

UNIVERSITA POLITECNICA DELLE MARCHE



FACOLTA DI INGEGNERIA

Corso di Laurea in Ingegneria informatica dell'automazione

**FLUTTER: PROGETAZIONE DI UNA
APPLICAZIONE PER IMPARARE UNA
LINGUA (lingo)**

Tesi di Laurea in Programmazione Mobile

RELATORE:

Emanuele Storti

PRESENTATA DA:

Patrice Kamdem Defo

ANNO ACCADEMICO: 2021-2022

AI MIEI CARI

Introduzione

Il termine "platform-independent" in informatica si riferisce a linguaggi di programmazione, applicazioni software o dispositivi hardware che funzionano su differenti sistemi operativi e quindi su più piattaforme [45]. Le app platform-independent, anche denominate cross-platform, sono applicazioni mobile che non necessitano di differenti codifiche per essere operative su diversi sistemi. La tesi è incentrata sul framework Flutter, utilizzato per lo sviluppo della parte progettuale, che permette di scrivere un unico codice in linguaggio Dart e renderlo funzionante sia in ambiente Android che in ambiente iOS. Il mercato delle app mobile si sta espandendo esponenzialmente e sempre più spesso sono ricercate soluzioni che ne semplifichino lo sviluppo. Flutter è un progetto nato proprio per questo in quanto mette a disposizione Dart, un linguaggio molto semplice e intuitivo, ma al contempo estremamente potente, e astrazioni di Google già collaudate come la libreria Material che consentono la creazione in tempi rapidi di applicazioni fluide e ottimizzate.

Indice

Introduzione	i
1 Le applicazioni mobile	1
1.1 Categorie di app	1
1.1.1 Native	1
1.1.2 Progressive Web App	2
1.1.3 App ibride	2
1.1.4 Cross-Platform	2
1.2 Lo stato dell'arte	3
1.2.1 Perché implementare un'applicazione cross-platform	4
1.2.2 Framework platform-independent.....	6
1.2.3 Xamarin.....	7
1.3 Alternative a JavaScript.....	10
1.4 Panoramica su TypeScript.....	10
2 Il linguaggio Dart	13
2.1 Panoramica sul linguaggio	13
2.1.1 Vantaggi del typing	14
2.1.2 L'event loop di Dart.....	14
2.1.3 Gestore di pacchetti Pub.....	16
2.2 Principali meccanismi	17
2.2.1 dynamic	17
2.2.2 Future.....	17
2.2.3 Async e Await	18

2.2.4	Stream	18
2.3	La scelta di Dart	19
2.3.1	Introduzione a JavaScript	19
2.3.2	Vantaggi di Dart	19
2.4	Confronto tra Dart e TypeScript	20
2.4.1	Introduzione a TypeScript	20
2.4.2	Differenze fondamentali	21
2.4.3	Conclusioni	21
2.5	Conclusioni	22
3	Il framework Flutter	23
3.1	Concetti fondamentali.....	23
3.1.1	Struttura di Flutter	24
3.1.2	Motore grafico Skia.....	25
3.1.3	Widget.....	25
3.1.4	Flutter predilige la composizione.....	27
3.1.5	Navigator e Route.....	28
3.1.6	Interfaccia utente asincrona.....	29
3.1.7	Ciclo di vita della applicazioni.....	29
3.1.8	Gestione degli eventi a schermo.....	30
3.1.9	Libreria Material	31
3.1.10	Libreria Cupertino.....	31
3.1.11	pubspec.yaml.....	31
3.2	Widget principali	32
3.2.1	Scaffold	32
3.2.2	AppBar	33
3.2.3	Container	34
3.2.4	Row.....	35
3.2.5	Column.....	36
3.2.6	ListView	36
3.2.7	GridView	37

3.3	Differenze e analogie con Android	38
3.3.1	Le View	38
3.3.2	Gli Intents	38
3.3.3	UI asincrona	39
3.3.4	Le Activities e i Fragment	39
3.3.5	Gradle	40
3.4	Differenze e analogie con iOS	40
3.4.1	UIView	40
3.4.2	ViewController	41
3.4.3	Navigare tra le pagine	41
3.4.4	Thread e programmazione asincrona	41
3.4.5	CocoaPods	41
3.5	FireBase in Flutter	41
3.5.1	Funzionalità principali	42
3.6	Contronto tra Flutter e Xamarin	42
3.6.1	Introduzione a Xamarin	43
3.6.2	Linguaggio di programmazione	43
3.6.3	Architettura	43
3.6.4	Curva di apprendimento	44
3.6.5	Interfaccia utente	44
3.6.6	Community di supporto	44
3.6.7	Conclusione	45
4	Flutter e la programmazione reattiva	47
4.1	Programmazione reattiva	47
4.2	Programmazione reattiva in flutter	48
4.3	Pattern BLoC	49
4.3.1	Funzionamento di BLoC	49
4.3.2	Bloc Provider	49
4.3.3	StreamBuilder	49
4.3.4	Integrazione in Flutter	50

4.4	Pro e contro della programmazione reattiva	51
5	CASO DI STUDIO DI LINGO	53
5.1	LINGO.	53
5.2	Requisiti	53
5.2.5	Casi d'uso	55
5.3	Progettazione dell'applicazione	57
5.3.1	Widget dell'applicazione	58
5.4	Architettura dell'applicazione	61
5.5.2	View dell'applicazione	69
5.6	Valutazione dell'applicazione	73
6	Conclusione	75
6.1	Considerazioni sulle app platform-independent	75
6.2	Considerazioni su Dart	76
6.3	Considerazioni su Flutter	76

6.4	Considerazioni personali	78
6.5	Sviluppi futuri	78

Elenco delle figure

1.1	Percentuale delle applicazioni native e ibride presenti sul mercato. . .	3
1.2	Alternative a Flutter: punti di debolezza.....	5
2.1	Architettura event loop	14
2.2	Modello a singolo thread di Dart.....	15
2.3	Funzionamento dell'event loop in una applicazione Dart.....	16
2.4	Confronto con Node.js nell'ambito della velocità di esecuzione di alcuni programmi di problem solving.	20
3.1	Struttura a strati di Flutter.....	24
3.2	Metodo corretto per modificare l'albero delle Widget mediante l'uso di un Container vuoto.....	26
3.3	Gerarchia delle Widget e Widget composte.	27
3.4	Navigator push.....	28
3.5	Navigator pop.....	28
3.6	Inserimento di una dipendenza.....	32
3.7	Widget Scaffold	33
3.8	Widget AppBar	34
3.9	Widget Container.....	35
3.10	Widget Row	35
3.11	Widget Column.....	36
3.12	Widget ListView.....	37
3.13	Widget GridView	37

3.14	Crescita della diffusione di Flutter calcolata come numero di domande inerenti all'argomento presenti su StackOverflow.	43
4.1	Implementazione del pattern BLoC	50
5.1	Caso d'uso per il completamento di una azione	56
5.2	Caso d'uso (use case diagramm)	57
5.3	Architettura dell'applicazione	61
5.4	Struttura principale di HomePage.....	64
5.5	Board dell'applicazione	65
5.6	Statatistica e progressione utente	67
5.7	Quiz utente	68

Capitolo 1

Le applicazioni mobile

Le applicazioni mobile sono software applicativi realizzati appositamente per essere eseguiti su dispositivi mobile, come smartphone o tablet. Oggigiorno è possibile trovare sul mercato diverse soluzioni per la programmazione di applicazioni mobile. Stanno prendendo sempre più piede le soluzioni ibride e platform-independent, in quanto la loro versatilità riduce notevolmente i tempi di produzione e di reingegnerizzazione di una applicazione per trasportarla su diverse piattaforme.

