

Corso di Laurea in Ingegneria e Scienze Informatiche

# Integrazione di RAG e LLM nello Sviluppo del Software

Tesi di laurea in:  
PROGRAMMAZIONE AD OGGETTI

*Relatore*

**Prof. Viroli Mirko**

*Candidato*

**Bollini Simone**

*Correlatori*

**Dott. Aguzzi Gianluca**

**Dott. Farabegoli Nicolas**

---

---

# Abstract

I Large Language Model (LLM) addestrati per sviluppare il codice sono oggi altamente efficaci e in grado di generare soluzioni utili e funzionanti. L'addestramento fatto dai modelli è però su fonti e soluzioni generali, questo non dà quindi la possibilità al modello di proporre soluzioni su misura per una specifica richiesta utilizzando casistiche già create dal programmatore o dalla propria azienda per casi simili. Da questo nasce l'esigenza di addestrare il modello per personalizzare le soluzioni proposte, contestualizzandole alla propria realtà aziendale e al proprio stile nel programmare. Il LLM non conosce le librerie interne dell'azienda, i pattern di programmazione adottati e quindi le risposte ottenute sono troppo generiche. Per rispondere a questa esigenza entra in gioco la Retrieval-Augmented Generation (RAG) ovvero il processo di ottimizzazione dell'output di un LLM, per permettergli di fruire una base di conoscenza personalizzata, unica e privata, questa **matrice di conoscenza** si inserisce tra quanto già appreso dal modello dai dataset utilizzati in fase di addestramento, estendendo la base dati sulla quale generare l'output con la risposta. Questa tesi sperimenta l'integrazione di un RAG con un LLM per ottenere dal modello risposte personalizzate con conoscenze private e specifiche fornite da un dataset personalizzato.

---

---

*A Giulia e ai miei figli, il dono più grande.  
A tutta la mia famiglia.*

*Grazie a tutti voi.*

---

---

# Contents

<b>Abstract</b>	<b>iii</b>
<b>1 Introduzione</b>	<b>1</b>
1.1 Essere programmatori nel 2025 . . . . .	1
<b>2 Addestrare un LLM per la Generazione del Codice</b>	<b>5</b>
2.1 Raccolta e Preparazione dei Dati . . . . .	5
2.2 Pre-Addestramento . . . . .	6
2.3 Fine-Tuning . . . . .	7
2.4 Pre-Addestramento vs Fine-Tuning . . . . .	9
2.5 Architettura del Modello . . . . .	9
2.6 Valutazione e Ottimizzazione . . . . .	10
2.6.1 Metriche di Valutazione . . . . .	10
2.6.2 Tecniche di Ottimizzazione . . . . .	10
<b>3 RAG</b>	<b>11</b>
3.1 Introduzione . . . . .	11
3.2 Funzionamento . . . . .	12
3.2.1 Creazione di Dati Esterni . . . . .	12
3.2.2 Recupero delle Informazioni . . . . .	13
3.2.3 Aumento del Prompt . . . . .	13
3.2.4 Gestione dell'Aggiornamento . . . . .	13
<b>4 Caso Studio: Implementazione di un Sistema RAG per lo Sviluppo del Software</b>	<b>15</b>
4.1 Obiettivi del Caso Studio . . . . .	15
4.2 Architettura del Sistema . . . . .	15
4.3 Software Utilizzati . . . . .	16
4.3.1 Ollama . . . . .	16
4.3.2 LLM . . . . .	16
4.3.3 Google Colab . . . . .	16

## CONTENTS

---

4.4	Dataset . . . . .	17
4.5	Addestramento del modello . . . . .	17
4.5.1	Inizializzazione del modello . . . . .	17
<b>5</b>	<b>Conclusioni</b>	<b>19</b>
5.1	Risultati Ottenuti . . . . .	19
5.2	Impatto sullo Sviluppo Software . . . . .	19
5.3	Sfide e Prospettive Future . . . . .	19
		<b>21</b>
	<b>Bibliography</b>	<b>21</b>



---

# List of Figures

3.1	Flusso di una request ad un LLM integrato con un RAG . . . . .	12
-----	----------------------------------------------------------------	----

