

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**

*Correlatore*

**Dott. Aguzzi Gianluca**

---

---

# Sommario

I Large Language Model (LLM) addestrati per sviluppare il codice sono oggi altamente efficaci e in grado di generare soluzioni di qualità. Ma l'addestramento fatto sui modelli è su fonti generali, questo non dà quindi la possibilità al modello di generare soluzioni su misura per una specifica richiesta partendo da codice già creato 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. Servirebbe quindi una nuova fase di fine-tuning per adattare il modello alle proprie esigenze, ma questa soluzione è un processo molto costoso che richiede particolari competenze tecniche difficilmente presenti in molte aziende. Inoltre il fine-tuning non permette di aggiornare il modello in maniera rapida e dinamica, richiedendo un nuovo addestramento per ogni modifica. Per rispondere a questa esigenza entra in gioco la Retrieval-Augmented Generation (RAG), che permette di aumentare la conoscenza del modello, recuperando informazioni da una propria base di conoscenza arricchendo il prompt della query di input che sarà elaborata dal LLM. Il RAG, ricercando semanticamente i chunk maggiormente somiglianti a quanto richiesto se trovati, li inserirà per aumentare il Prompt del LLM, estendendo la base di informazioni sulla quale genererà l'output con la risposta. Questa tesi approfondisce questi concetti e sperimenta l'integrazione di un RAG specifico per codice Java e un LLM con lo scopo di ottenere risposte personalizzate che solo con la conoscenza del LLM, anche se estremamente performante e completo, sarebbe stato impossibile ottenere.

---

---

*A Giulia e ai miei figli, il dono più incredibile di questa vita.  
Alla mia grande famiglia.*


*Grazie*

---

---

# Indice

<b>Sommario</b>	<b>iii</b>
<b>1 Introduzione</b>	<b>1</b>
<b>2 Addestrare un LLM per la Generazione del Codice</b>	<b>3</b>
2.1 Scelta Modello . . . . .	3
2.2 Raccolta e Preparazione dei Dataset . . . . .	4
2.2.1 Pulizia e Pre-Processo . . . . .	4
2.3 Pre-Addestramento . . . . .	6
2.4 Fine-Tuning . . . . .	6
2.4.1 Tecniche di Apprendimento nel Fine-Tuning . . . . .	6
2.5 Pre-Addestramento vs Fine-Tuning . . . . .	7
2.6 Valutazione e Ottimizzazione . . . . .	8
2.6.1 Metriche di Valutazione . . . . .	9
2.6.2 Tecniche di Ottimizzazione . . . . .	9
<b>3 Retrieval Augmented Generation</b>	<b>11</b>
3.1 Introduzione . . . . .	11
3.2 Funzionamento . . . . .	11
3.2.1 Creazione Vector Database . . . . .	12
3.2.2 Fase 1: User query e function calling . . . . .	13
3.2.3 Fase 2: Recupero delle Informazioni . . . . .	14
3.2.4 Fase 3: Aumento del Prompt . . . . .	14
3.3 Perché RAG . . . . .	15
<b>4 Implementazione di un sistema RAG per lo sviluppo di codice per il linguaggio Java</b>	<b>17</b>
4.1 Obiettivo . . . . .	17
4.2 Architettura del Sistema . . . . .	18
4.2.1 Text Processor (Chunking) . . . . .	18
4.2.2 Embedder (BGE-M3) . . . . .	18

4.2.3	Vector DB (FAISS) . . . . .	19
4.2.4	Retriever . . . . .	19
4.2.5	LLM Interface . . . . .	19
4.3	Software Utilizzati . . . . .	20
4.3.1	Ollama  . . . . .	20
4.3.2	Llama 3.2 . . . . .	20
4.3.3	Codeqwen 1.5 . . . . .	20
4.3.4	LangChain . . . . .	20
4.3.5	BGE-M3 . . . . .	21
4.3.6	FAISS . . . . .	21
4.4	Dataset . . . . .	21
4.5	Obiettivo base funzionamento RAG . . . . .	22
4.5.1	Codice di riferimento per rispondere alla query . . . . .	22
4.5.2	Risultato Atteso . . . . .	22
4.6	Implementazione . . . . .	23
4.6.1	Chunking del Codice Java . . . . .	23
4.6.2	Generazione degli Embedding . . . . .	27
4.6.3	Esecuzione di query sul Database FAISS . . . . .	28
4.6.4	Creazione della Pipeline RAG . . . . .	30
4.7	Test Sistema RAG . . . . .	34
4.7.1	Query base senza riferimenti al metodo utilizzato all'interno di segnaleWow . . . . .	34
4.7.2	Query Completa con riferimenti al metodo utilizzato all'interno di segnaleWow . . . . .	35
4.7.3	Commento risultati ottenuti . . . . .	36
4.8	Valutazione "llm as a judge" . . . . .	36
4.8.1	Creazione domande . . . . .	37
4.8.2	Metrica del punteggio . . . . .	37
4.8.3	llm as a judge . . . . .	38
<b>5</b>	<b>Conclusioni</b>	<b>43</b>
<b>6</b>	<b>Ringraziamenti</b>	<b>47</b>
		<b>49</b>
	<b>Bibliografia</b>	<b>49</b>



---

# Capitolo 1

## Introduzione

Il mondo della programmazione è un settore in continua evoluzione e negli ultimi anni ha visto un'esplosione nel campo dell'Artificial intelligence (AI). Con l'avvento di questa nuova tecnologia per molti programmatori è cambiato il modo di lavorare, utilizzando come assistenti durante la produzione del codice software basati sull'AI. Questi software sono in grado di completare il codice, debugging, suggerire correzioni e creare documentazione pertinente. Aiutano inoltre i programmatori nei compiti più ripetitivi e meccanici, aumentando la produttività e riducendo i tempi di sviluppo. Ad esempio in **Github Copilot** che è un assistente per la scrittura del codice, basato su LLM, è presente il comando: *'Generate Commit Message with Copilot'* che propone il testo da utilizzare come descrizione di un commit, basandosi sulle modifiche apportate al codice come mostrato in figura fig. 1.1.

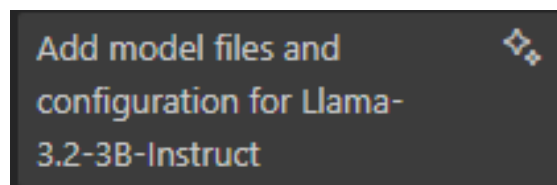


Figura 1.1: Esempio di commit autogenerato da Copilot

Software come Copilot utilizzano LLM per riprodurre codice e testo, scansionando in pochi istanti il contesto nel codice che si sta costruendo. In progetti complessi questo non riduce il ruolo del programmatore che detiene la realizzazio-

---

ne di compiti complessi ad alto valore aggiunto delegando la generazione di parti del codice semplici e ripetitive a questi software. È quindi importante capire il funzionamento di questi strumenti, sapere come chiedere e formulare correttamente le domande, esplicitando nel dettaglio con parole chiave mirate come deve essere realizzato il codice per indizzare il LLM nell'elaborazione e ragionamento corretto. Questi software hanno un problema importante, essendo addestrati su dataset



Figura 1.2: Copilot scansionando il codice spesso trova valide soluzioni

generici e non personalizzati, sono validi nel fornire risposte standard e generiche, ma non sono in grado di fornire risposte personalizzate e specifiche per un'azienda o un programmatore. Proprio per questo l'ultimo miglio da percorrere per sfruttare questi strumenti è la personalizzazione delle risposte, per fare in modo che il LLM impari lo stile del programmatore e produca codice coerente con quanto già realizzato e conosciuto. Per fare questo entrano in gioco il **Fine-Tuning** e i **RAG** che sono l'argomento principale di questa tesi.

---

## Capitolo 2

# Addestrare un LLM per la Generazione del Codice

L'addestramento di LLM per la generazione del codice di programmazione richiede una serie di passaggi complessi e costi significativi. Conoscere questo processo è utile per poter poi comprendere al meglio la successiva implementazione con le tecniche di **RAG**. La procedura si divide nelle seguenti fasi:

- Scelta del Modello
- Raccolta e Preparazione dei Dataset
- Pre-Addestramento
- Fine-Tuning
- Valutazione e Ottimizzazione

Analizziamo ora nel dettaglio ogni fase.

### 2.1 Scelta Modello

Gli LLM utilizzano tipicamente architetture basate su transformers, che sono particolarmente efficaci nell'elaborazione di sequenze di dati, come il testo e il codice. I transformers utilizzano meccanismi di auto-attenzione per valutare l'importanza

di diversi elementi in una sequenza, permettendo al modello di comprendere le relazioni tra parole o token. Questa capacità è fondamentale nella generazione del codice, poiché le dipendenze tra variabili e funzioni possono estendersi su ampie sezioni del codice, richiedendo al modello di considerare un ampio contesto per trovare le risposte corrette. L'architettura del modello scelto influenzerà in maniera decisiva tutte le successive fasi di addestramento. È utile notare che sebbene i transformers siano attualmente lo standard, esistono anche altri approcci come le reti neurali ricorrenti (RNN e LSTM) e nuove tecniche in continua evoluzione come i Large Concept Models [WFS<sup>+</sup>24].

## 2.2 Raccolta e Preparazione dei Dataset

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 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, arricchendo così il dataset con esempi pratici e ricchezza terminologica. In rete è possibile trovare diverso materiale open source tra cui dataset già etichettati. Alcuni dataset hanno un valore altissimo, per questo motivo per tutelare il costo speso 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, seguono la struttura in coppie (descrizione, codice).
- **Dati non Strutturati:** non sono organizzati e sono quindi più difficili da interpretare dal modello.

### 2.2.1 Pulizia e Pre-Processo

La raccolta di dati va visionata con cura, se non si conosce la provenienza del codice è possibile che contenga bug o codice obsoleto che possono essere trasmessi al modello. Con la rapida evoluzione del codice molte librerie e tecniche vengono **rapidamente deprecate** e superate per questo anche utilizzando i più noti modelli

LLM ad oggi disponibili, può capitare di ricevere come output **codice obsoleto che risolve il quesito ma con soluzioni contenenti tecniche, api e librerie deprecate o non più disponibili**. Per questo motivo i dati raccolti devono essere puliti e pre-processati per rimuovere errori e informazioni non pertinenti, garantendo così un dataset di alta qualità per l'addestramento.

