

ALMA MATER STUDIORUM - UNIVERSITÀ DI BOLOGNA

---

Corso di Laurea in Ingegneria Informatica

Tesi di Laurea Triennale

**Titolo**

Tesi in Tecnologie Web

**Relatore**  
prof. Paolo Bellavista

**Laureando**  
Davide Crociati

---

Ottobre 2023

A voi

# Sommario

Piacere, sommario.

# Indice

<b>Elenco delle figure</b>	<b>VI</b>
<b>Elenco delle tabelle</b>	<b>VII</b>
<b>Elenco dei listati</b>	<b>VIII</b>
<b>1 Introduzione</b>	<b>1</b>
1.1 Contestualizzazione . . . . .	1
1.1.1 Trend di evoluzione del web . . . . .	1
1.1.2 Importanza dell'ottimizzazione . . . . .	2
1.2 Motivazioni e Obiettivi . . . . .	3
1.2.1 Tipologia di applicazione . . . . .	3
1.2.2 Metodologie confrontate . . . . .	4
1.2.3 Analisi Comparativa delle Tecnologie . . . . .	5
1.2.4 Valutazione dell'Impatto di Wasm . . . . .	6
1.2.5 Obiettivi . . . . .	7
1.3 Struttura della tesi . . . . .	8
<b>2 Tecnologie utilizzate</b>	<b>9</b>
2.1 Introduzione alle tecnologie . . . . .	9
2.2 WebAssembly . . . . .	9
2.2.1 Storia e Origini di WebAssembly . . . . .	10
2.2.2 I concetti chiave di WebAssembly . . . . .	11
2.2.3 Le fasi semantiche . . . . .	13
2.2.4 Vantaggi di WebAssembly . . . . .	15
2.3 WebAssembly System Interface . . . . .	16

2.3.1	Ruolo di WebAssembly System Interface . . . . .	16
2.3.2	Rust e WASI . . . . .	16
2.3.3	Struttura di WASI . . . . .	16
2.3.4	Wasmtime . . . . .	16
2.3.5	Applicazioni e Casistiche d’Uso di WASI . . . . .	16
2.4	Node.js . . . . .	17
2.4.1	Panoramica di Node.js . . . . .	17
2.4.2	Vantaggi di Node.js . . . . .	17
2.4.3	Ecosistema di Node.js . . . . .	17
2.5	Confronto tra tecnologie . . . . .	18
2.5.1	Prestazioni . . . . .	18
2.5.2	Sicurezza . . . . .	18
2.5.3	Facilità di Sviluppo . . . . .	18
2.5.4	Scalabilità ed Espandibilità . . . . .	18
2.6	Conclusioni preliminari . . . . .	19
<b>3</b>	<b>Capitolo 3</b>	<b>21</b>
3.1	Prototipo . . . . .	21
	<b>Riferimenti bibliografici</b>	<b>22</b>

# Elenco delle figure

1.1	L'evoluzione del Web. . . . .	2
1.2	Image Processing . . . . .	4
1.3	Rust e WebAssembly . . . . .	5
1.4	Node.js . . . . .	6
2.1	Architettura di WebAssembly . . . . .	13
2.2	La semantica di WebAssembly . . . . .	14

# Elenco delle tabelle

# Elenco dei listati

2.1	I directly included a portion of a file . . . . .	20
2.2	Some code in another language than the default one . . . . .	20



# Capitolo 1

## Introduzione

### 1.1 Contestualizzazione

#### 1.1.1 Trend di evoluzione del web

Inizialmente le applicazioni web erano costituite da semplici **pagine statiche** contenenti testo e immagini. Con l'evoluzione dell'ecosistema web, negli ultimi anni si è assistito a una trasformazione radicale delle applicazioni, guidata da una serie di tendenze e innovazioni tecnologiche che hanno portato a un'esperienza utente sempre più coinvolgente e interattiva.