1.1 Categorie di app

Il settore delle applicazioni mobile è nato in tempi relativamente recenti eppure ha già invaso il mercato. In base alle esigenze dei produttori, sono nate diverse soluzioni

che permettono di implementare tipi diversi di applicazione, ognuna presentando punti di forza e di debolezza. Le app sono suddivisibili in diverse categorie in base alla modalità con cui sono state progettate e realizzate.

1.1.1 Native

Le applicazioni native sono app che si installano e si utilizzano interamente sul dispositivo mobile e sono create appositamente per uno specifico sistema operativo. Tali applicazioni essendo ottimizzate per un determinato sistema garantiscono prestazioni ottimali e sono assolutamente complete, ossia il linguaggio fornisce il pieno controllo sul dispositivo e i suoi sensori. Essendo tali app sviluppate per un sistema

operativo specifico, nel caso si voglia trasportarle su altre piattaforme è necessario riscrivere completamente l'applicazione. Le app native comunemente sono realizzate in Java o Kotlin per Android e in Swift per iOS.

1.1.2 Progressive Web App

Una Progressive Web App non è una vera e propria applicazione mobile, in quanto sul dispositivo non è installato nessun applicativo. Si può considerare una Web App come un ponte tra il dispositivo dell'utente e un applicativo remoto [46]. A tale scopo vengono utilizzati linguaggi cross-platform come ad esempio HTML5 e JavaScript, per realizzare la medesima Web App sia su dispositivo mobile che su computer. Nella pratica si può considerare una Web App esattamente come un sito web che quando è aperto su device si comporta come app nativa. In questo modo non si incide minimamente sulla memoria o le prestazioni del dispositivo mobile, ma per poter utilizzare app di questo tipo è sempre necessario il collegamento internet e le prestazioni dipendono dalla qualità del collegamento stesso.

1.1.3 App ibride

Le applicazioni ibride sono l'anello evolutivo intermedio tra le app native e le Web App [46], ovvero sono realizzate mediante linguaggi adibiti allo sviluppo di applicazioni web, ma per funzionare necessitano di un software applicativo che venga scaricato e installato su device. Questa soluzione garantisce all'utente un'esperienza molto simile alle Progressive Web App, ma intacca l'utilizzo di memoria del dispositivo e di conseguenza le sue performance. Anche questa tipologia fa largamente uso di linguaggi cross-platform come HTML5 e JavaScript.

1.1.4 Cross-Platform

Le applicazioni cross-platform, anche dette platform-independent, sono applicazioni a tutti gli effetti, installabili su device, che, come spiega il nome stesso, funzionano su più piattaforme senza il bisogno di riscrivere l'applicazione per adattarla a diversi sistemi operativi, al contrario delle app native [40]. L'utilizzo di tale soluzione

abbassa notevolmente i tempi di realizzazione di un'applicazione, garantendo buone performance. Tuttavia alcune funzionalità dei dispositivi mobile sono difficilmente accessibili senza utilizzare codice nativo, come ad esempio l'utilizzo di tutti i sensori, può quindi essere necessaria un'integrazione nativa.

1.2 Lo stato dell'arte

Nel passato recente le applicazioni più utilizzate erano realizzate nativamente, ma il trend a partire già dal 2015 sembra essersi invertito [25]. Anche Flutter, il framework utilizzato per la realizzazione del caso di studio, è nato e si è diffuso negli ultimi due anni e ha già conquistato una fetta di mercato molto ampia se rapportata alla sua breve vita [14]. Il motivo di ciò è la necessità di avere sviluppi più rapidi e non legati ad un unico sistema, ricercando maggiormente la portabilità dell'applicazione, l'adattamento a piattaforme differenti.

In the past two years, what percentage of your apps where hybrid (mix of web & native code)?
What Percentage do you expect in the next two years?

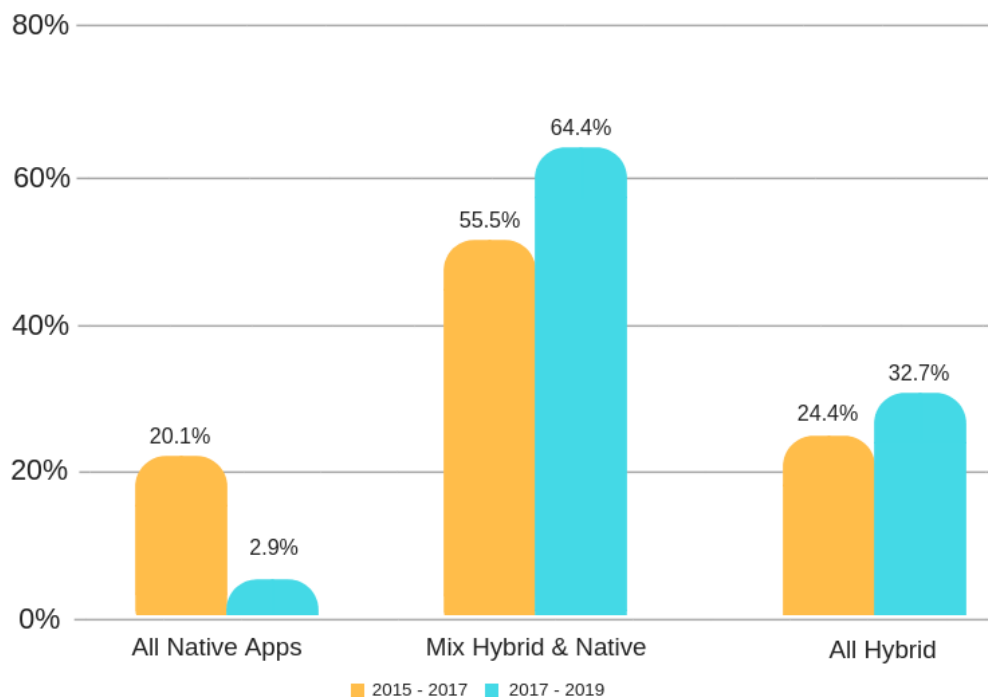


Figura 1.1: Percentuale delle applicazioni native e ibride presenti sul mercato.