### Tokenizzazione

Il modello per poter elaborare il dataset ha bisogno che quest'ultimo venga diviso in parti più piccole chiamate token per mantenere l'integrità del dato [Sta24], i token possono essere parole, parti di parole o singoli caratteri, e questa suddivisione è fondamentale per:

- **Gestione del contesto:** mantenere la relazione semantica tra i diversi elementi del codice
- **Efficienza computazionale:** processare grandi quantità di testo in modo ottimizzato
- **Limitazioni del modello:** rispettare i limiti massimi di input del modello (tipicamente tra 512 e 4096 token)
- **Preservazione della struttura:** mantenere la struttura sintattica del codice sorgente

Ad esempio, nel codice Java, i token potrebbero includere:

- Parole chiave (`public`, `class`, `static`)
- Identificatori (nomi di variabili e metodi)
- Operatori e simboli (`+`, `=`, `{`, `}`)
- Stringhe letterali e commenti

## 2.3 Pre-Addestramento

Il pre-addestramento di un LLM specializzato nella generazione di codice ha lo scopo di fornire al modello una conoscenza generale della sintassi e delle strutture logiche del linguaggio di programmazione. Durante questa fase il modello impara a generare codice partendo da dati non etichettati utilizzando tecniche come il *language modeling* autoregressivo per insegnare al modello di predire il token successivo in una sequenza. Questo approccio rende la generazione contestualmente e coerente di codice, sfruttando la capacità del modello di 'ricordare' il contesto anche su ampie sequenze di dati.

## 2.4 Fine-Tuning

Il fine-tuning è la fase in cui il modello già pre-addestrato viene ulteriormente specializzato per la generazione di codice adattando e migliorando il modello per specifici domini di applicazione. Durante questa fase, il modello affina le sue capacità attraverso dataset specializzati composti da coppie descrizione-codice, documentazione tecnica e commenti, esempi di bug-fixing e refactoring.

### 2.4.1 Tecniche di Apprendimento nel Fine-Tuning

Nella fase di fine-tuning, il modello può utilizzare diverse tecniche di apprendimento per migliorare le sue capacità di generazione del codice. Le tecniche di apprendimento più comuni sono le seguenti.

- **Supervisionato:** Addestramento basato su coppie input-output predefinite, dove il modello impara a mappare descrizioni in linguaggio naturale al codice corrispondente.
  - *Esempio:* Utilizzo di un dataset contenente descrizioni come 'Scrivi una funzione in Python che calcoli la media di una lista' abbinate al relativo codice Python. In questo modo, il modello impara a generare il codice corretto partendo dalla descrizione fornita.

- **Per Rinforzo:** Ottimizzazione basata su un sistema di feedback, dove il modello riceve una ricompensa in base alla qualità del codice generato, come correttezza, efficienza e aderenza a specifiche metriche.
  - *Esempio:* Un modello genera una funzione di ordinamento. Il codice viene eseguito e sottoposto a una serie di test (ad esempio, verificando l'ordinamento corretto e l'efficienza computazionale). Se il codice supera i test e rispetta i criteri di prestazione, il modello riceve una ricompensa che ne rafforza le scelte, migliorando così la qualità delle future generazioni.
- **Few-shot Learning:** Capacità di adattarsi a nuovi compiti o contesti con pochissimi esempi di addestramento.
  - *Esempio:* Dopo aver osservato solo alcuni esempi di come tradurre una descrizione in linguaggio naturale al codice in un nuovo linguaggio di programmazione (ad esempio, Python), il modello è in grado di generare codice in Python anche per nuove descrizioni simili, senza necessità di un vasto dataset specifico per quel linguaggio.

## 2.5 Pre-Addestramento vs Fine-Tuning

È importante comprendere la distinzione tra queste due fasi:

### Pre-Addestramento

Il pre-addestramento è la fase iniziale in cui il modello:

- Acquisisce una comprensione **generale** del linguaggio di programmazione
  - *Esempio:* Il modello analizza milioni di righe di codice open-source, apprendendo le regole base e la struttura sintattica di linguaggi come Python, Java e C++.
- Viene addestrato su **grandi quantità** di codice sorgente generico

- *Esempio*: Utilizzando un vasto insieme di dati proveniente da repository pubblici (ad esempio, GitHub), il modello impara le convenzioni e le pratiche comuni adottate dalla comunità di sviluppo.
- Impara le strutture base e la sintassi del linguaggio
  - *Esempio*: Durante questa fase, il modello apprende come si definiscono funzioni, variabili, cicli e condizioni, senza però concentrarsi su particolari logiche applicative.
- Non è ancora specializzato per compiti specifici
  - *Esempio*: Pur essendo in grado di generare codice sintatticamente corretto, il modello non ha ancora imparato a ottimizzare o personalizzare il codice per particolari applicazioni, come la sicurezza o le performance.

### Fine-Tuning

Il fine-tuning è la fase di specializzazione in cui il modello:

- Si adatta a un **dominio specifico** o a compiti particolari
  - *Esempio*: Un modello pre-addestrato può essere ulteriormente raffinato per generare codice dedicato allo sviluppo di applicazioni web, concentrandosi su framework come Django o Flask.
- Utilizza dataset specifici e composti da dati strutturati
  - *Esempio*: Il fine-tuning può avvenire su un dataset che contiene esempi di codice per la gestione dell'autenticazione, la validazione degli input e la gestione degli errori, rendendo il modello più efficace nel risolvere problemi tipici di un dominio applicativo specifico.

## 2.6 Valutazione e Ottimizzazione

Dopo l'addestramento, è fondamentale sottoporre il modello a una fase di valutazione per verificare la qualità del codice generato. Questa valutazione non si limita



a controllare la correttezza sintattica, ma si estende anche alla funzionalità e all'efficienza del codice. I risultati ottenuti offrono spunti preziosi per intervenire con ottimizzazioni mirate, come l'aggiustamento dei pesi, modifiche all'architettura o l'integrazione di ulteriori dati di addestramento.

### 2.6.1 Metriche di Valutazione

Per garantire che il modello produca codice di qualità, vengono utilizzate diverse metriche, tra cui:

- **Correttezza Sintattica:** Verifica che il codice generato sia privo di errori di sintassi e possa essere compilato o interpretato senza problemi.
- **Funzionalità:** Assicura che il codice realizzi effettivamente la funzionalità desiderata, testando se il comportamento del programma rispetti le specifiche iniziali.
- **Efficienza:** Valuta le prestazioni del codice in termini di tempo di esecuzione e utilizzo delle risorse, garantendo un'operatività ottimale.

### 2.6.2 Tecniche di Ottimizzazione

Una volta completata la valutazione, i risultati ottenuti possono guidare il processo di ottimizzazione del modello. Tra le tecniche adottabili troviamo:

- **Aggiustamento dei Pesi:** Modifica dei parametri interni del modello per migliorare la precisione e l'affidabilità del codice generato.
- **Modifiche all'Architettura:** Introduzione di nuove componenti o revisione di quelle esistenti per aumentare la capacità del modello di apprendere e generalizzare.
- **Integrazione di Dati Aggiuntivi:** Ampliamento del dataset di addestramento con ulteriori esempi, mirati a colmare le lacune individuate durante la valutazione.



---

## Capitolo 3

# Retrieval Augmented Generation

### 3.1 Introduzione

La sigla RAG, acronimo di **Retrieval Augmented Generation** (in italiano, *Generazione Aumentata tramite Recupero*), indica un approccio innovativo volto a potenziare le capacità di un LLM. Questo sistema amplia la base di conoscenza del modello arricchendola con informazioni esterne, al di fuori dal dataset di addestramento originale. Il prompt del LLM contenente la query di input dell'utente, prima di essere elaborato, viene arricchito con contenuti aggiuntivi chiamati 'chunk', ottenuti attraverso tecniche di recupero che identificano le corrispondenze rilevanti rispetto ad un proprio database vettoriale. Tale integrazione consente al modello di generare risposte più accurate, contestualizzate e aggiornate, migliorando significativamente la qualità complessiva dell'output.

### 3.2 Funzionamento

Il sistema RAG si integra al LLM attivando un meccanismo di recupero delle informazioni per aumentare il Prompt della richiesta. Il funzionamento si articola in diverse fasi illustrate in fig. 3.1 che analizziamo ora nel dettaglio.

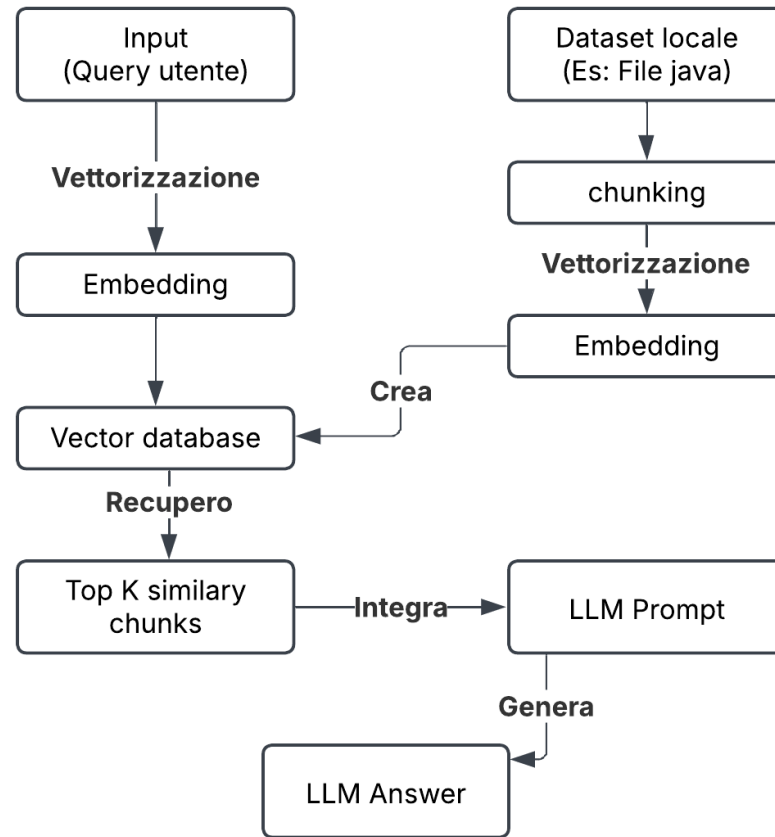


Figura 3.1: Funzionamento del sistema RAG

### 3.2.1 Creazione Vector Database

La propria *knowledge base* deve essere salvata in un database vettoriale, in modo da poter essere interrogata in maniera efficiente dal sistema RAG. Per creare questo database vengono utilizzati dati esterni al training set originale del LLM, provenienti da diverse fonti come:

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

La creazione di un database ben strutturato e la fase più importante di tutto il processo, dividere il codice in chunk correttamente etichettando ogni elemento con i corretti metadati è fondamentale per la successiva fase di interrogazione. Il processo di creazione del Vector Database segue la seguente pipeline:

- **Chunking:** Per garantire che i modelli di embedding possano lavorare efficacemente, è necessario suddividere il dataset in chunk di dimensioni controllate. Questi chunk devono essere abbastanza piccoli da mantenere la focalizzazione semantica, ma sufficientemente grandi da fornire un contesto utile. Tipicamente, i chunk variano tra 512 e 4096 token.
- **Embedding:** Conversione dei chunk in vettori numerici ad alta dimensionalità, utilizzando tecniche di embedding come Word2Vec, GloVe o BERT. Questi vettori rappresentano il contenuto semantico dei chunk, consentendo al sistema di confrontare e recuperare le informazioni in base alla similarità tra i vettori.
- **Vector Store:** Memorizzazione degli embedding in un database vettoriale per consentire una rapida interrogazione e recupero delle informazioni. Questo database deve essere progettato per garantire un'efficienza computazionale ottimale, in modo da ridurre i tempi di risposta del sistema.