## LIST OF FIGURES

---

---

# List of Listings

## LIST OF LISTINGS

---

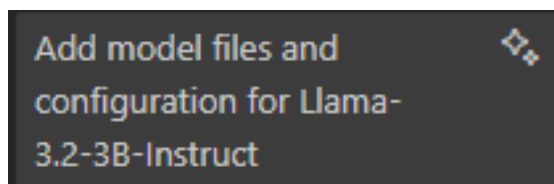
---

# Chapter 1

## Introduzione

### 1.1 Essere programmatori nel 2025

Sono disponibili tantissimi (IDE) per lo sviluppo del codice uno di questi è **Visual Studio Code**, mentre **Github** può essere lo strumento utilizzato per contenere e condividere progetti per lavoro in maniera collaborativa. Può anche essere molto utile, **COLAB** che permette di eseguire in remoto codice che richiede molta memoria su GPU spesso non disponibili localmente. Questi esempi mostrano una panoramica vasta e complessa, con un frequente cambio di software per realizzare un programma, modifiche fatte localmente su Visual Studio Code vengono trasferite su GitHub e poi riprese su Colab dove a sua volta vengono eseguiti Commit e Push sul progetto radice presente su GitHub. La cosa che accomuna questi strumenti oggi è che dispongono tutti di assistenti di programmazione basati sull'intelligenza artificiale, in grado di completare il codice, suggerire correzioni e creare documentazione pertinente. Lo schema di lavoro appena descritto è stato da me attuato per realizzare questa tesi, ho utilizzato Visual Studio Code per scrivere il codice Python, GitHub per condividere il progetto e Colab per eseguire la maggior parte del codice. Una delle funzionalità offerte da questi assistenti è la funzione di **Github Copilot** 'Generate Commit Message with Copilot' che propone il testo da utilizzare come descrizione di un commit, ho provato a riscontrare quanto fosse contestualizzato e coerente con quanto aggiornato e ho ottenuto il seguente risultato:



Ho trovato coerente e giusto quanto proposto ed eseguito il Commit. Quanto è riuscito a fare Copilot è strabiliante, in pochi istanti ha analizzato il contesto dando come output una risposta semplice ma coerente rispetto a quanto cambiato. L'uso di questi strumenti rende il lavoro molto più dinamico e permette di ridurre le interruzioni per cercare una soluzione o per trovare le giuste parole per descrivere quanto fatto.



L'intelligenza artificiale sta rivoluzionando il modo in cui il software viene sviluppato, dando la possibilità a strumenti come Copilot di esplodere tutto il loro potenziale permettono di creare la spina dorsale di un progetto lasciando al programmatore il compito di verificare e correggere solo in parte il codice perché indirizzati e condizionati da quanto proposto. In progetti complessi questo non riduce il ruolo del programmatore, anzi lo eleva a compiti più precisi e complessi lasciando la stesura di parti del codice semplici e ripetitive al software stesso. Sapere cosa chiedere e formulare correttamente le domande al LLM è fondamentale, esplicitando nel dettaglio con parole chiave mirate come deve essere realizzato il codice.

Altro compito complesso per il programmatore è non farsi troppo ammaliare dalle soluzioni proposte perché non sempre necessarie per quanto richiesto oppure diversa da quanto già conosciuto per realizzare una determinata funzione. Questo nuovo modo di lavorare per mette di conoscere nuove soluzioni ma comporta test e tempo non sempre disponibile. Il programmatore deve avere il controllo del progetto accettando generazione del codice automatica solo dove consapevole di quanto proposto e del suo impatto anche in casi di revisione e manutenzione futuri. L'ultimo miglio da percorrere è la personalizzazione delle risposte del LLM, per ottenere risposte coerenti con quanto già realizzato e conosciuto, per fare questo entra in gioco la RAG.