1.2.1 Perchè implementare un'applicazione cross-platform

I motivi per cui orientarsi verso lo sviluppo di applicazioni utilizzando un'implementazione platform-independent sono molteplici:

- **manutenibilità:** è sicuramente il vantaggio più importante per quanto riguarda le risorse di tempo ma anche di costo risparmiate nel realizzare un'applicazione cross-platform. Realizzando infatti un unico codice per l'applicazione è più veloce mantenerlo, correggerlo, identificare malfunzionamenti
- **rapidità di sviluppo:** i tempi di realizzazione, dovendo scrivere un unico codice per tutte le piattaforme, si riducono notevolmente
- **app ottimizzate quasi come le native:** non si hanno notevoli perdite per quanto riguarda l'efficienza e la fluidità dell'applicazione
- **investimento sul futuro:** in ottica futura, per quanto riguarda gli sviluppi del mercato delle app, può essere una scelta vincente acquisire competenze riguardanti i linguaggi cross-platform

Ulteriori motivazioni a supporto di questa scelta sono gli svantaggi causati dagli sviluppi implementativi delle altre tipologie di applicazioni [1]:

- per quanto riguarda le Progressive Web App, il rischio è quello di andare incontro ad utenti che utilizzano browser o sistemi operativi che non sono in grado di supportarle
- le app ibride hanno performance peggiori poichè richiedono l'installazione dell'applicazione sul dispositivo, ma l'effettivo funzionamento dell'app dipende dalla connessione internet.

Con Flutter nello specifico, è possibile ottenere una vera e propria app nativa con un unico linguaggio di programmazione. Alibaba, la più grande società di commercio

online del mondo, ha utilizzato Flutter per creare una app per iOS e Android, che ha 50 milioni di download [4].



Figura 1.2: Alternative a Flutter: punti di debolezza

La figura 1.2 mostra i principali punti di debolezza delle applicazioni native, ibride e progressive web app, rispetto a quelle cross-platform.

1.2.2 Framework platform-independent

Ad oggi esistono già molti framework per lo sviluppo di applicazioni ibride che utilizzano linguaggi platform-independent come JavaScript o applicazioni cross-platform vere e proprie, ognuno con i suoi punti di forza. Essendo un mercato in espansione sono molti gli sviluppatori e le aziende che si interrogano verso quale framework sia meglio orientarsi. Di seguito verranno esposti i framework maggiormente utilizzati, facendone una panoramica ed esponendone pro e contro.

Apache Cordova

Apache Cordova [9] è uno dei framework più utilizzati nel mercato per lo sviluppo di applicazioni cross-platform [2]. Esso raggruppa HTML, CSS e JavaScript in un pacchetto unico lato client, quindi il software esegue e rende il codice personalizzato all'interno di una app ibrida nativa [10]. L'approccio ibrido fornisce una soluzione Write-Once-Run-Anywhere (WORA). Con il wrapping del codice Web in un pacchetto Cordova nativo, Cordova può fornire l'accesso alle API native e incorporando plugin sviluppati dalla community, le app possono connettersi a qualsiasi numero di queste API utilizzando semplicemente JavaScript. Punti di forza:

- essendo una app ibrida, vale il principio Write-Once-Run-Anywhere
- permette di ricevere sempre nuovi aggiornamenti dal team di Apache che ottimizzano il sistema operativo

Punti di debolezza:

- lascia tutte le decisioni di progettazione e architettura allo sviluppatore. Questo potrebbe essere un problema se è la prima volta che si lavora su un'applicazione mobile. Un sondaggio tra gli sviluppatori di StackOverflow mostra come molti si sentano insicuri a lavorare con Apache Cordova piuttosto che con altri framework [35].

1.2.3 Xamarin

Xamarin [33] è oggi largamente utilizzato per realizzare applicazioni platform-independent e permette di creare app con design pressochè identico a quelle native. Esso utilizza il C#, che è un linguaggio di programmazione molto conosciuto poichè utilizzato da molti anni da Microsoft. Essenziale nello sviluppo di un'applicazione cross-platform è il supporto nativo, che consente di rendere l'applicazione pressochè identica alla corrispettiva nativa. Xamarin supporta piattaforme multiple, come iOS, Android, Forms, macOS, watchOS, tvOS, e altre, che a loro volta dispongono di molti componenti e moduli per quanto riguarda l'interfaccia utente [31]. Punti di forza:

- utilizza il linguaggio C#, molto diffuso e molto conosciuto
- si basa su un sistema collaudato e molto efficiente che è Mono [44]
- essendo di proprietà di Microsoft ha una community molto forte in suo sostegno

Punti di debolezza:

- Xamarin fa uso di strumenti .NET i quali possono risultare molto ostici per i programmatori alle prime armi

Adobe PhoneGap

PhoneGap era all'origine la base per Cordova, ma ora è un prodotto standalone [39]. Adobe PhoneGap [21] è un wrapper che contiene e arricchisce le funzionalità di Cordova, ad esempio offre un sistema di costruzione GUI che astrae il caos della riga di comando di Apache Cordova. Fornendo un'interfaccia per creare applicazioni Cordova, PhoneGap semplifica il processo e consente agli sviluppatori di lavorare in maniera più efficiente diminuendo il time-to-market della applicazioni. Punti di forza:

- semplifica Apache Cordova fornendo un sistema di costruzione GUI e modelli di progetto per aiutare a dare il via allo sviluppo ibrido.
- Adobe PhoneGap ha il supporto continuo di Adobe e centinaia di sviluppatori open source.

Punti di debolezza:

- Adobe PhoneGap essendo un wrapper che contiene Cordova e lo espande, potrebbe tradursi in alcuni casi in prestazioni delle applicazioni scadenti.

Ionic

Ionic [26] combina Angular con la propria libreria UI per fornire un'esperienza di sviluppo di applicazioni mobili multiplatforma [28]. Il processo di costruzione di applicazioni mobile in Ionic si basa su PhoneGap e pertanto eredita anche tutti i plug-in di Apache Cordova [27]. Punti di forza:

- Ionic è una soluzione ibrida multiplatforma estremamente comoda perchè consente agli sviluppatori Web di continuare a utilizzare un framework front-end molto conosciuto: Angular. Incorporando Angular nel framework, Ionic facilita la transizione dallo sviluppo web a quello mobile. Inoltre supporta anche le applicazioni Web progressive eseguite in Chrome.

Punti di debolezza:

- come per gli altri framework di sviluppo di applicazioni ibride, le prestazioni delle app realizzate tramite Ionic possono non essere ottimali

React Native

React Native [24] eredita da React stesso, un tool per la creazione di applicazioni Web. React Native interpreta il codice sorgente e lo converte in elementi nativi [23]. Esso è senza dubbio la piattaforma più popolare per la realizzazione di applicazioni native mediante linguaggio JavaScript e deve la sua popolarità al suo fondatore: Facebook. Entrambe le applicazioni native di Facebook e Instagram sono realizzate con React Native. Punti di forza:

- React Native è testato in contesti estremamente ampi e ottimizzati. Facebook e Instagram hanno milioni di utenti attivi ogni giorno e questi richiedono prestazioni elevatissime. Finché tali prodotti si basano su React Native, gli sviluppatori possono aspettarsi che gli ingegneri di Facebook aggiornino regolarmente questo framework.

Punti di debolezza:

- React Native non è una soluzione WORA, richiede che gli sviluppatori personalizzino ogni implementazione dell'interfaccia per una specifica piattaforma. Ciò significa che è necessario creare sia una versione Android che una versione iOS dell'applicazione
- nonostante faccia affidamento su tecnologie web come JavaScript, l'interfaccia è un mix tra linguaggio di markup personalizzato e interfaccia utente nativa. Pertanto, gli sviluppatori non possono utilizzare le librerie CSS esistenti o i plugin jQuery.