### 3.2.2 Fase 1: User query e function calling

Data la query d'input da parte dell'utente, il sistema RAG è avviato da una chiamata di funzione per ricercare nel **Vector Database** i chunk più rilevanti per la query. Nei modelli più complessi in RAG è di fatto un agente integrato nel sistema che viene chiamato all'occorrenza quando la base di conoscenza del LLM non è sufficiente per fornire una risposta adeguata, in questo modo viene anche razionalizzato e ottimizzato il costo computazionale del processo, attivato solo quando strettamente necessario. Rimane comunque questo passaggio una scelta configurabile in base allo specifico utilizzo del sistema, ad esempio per un'azienda che utilizza il LLM solo per compiti specifici e sempre contestualizzati può essere configurato il sistema in modo che chiami la funzione RAG sempre.

### 3.2.3 Fase 2: Recupero delle Informazioni

Quando l'utente sottopone una query:

- La domanda viene convertita in un vettore ad alta dimensionalità
- Il sistema cerca nel database vettoriale i chunk più simili alla query, calcolando la distanza tra i vettori utilizzando tecniche di confronto come la similarità coseno o la distanza euclidea. In fig. 3.2 è rappresentata, riducendo a due dimensioni lo spazio vettoriale, la distanza dei vettori più simili trovati nel database e la query.
- Se trovate corrispondenze con uno score di similarità sufficiente, i chunk vengono recuperati.

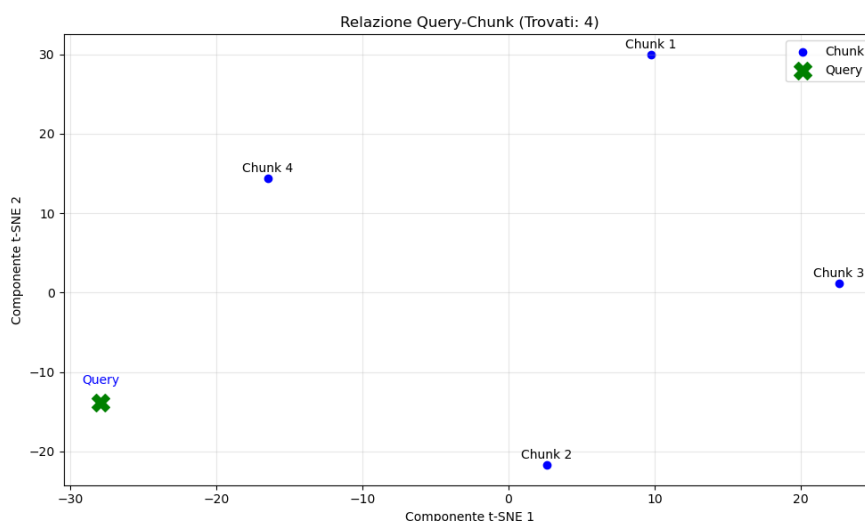


Figura 3.2: Esempio di distanze tra chunk e query

### 3.2.4 Fase 3: Aumento del Prompt

Il sistema RAG arricchisce il Prompt dell'utente con le informazioni recuperate, fornendo al LLM un contesto più ampio e dettagliato per generare una risposta coerente. In questo modo, il LLM riceve un input contenente le informazioni relative alla risposta che dovrà generare. Unendo la sua base di conoscenza a

queste informazioni esterne, riesce a rispondere in maniera molto più accurata e contestualizzata. Un Prompt aumentato con l'inserimento di Chunk è formato dai seguenti elementi:

- **Query Utente:** 'Scrivi una funzione in Java che valuti la precisione dei tiri a Basket'
- **Chunk Recuperato:** 'chunk contenente una funzione che calcola la precisione dei tiri a Basket'

Inserendo all'interno del Prompt i chunk contenenti le informazioni necessarie per generare la risposta, è possibile guidare il LLM verso la soluzione. In questo modo si evita che il LLM parta da zero per arrivare alla risposta, ma parta già da una base che gli permette di generare una risposta più precisa e coerente.

#### **Aggiunta di informazioni di sistema**

In aggiunta ai chunk recuperati, è possibile inserire nel prompt delle informazioni di sistema, finalizzate a indirizzare le risposte del LLM. Queste informazioni diventano parte integrante del flusso standard del RAG e sono sempre uguali, non dipendendo dalla query inserita, e hanno lo scopo di fornire al modello ulteriori dettagli, migliorando e personalizzando la qualità dell'output. Un esempio potrebbe essere la richiesta al LLM di rispondere sempre utilizzando la valuta Dollaro. Scrivendo le query in italiano, il LLM avrebbe proposto come valuta l'Euro, essendo la moneta utilizzata in Italia; ma con l'aggiunta di questa informazione, il modello risponderà sempre utilizzando come valuta il Dollaro.

### **3.3 Perchè RAG**

Il più grande vantaggio dato dalla creazione di un sistema RAG è la possibilità di personalizzare le risposte del LLM senza dover intervenire direttamente sulla sua conoscenza. Questo permette di eseguire rapidamente aggiornamenti al Vector database del RAG, in modo da mantenere sempre aggiornata la base di conoscenza del modello.

Numerose applicazioni moderne dimostrano l'efficacia di questo approccio:

- I **GPTs** personalizzati di ChatGPT, che integrano documenti specifici per creare assistenti specializzati
- **Bing Chat** utilizza l'integrazione di risultati di ricerca in tempo reale per fornire risposte aggiornate e contestualizzate.
- **Framework come LangChain** permettono agli sviluppatori di costruire applicazioni basate su RAG, combinando LLM e sistemi di recupero delle informazioni per creare soluzioni personalizzate.

Le performance di un LLM addestrato su misura per le proprie esigenze sono migliori dei risultati ottenuti da un sistema RAG ma per quasi tutte le aziende questo è impossibile perché richiede costi difficilmente sostenibili ed è per questo che i RAG sono un ottimo compromesso tra costi e benefici. Il RAG non modifica il LLM ma lo integra, permettendo di ottenere risposte personalizzate e contestualizzate senza dover intervenire direttamente sul modello. Riassumendo i vantaggi principali di un sistema RAG sono:

- permette di ottenere risposte mirate e personalizzate contenti knowledge relativa a librerie e codice custom senza dover intervenire direttamente sul LLM
- possibilità di aggiornare rapidamente il Database con la base di conoscenza interna
- facilita l'assistenza da parte del modello nella fase di debugging migliorando la sua comprensione di sistemi complessi
- supporta la creazione di documentazione aggiornata
- permette all'interno di un Team di migliorare la coerenza del codice scritto da diversi programmatori proponendo librerie e standard comuni



---

## Capitolo 4

# Implementazione di un sistema RAG per lo sviluppo di codice per il linguaggio Java

### 4.1 Obiettivo

Questo caso studio si propone l'obiettivo di verificare il livello di personalizzazione e qualità delle risposte di un LLM integrato con un sistema RAG specializzato per lo sviluppo di codice Java. Potenziando la query nel Prompt di input del LLM attraverso la creazione di un sistema RAG di supporto, verranno costruite e analizzate singolarmente tutte le fasi che compongono il processo. Il sistema RAG è stato testato con delle classi JAVA custom create appositamente per il caso studio.

#### **Problema da affrontare:**

Chiamate a più livelli di classi e metodi, dove il RAG potrebbe non essere in grado di estrapolare le informazioni necessarie da inserire nel Prompt per ottenere dal LLM risposte coerenti con quanto richiesto.

## 4.2 Architettura del Sistema

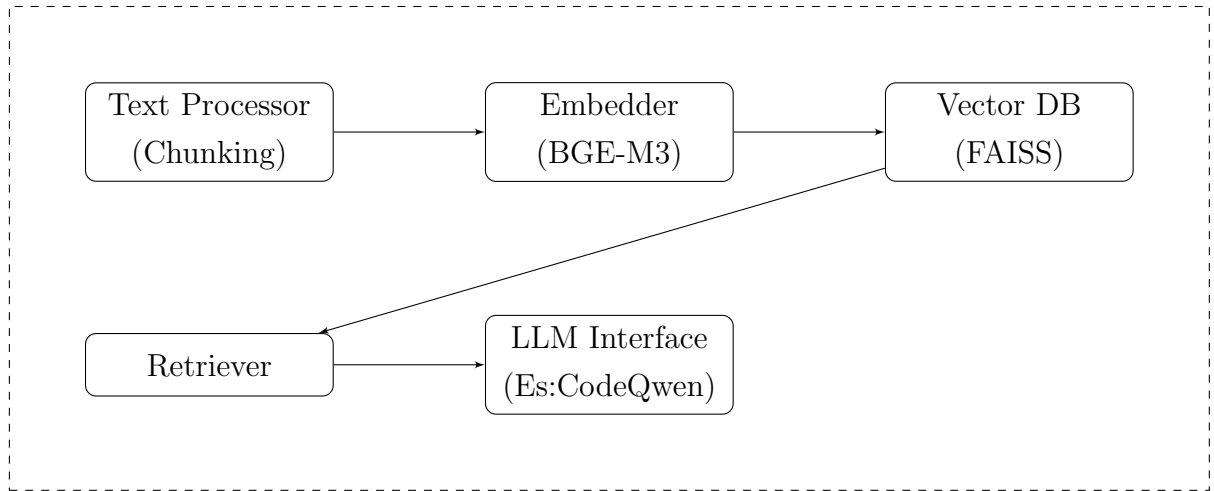


Figura 4.1: Architettura del sistema RAG

Il sistema RAG è stato progettato con un'architettura modulare che si compone di cinque componenti principali, ognuna delle quali svolge un ruolo fondamentale nel trasformare dati grezzi in risposte coerenti e contestualizzate.

### 4.2.1 Text Processor (Chunking)

Il primo modulo, il **Text Processor (Chunking)**, si occupa di suddividere i file Java in chunk costituiti da un numero definito di token. Questa operazione non si limita a dividere il testo in parti uguali, ma è studiata per mantenere intatto il contesto del codice. Infatti, il sistema gestisce con attenzione la sovrapposizione dei token tra i chunk adiacenti, assicurandosi che nessuna informazione rilevante venga persa durante il processo di frammentazione.