---

## Chapter 2

# Addestrare un LLM per la Generazione del Codice

L'addestramento di LLM per la generazione di codice di programmazione richiede una serie di passaggi metodici e risorse computazionali significative. Conoscere questo processo è utile per la successiva integrazione con la RAG. La procedura si divide nelle selle seguenti fasi:

### 2.1 Raccolta e Preparazione dei Dati

La qualità e la quantità dei dati per l'addestramento è di primaria importanza per preparare un modello alla generazione di codice in maniera efficace. È quindi essenziale utilizzare per il training codice sorgente proveniente da molteplici fonti tra cui codice sorgente, file Readme, documentazione tecnica, commenti nel codice, pagine Wiki, API e discussioni su forum specializzati in programmazione. In rete è possibile trovare diverso materiale open source tra cui dataset già etichettati. Alcuni dataset hanno un valore altissimo, per tutelare il costo per produrli per certi dataset è previsto il diritto d'autore. I dati si dividono in due tipologie:

- **Dati Strutturati:** seguono un formato specifico e predefinito.
- **Dati non Strutturati:** non sono organizzati e sono quindi più difficili da interpretare dal modello.

La raccolta di dati va visionata con cura, se non si conosce la provenienza del codice è possibile che contenga bug o codice opsoleto che possono essere trasmessi al modello. I dati raccolti devono essere quindi puliti e pre-processati per rimuovere errori e informazioni non pertinenti, garantendo così un dataset di alta qualità per l'addestramento. Sui dataset viene utilizzato un tokenizer specializzato che riconosce costrutti di programmazione come keyword, operatori e strutture sintattiche.

## 2.2 Pre-Addestramento

Il pre-addestramento di un LLM da utilizzare per la generazione di codice richiede un approccio specifico. A differenza del pre-addestramento generico, utilizzando i dataset precedentemente preparati il modello impara a:

- Predire il completamento del codice
- Comprendere la struttura sintattica dei linguaggi di programmazione
- Riconoscere pattern comuni nel codice
- Identificare le relazioni tra diversi blocchi di codice

Un esempio pratico di pre-addestramento può essere implementato utilizzando la libreria transformers [WDS<sup>+</sup>20, FGT<sup>+</sup>20]:

```
1 from transformers import RobertaConfig, RobertaTokenizerFast
2
3 # Configurazione del modello per il codice
4 config = RobertaConfig(
5     vocab_size=50000, # Dimensione del vocabolario
6     max_position_embeddings=514, # Lunghezza massima sequenza
7     num_attention_heads=12, # Teste di attenzione
8     num_hidden_layers=6, # Strati nascosti
9     type_vocab_size=1 # Tipo di vocabolario
10 )
11
12 # Tokenizer specializzato per il codice
13 tokenizer = RobertaTokenizerFast.from_pretrained(
14     "microsoft/codebert-base",
15     max_length=512,
16     truncation=True,
```

```
17 padding=True
18 )
```

Durante questa fase, il modello sviluppa una comprensione profonda della sintassi e della semantica del codice, che verrà poi raffinata durante il fine-tuning per compiti specifici di generazione del codice.

## 2.3 Fine-Tuning

Il fine-tuning è la fase in cui il modello viene specializzato per la generazione di codice, documentazione e risposta a quesiti specifici del contesto di programmazione. Durante questa fase, il modello affina le sue capacità attraverso:

- **Dataset Specializzati:** Utilizzo di dataset contenenti:
  - Coppie di descrizioni-implementazioni
  - Documentazione tecnica e commenti
  - Esempi di bug fixing e refactoring
- **Tecniche di Apprendimento:**
  - **Apprendimento Supervisionato:** Training su coppie input-output predefinite
  - **Apprendimento per Rinforzo:** Ottimizzazione basata su feedback e metriche di qualità
  - **Few-shot Learning:** Adattamento a nuovi contesti con pochi esempi

Un esempio pratico di fine-tuning può essere implementato utilizzando la libreria transformers [WDS<sup>+</sup>20]:

```
1 from transformers import Trainer, TrainingArguments
2 from datasets import load_dataset
3
4 # Caricamento del dataset per il fine-tuning
5 dataset = load_dataset("code_search_net", "python")
6
7 # Configurazione del training
8 training_args = TrainingArguments(
```

```
9     output_dir="./results",
10     num_train_epochs=3,
11     per_device_train_batch_size=8,
12     per_device_eval_batch_size=8,
13     warmup_steps=500,
14     weight_decay=0.01,
15     logging_dir="./logs",
16     logging_steps=10,
17     evaluation_strategy="epoch"
18 )
19
20 # Inizializzazione del trainer
21 trainer = Trainer(
22     model=model,                # Modello pre-addestrato
23     args=training_args,        # Argomenti di training
24     train_dataset=dataset["train"],
25     eval_dataset=dataset["validation"],
26     tokenizer=tokenizer,        # Tokenizer specializzato per il codice
27 )
28
29 # Avvio del fine-tuning
30 trainer.train()
```