NativeScript

NativeScript [22] è il concorrente diretto di React Native. Esso offre un'esperienza di sviluppo cross-platform simile al suo rivale supportato da Facebook e come React Native, NativeScript compila le applicazioni JavaScript trasformandole in native [7]. Promuove Angular 2 come framework applicativo, ma gli sviluppatori lo possono disattivare e utilizzare JavaScript standard con le API NativeScript. Consente inoltre agli sviluppatori di avere un'idea del prodotto finale fornendo applicazioni di dimostrazione dell'interfaccia per Android e iOS. Per entrambe le piattaforme, le applicazioni vengono generate da un singolo codebase, dimostrando che NativeScript è una soluzione WORA in grado di raggiungere alte prestazioni su entrambe le piattaforme. Punti di forza:

- NativeScript offre le stesse prestazioni rispetto alle soluzioni ibride creando applicazioni native da JavaScript.
- è una soluzione WORA
- NativeScript si integra anche direttamente con Gradle e CocoaPods [8], consentendo così agli sviluppatori di incorporare librerie native Swift, Objective-C e Java nei loro progetti NativeScript.

Punti di debolezza:

- rispetto a React Native, non si conosce la robustezza delle applicazioni realizzate con NativeScript, con milioni di utenti giornalieri come Instagram e Facebook
- come React Native, NativeScript usa un markup personalizzato per progettare le sue interfacce, nessun CSS3 o HTML5.

1.3 Alternative a JavaScript

Come spiegato, la maggior parte delle applicazioni non native sono ibride, realizzate mediante l'utilizzo di linguaggi platform-independent come HTML5 e JavaScript. In letteratura però JavaScript non è nato per svolgere tale compito e presenta problemi strutturali, come ad esempio il fatto che non è un linguaggio object-oriented. A fronte di ciò sono nati nuovi linguaggi con lo scopo di estendere le potenzialità di JavaScript e più adatti alla realizzazione di pagine web, ma anche di applicazioni mobile platform-independent. Due linguaggi degni di nota sono Dart e TypeScript. Il primo è il linguaggio che è utilizzato in Flutter, mentre il secondo è il diretto discendente di JavaScript.

1.4 Panoramica su TypeScript

TypeScript è un super-set di JavaScript, ovvero ne estende la sintassi, permettendo a qualunque programma realizzato in JavaScript di funzionare anche con TypeScript senza il bisogno di effettuare alcuna modifica [49]. Tale linguaggio è nato dalla necessità di rendere più robusto e type safe JavaScript ed infatti introduce molti nuovi meccanismi importanti come:

- tipizzazione per i tipi base, come Boolean, Number e String
- classi ed interfacce, rendendo il linguaggio di fatto object-oriented e non più object-based, permettendo quindi di utilizzare i meccanismi tipici dei linguaggi orientati agli oggetti come l'ereditarietà

- mixin tra classi, che permette di costruire classi a partire da componenti riutilizzabili, combinando classi parziali più semplici [30].

Capitolo 2

Il linguaggio Dart

Dart è un linguaggio di programmazione di proprietà di Google, nato per lo sviluppo di applicazioni Web nel 2011. L'intento era quello di creare un linguaggio che potesse sostituire JavaScript, in quanto quest'ultimo, per caratteristiche strutturali, non sarebbe potuto essere migliorato ulteriormente. Dart ebbe un discreto successo, ma non riuscì ad avere sul mercato gli effetti sortiti. Google ha quindi deciso di impiegarlo come linguaggio per lo sviluppo di applicazioni mobile platform-independent all'interno del framework Flutter. L'applicazione citata nel caso di studio dunque ha richiesto l'utilizzo di Dart come linguaggio di programmazione.

2.1 Panoramica sul linguaggio

Dart è un linguaggio estremamente versatile in quanto multi paradigma. Nato come linguaggio object-oriented abbraccia anche la programmazione funzionale, implementa meccanismi di riflessione e come Java fa uso di garbage collector [42]. Dart è fortemente tipizzato e type safe, ossia utilizza una combinazione di controllo di tipo statico e controlli runtime ed è possibile perchè Dart permette sia la compilazione AOT(compilazione anticipata) che JIT(compilazione just-in-time) [18]. Questi meccanismi garantiscono che il valore di una variabile corrisponda sempre al tipo statico della stessa, fornendo solidità al codice. Presenta inoltre meccanismi di inferenza.

2.1.1 Vantaggi del typing

Una caratteristica che contraddistingue Dart rispetto a JavaScript è il fatto di essere un sistema fortemente tipizzato. Un sistema type safe presenta numerosi vantaggi:

- rilevazione dei bug al momento della compilazione, poichè un sistema solido obbliga il codice a non presentare ambiguità circa i suoi tipi, di conseguenza i bug relativi al tipo che potrebbero essere difficili da trovare, vengono rivelati al momento della compilazione
- codice più leggibile, infatti il codice è più facile da leggere in quanto ogni variabile ha il suo tipo specificato
- codice più gestibile, in quanto modificando una porzione di codice, il sistema avvisa il programmatore nel caso ci siano altre porzioni che, in seguito a tali modificazioni, incorrono in errore

2.1.2 L'event loop di Dart

Dart possiede un modello a singolo thread basato su architettura event loop [37]. Un event loop è una architettura asincrona che permette di inserire gli eventi generati in una coda e gestirli uno alla volta estraendoli dalla coda ed eseguendo il rispettivo handler.



Figura 2.1: Architettura event loop

Ogni qualvolta si verifica una interruzione, che può essere scatenata dall'interazione con l'utente, da un timer, dalla risposta a una chiamata di rete, l'event loop aggiunge alla coda l'evento generato e successivamente lo estrae dalla coda per eseguirlo. Questo meccanismo va avanti finchè ci sono eventi in coda, altrimenti attende la notifica di nuovi eventi. Anche JavaScript si basa su una architettura

analoga [20]. Una caratteristica di questa architettura è quella di non poter eseguire compiti bloccanti all'interno degli handler degli eventi che sono processati, per cui si rendeva necessario in JavaScript l'utilizzo di numerose callbacks per gestire gli eventi, andando incontro al problema chiamato "nested callbacks", ovvero molte callbacks innestate che rendono il codice meno leggibile. Dart e anche le ultime versioni di JavaScript implementano le parole chiave **async** e **await** che permettono di ovviare a questo problema. Inoltre Dart è un modello a singolo thread, ma è possibile creare sezioni di codice concorrente mediante l'uso degli Isolates, ovvero oggetti che hanno una propria memoria e che comunicano tra loro mediante scambi di messaggi. Quando viene avviata un'applicazione Dart, viene creato il suo Main Isolate che esegue la funzione `main()`. In seguito il thread del Main Isolate comincia a gestire gli eventi in coda, uno alla volta.