### 4.2.2 Embedder (BGE-M3)

La fase successiva coinvolge l'**Embedder** basato sul modello BGE-M3. Questo componente trasforma i frammenti testuali in rappresentazioni vettoriali dense attraverso un processo di embedding multivettoriale. Questi vettori vengono poi nor-

malizzati, una procedura essenziale per ottimizzare le future ricerche di similarità nel database vettoriale.

### 4.2.3 Vector DB (FAISS)

L'archiviazione e la ricerca efficiente sono delegate al **Vector DB FAISS** (Facebook AI Similarity Search). Questo modulo memorizza gli embedding generati, organizzandoli in un database vettoriale che permette di eseguire ricerche basate sulla similarità. Grazie a questa struttura, il sistema può recuperare in modo rapido ed efficiente i chunk più rilevanti in risposta a specifiche query, garantendo prestazioni elevate anche in presenza di grandi quantità di dati.

### 4.2.4 Retriever

A completare il flusso operativo, il modulo **Retriever** esegue query semantiche sul database vettoriale. Analizzando i vettori e individuando quelli che meglio rispondono ai criteri di rilevanza, il Retriever estrae i k chunk più pertinenti e li organizza per creare un contesto ricco e strutturato. Questo contesto viene poi fornito al modello di linguaggio per permettergli di generare risposte il più possibile accurate e specifiche.

### 4.2.5 LLM Interface

Infine, l'**LLM Interface (CodeQwen e Llama 3.2)** rappresenta il punto di interazione diretto con l'utente. Attraverso un'interfaccia gestita da Ollama, questo modulo comunica con i modelli di linguaggio CodeQwen e Llama 3.2, utilizzando il contesto prelevato dal Retriever per generare risposte personalizzate e contestualizzate. In questo modo, il sistema RAG integra e potenzia le capacità del LLM senza modificare direttamente la sua base di conoscenza. Nel complesso, l'architettura modulare del sistema RAG permette di combinare la flessibilità della generazione basata su LLM con la precisione e la rapidità dei sistemi di recupero delle informazioni, offrendo così una soluzione altamente efficace per la personalizzazione e l'aggiornamento continuo delle risposte generate.

## 4.3 Software Utilizzati

### 4.3.1 Ollama

Ollama [Oll24] è un software che permette di utilizzare in locale LLM senza dover dipendere da servizi cloud esterni. Il software è stato scelto per la sua flessibilità, permettendo di integrare facilmente i modelli LLM nel sistema RAG.

### 4.3.2 Llama 3.2

Llama 3.2 3B [AI24b], un language model open source. 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.

### 4.3.3 Codeqwen 1.5

Codeqwen [Tea24b] è un language model open source specializzato nella generazione di codice e documentazione tecnica. Con 7 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.

### 4.3.4 LangChain

LangChain [Tea24a] è un framework open source progettato per costruire applicazioni basate su LLM. Fornisce strumenti avanzati per integrare modelli con dati esterni ed API, creare pipeline con chain e gestire database vettoriali, supportando l'implementazione di sistemi RAG.

### 4.3.5 BGE-M3

BGE-M3 [BAA24] è un modello di embedding testuale open source per la gestione di dati strutturati e non strutturati multilingue. Il modello permettendo di convertire testo in vettori numerici ad alta dimensionalità.

### 4.3.6 FAISS

FAISS (Facebook AI Similarity Search) [AI24a] è una libreria open source per la ricerca efficiente di similarità e il clustering di vettori densi. Progettata per gestire dataset su larga scala, FAISS supporta operazioni di ricerca anche su insiemi di vettori che superano la capacità della RAM, grazie a tecniche di indicizzazione avanzate e ottimizzazioni computazionali.

## 4.4 Dataset

Il dataset è stato creato appositamente per testare il sistema RAG ed è composto da diciannove classi Java. È possibile scaricare il dataset in [https://github.com/ilBollo/Tesi/tree/main/my\\_project/classi\\_java\\_custom](https://github.com/ilBollo/Tesi/tree/main/my_project/classi_java_custom) Il dataset è composto dalle seguenti classi Java:

**DateUtilCustom.java** Classe personalizzata per gestire le date

**GiorniMagici.java** Classe per calcolare in maniera particolare dei giorni

**BasketballStats.java** Classe abstract per statistiche di basket

**AdvancedBasketballStats** Classe che estende BasketballStats

**BasketballTest** Classe per testare le statistiche di basket implementate in AdvancedBasketballStats

**Altre classi java** Non strettamente correlate con le prime due utili per aumentare la base dati sul quale effettuare le ricerche e per testare la capacità di generalizzazione del sistema.

## 4.5 Obiettivo base funzionamento RAG

DateUtilCustom.java e GiorniMagici.java sono strettamente correlate infatti GiorniMagici.java richiama metodi definiti in DateUtilCustom.java. Inizialmente andremo a testare il sistema RAG impostando come primo input la seguente query:

- Cosa ritorna il metodo `segnaleWow(LocalDate.of(2025, 2, 14))`?

### 4.5.1 Codice di riferimento per rispondere alla query

In GiorniMagici.java è presente la seguente funzione:

Listing 4.1: Metodo `segnaleWow` in GiorniMagici.java

```
1 public static String segnaleWow(LocalDate data) {  
2     String wow = "il tuo segnale Wow e': " + DateUtilCustom.getMessaggioMagico(  
3         data);  
4     return wow;  
5 }
```

Questa funzione richiama il metodo `getMessaggioMagico` presente in DateUtilCustom.java:

Listing 4.2: Metodo `getMessaggioMagico` in DateUtilCustom.java

```
1 public static String getMessaggioMagico(LocalDate datamagica) throws  
2     DateTimeParseException {  
3     DayOfWeek giornoSettimana = datamagica.getDayOfWeek();  
4     switch(giornoSettimana) {  
5         case MONDAY: return "La magia inizia nel silenzio...";  
6         case TUESDAY: return "I sussurri degli antichi si fanno sentire.";  
7         case WEDNESDAY: return "Il velo tra i mondi e' sottile oggi.";  
8         case THURSDAY: return "L'energia magica e' potente e chiara.";  
9         case FRIDAY: return "Attenzione agli incantesimi del crepuscolo.";  
10        case SATURDAY: return "Il giorno perfetto per scoprire segreti nascosti.";  
11        case SUNDAY: return "Riposa e rigenera il tuo potere magico.";  
12        default: return "Il giorno e' avvolto nel mistero...";  
13    }  
14 }
```

### 4.5.2 Risultato Atteso

Il sistema RAG dovrebbe essere in grado di recuperare i chunk relativi ai metodi `segnaleWow` e `getMessaggioMagico` e di integrarli nel Prompt del LLM. Il model-

lo, basandosi su queste informazioni, dovrebbe generare una risposta coerente e contestualizzata alla query iniziale. Nel caso specifico essendo il 14 Febbraio 2025 un venerdì, la risposta corretta è:

“il tuo segnale Wow è: Attenzione agli incantesimi del crepuscolo.”

## 4.6 Implementazione

### 4.6.1 Chunking del Codice Java

Per segmentare il codice Java in chunk, è stata utilizzata la libreria `langchain_text_splitters`. Durante la progettazione del sistema di chunking, sono state analizzate le caratteristiche del codice Java e sono state adottate specifiche strategie per garantire una suddivisione efficace e accurata.:

- La dimensione dei chunk è stata impostata a 512 token. Questa scelta è stata fatta per evitare che metodi diversi vengano fusi nello stesso chunk, garantendo al contempo un contesto sufficientemente utile.
- È stato introdotto un overlap di 128 token tra i chunk. Questo assicura una continuità tra i chunk adiacenti, evitando la perdita di informazioni rilevanti.
- Sono stati utilizzati separatori specifici per il linguaggio Java, come `\n\npublic`, `\nclass`, e `\n/**`. Questi separatori aiutano a preservare la struttura logica del codice.
- Sono state implementate espressioni regolari per estrarre i nomi dei metodi e delle classi dai chunk. Queste espressioni permettono di identificare i metodi e le classi presenti nel codice, arricchendo i chunk con informazioni contestuali.

## Funzione process\_file\_Java parte 1: Inizializzazione e Configurazione

Listing 4.3: Configurazione dello splitter

```

1  def process_file_Java(file_path):
2      with open(file_path, "r", encoding="utf-8") as f:
3          lines = f.readlines()
4          text = ''.join(lines)
5          splitter = RecursiveCharacterTextSplitter(
6              chunk_size=512,
7              chunk_overlap=128,
8              separators=[      # Separatori basati sulla sintassi Java
9                  "\n}\n\npublic ",
10                 "\n}\n\nprivate ",
11                 "\n}\n\nprotected ",
12                 "\n}\n\nstatic ",
13                 "\n}\n\n// End of method",
14                 "\n\nclass ", # Inizio nuove classi
15                 "\n@",      # Annotazioni
16                 "\n/**",     # Javadoc
17                 "\n * ",
18                 "\n"
19             ],
20             keep_separator=True, # Mantiene i separatori nei chunk
21             is_separator_regex=False # Separatori letterali (non regex)
22         )

```

Nella prima parte la funzione:

- Legge il file Java e unisce il contenuto in un unico blocco di testo
- Configura RecursiveCharacterTextSplitter con:
  - Separatori specifici per costrutti Java (metodi, classi, annotazioni)
  - Token di dimensione 512 e overlap di 128
  - Mantenimento dei separatori nei chunk e uso di separatori letterali

## Funzione process\_file\_Java parte 2: Generazione dei Chunk e Metadati

Listing 4.4: Generazione chunk e metadati

```

1  # Suddivisione del testo e calcolo metadati
2  chunks = splitter.split_text(text)
3  chunk_metadata = []
4  cursor = 0

```



```

5
6     for chunk in chunks:
7         # Calcolo righe di inizio/fine
8         start_line = text.count('\n', 0, cursor) + 1
9         chunk_length = len(chunk)
10        end_line = text.count('\n', 0, cursor + chunk_length) + 1
11
12        # Estrazione contesto semantico
13        method_name = extract_method_name(chunk)
14
15        # Registrazione metadati
16        chunk_metadata.append({
17            "start_line": start_line,
18            "end_line": end_line,
19            "text": chunk,
20            "methods": [method_name]
21        })
22        cursor += chunk_length
23
24    return chunk_metadata

```

Nella seconda parte la funzione:

- Calcola le righe di inizio/fine con logica a cursore
- Arricchisce ogni chunk con i metadati sfruttando anche la funzione `extract_method_name` per estrarre i nomi dei metodi
- Ritorna una lista di chunk con i relativi metadati

### Funzione `extract_method_name`

Per arricchire ulteriormente i chunk è stata creata la funzione `extract_method_name`. Questa funzione identifica i nomi dei metodi e delle classi all'interno dei chunk utilizzando espressioni regolari (regex). In questo modo, ogni chunk può essere associato a un contesto semantico specifico, migliorando la ricerca in fase di embedding e arricchendo il Prompt del LLM con informazioni contestuali.