L'introduzione di JavaScript e di librerie e framework correlati, hanno progressivamente arricchito l'interazione con le applicazioni web, introducendo livelli crescenti di interattività e trasformando le semplici pagine statiche in ambienti dinamici e convolgenti. Un cambiamento significativo in tal senso, è avvenuto con l'avvento delle **Single Page Application (SPA)** e di **AJAX**. Questo approccio ha rivoluzionato il tradizionale modello di navigazione e di sviluppo, consentendo alle applicazioni di essere caricate una sola volta e offrendo interazioni rapide e fluide grazie al caricamento dinamico di contenuti. Questo nuovo paradigma ha introdotto un'esperienza utente simile a quella delle applicazioni native, con transizioni scorrevoli tra le sezioni dell'applicazione e senza interruzioni visibili.

Parallelamente, la complessità delle funzionalità offerte è cresciuta in modo esponenziale, arrivando a ciò che viene riconosciuto come Web 3.0 o **Web Semantico**. Ormai è la norma spaziare da applicazioni che usano algoritmi di intelligenza artificiale, a simulatori,

alla modifica istantanea di documenti, immagini e video.

Questo enorme sviluppo di funzionalità è stato trainato dalla crescente potenza di elaborazione dei dispositivi e dalla capacità delle tecnologie web di sfruttare appieno queste risorse, facendo diventare normale interfacciarsi con siti web in grado di gestire complesse operazioni in tempi rapidi.

Tuttavia questo progresso è stato accompagnato da un aumento smisurato del **numero di richieste** effettuate in rete e dall'utilizzo intensivo di risorse computazionali, sia lato cliente, che lato server. È diventato cruciale bilanciare l'aggiunta di funzionalità sofisticate con la necessità di mantenere tempi di risposta rapidi e un'esperienza fluida per gli utenti. Inoltre, l'uso intensivo delle risorse ha sollevato questioni di scalabilità e di utilizzo efficiente delle risorse server.

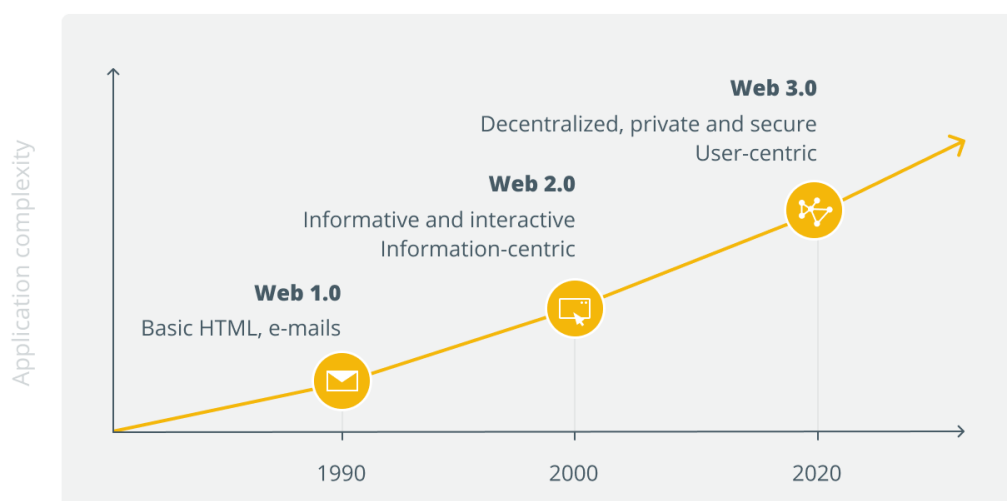


Figura 1.1: L'evoluzione del Web.

### 1.1.2 Importanza dell'ottimizzazione

Ad oggi, l'ottimizzazione delle prestazioni è quindi diventata un aspetto cruciale nello sviluppo di applicazioni web. Gli utenti si aspettano interazioni con bassa latenza, caricamenti rapidi e risposte immediate. Questa esigenza mette in risalto l'importanza di bilanciare l'aggiunta di nuove funzionalità, con l'offerta di una *User Experience* ottimale. I tempi di caricamento prolungati possono portare a un alto tasso di abbandono delle

pagine, riducendo l'opportunità di coinvolgere nuovi utenti. Inoltre, con l'aumentare dell'utilizzo di **dispositivi mobili** e di conseguenza, di **connessioni instabili**, l'ottimizzazione diventa ancor più critica per assicurare un'esperienza coerente su diverse piattaforme e condizioni di rete. Tutto ciò non riguarda solo il lato client, ma coinvolge anche il lato server. Un carico eccessivo sui server può influire negativamente sulla scalabilità, causando ritardi nelle risposte e possibili interruzioni del servizio. L'ottimizzazione deve quindi coinvolgere tutti gli aspetti dell'architettura delle applicazioni web.