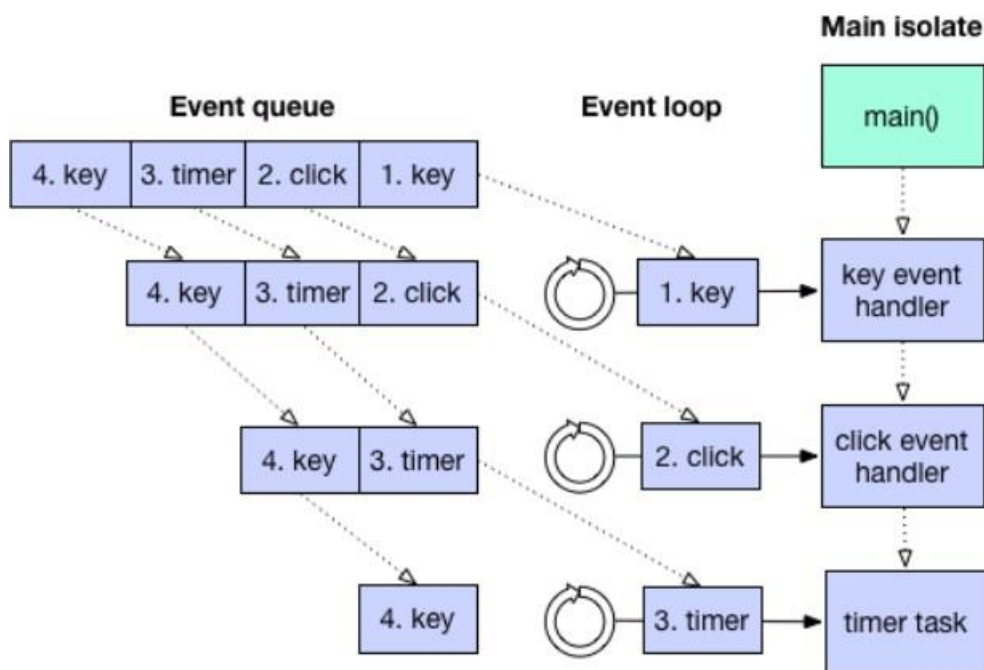


Figura 2.2: Modello a singolo thread di Dart

Oltre alla coda di eventi dell'event loop, Dart possiede anche quella che viene chiamata "coda di microtask", ovvero task molto brevi necessari perché a volte il codice di gestione degli eventi deve completare un'attività in un secondo momento,

ma prima di restituire il controllo all'event loop. Ad esempio, quando un oggetto osservabile cambia, effettua diverse modifiche in modo asincrono. La coda di microtask consente all'oggetto osservabile di segnalare queste modifiche prima che il modello a oggetti possa mostrare uno stato incoerente. Mentre l'event loop sta eseguendo un'attività dalla coda di microtask, la coda degli eventi è bloccata.

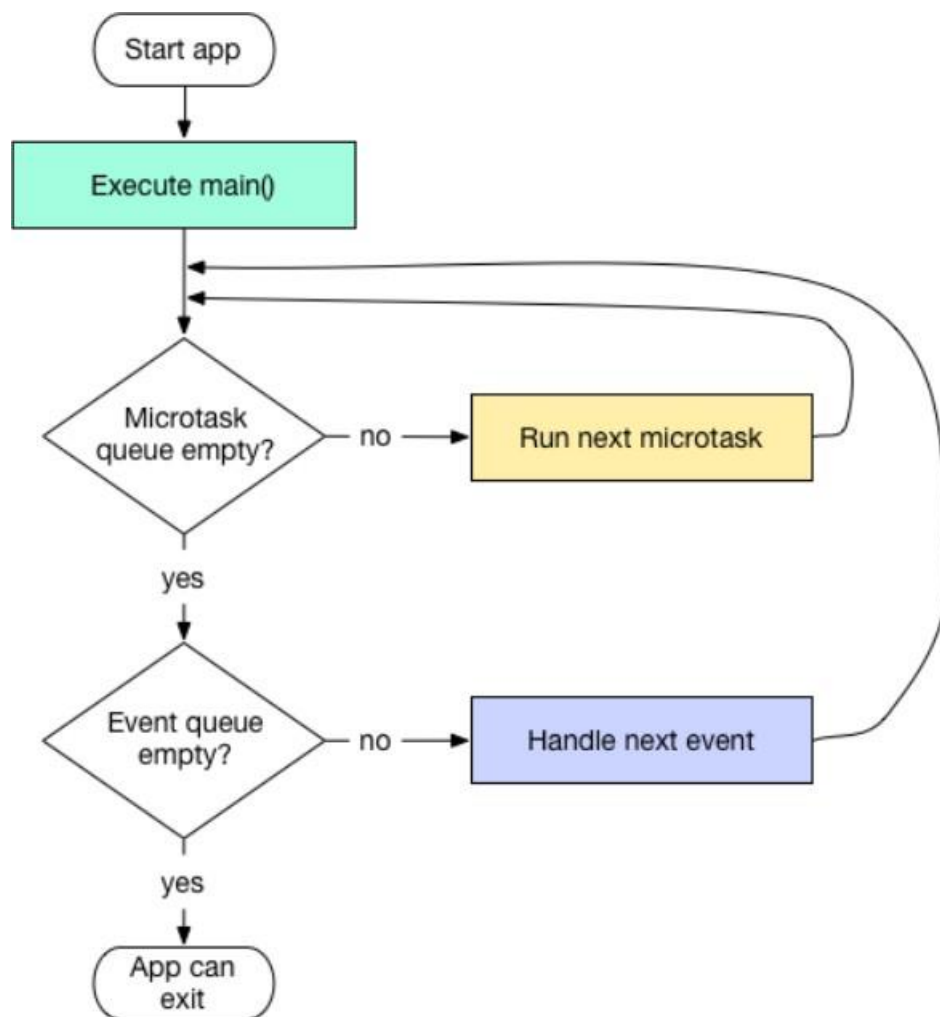


Figura 2.3: Funzionamento dell'event loop in una applicazione Dart

2.1.3 Gestore di pacchetti Pub

Pub è uno strumento per la gestione dei pacchetti per il linguaggio Dart. Si tratta di un vero e proprio raccoglitore di plugin open source che possono essere poi utilizzati

nei progetti [16]. Vengono messi a disposizione pacchetti sia per Dart Web che per la parte relativa a Flutter. Qualsiasi applicazione Dart fa largo uso di Pub per l'inclusione di pacchetti all'interno dell'applicazione stessa.

2.2 Principali meccanismi

2.2.1 dynamic

Dart è un linguaggio fortemente tipizzato ed è dotato di inferenza. Quando però esplicitamente non è utilizzato alcun tipo viene implicitamente utilizzato il tipo `dynamic`. In Dart ogni cosa è un oggetto che deriva dalla classe `Object`, un `dynamic` invece rappresenta un tipo più complesso. L'uso di `dynamic` può stare a significare che è necessario rappresentare un tipo di dato non rientrante tra quelli consentiti o comunque al di fuori della portata del sistema di tipi statici, o che si desidera esplicitamente il dinamismo a runtime per quel dato. Concretamente significa che il sistema smette di applicare il controllo sul dato `dynamic`. Se si dichiara un dato di tipo `Object`, quando si prova a chiamare su quel dato un metodo non definito per il tipo `Object`, il sistema avvisa che si sta commettendo un errore. Sul tipo `dynamic` invece è possibile chiamare qualsiasi metodo, anche se questo creerà un errore a runtime, poichè il sistema smette di applicarvi il meccanismo di controllo statico.