Durante il fine-tuning, il modello sviluppa capacità specifiche come:

- Generazione di codice a partire da descrizioni in linguaggio naturale
- Completamento intelligente del codice basato sul contesto
- Creazione di documentazione tecnica
- Identificazione e correzione di bug
- Refactoring del codice seguendo best practices

Il processo di fine-tuning richiede un attento bilanciamento tra:

- **Overfitting:** Evitare che il modello memorizzi i dati di training
- **Generalizzazione:** Mantenere la capacità di adattarsi a nuovi contesti
- **Prestazioni:** Ottimizzare la velocità e la qualità delle risposte

## 2.4 Pre-Addestramento vs Fine-Tuning

È importante comprendere la distinzione tra queste due fasi dell'addestramento:

### Pre-Addestramento

Il pre-addestramento è la fase iniziale dove il modello:

- Acquisisce una comprensione **generale** del linguaggio di programmazione
- Viene addestrato su **grandi quantità** di codice sorgente generico
- Impara le strutture base e la sintassi del linguaggio
- Non è ancora specializzato per compiti specifici

### Fine-Tuning

Il fine-tuning è invece la fase di specializzazione dove il modello:

- Si adatta a un **dominio specifico** o a compiti particolari
- Utilizza dataset più piccoli ma **mirati**
- Affina le conoscenze per generare codice specifico per il tuo caso d'uso
- Viene ottimizzato per le esigenze specifiche del progetto

**Analogia:** Si può paragonare a:

- Pre-addestramento: Imparare la grammatica e il vocabolario di base di una lingua
- Fine-tuning: Specializzarsi nel linguaggio tecnico di un settore specifico

## 2.5 Architettura del Modello

Gli LLM utilizzano tipicamente architetture basate su trasformatori, che sono particolarmente efficaci nell'elaborazione di sequenze di dati, come il testo e il codice. I trasformatori utilizzano meccanismi di auto-attenzione per valutare l'importanza di diversi elementi in una sequenza, permettendo al modello di comprendere le relazioni a lungo raggio tra parole o token. Questa capacità è cruciale per la generazione di codice, dove le dipendenze tra variabili e funzioni possono estendersi su intere porzioni di codice.

## 2.6 Valutazione e Ottimizzazione

Una volta addestrato, il modello deve essere rigorosamente valutato utilizzando metriche specifiche per la generazione di codice, come la correttezza sintattica, la funzionalità e l'efficienza del codice prodotto. I risultati della valutazione guidano ulteriori ottimizzazioni, che possono includere aggiustamenti dei pesi del modello, modifiche all'architettura o l'inclusione di dati di addestramento aggiuntivi per affrontare eventuali carenze.

### 2.6.1 Metriche di Valutazione

- **Correttezza Sintattica:** Verifica che il codice generato sia sintatticamente corretto.
- **Funzionalità:** Verifica che il codice generato realizzi la funzionalità desiderata.
- **Efficienza:** Valuta le prestazioni del codice in termini di tempo di esecuzione e utilizzo delle risorse.

### 2.6.2 Tecniche di Ottimizzazione

- **Aggiustamento dei Pesi:** Modifica dei pesi del modello per migliorare le prestazioni.
- **Modifiche all'Architettura:** Introduzione di nuove componenti o modifiche a quelle esistenti.
- **Integrazione di Dati Aggiuntivi:** Utilizzo di ulteriori dati di addestramento per migliorare le prestazioni.

---

# Chapter 3

## RAG

### 3.1 Introduzione

Il RAG **Retrieval-Augmented Generation**, (in italiano *Generazione Aumentata tramite Recupero* ) è un sistema che permette di migliorare l'output di un LLM estendendo la sua conoscenza con nuove informazioni, al di fuori dai suoi dati di addestramento. Allo scopo di:

- ottenere risposte personalizzate provenienti da librerie e codice custom;
- migliorare il codice generato rendendolo più specifico al dominio riducendo le allucinazioni;
- facilitare l'assistenza da parte del modello nella fase di debugging migliorando la sua comprensione di sistemi complessi;
- supportare la creazione di documentazione aggiornata;
- permettere all'interno di un Team di migliorare la coerenza del codice scritto da diversi programmatori;
- realizzare naturalmente senza forzature, codice più moderno proponendo librerie e standard comuni.
- evitare risposte imprecise a causa della confusione terminologica, in cui diverse fonti utilizzano la stessa terminologia per parlare di cose diverse.