Nell'implementare ottimizzazioni, sono nati varie soluzioni interessanti. Ad esempio, per gestire task che svolgono molte operazioni di Input/Output si è distinto il runtime environment **Node.js**, mentre per quanto riguarda l'esecuzione di attività che sfruttano molto la CPU è emerso **WebAssembly(Wasm)**. Quest'ultimo, nato inizialmente per consentire l'esecuzione di codice ad alta efficienza all'interno del browser, è diventato portabile anche su piattaforme server side grazie allo sviluppo dell'interfaccia di sistema **WebAssembly System Interface (WASI)**.

## 1.2 Motivazioni e Obiettivi

La **crescente complessità** delle applicazioni web e l'esigenza di offrire agli utenti esperienze interattive sempre più coinvolgenti hanno portato l'ambito dello sviluppo web a una svolta significativa. Le aspettative degli utenti si sono evolute verso applicazioni che offrano prestazioni reattive, interattività immediata e funzionalità avanzate.

È proprio questo insieme di aspettative a essere alla base delle motivazioni che hanno guidato la scelta del tema di questa tesi di laurea.

In particolare, la presente ricerca, si propone di confrontare in modo dettagliato, due differenti approcci di sviluppo per un'applicazione con funzionalità **fortemente CPU-Intensive**.

### 1.2.1 Tipologia di applicazione

Per tale confronto, si è optato per una web-app che implementi alcune tecniche di **elaborazione di immagini**. In particolare, l'utente avrà la possibilità di eseguire l'upload di immagini su un server e indicare una serie di modifiche da apportare (ad esempio "ridimensionamento del 50%"). Il server manipolerà i file in base ai parametri

ricevuti e infine restituirà al cliente le immagini modificate.

Non verrà esplorato in modo approfondito il campo dell'elaborazione digitale di immagini, ma ci si limiterà all'implementazione di funzionalità usate spesso da utenti comuni, come ad esempio, ridimensionamento, rotazione, aumento/diminuzione di luminosità e contrasto e altre che verranno specificate nel capitolo 3.

Tale tipologia di applicazione, si sposa bene per lo scopo finale della tesi: valutare come due approcci (e due linguaggi) piuttosto differenti, ma sempre più diffusi al giorno d'oggi, risolvano il problema di un'applicazione web che svolga operazioni dall'alto costo computazionale.



Figura 1.2: Il campo dell'elaborazione digitale di immagini è molto ampio e sarebbe possibile integrare anche operazioni avanzate (edge detection, pattern recognition etc.), che richiederebbero risorse computazionali molto elevate. Per lo scopo di questa tesi ci si limiterà a elaborazioni più semplici, ma in ogni caso rilevanti e sufficienti a mettere alla prova la CPU.

### 1.2.2 Metodologie confrontate

Le due modalità di sviluppo in esame riguarderanno l'utilizzo delle tecnologie JavaScript e WebAssembly lato server e quindi rispettivamente del runtime environment Node.js e

del linguaggio di programmazione **Rust** in combinazione con WebAssembly System Interface.

La scelta di Node.js deriva dal suo utilizzo sempre maggiore grazie all'utilizzo del linguaggio JavaScript, dall'approccio asincrono nella gestione delle richieste e dalla sua ottima scalabilità per applicazioni fortemente File-System-Intensive. Per quanto riguarda la seconda tecnologia si è invece optato per Rust, in quanto consente sia la scrittura di **moduli** che successivamente **compilabili in WebAssembly**, sia il loro utilizzo efficiente all'interno del codice, mantenendo in questo modo un'ottima coerenza e risultando, teoricamente, una buona scelta per lo sviluppo di applicazioni computazionalmente complesse.