2.2.2 Future

Come spiegato nel capitolo 2.1.2, Dart possiede un modello a singolo thread basato su event loop. Del codice bloccante eseguito sul thread comporterebbe il blocco dello stesso. È possibile quindi fare uso della programmazione asincrona per eseguire operazioni in modo asincrono. Il tipo `Future<T>` è un'operazione asincrona che produce un risultato di tipo `T`. Se il `Future` non produce risultato, ma è semplicemente necessario effettuare un'operazione asincrona, si utilizza `Future<void>`. Quando viene invocata una funzione che restituisce un `Future` accadono due cose:

1. la funzione accoda le operazioni da eseguire

2. al termine delle operazioni il Future viene completato con il risultato o con un errore

Come in JavaScript, anche Dart fa uso di callbacks per poter utilizzare il risultato di un Future.

2.2.3 Async e Await

Le parole chiave `async` e `await` sono di supporto alla programmazione asincrona. `Async` viene utilizzata nella signature delle funzioni che restituiscono un Future o che ne fanno uso al loro interno, mentre `await` permette letteralmente di "aspettare" che il Future possa restituire un risultato. `Await` non è bloccante, semplicemente permette all'event loop di proseguire con gli eventi in coda e quando l'azione long-running è terminata allora l'event loop riprenderà l'esecuzione del Future che ha prodotto il risultato, permettendo così di non fare uso delle callbacks.

2.2.4 Stream

Gli Stream in Dart rappresentano, assieme ai Future, un'importante astrazione per la programmazione asincrona. Essi sono sequenze di eventi asincroni, che restituiscono un evento quando questo è terminato. Il contenuto di uno Stream può essere elaborato mediante la parola chiave `await` o la callback `listen()`, la quale consente a un Listener di ascoltare lo Stream [13]. Prima di utilizzare questo metodo, lo Stream è un oggetto inerme che contiene al suo interno degli eventi. Nel momento in cui si utilizza il metodo `listen()` viene restituito un oggetto di tipo `StreamSubscription` che è lo stream attivo che produce eventi ed è possibile iniziare ad estrarre gli eventi contenuti al suo interno.

Gli Stream si suddividono in due categorie:

- single subscription stream, in cui gli eventi vengono restituiti tutti e in ordine. È la tipologia utilizzata quando ad esempio si legge un file o si ricevono dati in seguito ad una chiamata Web. Tale stream però può essere ascoltato da un solo Listener un'unica volta, poichè è possibile che un ascolto successivo comporti la perdita degli eventi iniziali.

- broadcast stream, tipologia destinata ai singoli messaggi che possono essere gestiti uno alla volta, come ad esempio gli eventi generati dal mouse. Più Listener possono mettersi in ascolto sul medesimo Stream di questa categoria e ci possono essere ascolti successivi senza questo comporti la perdita di eventi

Quando viene attivato un evento, i Listener collegati riceveranno istantaneamente l'evento. Se un Listener viene aggiunto a uno Stream Broadcast mentre viene attivato un evento, quel Listener non riceverà l'evento attualmente in corso di esecuzione mentre se un Listener viene cancellato, interrompe immediatamente la ricezione degli eventi.

2.3 La scelta di Dart

2.3.1 Introduzione a JavaScript

JavaScript è un linguaggio object-based [38] basato su architettura event loop, utilizzato nello sviluppo delle applicazioni Web, specialmente lato client. Non è un linguaggio compilato ma interpretato ed è debolmente tipizzato ossia non ha tipi specifici di dati come possono essere gli interi o le stringhe.

2.3.2 Vantaggi di Dart

Dart è un linguaggio object-oriented, supporta quindi istanze di veri e propri oggetti e per questo motivo è preferito dalla scuola di pensiero più legata all'ingegneria del software. È un linguaggio compilato, caratteristica che permette di trovare la maggior parte degli errori di programmazione in fase di compilazione ed essendo type-safe è più sicuro dal punto di vista della tipizzazione rispetto a JavaScript, rendendo più semplice il debugging delle applicazioni. Inoltre JavaScript è un linguaggio interpretato, caratteristica strutturale che ne riduce le prestazioni. Dart ha infatti dimostrato di essere molto più veloce quando confrontato con JavaScript [11].

<u>binary-trees</u>							
source	secs	mem	gz	busy	cpu load		
<u>Dart</u>	18.69	896,496	1410	46.38	56%	85%	55% 52%
<u>Node.js</u>	48.48	774,872	434	92.84	45%	41%	40% 66%
<u>k-nucleotide</u>							
source	secs	mem	gz	busy	cpu load		
<u>Dart</u>	36.82	450,896	1502	96.75	96%	85%	44% 38%
<u>Node.js</u>	61.07	1,620,040	935	194.20	73%	73%	76% 97%
<u>regex-redux</u>							
source	secs	mem	gz	busy	cpu load		
<u>Dart</u>	8.39	908,216	1041	13.34	26%	91%	22% 21%
<u>Node.js</u>	10.69	612,648	408	11.74	4%	7%	61% 38%
<u>pidigits</u>							
source	secs	mem	gz	busy	cpu load		
<u>Dart</u>	11.33	114,536	500	12.01	2%	64%	36% 3%
<u>Node.js</u>	13.48	63,808	530	13.66	1%	0%	100% 0%

Figura 2.4: Confronto con Node.js nell'ambito della velocità di esecuzione di alcuni programmi di problem solving.

2.4 Confronto tra Dart e TypeScript

Utile a comprendere meglio le caratteristiche di Dart può essere il confronto con un linguaggio a lui più simile come TypeScript, che è per altro un suo competitor diretto tra i linguaggi per lo sviluppo di applicazioni Web.

2.4.1 Introduzione a TypeScript

TypeScript è un linguaggio di programmazione open source, nato dall'esigenza di avere un linguaggio diffuso come JavaScript che però sia tipizzato e object oriented.

È sviluppato e gestito da Microsoft e poiché TypeScript è un superset di JavaScript, tutti i programmi JavaScript esistenti sono anche programmi TypeScript validi. È un linguaggio fortemente tipizzato, orientato agli oggetti e compilato, progettato per lo sviluppo di applicazioni di grandi dimensioni che poi compila come applicazioni JavaScript.