Listing 4.5: Estrazione contesto dai chunk

```

1     def extract_method_name(text):
2         # Pattern per la firma di un metodo in Java
3         method_pattern = r'(?:(public|private|protected|static|final|synchronized|
4         abstract|native)\s+[\w<>[\]]+\s+(\w+)\s*([^\s]*)\s*)'
5         # Pattern per i costruttori

```

```
5     constructor_pattern = r'(?:public|private|protected)\s+(\w+)\s*\([^)]*\)',
6
7     # Cerca la firma di un metodo
8     matches = re.findall(method_pattern, text)
9     if matches:
10         return matches[0] # Restituisce il primo metodo trovato
11
12     # Cerca costruttori
13     constr_matches = re.findall(constructor_pattern, text)
14     if constr_matches:
15         return constr_matches[0] + " (costruttore)"
16
17     # Cerca chiamate a metodi
18     method_calls = re.findall(r'\.(\w+)\s*\(', text)
19     if method_calls:
20         return f"Chiamata a: {method_calls[-1]}"
21     return "unknown_method"
```

### Aggiornamento Contesto Classe

Durante l'elaborazione dei file, è importante mantenere traccia del contesto delle classi. Questo viene fatto aggiornando dinamicamente il nome della classe corrente mentre si processano i chunk. In questo modo, ogni chunk può essere associato alla classe corretta.

Listing 4.6: Aggiornamento contesto classe

```
1 current_class = ""
2 for file_path in files:
3     chunks_info = process_file_Java(file_path)
4     for chunk_info in chunks_info:
5         if "class" in chunk_info["text"]:
6             class_name = chunk_info["text"].split("class ")[1].split("{")[0].strip()
7             current_class = class_name
8             all_chunks.append({... , "class": current_class})
```

### Creazione file JSON

Il risultato finale del processo di chunking viene salvato in un file JSON chiamato `chunks.json`. Questo file contiene la lista dei chunk, ognuno dei quali comprende i metadati come il percorso del file originale, la relativa classe, i metodi identificati e le linee di codice di inizio e fine. È stato inserito di default il campo `type` per identificare il tipo di chunk, in questo caso `code`. Questo dato apre la possibilità

di estendere il sistema per supportare altri tipi di chunk, come testo libero o documentazione.

Listing 4.7: Esempio di chunk generato

```
[
  {
    "id": 1,
    "text": "package classi_java_custom;\nimport java.time.\n    LocalDate;...",
    "source": "my_project/.../AdvancedBasketballStats.java",
    "type": "code",
    "start_line": 1,
    "end_line": 14,
    "class": "AdvancedBasketballStats extends BasketballStats"
    ,
    "methods": ["calcolaEfficienzaGiocatore"]
  }
]
```

## 4.6.2 Generazione degli Embedding

Gli embedding trasformano i chunk in rappresentazioni vettoriali che catturano il significato semantico. Il seguente codice Python mostra come generare gli embedding e creare un database Faiss. Come precedentemente descritto, il modello di embedding utilizzato è BGE-M3, questo modello usa due rappresentazioni per complementarità, la rappresentazione densa cattura relazioni semantiche mentre quella sparsa cattura relazioni sintattiche. Mentre sul database FAISS ad alta dimensionalità verrà settata la ricerca di somiglianza utilizzando la distanza euclidea tra i vettori.

Listing 4.8: Generazione degli embedding e creazione di un database FAISS

```
1 from sentence_transformers import SentenceTransformer
2 from langchain_community.vectorstores import FAISS
3
4 # 1. Carica i chunk dal file JSON
5 with open("chunks.json", "r", encoding="utf-8") as f:
6     chunks_data = json.load(f)
7     chunks = [item["text"] for item in chunks_data]
8
```

```

9      # 2. Carica il modello BGE-M3 e genera gli embedding
10     embedder = SentenceTransformer('BAAI/bge-m3')
11     embeddings = embedder.encode(
12         [
13             f"METHODS:{', '.join(c['methods']) if c['methods'] else 'unknown'}"
14             "
15             f"CLASS:{c['class']}"
16             f"LINE:{c['start_line']}-{c['end_line']}"
17             f"CONTENT:{c['text']}"
18             for c in chunks_data
19         ],
20         show_progress_bar=True
21     )
22
23     # 3. Crea un database FAISS
24     vector_store = FAISS.from_embeddings(
25         text_embeddings=list(zip(chunks, embeddings)), # Abbina testi e
26         embedding
27         embedding=embedder, # Modello per future operazioni
28     )
29
30     # 4. Salva il database
31     vector_store.save_local("./faiss_db")
32     print("Database FAISS creato e salvato in ./faiss_db.")

```

Il metodo *encode* del modello BGE-M3 genera gli embedding per ogni chunk, arricchendoli con i metadati creati durante il processo di chunking. Questi embedding vengono poi utilizzati per creare un database FAISS, che permette di eseguire ricerche di similarità in modo efficiente.

### 4.6.3 Esecuzione di query sul Database FAISS

Una volta creato il database FAISS, è possibile eseguire ricerche semantiche sui chunk memorizzati:

Listing 4.9: Esecuzione di una query sul database FAISS

```

1     from langchain_community.vectorstores import FAISS
2     from langchain_huggingface import HuggingFaceEmbeddings
3
4     # 1. Carica il modello di embedding nel formato corretto
5     embedder = HuggingFaceEmbeddings(
6         model_name="BAAI/bge-m3",
7         model_kwargs={'device': 'cpu'},
8         encode_kwargs={'normalize_embeddings': True}
9     )

```

```

10
11 # 2. Carica il database FAISS esistente
12 vector_store = FAISS.load_local(
13     folder_path="./faiss_db",
14     embeddings=embedder,
15     allow_dangerous_deserialization=True
16 )
17
18 # 3. Query di esempio
19 query = "Cosa ritorna il metodo segnaleWow(LocalDate.of(2025, 1, 10))?"
20
21 # 4. Cerca i chunk piu' simili
22 docs = vector_store.similarity_search_with_score(
23     query,
24     k=5,
25     score_threshold=0.90, # bassa similarita'
26     search_type="similarity", # Piu' efficace per il codice
27     lambda_mult=0.5 # Bilancia diversita'/rilevanza
28 )
29
30 # 5. Stampa i risultati con relativo score
31 for i, (doc, score) in enumerate(docs):
32     print(f"Risultato {i+1} (Score: {score:.4f}):")
33     print(doc.page_content)
34     print("-" * 40)

```

Risultati con query base (senza alcun riferimento al metodo utilizzato all'interno di segnale Wow)

- **Query:**  
 “Cosa ritorna il metodo segnaleWow(LocalDate.of(2025, 1, 10))?”
- **Output:** viene restituito il chunk corretto con uno score di similarità di **0.7014**. Questo valore, basato sulla cosine similarity, non è particolarmente alto ma sufficiente per identificare il chunk corretto.

**Nota:** È importante riscontrare che viene restituito un solo chunk nonostante  $k=5$ . Questo accade perché nessun altro chunk supera la soglia di similarità impostata. Tale comportamento evidenzia una criticità: la funzione `segnaleWow()` richiama un metodo presente nella libreria `DateUtilCustom` che non viene estratto dal Dataset.

Riformulazione query (aggiungendo riferimento al metodo utilizzato all'interno di segnale Wow)

- Per risolvere questo problema, la query è stata riformulata:

“Cosa ritorna il metodo `segnaleWow(LocalDate.of(2025, 1, 10))` che utilizza la funzione `getMessaggioMagico()` della libreria `DateUtilCustom`?”

- L'output fornisce 5 risultati:
  - Primo chunk (**score: 0.5441**): contiene la funzione `segnaleWow`
  - Secondo, terzo e quarto chunk (**scores: 0.7325, 0.7466, 0.7989**): contengono la funzione `getMessaggioMagico`
  - Quinto chunk (**score: 0.8301**): funzione non rilevante relativa alle date

**Conclusione:** Sono state riscontrate due problemi molto rilevanti, la prima riguarda la mancanza di estrazione di metodi da librerie esterne se non esplicitate nella query. Mentre la seconda guarda i chunk estratti, lo score ottenuto non è particolarmente alto e questo con un database più ampio relativo a funzioni con terminologie e meccanismi simili potrebbe portare a risultati non coerenti. Per il secondo punto questa analisi ha portato alla decisione di abbassare `score_threshold` da 0.90 a 0.80, questa piccola correzione risolve in parte il problema o almeno evita di propagarla ulteriormente preferendo non ottenere risultati piuttosto che ricevere risposte non coerenti.

#### 4.6.4 Creazione della Pipeline RAG

Listing 4.10: Pipeline RAG

```
1 from langchain_community.vectorstores import FAISS
2 from langchain_huggingface import HuggingFaceEmbeddings
3 from langchain_ollama import OllamaLLM
4 from langchain.chains import create_retrieval_chain
5 from langchain.chains.combine_documents import create_stuff_documents_chain
6 from langchain.prompts import PromptTemplate
```

```

7
8 # Configurazione embedding
9 embedder = HuggingFaceEmbeddings(
10     model_name="BAAI/bge-m3",
11     model_kwargs={'device': 'cpu'},
12     encode_kwargs={'normalize_embeddings': True}
13 )
14
15 # Caricamento database FAISS
16 vector_store = FAISS.load_local(
17     folder_path="./faiss_db",
18     embeddings=embedder,
19     allow_dangerous_deserialization=True
20 )
21 # Aggiunta del database FAISS al retriever
22 retriever=vector_store.as_retriever(
23     search_kwargs={
24         "k": 5, # Piu' documenti per contesto
25         "score_threshold": 0.80, # medio-bassa similarita' inizialmente
26             era 0.90
27         "search_type": "similarity", # Piu' efficace per il codice
28         "lambda_mult": 0.5 # Bilancia diversita'/rilevanza
29     }
30 )
31
32 varStileLLM = "Sei un programmatore che risponde conciso e sintetico."
33
34 # Configurazione Template del prompt specifici per i modelli
35 LLAMA_TEMPLATE = """<|begin_of_text|>
36 <|start_header_id|>system"" + varStileLLM + """<|end_header_id|>
37 Contesto: {context}<|eot_id|>
38 <|start_header_id|>user<|end_header_id|>
39 Domanda: {input}<|eot_id|>
40 <|start_header_id|>assistant<|end_header_id|>""
41
42 CODEQWEN_TEMPLATE = """<|im_start|>system "" + varStileLLM + ""
43 {context}<|im_end|>
44 {{ if .Functions }}<|im_start|>functions
45 {{ .Functions }}<|im_end|>{{ end }}
46 <|im_start|>user
47 {input}<|im_end|>
48 <|im_start|>assistant
49 ""
50
51 COMMON_PARAMS = {
52     "temperature": 0.3, #lasciamo una bassa creativita' non vogliamo che
53         inventi risposte
54     "top_p": 0.85 # Bilancia creativita'/controllo nei token generati
55 }