### 1.2.3 Analisi Comparativa delle Tecnologie

Un elemento iniziale di questa ricerca sarà un'analisi dettagliata delle tecnologie prese in esame. Inizialmente, nel capitolo 2, verrà svolta un'analisi comparativa delle due tecnologie, presentando i vantaggi e gli svantaggi teorici che caratterizzano entrambe le opzioni.

Sarà infatti fondamentale comprendere come ciascuna affronti la complessità legata ad operazioni I/O-intensive e CPU-intensive. Questo ci permetterà di valutare nel modo più opportuno i risultati che emergeranno successivamente durante i test e i benchmark dell'applicazione sviluppata.

Si procederà poi ad illustrare in modo approfondito il funzionamento delle API sfruttate. Verranno analizzate le peculiarità del linguaggio Rust che lo rendono adatto ad applicazioni ad alta intensità computazionale. Allo stesso modo ci si soffermerà sull'efficacia di WebAssembly nell'esecuzione di codice di basso livello con prestazioni paragonabili a quelle dei linguaggi nativi.



Figura 1.3: Rust e WebAssembly

Nel contempo si analizzerà anche la metodologia basata su Node.js, concentrandosi sull'efficienza e la flessibilità che questo ambiente di esecuzione JavaScript può offrire in ambito web.



Figura 1.4: Node.js

Si proseguirà affrontando un'approfondimento sulle prestazioni di ciascuna tecnologia, evidenziando scenari in cui una risulti più vantaggiosa. Questo approfondimento sarà alla base delle successive valutazioni sulle prestazioni delle applicazioni sviluppate con i due metodi presi in esame.

#### 1.2.4 Valutazione dell'Impatto di Wasm

WebAssembly, in particolare, è emerso come **un'innovazione** cruciale nel mondo dello sviluppo web. Consentendo l'esecuzione di codice a basso livello con prestazioni paragonabili a quelle dei linguaggi nativi, Wasm offre la possibilità di ottenere prestazioni elevate all'interno di un ambiente browser-based.

Parallelamente, WebAssembly System Interface (WASI) gioca un ruolo chiave nell'estendere il potenziale di WebAssembly. WASI fornisce un'interfaccia standardizzata per l'**accesso a risorse di sistema**, consentendo alle applicazioni di interagire con l'ambiente circostante in modo controllato e sicuro. Tale capacità è particolarmente rilevante nell'ambito delle applicazioni web CPU-intensive, in quanto consente di accedere, in maniera efficiente, alle risorse necessarie per eseguire complesse operazioni di calcolo e manipolazione dei dati.

Sarà quindi fondamentale valutare e cercare di misurare l'impatto di WASI, sia per quanto riguarda le prestazioni sia per quanto riguarda lo sviluppo e l'integrazione dello stesso all'interno di un'applicazione web.

### 1.2.5 Obiettivi

Si intende esplorare le opportunità offerte dalle tecnologie enunciate sopra, nell'ottica di un'ottimizzazione delle prestazioni. In questo contesto l'obiettivo centrale è quello di comprendere i **benefici specifici** legati a ciascun approccio, individuando le circostanze in cui uno dei due possa risultare vantaggioso in termini di **efficienza computazionale** e reattività. Inoltre si intende sottolineare il fatto che le decisioni intraprese sin dalla fase di progettazione, possono avere un impatto significativo sulle prestazioni e sull'esperienza utente di un'applicazione.

Si vuole mettere in evidenza l'importanza di una valutazione attenta e accurata dell'architettura e delle esigenze dell'applicazione stessa. Aspetto da affrontare attraverso un'analisi dettagliata che considera le funzionalità dell'applicazione e valuta se esse siano orientate al calcolo intensivo o ad un'ampia manipolazione del File System.

Per raggiungere in maniera **efficace e quantificabile** gli obiettivi, verrà fatta un'analisi approfondita delle performance e delle prestazioni delle due applicazioni sviluppate. Questo consentirà di valutare in modo empirico e misurabile l'impatto di ciascuna tecnologia nel contesto di applicazioni CPU-Intensive.