## 3.2 Funzionamento

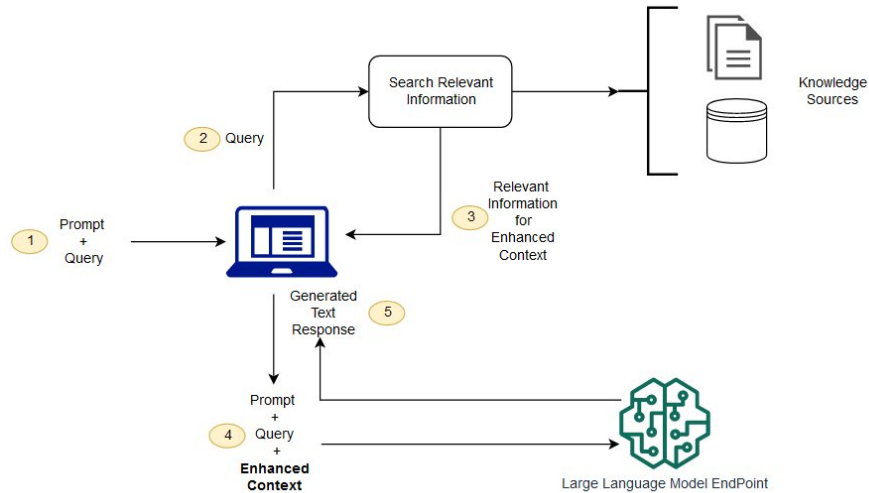


Figure 3.1: Flusso di una request ad un LLM integrato con un RAG

RAG è un sistema che integra il processo di generazione del linguaggio con un meccanismo di recupero delle informazioni. Come illustrato in fig. 3.1, il funzionamento si articola in quattro fasi principali:

### 3.2.1 Creazione di Dati Esterni

Il sistema RAG utilizza dati esterni al training set originale del LLM, provenienti da diverse fonti come:

- API e database
- Archivi documentali
- File di testo e codice

Questi dati vengono convertiti in rappresentazioni numeriche (embedding) e archiviati in un database vettoriale, creando una knowledge base accessibile al modello.



### 3.2.2 Recupero delle Informazioni

Quando l'utente sottopone una query:

- La domanda viene convertita in un vettore
- Il sistema cerca nel database vettoriale le informazioni più pertinenti
- Viene calcolata la rilevanza attraverso calcoli matematici vettoriali

### 3.2.3 Aumento del Prompt

Il sistema RAG arricchisce il prompt dell'utente:

- Aggiunge le informazioni recuperate al contesto
- Utilizza tecniche di prompt engineering per ottimizzare la comunicazione con il LLM
- Fornisce al modello un contesto arricchito per generare risposte più accurate

### 3.2.4 Gestione dell'Aggiornamento

Per mantenere l'efficacia del sistema nel tempo:

- Aggiornamento asincrono dei documenti
- Ricalcolo degli embedding per i nuovi dati
- Possibilità di aggiornamenti in tempo reale o batch

Questo approccio permette di superare le limitazioni dei LLM tradizionali, fornendo risposte più accurate e contestualizzate grazie all'integrazione di conoscenze esterne aggiornate.



---

## Chapter 4

# Caso Studio: Implementazione di un Sistema RAG per lo Sviluppo del Software

### 4.1 Obiettivi del Caso Studio

Questo caso studio si propone di:

- Dimostrare l'applicazione pratica dei concetti teorici presentati nei capitoli precedenti
- **Scenario:** Supporto allo sviluppo software in una software-house
- **Problematica:** Necessità di generare codice coerente con gli standard e le pratiche aziendali
- **Soluzione Proposta:** Sistema RAG integrato con LLM per la generazione di codice contestualizzato

### 4.2 Architettura del Sistema

UML su lucidchart da completare

## 4.3 Software Utilizzati

### 4.3.1 Ollama

Ollama [Oll24] è un software che permette di utilizzare in locale, facilitando la creazione, l'addestramento e l'integrazione di modelli di machine learning nelle applicazioni senza dover dipendere da servizi cloud esterni.