```

```

55     # Caricamento modello
56     def load_model(model_name):
57         models = {
58             "llama3.2": {
59                 "template": LLAMA_TEMPLATE,
60                 "params": COMMON_PARAMS
61             },
62             "codeqwen": {
63                 "template": CODEQWEN_TEMPLATE,
64                 "params": COMMON_PARAMS
65             }
66         }
67         if model_name not in models:
68             raise ValueError(f"Modello non supportato: {model_name}")
69         return OllamaLLM(
70             model=model_name,
71             **models[model_name]["params"]
72         ), PromptTemplate(
73             template=models[model_name]["template"],
74             input_variables=["input", "context"]
75         )
76
77     # Inizializza il modello
78     llm, prompt = load_model("codeqwen")
79
80     # Catena RAG
81     document_chain = create_stuff_documents_chain(llm, prompt)
82     rag_chain = create_retrieval_chain(
83         retriever,
84         document_chain
85     )
86
87     # Funzione query
88     def ask_ollama(question):
89         try:
90             result = rag_chain.invoke({"input": question})
91             print("DOMANDA:", question)
92             print("RISPOSTA:")
93             print(result["answer"])
94             print("FONTI:")
95             for i, doc in enumerate(result["context"], 1):
96                 print(f"{i}. {doc.page_content[:150]}...")
97                 if 'source' in doc.metadata:
98                     print(f"    Fonte: {doc.metadata['source']}")
99                 print("-" * 80)
100         except Exception as e:
101             print(f"ERRORE: {str(e)}")
102
103     # Esempio d'uso
104     if __name__ == "__main__":

```



```
105 | ask_ollama("Cosa ritorna il metodo segnaleWow(LocalDate.of(2025, 2, 14))  
    | che utilizza la funzione getMessaggioMagico() della libreria  
    | DateUtilCustom?")  
106 | #ask_ollama("Cosa ritorna il metodo segnaleWow(LocalDate.of(2025, 2, 14))  
    | ?")
```

### Spiegazione Pipeline del RAG

Seguendo la struttura precedentemente creata, per eseguire l'embedder della query di input viene utilizzato il modello BAAI/bge-m3 e caricato il database FAISS contenente la **knowledge base**. La chiamata iniziale alla funzione *ask\_ollama()* richiede come parametro **la query di input** per poi essere processata dalla pipeline RAG. Sfruttando le funzionalità della libreria LangChain [Lan24b], **result** sarà un array contenente la risposta("answer") e il contesto("context") fornito alla query.

#### *rag\_chain.invoke()*

Questa funzione esegue la catena RAG creata tramite il metodo *create\_retrieval\_chain()* che prende come parametri il retriever e il document chain.

- la funzione **create\_stuff\_documents\_chain()** carica una catena di documenti prendendo in input il modello LLM e il template del prompt.
- **load\_model()** carica il modello LLM e il template del Prompt in base al modello scelto sfruttando OllamaLLM e PromptTemplate.

### Temperature

Per i due LLM è stata data una temperature molto bassa **0.3** in modo da garantire da parte dei LLM risposte coerenti e precise senza provi ad inventarle.

### Top\_p

Il parametro **top\_p** è stato impostato a 0.85 per bilanciare creatività e controllo nei token generati.

### System

Come parametro di sistema da passare al LLM è stata creata la variabile `varStileLLM` con il seguente valore: **”Sei un programmatore che risponde conciso e sintetico”** questa richiesta verrà sempre passata al LLM e condizionerà tutte le risposte fornite.

## 4.7 Test Sistema RAG

Valutiamo se il sistema RAG è in grado di rispondere in maniera coerente alla query proposta. Ricordiamo che il risultato atteso è: **“il tuo segnale Wow è: Attenzione agli incantesimi del crepuscolo.”**

### 4.7.1 Query base senza riferimenti al metodo utilizzato all'interno di segnaleWow

```
“Cosa ritorna il metodo segnaleWow(LocalDate.of(2025, 2, 14))?”
```

### Fonti aggiunte al Prompt

Il RAG aggiunge solo il chunk dove è presente la funzione `segnaleWow` e non il chunk con la funzione `getMessaggioMagico` della libreria `DateUtilCustom` per questo le risposte dei due modelli sono incomplete:

### Output con LLM Llama3.2

L'output ottenuto utilizzando il modello Llama3.2 è stato:

“Il metodo `segnaleWow` restituisce una stringa che contiene un messaggio magico associato alla data specificata. In questo caso, la data è il 14 Febbraio 2025. La risposta esatta sarebbe: **”il tuo segnale Wow è : [messaggio magico]”** dove [messaggio magico] è il risultato dell'applicazione di `DateUtilCustom.getMessaggioMagico(date)`.”

### Modifica Temperature

CodeQwen provava a dare risposta anche senza avere tutte le informazioni necessarie, ho deciso di abbassare la temperatura da 0.3 a 0.2 per vedere se il modello CodeQwen avrebbe risposto in maniera più precisa. Cosa che è avvenuta:

### Output con LLM CodeQwen

Utilizzando invece il modello CodeQwen, la risposta ottenuta è stata:

```
“Se si chiama il metodo ‘segnaleWow’ con un’istanza di ‘LocalDate’  
che rappresenta la data ”14 febbraio 2025”, il valore restituito sarà  
una stringa che indica il segnale Wow associato a tale data. “java  
String result = GiorniMagici.segnaleWow(LocalDate.of(2025, 2, 14));  
System.out.println(result); “ Il metodo ‘getMessaggioMagico’ viene  
richiamato su un’istanza di ‘DateUtilCustom’, passando la data ”14  
febbraio 2025” come parametro. Questo metodo presumibilmente re-  
stituisce un messaggio magico associato a tale data, ad esempio ”La  
data del New Year è una data speciale”. Il risultato finale sarà: “ il  
tuo segnale Wow è : La data del New Year è una data speciale“
```

### 4.7.2 Query Completa con riferimenti al metodo utilizzato all'interno di segnaleWow

```
“Cosa ritorna il metodo segnaleWow(LocalDate.of(2025, 2, 14))  
che utilizza la funzione getMessaggioMagico() della libreria  
DateUtilCustom?”
```

### Fonti aggiunte dal RAG al Prompt

In questo caso il RAG aggiunge 5 chunk, ovvero oltre a quello relativo alla funzione `segnaleWow` anche i chunk relativi alla funzione `getMessaggioMagico` della libreria `DateUtilCustom`. Ne consegue che **le risposte date dai due modelli sono coerenti con quanto atteso.**

### Output con LLM Llama3.2

“Il metodo `segnaleWow` restituisce una stringa che contiene il messaggio magico per la data specificata. Per determinare il messaggio esatto, dobbiamo analizzare la data fornita: `‘LocalDate.of(2025, 2, 14)’`. La data è il 14 febbraio 2025. Il giorno della settimana corrisponde a `‘FRIDAY’`. Quindi, il messaggio magico restituito dal metodo `‘getMessaggioMagico’` sarà: **”Attenzione agli incantesimi del crepuscolo.”**”

### Output con LLM CodeQwen

“Se si chiama il metodo `‘segnaleWow’` con una data di `‘LocalDate.of(2025, 2, 14)’`, utilizzando la funzione `‘getMessaggioMagico()’` della libreria `‘DateUtilCustom’`, il risultato sarà: “ Il tuo segnale Wow è : **Il giorno perfetto per scoprire segreti nascosti.** “ Questo è dato che la data 2025-02-14 cade mercoledì, quindi il metodo `‘getMessaggioMagico()’` restituisce il messaggio **”Il giorno perfetto per scoprire segreti nascosti.”**”

### 4.7.3 Commento risultati ottenuti

I risultati ottenuti mostrano come il sistema RAG sia in grado di rispondere in maniera coerente alla query proposta. La ricerca dei chunk più simili funziona correttamente soprattutto se si scrive la richiesta in maniera più dettagliata possibile. CodeQwen ha sbagliato a calcolare il giorno della settimana a causa di un suo errore nel calcolare il giorno della settimana corrispondente alla data fornita come parametro ma la risposta utilizza correttamente il metodo `getMessaggioMagico()`.

## 4.8 Valutazione “llm as a judge”

Per eseguire una valutazione più ampia del sistema usiamo l’approccio **”llm as a judge”** per valutare automaticamente quanto prodotto dal sistema RAG. Generiamo **30 domande** sulle quali sarà richiesta risposta al sistema RAG e successivamente eseguita una valutazione automatizzata delle risposte prodotte da parte di un altro LLM.

### 4.8.1 Crezione domande

Passando un file contenente tutte le librerie a **NotebookLM**, sono state generate 30 domande per valutare il sistema RAG. La domanda fatta al LLM è stata:

```
“Dalle mie classi genera 30 domande/risposte per valutare il  
mio rag la prima è:  
Cosa ritorna il metodo segnaleWow(LocalDate.of(2025, 2, 14))  
che utilizza la funzione getMessaggioMagico() della libreria  
DateUtilCustom?”
```

Il risulta è strutturato nel seguente modo:

Listing 4.11: Domande/Risposte generate da NotebookLM

```
{  
  "question1": "Cosa ritorna il metodo 'segnaleWow(LocalDate.  
    .of(2025, 2, 14))' che utilizza la funzione '  
    getMessaggioMagico()' della libreria 'DateUtilCustom'",  
  "answer": "Ritorna la stringa \"il tuo segnale Wow e':  
    Attenzione agli incantesimi del crepuscolo.\"",  
},  
{  
  "question2": "La classe 'AnalizzatoreRilascio' contiene un  
    metodo chiamato 'stimaDataRilascio'. Quali sono i due  
    parametri di input richiesti da questo metodo?",  
  "answer": "Il metodo 'stimaDataRilascio' richiede un array  
    di interi ('int[] taskCompletati') e un valore double ('  
    double velocitaSviluppo') come input."  
},  
}
```

### 4.8.2 Metrica del punteggio

Per valutare le domande generate da **LMNotebook**, è stato chiesto a **GPT4o** e a **Mistral** di fornire un “punteggio totale” che indichi la capacità di rispondere alla domanda senza ambiguità con il contesto dato. Su una scala da 1 a 5, dove 1 significa che la domanda è risolvibile anche senza conoscere il contesto specifico, mentre 5 quando la domanda è chiaramente e inequivocabilmente risolvibile solo conoscendo il contesto.