Sarà inoltre trattato anche il tema della **scalabilità**. Esso diventa di primaria importanza quando i volumi di traffico e i carichi di lavoro aumentano. Valutare come diverse tecnologie gestiscano richieste concorrenti è fondamentale per determinare quale sia più adatta alle esigenze di un progetto.

Infine si considererà anche la **facilità di sviluppo e l'espandibilità**. Questi temi avanzano spesso di pari passo ed è importante, in un ambiente web in rapida evoluzione, che un progetto si adatti facilmente, sia all'aggiunta di nuovi requisiti e funzionalità, sia all'integrazione con altri sistemi e servizi. Tale flessibilità può infatti avere un impatto significativo sulla vita e sulla sostenibilità di un progetto.

## 1.3 Struttura della tesi

La tesi seguirà una struttura articolata in modo da affrontare in maniera approfondita gli aspetti chiave delle tecnologie e delle analisi proposte.

Nel Capitolo 2, sarà presentata una panoramica esaustiva delle tecnologie coinvolte in questa ricerca. Questo capitolo fornirà un'analisi dettagliata di WebAssembly/WASI in combinazione con Rust e di Node.js, esaminandone le caratteristiche, i vantaggi e le **API** utili allo sviluppo dell'applicazione. Verranno esplorati i contesti in cui ciascuna tecnologia si dimostra più adeguata, fornendo le basi per una comprensione approfondita delle successive misurazioni e valutazioni.

Nel Capitolo 3, il focus sarà sul prototipo dell'applicazione sviluppata. Saranno illustrate le scelte progettuali, l'architettura complessiva e le funzionalità implementate. Successivamente, verranno presentati i dettagli delle misurazioni condotte, insieme ai criteri di valutazione delle prestazioni delle tecnologie in esame. Saranno discussi i risultati ottenuti e i confronti tra le diverse implementazioni, evidenziando gli aspetti in cui ognuno degli approcci studiati, si distingue in termini di ottimizzazione delle prestazioni.



## Capitolo 2

# Tecnologie utilizzate

### 2.1 Introduzione alle tecnologie

Come già introdotto brevemente nel capitolo 1, per lo scopo di questa tesi si è scelto di confrontare due approcci differenti, ma sempre più utilizzati nelle applicazioni web moderne. In particolare si partirà da WebAssembly e dall'interfaccia di sistema WASI, per finire con un'introduzione anche su Node.js.

### 2.2 WebAssembly

WebAssembly (Wasm) è uno standard che definisce un formato binario (.wasm) e un relativo formato testuale (.wat) per la scrittura di codice eseguibile nelle pagine web.

Esso è nato come integrazione a JavaScript, per consentire l'esecuzione di codice ad una velocità paragonabile a quella del codice nativo. **Il codice WebAssembly è eseguito all'interno di una sandbox garantendo così sicurezza. I programmi possono essere compilati da svariati linguaggi di alto livello in moduli Wasm. rendendo possibile l'esecuzione di applicazioni lato client in maniera che prima era impensabile.** MODIFICARE!!! Al giorno d'oggi praticamente ogni browser supporta WebAssembly e il suo sviluppo è portato avanti dal *W3C WebAssembly Working Group*

## 2.2.1 Storia e Origini di WebAssembly

### I predecessori

Nel 2011 Google rilasciò un progetto open source chiamato **Native Client (NaCl)**. L'obiettivo era quello di consentire l'esecuzione di codice nativo nel browser all'interno di una sandbox con privilegi limitati. In particolare si stava cercando di supportare software che richiedevano grande sforzo computazionale (simulazioni, elaborazioni di audio e video e giochi).

Il progetto si rivelò un successo sotto il punto di vista prestazionale. Vennero infatti rilasciati diversi software e giochi che presentavano prestazioni simili alla rispettiva versione Desktop. Non mancavano però diversi problemi. Il codice ottenuto era eseguibile solo nel browser Chrome, era impossibile l'interazione con JavaScript o con altre API sul web.