2.4.2 Differenze fondamentali

I due linguaggi si differenziano per le loro caratteristiche, in particolare:

1. essendo TypeScript derivato dal JavaScript, è semplice per gli sviluppatori JavaScript la migrazione verso TypeScript, mentre Dart risulta un linguaggio piuttosto diverso da apprendere
2. al contrario di Dart che è un linguaggio di programmazione vero e proprio, TypeScript è un superset per JavaScript
3. TypeScript ha una tipizzazione statica facoltativa basata sulle annotazioni, ovvero il tipo della variabile viene dichiarato come :Tipo di seguito [29] mentre Dart ha una tipizzazione tradizionale
4. TypeScript supporta ogni applicazione scritta in JavaScript ed essendo questo il linguaggio più utilizzato in ambito web non ha problemi di compatibilità con la maggioranza delle applicazioni web esistenti

2.4.3 Conclusioni

Sia Dart che TypeScript sono indubbiamente due linguaggi molto robusti per via delle loro caratteristiche. Se si è orientati alla realizzazione di un'applicazione web può essere una scelta vincente orientarsi verso TypeScript per via del suo supporto a JavaScript e la solidità che deriva da quest'ultimo in ambito web. Dart è un linguaggio che sta maturando con Flutter e per questo più indicato per lo sviluppo di applicazioni mobile mediante il medesimo framework.

2.5 Conclusioni

In questo capitolo è stato mostrato come Dart sia un linguaggio nato per sostituire JavaScript in principio per la creazione di pagine Web, ma oggi anche per la scrittura di applicazioni platform-independent. Esso si ispira a JavaScript per quanto riguarda la sua architettura event loop e lo estende introducendo un modello object-oriented e abbracciando la tipizzazione statica, oltre ad essere migliore dal punto di vista delle prestazioni. É a fronte di queste considerazioni che Google ha deciso di integrare Dart all'interno del framework Flutter piuttosto che utilizzare JavaScript o TypeScript.

Capitolo 3

Il framework Flutter

Flutter è una tecnologia di Google, un framework che permette di codificare un'applicazione in un unico linguaggio e renderla funzionante sia su dispositivi Android che su dispositivi iOS. L'obiettivo di Google era quello di creare un framework leggero, intuitivo ed efficiente che semplificasse la scrittura delle app mobile e che fosse facilmente integrabile in ambienti di lavoro come Android Studio e Visual Studio Code. È quindi stato utilizzato Flutter come framework per la realizzazione del caso di studio e Dart, descritto precedentemente, è il linguaggio di programmazione utilizzato dal framework stesso.

3.1 Concetti fondamentali

Flutter è basato principalmente sulle Widgets [6] ossia elementi visuali che possono modificarsi dinamicamente in base a logiche implementative. Inoltre utilizzando Dart come linguaggio, il framework possiede tutti i suoi meccanismi asincroni per i compiti long-running, come ad esempio una chiamata di rete. Per rendere possibile la scrittura di applicazioni mobile cross-platform, Flutter mette a disposizione delle astrazioni che si comportano in modo analogo o quasi a quelle native di Android e iOS. Di seguito nel capitolo saranno spiegate le analogie e le differenze con le applicazioni native e come è possibile ripensare e reingegnerizzare le applicazioni scritte per Android o iOS in termini di astrazioni di Flutter.

3.1.1 Struttura di Flutter

Flutter ha una struttura a strati che consente di poter fare più cose scrivendo meno codice, oltre che semplificando notevolmente ciò che un programmatore deve scrivere [19]. Si divide in tre strati:

- **strato framework:** è il primo strato, quello più superficiale, fa uso del linguaggio Dart, il quale mette a disposizione librerie ed astrazioni per lo sviluppo delle applicazioni mobile
- **strato engine:** utilizza il C++ per rendere molto efficienti e veloci le applicazioni realizzate con Flutter rispetto a linguaggi interpretati
- **strato embedder:** è lo strato più profondo ed interviene sul device a livello nativo

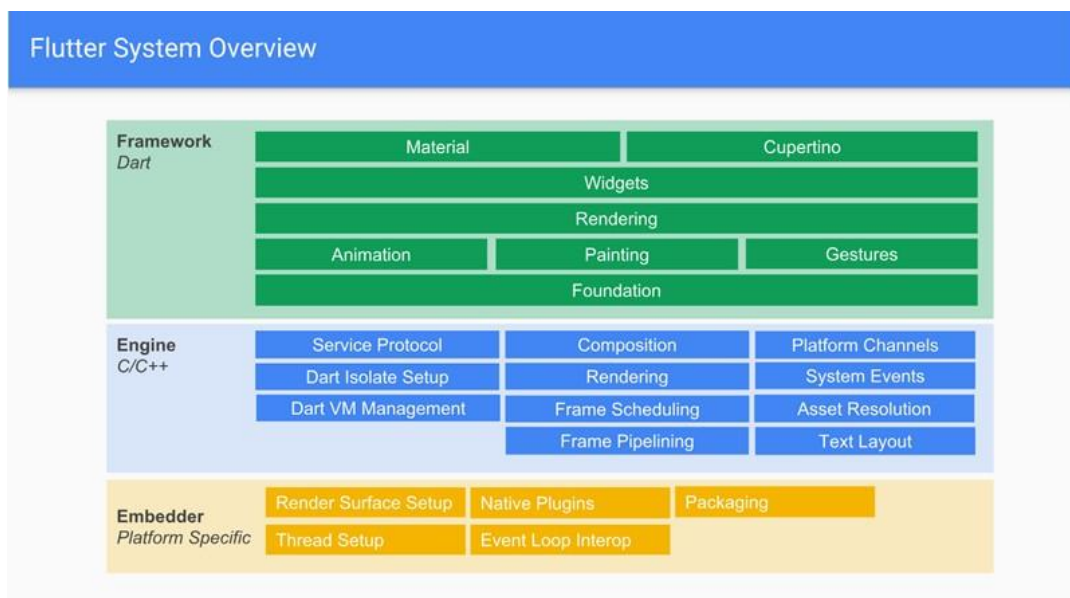


Figura 3.1: Struttura a strati di Flutter

3.1.2 Motore grafico Skia

Flutter basa i suoi meccanismi di rendering su Skia, una libreria grafica 2D open-source scritta in C++. Essa fornisce API comuni che funzionano su una grande varietà di piattaforme hardware e software. Per citarne alcune, è utilizzata come motore grafico per Google Chrome e Chrome OS, Android, Mozilla Firefox e Firefox OS e molti altri prodotti [34]. Skia ha diversi back-end, incluso uno per la rasterizzazione del software basato su CPU, uno per l'output PDF e uno per OpenGL, altra libreria grafica scritta in C++, accelerato da GPU [48].

3.1.3 Widget

In Flutter ogni elemento visuale è una Widget. Le Widget rappresentano gli oggetti che compaiono a schermo, con cui l'utente può o meno interagire. Tali astrazioni vanno intese come una descrizione dell'interfaccia utente, che vengono poi istanziate come componenti reali della stessa. Esse sono immutabili, ossia una volta istanziate non possono cambiare. Esistono due tipologie di Widget:

- Stateless, ovvero non mantengono informazioni sul loro stato;
- Stateful, le quali mantengono informazioni sul loro stato.

Le Stateful Widget, mantenendo informazioni sullo stato, nonostante siano immutabili possono essere modificate. Quando viene modificato il loro stato Flutter crea un nuovo albero di istanze delle Widget sostituendo quelle che hanno subito modifiche. Questa tipologia viene utilizzata quando sono necessarie modifiche a runtime della Widget in seguito ad un evento, come l'interazione con l'utente o la ricezione dei dati come conseguenza di una chiamata HTTP. Le Stateless Widget invece, non mantenendo informazioni sul loro stato, sono a tutti gli effetti immutabili e vengono quindi utilizzate per elementi visuali che non devono mai cambiare, come può essere un'immagine o un'icona.