### 4.3.2 LLM

Per rendere più completa la ricerca sono stati utilizzati due modelli di linguaggio per il caso studio:

#### **Llama 3.2**

Llama 3.2 3B [AI24], un modello di linguaggio open source sviluppato da Meta AI. Il modello, con 3 miliardi di parametri, è ottimizzato per compiti di dialogo multilingue e si distingue per le sue capacità di recupero e sintesi delle informazioni. La scelta è ricaduta su questa versione per il suo equilibrio tra prestazioni e requisiti computazionali che permettono il suo utilizzo senza hardware troppo potente.

#### **qwen2.5-coder:3b**

qwen2.5-coder [Tea24] è stato sviluppato da Qwen AI ed è anch'esso open source, specializzato nella generazione di codice e documentazione tecnica. Con 3 miliardi di parametri, il modello è stato addestrato su un ampio dataset di codice sorgente e documentazione tecnica, permettendo di generare codice coerente e ben strutturato. La scelta di questo modello è stata dettata, a differenza di llama3.2, dalla sua specializzazione nella programmazione e dalla sua capacità di generare codice di alta qualità.

### 4.3.3 Google Colab

Utilizzate le schede video Tesla T4 di Google Colab per l'addestramento del modello.

### 4.4 Dataset

Il dataset utilizzato per il caso studio è stato creato a partire da documenti tecnici e codice sorgente di progetti interni all'azienda.

### 4.5 Addestramento del modello

Il co

#### 4.5.1 Inizializzazione del modello

Installando

```
1 # Caricamento documenti dalla directory
2 loader = DirectoryLoader('./docs', glob="**/*.txt")
3 documents = loader.load()
```



---

# Chapter 5

## Conclusioni

### 5.1 Risultati Ottenuti

### 5.2 Impatto sullo Sviluppo Software

L'integrazione di strumenti basati su AI nel processo di sviluppo software sta rivoluzionando il settore. Durante il periodo di sviluppo di questa tesi (Ottobre 2024 - Gennaio 2025), abbiamo osservato:

- Rapida evoluzione degli strumenti di AI per lo sviluppo software
- Crescente disponibilità di soluzioni open source
- Miglioramento continuo nelle capacità di generazione e comprensione del codice

### 5.3 Sfide e Prospettive Future





---

# Bibliography

- [AI24] Meta AI. Llama-3.2-3b: Open foundation and fine-tuned chat models, 2024.
- [Doc24] Huggingface Docs. Lora, dec 2024.
- [Doc25] GitHub Docs. Asking github copilot questions in your ide, jan 2025.
- [FGT<sup>+</sup>20] Zhangyin Feng, Daya Guo, Duyu Tang, Nan Duan, Xiaocheng Feng, Ming Gong, Linjun Shou, Bing Qin, Ting Liu, Daxin Jiang, et al. Codebert: A pre-trained model for programming and natural languages. *arXiv preprint arXiv:2002.08155*, 2020.
- [Git24] GitHub. Github copilot is more than a tool, it’s an ally, dec 2024.
- [Met24] Meta. Llama-3.3-70b-instruct, dec 2024.
- [Oll24] Ollama. Ollama documentation, 2024. GitHub repository.
- [SBO23] Ahmed R. Sadik, Sebastian Brulin, and Markus Olhofer. Coding by design: Gpt-4 empowers agile model driven development, 2023.
- [Tea24] Qwen Team. Qwen2.5-coder-3b: A code-specialized language model, 2024.
- [WDS<sup>+</sup>20] Thomas Wolf, Lysandre Debut, Victor Sanh, Julien Chaumond, Clement Delangue, Anthony Moi, Pierric Cistac, Tim Rault, Remi Louf, Morgan Funtowicz, et al. Transformers: State-of-the-art natural language processing. In *Proceedings of the 2020 Conference on Empirical Methods in Natural Language Processing: System Demonstrations*, pages 38–45. Association for Computational Linguistics, 2020.