Un tentativo di evoluzione fu presentato nel 2013 dal team di Mozilla. Si trattava di **asm.js**, un sottoinsieme di JavaScript che consentiva l'invocazione di funzioni scritte in linguaggi come C, C++ o Rust, in diversi browser e direttamente da JavaScript. A discapito di una maggior portabilità ci fu una significativa diminuzione delle prestazioni, dovuta alla lentezza dell'interprete JavaScript. Queste due soluzioni dimostrarono la possibilità di eseguire codice in una sandbox, o con ottime prestazioni, ma solo all'interno di Chrome (NaCl), oppure in diversi browser ma con prestazioni decisamente inferiori. Si voleva quindi trovare un modo per unificare gli enormi vantaggi dei due approcci.

### L'annuncio

Fu nel Giugno 2015 che Brendan Eich (creatore di JavaScript), insieme ad altri sviluppatori di Mozilla, annunciarono che lo sviluppo di WebAssembly era cominciato. Wasm venne presentato come "un nuovo standard open source che definiva un formato e un modello di esecuzione portabile, efficiente in termini di dimensioni e tempo di caricamento, specificamente progettato per essere un target di compilazione per il web". Capendo le potenzialità di ciò che stava venendo sviluppato hanno dato il loro contributo al progetto, aziende del calibro di Google, Microsoft, Apple e Unity. Nel 2017 venne lanciato il prodotto minimo funzionante (MVP), che conteneva pressochè le stesse funzionalità presenti in asm.js e venne dichiarata conclusa la fase di preview.

## 2.2.2 I concetti chiave di WebAssembly

WebAssembly codifica un linguaggio di programmazione di basso livello, simile ad Assembly. Il linguaggio è strutturato attorno ai seguenti concetti:

### Valori

In WebAssembly sono presenti 4 tipi di valori numerici. Interi e numeri a virgola mobile, ognuno da 32 o 64 bit (i32, i64, f32, f64), un tipo vector a 128 bit (i128) contenente anch'esso valori numerici (ad esempio da 2 f64, oppure da 4 i32 etc.) ed inoltre è presente un tipo riferimento per puntatori a differenti entità.

Quest'ultimo è definito "opaco", in quanto non è visibile né la loro dimensione, né la loro rappresentazione in bit. Al contrario i primi due tipi sono "trasparenti".

Infine è anche possibile la rappresentazione di byte non interpretati grazie al tipo *byte*.

### Istruzioni

Il modello computazionale di WebAssembly è basato su uno stack. Il codice è costituito da una sequenza di istruzioni eseguite in ordine. Le istruzioni sfruttano un *operand stack* e possono essere di tipo semplice o di controllo.

Le operazioni semplici svolgono manipolazioni basilari sui dati, prelevando (*pop*) parametri dallo stack e inserendo il risultato nello stesso (*push*). Le operazioni di controllo, invece alterano il flusso di esecuzione grazie a costrutti condizionali, blocchi e cicli.

### Traps

Alcune istruzioni possono fallire e generare degli errori (traps) che non è possibile gestire all'interno di WebAssembly. Tali errori vengono infatti lanciati nell'ambiente di esecuzione dell'host, dove invece vengono normalmente gestiti.

### Funzioni

Il codice è diviso in funzioni. Ognuna di queste ha una certa sequenza di valori sia come parametri che come tipo di ritorno. In una funzione possono inoltre essere chiamate altre funzioni (anche ricorsivamente) e create variabili locali.

## **Tabelle**

Una tabella è un array di valori "opachi" di un particolare tipo. Tale struttura consente al programma di ottenere i valori indirettamente attraverso un indice dinamico. Tramite le tabelle è possibile, per esempio invocare funzioni indirettamente, emulando così i puntatori a funzione.

## **Memoria lineare**

La memoria lineare è un array continuo di byte. Ha una dimensione iniziale che può crescere dinamicamente al bisogno. Un programma può leggere e scrivere valore in memoria (operazioni di *load/store*), in qualsiasi indirizzo (anche in maniera non allineata).

