b>
2.1	Introduzione al progetto . . . . .	3
2.2	Requisiti . . . . .	3
2.3	Pianificazione . . . . .	3
2.4	Tecnologie utilizzate . . . . .	3
<b>3</b>	<b>Progettazione</b>	<b>5</b>
3.1	Analisi e refactor dei modelli . . . . .	5
3.2	API . . . . .	5
3.3	Gestione dei permessi . . . . .	5
<b>4</b>	<b>Codifica</b>	<b>7</b>
4.1	Modelli . . . . .	7
4.1.1	Migrazioni del database . . . . .	7
4.1.2	Associazioni a modelli e file . . . . .	7
4.1.3	Validazioni . . . . .	7
4.2	Controller . . . . .	7
4.2.1	APIController . . . . .	7
4.2.2	Implementazione delle action . . . . .	7
4.3	Gestione dei permessi . . . . .	7
4.4	Test di unità . . . . .	7
<b>5</b>	<b>Conclusioni</b>	<b>9</b>
5.1	Raggiungimento dei requisiti . . . . .	9
5.2	Valutazione personale . . . . .	9
	<b>Bibliografia</b>	<b>11</b>

Elenco delle figure

Elenco delle tabelle



# Capitolo 1

## L'azienda

### 1.1 Descrizione generale



Moku S.r.l. è una start-up nata nel 2013 all'interno di un progetto supportato da H-Farm. Dopo aver abbandonato il progetto si è dedicata allo sviluppo software su commissione e consulenza, per poi allontanarsi definitivamente da H-Farm a settembre 2021, muovendo la sua sede dalla *farm* a Roncade a quella attuale di Treviso.

L'azienda è in continua espansione e conta circa 20 dipendenti, la maggior parte con età inferiore ai 30 anni. Questo contribuisce a mantenere l'ambiente di lavoro stimolante e accogliente per tutti, permettendo di includere i diversi studenti che ogni anno svolgono il loro stage presso l'azienda. Per questi vengono attivate proposte di progetto per i ruoli di sviluppatore backend, sviluppatore frontend e sviluppatore mobile, all'interno di team interni che lavorano a progetti reali commissionati all'azienda.

### 1.2 Modello di sviluppo

I progetti di Moku seguono un modello di sviluppo *agile*, con metodologie basate su *Scrum*<sup>1</sup>, un framework pensato per team di sviluppo software di piccole dimensioni (non più di dieci membri). Il lavoro viene suddiviso in *sprint*, intervalli temporali della durata di due settimane. Ogni *sprint* è preceduto da una riunione di pianificazione degli obiettivi, espressi sotto forma di *user stories*, che esprimono le funzionalità del software da implementare, scritte in un linguaggio naturale dal punto di vista dell'utente. Uno *sprint* termina con la *sprint review* associata, una riunione con il cliente che ha

---

<sup>1</sup>Jeff Sutherland Ken Schwaber. *The 2020 Scrum Guide*. URL: <https://scrumguides.org/scrum-guide.html>.

l'obiettivo di mostrare l'incremento prodotto nel software, attraverso dimostrazioni del funzionamento del software stesso.

Il team a cui viene affidato lo sviluppo di un progetto è composto da diverse figure professionali, tra cui un *project manager*, il cui compito è coordinare il lavoro tra gli altri componenti e definire le *user stories* da inserire nel *backlog* degli *sprint*, oltre a gestire la pianificazione dello *sprint* stesso. Per condividere lo stato del lavoro di ogni componente, descrivere gli obiettivi del giorno e far emergere eventuali problemi sorti durante lo sviluppo, il team si riunisce nello *stand-up meeting* all'inizio di ogni giornata lavorativa, una riunione della durata di circa 15 minuti.

La metodologia adottata permette di avere una comunicazione regolare ed efficace tra il team di sviluppo e il cliente, che porta a una definizione più semplice e precisa dei requisiti che il prodotto deve rispettare e a una comprensione immediata e chiara dell'avanzamento dello sviluppo da parte del cliente, attraverso le dimostrazioni pratiche effettuate nel contesto delle *sprint review*.

## Capitolo 2

# Descrizione dello stage

### 2.1 Introduzione al progetto

*Storia del progetto prima del mio arrivo, azienda che ha commissionato il progetto, descrizione dello scopo della piattaforma e del suo funzionamento, motivazioni alla base della scelta di riscrittura del backend.*

### 2.2 Requisiti

*Requisiti obbligatori, desiderabili e opzionali previsti.*

### 2.3 Pianificazione

*Divisione settimanale del lavoro dal piano di lavoro (con la somma della ore corretta: 320 invece di 300).*

### 2.4 Tecnologie utilizzate

*Descrizione della configurazione del framework Ruby on Rails utilizzata: librerie utilizzate, Postgres, AWS, API REST .*



## Capitolo 3

# Progettazione

### 3.1 Analisi e refactor dei modelli

*Decisioni significative prese durante l'attività di refactor dei modelli, diagramma ER del nuovo backend.*

### 3.2 API

*Forma generale dei controller (operazioni CRUD) con casi particolari, autenticazione.*

### 3.3 Gestione dei permessi

*Permessi per le categorie di utenti per ogni controller.*



# Capitolo 4

## Codifica

### 4.1 Modelli

#### 4.1.1 Migrazioni del database

*Comando rails generate e migrazione prodotta.*

#### 4.1.2 Associazioni a modelli e file

*Associazioni di Active Record e Active Storage.*

#### 4.1.3 Validazioni

*Validazioni sugli attributi del modello e le associazioni.*

### 4.2 Controller

#### 4.2.1 APIController

*Descrizione dei metodi di utilità ereditati dai controller dell'API.*

#### 4.2.2 Implementazione delle action

*Descrizione ed esempio di action tipiche dei controller.*

### 4.3 Gestione dei permessi

*Funzionamento e uso della gemma “Pundit” per la gestione dei permessi relativi agli endpoint dell'API, scope e metodi relativi alle action, esempio di gestione della gerarchia che andrà rivisto*

### 4.4 Test di unità

*Descrizione della gemma “RSpec”, che fornisce strumenti per lo sviluppo guidato dal comportamento (behaviour-driven development), esempi di modelli testati.*





## Capitolo 5

# Conclusioni

### 5.1 Raggiungimento dei requisiti

*Tabella con stato di completamento dei requisiti, con commento (dove necessario)*

### 5.2 Valutazione personale

*Messe alla prova le competenze fornite dal corso di laurea, verificata l'efficacia dei corsi e dei progetti svolti, imparato un nuovo linguaggio e framework con filosofia di sviluppo a me nuova, scoperto ambiente lavorativo aziendale con i ruoli e le dinamiche interne.*



# Bibliografia

## Siti web consultati

Ken Schwaber, Jeff Sutherland. *The 2020 Scrum Guide*. URL: <https://scrumguides.org/scrum-guide.html>.