## Risultati

I modelli hanno valutato le domande generate da LMNotebook con punteggi diversi:

- **Mistral:** 145 su 150
- **GPT4o:** 121 su 150

GPT4o ha fornito anche una tabella riepilogativa con i punteggi di ogni domanda nel dettaglio hanno questa corrispondenza:

- Domande con punteggio 5: Non risolvibili senza accesso al codice/documentazione.
- Domande con punteggio 4: Difficili, ma in alcuni casi il modello può ipotizzare una risposta sensata.
- Domande con punteggio 3: Risolvibili parzialmente con conoscenze standard, ma con margini di errore.
- Domande con punteggio 2: Generalmente risolvibili perché rientrano in pattern comuni di programmazione.

### 4.8.3 llm as a judge

Il sistema RAG ha elaborato le domande e fornito risposta salvando il risultato in un file JSON:

Listing 4.12: Codice aggiunto alla pipeline per elaborare massivamente le domande

```
1 def load_questions(file_path: str) -> List[Dict]:
2     """Carica le domande dal file JSON esterno"""
3     try:
4         actual_path = Path(__file__).parent / file_path
5         with actual_path.open('r', encoding='utf-8') as f:
6             data = json.load(f)
7
8         # Validazione della struttura
9         required_keys = {'id', 'question', 'answer', 'punteggio'}
10        for item in data:
11            if not required_keys.issubset(item.keys()):
```

```

12         raise ValueError("Struttura JSON non valida")
13
14     return data
15
16 except FileNotFoundError:
17     raise Exception(f"File {file_path} non trovato")
18 except json.JSONDecodeError:
19     raise Exception("Errore nel parsing del JSON")
20
21 def process_questions(questions: List[Dict]) -> List[Dict]:
22     results = []
23     for q in questions:
24         try:
25             result = rag_chain.invoke({"input": q["question"]})
26
27             entry = {
28                 "id": q["id"],
29                 "question": q["question"],
30                 "answerOK": q["answer"], # Mantiene il contesto originale
31                 "answerRAG": result["answer"],
32                 "punteggio": q["punteggio"],
33                 "sources": [
34                     {
35                         "content": doc.page_content[:50]
36                     }
37                     for doc in result["context"]
38                 ]
39             }
40             results.append(entry)
41
42             print(f"Processata {q['id']}")
43
44         except Exception as e:
45             print(f"Errore su {q['id']}: {str(e)}")
46             results.append({
47                 "id": q["id"],
48                 "punteggio": q["punteggio"],
49                 "error": str(e),
50                 "question": q["question"]
51             })
52
53     return results

```

Questi file sono stati valutati da **DeepSeek**, il quale ha assegnato un punteggio specifico per ogni domanda confrontando le risposte `answerOK` e `answerRAG`. Sono state effettuate quattro elaborazioni differenti:

- **CodeQwen con score threshold 1.0**

- **Punteggio totale:** 109/124
- **Punteggi per domanda:** [0,5,5,5,5, 5,4,4,4,4, 5,0,5,0,2, 2,3,2,2,2, 5,4,3,5,4, 5,4,5,5,5]
- **Llama3.2 score threshold 0.8**
  - **Punteggio totale:** 87/124
  - **Punteggi per domanda:** [0,5,0,5,5, 5,4,4,0,4, 5,4,5,0,2, 2,3,0,0,2, 0,4,3,5,0, 5,0,5,5,5]
- **Llama3.2 score threshold 1.0**
  - **Punteggio totale:** 97/124
  - **Punteggi per domanda:** [0,5,0,5,5, 5,4,4,0,4, 5,4,5,0,2, 2,3,0,2,2, 0,4,3,5,4, 5,4,5,5,5]
- **Llama3.2 score threshold 0.4**
  - **Punteggio totale:** 28/124
  - **Punteggi per domanda:** [0,0,0,0,0, 0,0,0,0,0, 0,0,0,0,2, 2,3,0,2,2, 5,0,3,5,4, 0,0,0,0,0]

**Nota:** È interessante notare che tutti i modelli hanno sbagliato la prima domanda, non per mancanza di Chunk forniti al Prompt ma a causa di un errore nel calcolo del giorno della settimana. Questo errore non si sarebbe verificato con le versioni con più parametri degli stessi modelli.



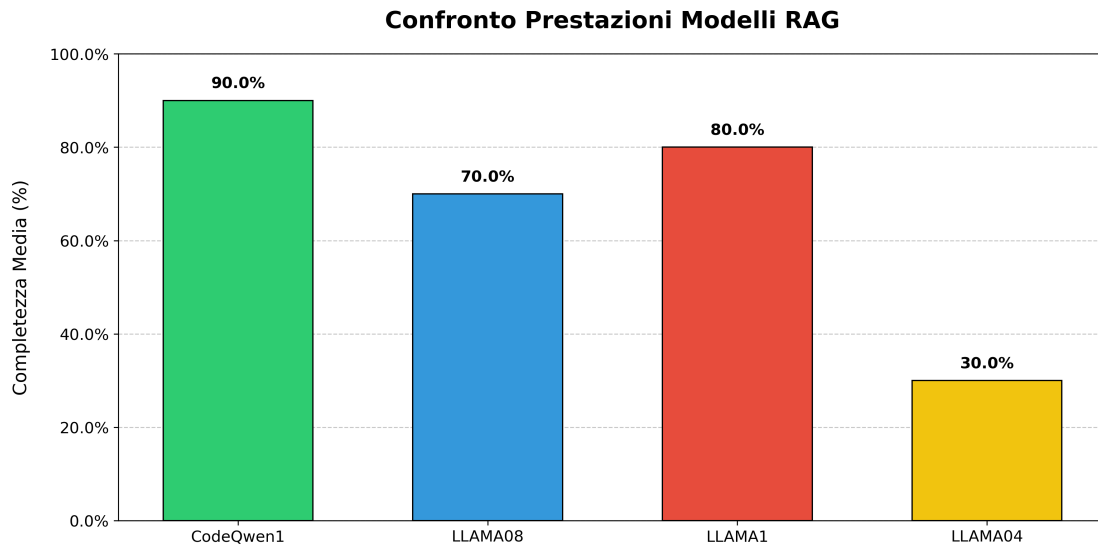


Figura 4.2: Confronto risposte modelli RAG

La configurazione migliore è stata quella del LLM **CodeQwen** con **score threshold 1.0**, i test effettuati hanno dimostrato che è meglio aumentare la tolleranza di score dei Chunk estratti nella fase di Retriever. Questo score relativamente alto, come già analizzato nei capitoli precedenti, può causare l’inserimento di alcuni Chunk non coerenti ma allo stesso tempo evita di escluderne di validi e fondamentali per permettere al LLM di rispondere correttamente. Abbiamo visto che gli score avrebbero valori molto bassi solo se le query fossero scritte in maniera molto accurata ma questo solitamente non avviene. Questa minore rigidità può essere utile per ridurre una sorta di overfitting del modello RAG. In ogni caso per prevenire il plorifrarsi di Chunk non coerenti viene sempre impostato il limite a 5 Chunk in questo modo il Prompt non viene mai eccessivamente appesantito e il modello riesce ad elaborare buone risposte. Per rinforzare queste considerazioni testando Llama3.2 con score threshold 1.0 e con threshold 0.8 il risultato migliore è stato con threshold maggiore perchè non ha estromesso nella fase di Retriever Chunk validi e fondamentali per la risposta. I risultati sono stati ottimi e il sistema RAG funziona correttamente aumentando le conoscenze dei LLM in maniera vincente, ne è ulteriore prova l’impostazione di uno score threshold 0.4 con il quale vengono esclusi praticamente tutti i Chunk e per questo le risposte sono date

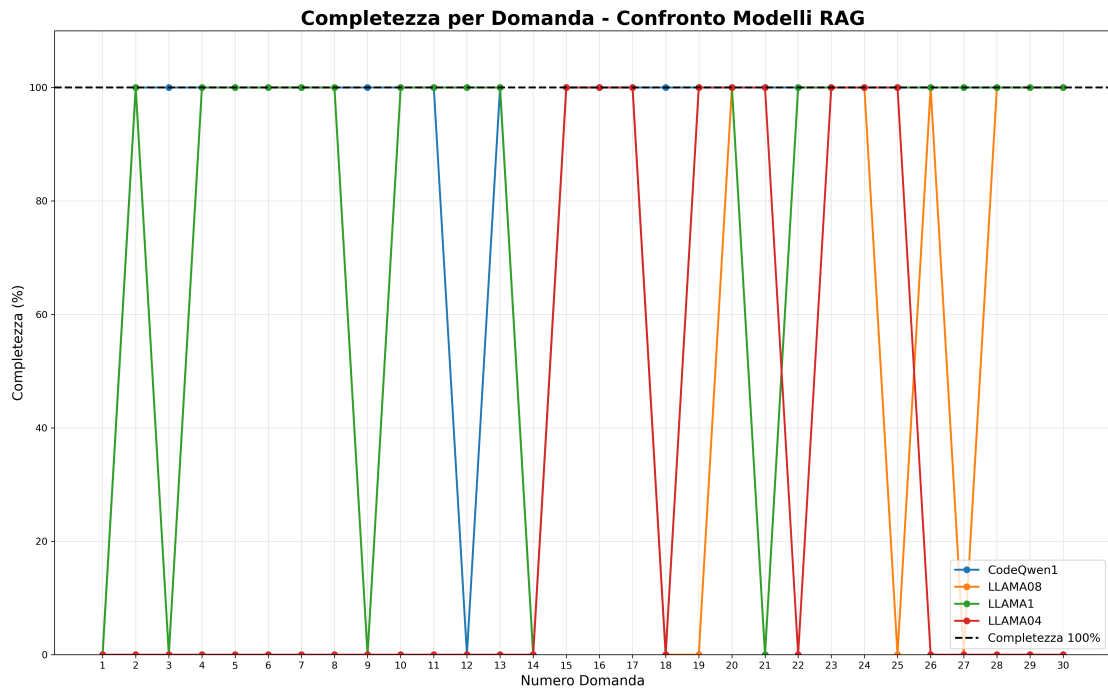


Figura 4.3: Completezza per domanda

solo dalle conoscenze del LLM con risultati estremamente scarsi non conoscendo i contesti e le librerie specificate nelle domande.

---

## Capitolo 5

### Conclusioni

“Let an ultraintelligent machine be defined as a machine that can far surpass all the intellectual activities of any man however clever. Since the design of machines is one of these intellectual activities, an ultraintelligent machine could design even better machines; there would then unquestionably be an ‘intelligence explosion,’ and the intelligence of man would be left far behind. Thus the first ultraintelligent machine is the last invention that man need ever make.”