## **Moduli**

Un modulo è l'unità di deployment per un programma WebAssembly. Esso conterrà le definizioni di funzioni, tabelle, memoria etc. In un modulo è anche possibile esportare o importare definizioni, inizializzare tabelle o memoria lineare e anche definire una funzione *start* che verrà eseguita automaticamente.

## **Embedder**

Solitamente un modulo WebAssembly sarà integrato in un host che ne definirà l'inizializzazione, la risoluzione delle funzioni importate e le modalità di accesso di quelle esportate. L'Embedder è l'entità che implementa la connessione tra l'ambiente host e il modulo Wasm.

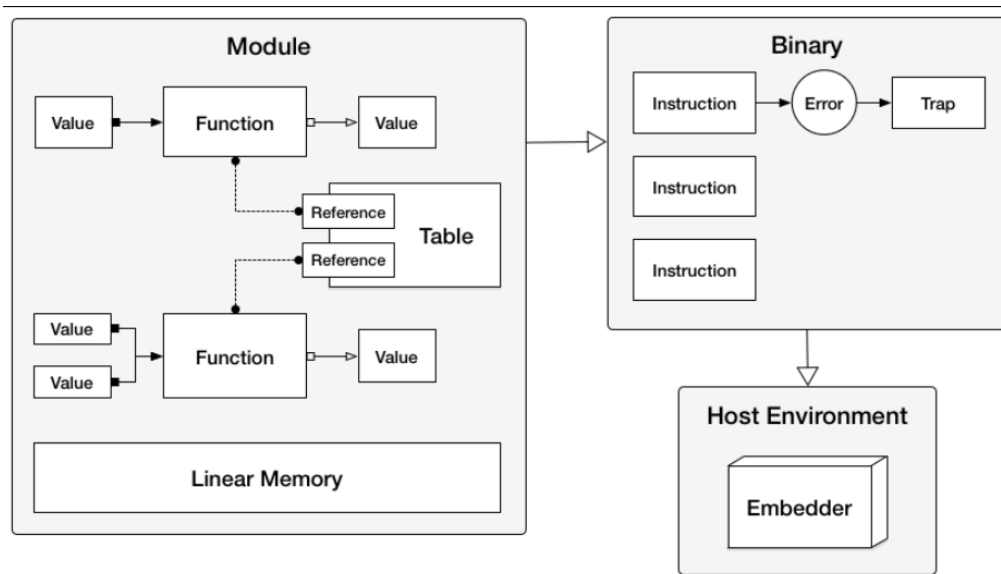


Figura 2.1: Architettura di WebAssembly

### 2.2.3 Le fasi semantiche

Nella semantica di WebAssembly è possibile individuare tre fasi: decodifica, validazione ed esecuzione.

#### Decodifica

I moduli WebAssembly sono distribuiti in formato binario (.wasm) e per questo è necessario decodificarli in modo da ottenere una rappresentazione interna del modulo, con cui il web browser o il runtime environment potrà lavorare.

#### Validazione

Dopo aver decodificato i moduli binari, per poterli istanziare, è necessario verificare che questi siano validi. La validità è appurata grazie ad un sistema di tipi basato sulla sintassi astratta di un modulo e sul suo contenuto. In particolare per ogni componente della sintassi è presente una regola che specifica le condizioni da rispettare perché il modulo risulti valido. Ad esempio viene controllato l'ordine delle istruzioni nel corpo di una funzione assicurandosi che lo stack sia utilizzato nel modo corretto. Per esempio, dato un contesto  $C$  e un'istruzione del tipo  $t.binop$  (che rappresenta un'operazione binaria tra tipi numerici, come ad esempio

i32.add, f64.xor etc.) è valida con tipo  $[t\ t] \rightarrow [t]$ , in notazione formale:

$$\overline{C \vdash t.binop : [t\ t] \rightarrow [t]}$$

Oppure con un'istruzione più complicata per l'aumento di memoria lineare *memory.grow*:

- La memoria  $C.mems[0]$  deve essere definita nel contesto.
- Allora l'istruzione risulta valida con tipo  $[i32] \rightarrow [i32]$

$$\frac{C.mems[0] = memtype}{C \vdash memory.grow : [i32] \rightarrow [i32]}$$

## Esecuzione

Terminata la validazione di ogni istruzione il modulo può finalmente essere istanziato. L'istanza di un modulo ne è la rappresentazione dinamica, comprendente anche stack di esecuzione e stato. Ora è finalmente possibile l'esecuzione di istruzioni WebAssembly e in particolare:

- Se era stata definita nel modulo una funzione *\_\_start*, essa verrà eseguita durante l'istanziamento
- Se

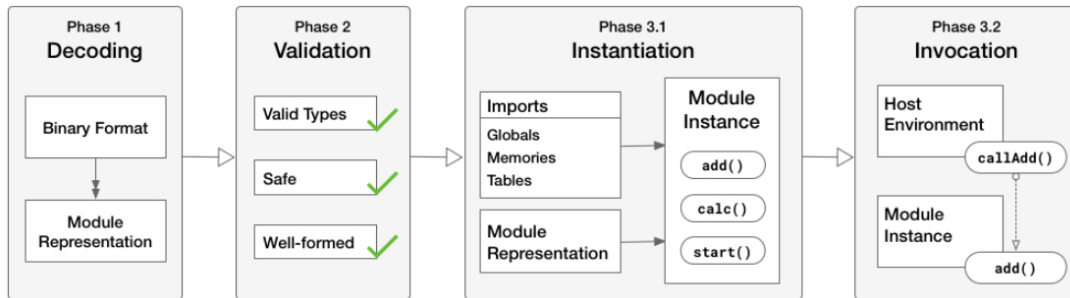


Figura 2.2: La semantica di WebAssembly

### **2.2.4 Vantaggi di WebAssembly**

WebAssembly is being created as an open standard inside the W3C WebAssembly Community Group with the following goals: Be fast, efficient, and portable — WebAssembly code can be executed at near-native speed across different platforms by taking advantage of common hardware capabilities. Be readable and debuggable — WebAssembly is a low-level assembly language, but it does have a human-readable text format (the specification for which is still being finalized) that allows code to be written, viewed, and debugged by hand. Keep secure — WebAssembly is specified to be run in a safe, sandboxed execution environment. Like other web code, it will enforce the browser's same-origin and permissions policies. Don't break the web — WebAssembly is designed so that it plays nicely with other web technologies and maintains backwards compatibility.

## **2.3 WebAssembly System Interface**

### **2.3.1 Ruolo di WebAssembly System Interface**

### **2.3.2 Rust e WASI**

### **2.3.3 Struttura di WASI**

### **2.3.4 Wasmtime**

### **2.3.5 Applicazioni e Casistiche d'Uso di WASI**



## **2.4 Node.js**

### **2.4.1 Panoramica di Node.js**

### **2.4.2 Vantaggi di Node.js**

### **2.4.3 Ecosistema di Node.js**

## **2.5 Confronto tra tecnologie**

### **2.5.1 Prestazioni**

### **2.5.2 Sicurezza**

### **2.5.3 Facilità di Sviluppo**

### **2.5.4 Scalabilità ed Espandibilità**

## **2.6 Conclusioni preliminari**

---

```
1 import suca
2
3 print "hello_world!"
```

---

Listato 2.1: I directly included a portion of a file

---

```
1 public void prepare(AClass foo) {
2     AnotherClass bar = new AnotherClass(foo)
3 }
```

---

Listato 2.2: Some code in another language than the default one

## Capitolo 3

# Capitolo 3

### 3.1 Prototipo

# Ringraziamenti

Grazie a Grazia, Graziella e la sorella.

# Bibliografia

- [1] Carlino Cane. *No one cited me*. A cura di Anche Leggo. first edition. O'Reilly, 2009.  
URL: <http://bar.com/>.
- [2] Darth Vader e Neo Cortex. «Hell yeah! I'm a super important paper!» In: *Stampo Solo* 51 (2008), pp. 107–113. DOI: [10.1145/1327452.1327492](https://doi.org/10.1145/1327452.1327492). URL: <http://www.foo.com>.