— *I.J. Good (1965)*[Goo65]

Questi mesi di lavoro mi hanno portato a cercare di conoscere e capire il più possibile come funzionano realmente questi modelli di Intelligenza Artificiale. Nella fase di ricerca ho sempre trovato nei vari articoli e analisi stupore e meraviglia nel commentare i risultati e le capacità dimostrate da questi modelli. Il saggio di Leopold Aschenbrenner [Fac24c] ”SITUATIONAL AWARENESS: The Decade Ahead”, da me conosciuto quasi al termine della scrittura di questa tesi, spiega e approfondisce lo stesso giudizio che oggi ho sul futuro dell’IA. Non voglio addentrarmi ora in ulteriori giudizi generali sul futuro dell’intelligenza Artificiale preferendo tornare nel contesto di questa tesi e affermare che **l’integrazione di RAG e LLM nello sviluppo del Software** è oggi già piena realtà. Il sistema RAG d’esempio implementato funziona correttamente nonostante i limiti dei modelli utilizzati e con un’ulteriore implementazione delle tecniche Chunking potrebbe essere realmente utilizzato con buoni risultati. Implementazioni di si-

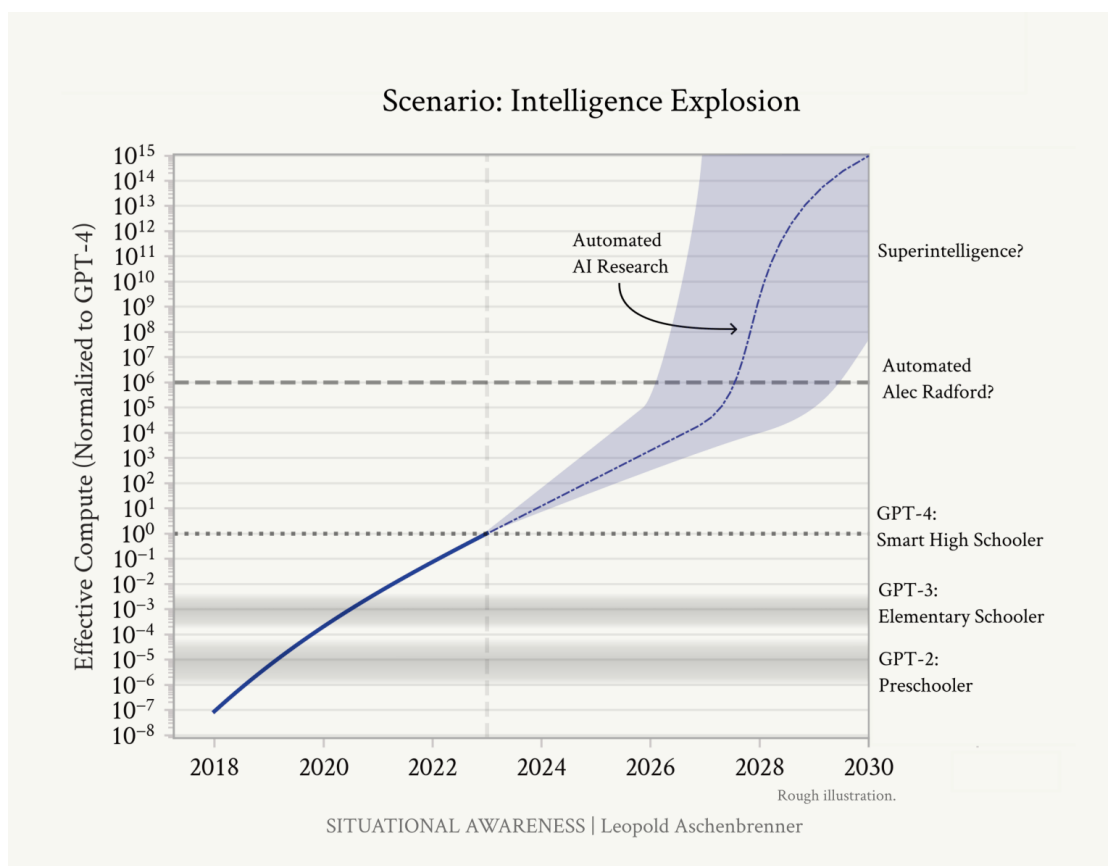


Figura 5.1: fig: tratta da situational-awareness.ai

stemi RAG per le aziende oggi danno ottimi risultati, ma resta sempre il peso e la consapevolezza che in questo momento sono sempre un passo indietro rispetto ai miglioramenti globali che giornalmente vengono rilasciati. Come programmatore al momento userò questi strumenti nel mio lavoro marginalmente perchè è mio desiderio continuare ad avere il controllo dei progetti realizzati e allo stesso tempo continuare ad avere soddisfazione e orgoglio nel riuscirci da solo. Certo sono consapevole che permettendo di velocizzare e migliorare la qualità del mio codice facendomi conoscere e ragionare su nuove tecniche e soluzioni aumentando la mia base di conoscenza. Proprio per questo mi piace concludere pensando che noi programmatori 'semplicemente' stiamo imparando da altri programmatori che non incontreremo e conosceremo mai di persona e l'AI sia, in questo campo, 'solo'

---

un grandissimo trasmettitore di conoscenza.

“De nihilo nihil”

— *Lucrezio* ( 55 a.c)

---

---

## Capitolo 6

# Ringraziamenti

Ringrazio il mio relatore il Prof. Viroli Mirko e il Dott. Aguzzi Gianluca per l'interessantissimo argomento di tesi proposto e per la disponibilità e professionalità dimostrata. Ringrazio tutta la comunità di ricercatori che forniscono materiale open source e documentazione per permettere a tutti di apprendere e migliorare questa incredibile tecnologia. Infine ringrazio gli studenti che ho conosciuto in questo percorso, è stato molto divertente studiare con voi.

---



---

# Bibliografia

- [AI24a] Meta AI. Faiss: A library for efficient similarity search, 2024. Facebook AI Similarity Search library documentation. URL: <https://faiss.ai/>.
- [AI24b] Meta AI. Llama-3.2-3b: Open foundation and fine-tuned chat models, 2024. URL: <https://huggingface.co/meta-llama/Llama-3.2-3B>.
- [BAA24] BAAI. Bge-m3: A multi-modal model understanding images and text, 2024. HuggingFace model repository for BGE-M3, a multi-modal model for image and text understanding. URL: <https://huggingface.co/BAAI/bge-m3>.
- [Doc24] Huggingface Docs. Lora, dec 2024. URL: <https://huggingface.co/docs/diffusers/training/lora>.
- [Doc25] GitHub Docs. Asking github copilot questions in your ide, jan 2025. URL: <https://docs.github.com/en/copilot/using-github-copilot/asking-github-copilot-questions-in-your-ide#ai-models-for-copilot-chat>.
- [Fac24a] Hugging Face. Llm judge: Automated evaluation cookbook, 2024. Guide for automated LLM evaluation using judge models. URL: [https://huggingface.co/learn/cookbook/llm\\_judge](https://huggingface.co/learn/cookbook/llm_judge).
- [Fac24b] Hugging Face. Rag evaluation cookbook, 2024. Guide for evaluating Retrieval Augmented Generation systems. URL: [https://huggingface.co/learn/cookbook/rag\\_evaluation](https://huggingface.co/learn/cookbook/rag_evaluation).

- [Fac24c] Hugging Face. Situational awareness:the decade ahead, 2024. URL: <https://situational-awareness.ai/>.
- [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. URL: <https://arxiv.org/abs/2002.08155>.
- [Git24] GitHub. Github copilot is more than a tool, it's an ally, dec 2024. URL: <https://www.linkedin.com/pulse/github-copilot-more-than-tool-its-ally-github-qhnoc/>.
- [Goo65] Irving John Good. *Speculations Concerning the First Ultraintelligent Machine*, page 31–88. Elsevier, 1965. URL: [http://dx.doi.org/10.1016/S0065-2458\(08\)60418-0](http://dx.doi.org/10.1016/S0065-2458(08)60418-0), doi: 10.1016/s0065-2458(08)60418-0.
- [JWS<sup>+</sup>24] Juyong Jiang, Fan Wang, Jiasi Shen, Sungju Kim, and Sunghun Kim. A survey on large language models for code generation, 2024. URL: <https://arxiv.org/abs/2406.00515>, doi:10.48550/ARXIV.2406.00515.
- [Lan24a] LangChain. Langchain integration: Ollama, 2024. Documentation for LangChain Ollama integration. URL: <https://python.langchain.com/docs/integrations/llms/ollama/>.
- [Lan24b] LangChain. Langchain retrieval chain documentation, 2024. Create Retrieval Chain API reference. URL: [https://python.langchain.com/api\\_reference/langchain/chains/langchain.chains.retrieval.create\\_retrieval\\_chain.html](https://python.langchain.com/api_reference/langchain/chains/langchain.chains.retrieval.create_retrieval_chain.html).
- [Met24] Meta. Llama-3.3-70b-instruct, dec 2024. URL: <https://huggingface.co/meta-llama/Llama-3.3-70B-Instruct>.
- [Oll24] Ollama. Ollama documentation, 2024. GitHub repository. URL: <https://github.com/ollama/ollama/tree/main/docs>.

- [Res24] Restack. Understanding tokenization in machine learning, 2024. Guide to tokenization concepts and implementation in ML. URL: <https://www.restack.io/p/tokenization-knowledge-answer-machine-learning-cat-ai>.
- [SBO23] Ahmed R. Sadik, Sebastian Brulin, and Markus Olhofer. Coding by design: Gpt-4 empowers agile model driven development, 2023. URL: <https://arxiv.org/abs/2310.04304>, doi:10.48550/ARXIV.2310.04304.
- [Sta24] Stanford University. Code generation with large language models, 2024. CS224G Course Materials. URL: <https://web.stanford.edu/class/cs224g/slides/Code%20Generation%20with%20LLMs.pdf>.
- [Tea24a] LangChain Team. Langchain documentation, 2024. URL: <https://python.langchain.com/docs/introduction/>.
- [Tea24b] Qwen Team. Codeqwen1.5: A code-specialized language model, 2024. URL: <https://qwenlm.github.io/blog/codeqwen1.5/>.
- [Tea24c] Qwen Team. Qwen2.5-coder-3b: A code-specialized language model, 2024. URL: <https://huggingface.co/Qwen/Qwen2.5-Coder-3B>.
- [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. URL: <https://huggingface.co/docs/transformers/index>.
- [WFS<sup>+</sup>24] Ziyi Wang, Hui Fang, Weiyi Sun, Moshi Wu, Yixin Chen, and Rui Wang. A survey of code llms: A journey from code completion to ai-powered programming. *arXiv preprint arXiv:2412.08821*, 2024. URL: <https://arxiv.org/abs/2412.08821>, doi:10.48550/arXiv.2412.08821.