Il layout grafico viene impostato direttamente nelle Widget, semplificando notevolmente la scrittura di codice, ma originando così un problema che riguarda la riusabilità e la modularità del codice stesso: è molto complesso separare la logica implementativa da aspetti puramente grafici.

Generalmente le Widget non mettono a disposizione metodi per modificare l'albero delle Widget, ma è possibile farlo passando le Widget come parametri a seconda di flag booleani. Ad esempio se si vuole mostrare una Widget quando il flag è true e niente quando il flag è false, si può utilizzare un operatore ternario che ritorna la Widget che si vuole o un Container vuoto mediante l'utilizzo del flag. Un Container vuoto è una Widget che semplicemente non ha nessuna visibilità a schermo, e quindi è come non mostrare nulla. Non è possibile ritornare null al posto di una Widget in quanto le Widget, per implementazione, non possono essere null. Questo comportamento causerebbe un errore a runtime.

```
body: this.flag ? Center() : Container(),
```

Figura 3.2: Metodo corretto per modificare l'albero delle Widget mediante l'uso di un Container vuoto.

Metodo setState()

Nelle Stateful Widget il metodo setState() comanda a Flutter di ridisegnare l'albero delle Widget con le modifiche scritte all'interno del metodo stesso. Di conseguenza se si vuole modificare una Stateful Widget, la logica implementativa deve essere all'interno della stessa, nel metodo setState().

Per ovviare a questo problema è necessario fare uso della programmazione reattiva, spiegata nel capitolo 4.

Metodo build()

Il metodo build() è presente sia nelle Stateless che nelle Stateful Widget ed è il cuore centrale delle Widget. Al suo interno è definita la Widget stessa, il suo aspetto grafico e la sua logica. Tale funzione restituisce l'albero delle Widget. Nel caso delle Stateful Widget ogni volta che viene invocato il metodo setState() e avvengono

3.1.5 Navigator e Route

In Flutter per navigare tra le schermate della stessa applicazione si utilizzano i Navigator e le Route. Una Route è un'astrazione per una schermata di un'app mentre un Navigator è una Widget che gestisce le Route [17]. La classe Navigator mette a disposizione diversi metodi, i due più importanti sono `push()` e `pop()`, per gestire il cambiamento di schermata. Con il metodo `push()` è possibile aggiungere una nuova schermata al percorso da navigare, mentre con `pop()` è possibile risalire a ritroso alle schermate precedenti. Navigator funziona quindi come una pila. Ci sono due modi possibili per muoversi tra le schermate in Flutter: specificare una Map che contiene i nomi delle Route oppure utilizzare i Navigator per muoversi direttamente al percorso specificato. La classe Navigator permette il passaggio da una schermata all'altra con il metodo `push()` e immagazzina il risultato passato alla schermata precedente con il metodo `pop()`. Il metodo `pop()` ritorna un Future, ossia sfrutta la programmazione asincrona. Si utilizza quindi la parola chiave `await` per attendere il risultato. Nella prima schermata è presente un codice simile al seguente:

```
String text = await Navigator.of(context).pushNamed('/location');
```

Figura 3.4: Navigator push

E nella seconda schermata, ottenuta in seguito alla chiamata a Navigator, si ha un codice simile a:

```
Navigator.of(context).pop({"text"});
```

Figura 3.5: Navigator pop

Questo codice indirizza a una nuova schermata mediante il metodo `pushNamed()` e quando nella seconda schermata viene chiamato il metodo `pop()` restituisce alla prima la stringa "text" che viene assegnata al campo `String text`.

3.1.6 Interfaccia utente asincrona

Come spiegato nel capitolo 2.2.2, Dart possiede un modello di esecuzione a singolo Thread, un event loop e supporta la programmazione asincrona. Il codice Dart viene eseguito nell'interfaccia utente principale ed è gestito dall'event loop. Il modello a singolo Thread non implica che tutto il codice debba essere eseguito come un'unica operazione, in quanto genererebbe un blocco dell'interfaccia utente. Flutter consente di utilizzare le funzionalità asincrone che il linguaggio mette a disposizione su di esso, come `async` e `await`. Un tipico compito asincrono è effettuare una chiamata di rete e in Flutter è molto semplice grazie all'integrazione del plugin `http`. Esso astrae gran parte del codice utile per il networking, rendendo così efficiente effettuare chiamate di rete. Per mostrare i progressi di un long-running task si utilizza una Widget chiamata `ProgressIndicator` che mostra i progressi effettuati controllando quando viene eseguito il rendering tramite un flag booleano. Flutter aggiorna il suo stato prima dell'avvio del task mostrando il `ProgressIndicator` e lo nasconde dopo che è il medesimo task è terminato.

3.1.7 Ciclo di vita della applicazioni

In Flutter è possibile ascoltare gli eventi del ciclo di vita mediante una Widget observer `WidgetsBinding` che ascolta la callback `didChangeAppLifecycleState()` richiamata quando si verifica una evento in seguito ad un cambiamento. Gli eventi osservabili nel ciclo di vita sono:

- `inactive`: l'applicazione si trova in uno stato inattivo e non riceve input dall'utente. Questo evento funziona solo su iOS in quanto non esiste un equivalente evento mappabile su Android;
- `paused`: l'applicazione non è momentaneamente visibile all'utente, non risponde ai suoi input ed è eseguita in background. È l'equivalente di `onPause()` in Android;
- `resumed`: l'applicazione visibile e risponde all'input dell'utente. Corrisponde a `onPostResume()` di Android;

- *suspending*: l'applicazione è momentaneamente sospesa. Equivale a `onStop()` in Android, mentre in iOS non c'è un evento equivalente.

Flutter mette a disposizione pochi metodi per il controllo del ciclo di vita di una Activity. Questo perchè ci sono poche ragioni per osservare il ciclo di vita lato Flutter e quindi tali metodi vengono nascosti al programmatore, vengono eseguiti internamente dal framework. Nel caso si renda strettamente necessario osservare il ciclo di vita per acquisire o rilasciare risorse, conviene farlo sul lato nativo [12].

3.1.8 Gestione degli eventi a schermo

Flutter rende possibile la gestione degli eventi touch in due modi differenti:

- parametri delle Widgets, ossia alcune Widgets mettono a disposizione tra i loro parametri metodi come `onPressed()` o `onTap()` che permettono l'handling degli eventi rilevati dallo schermo;
- uso di `GestureDetector` che è una vera e propria Widget che può incapsulare altre Widgets e che possiede il metodo `onTap()`. In questo modo le Widgets interne reagiscono all'evento scatenato dall'`onTap()` del `GestureDetector`;

Mediante l'utilizzo di `GestureDetector` è possibile gestire molti eventi. Le principali categorie sono Tap, Double Tap, Long Pressed e Drag orizzontale e verticale.

Gli eventi `onTap` identificano il tocco dell'utente sullo schermo e sono:

- `onTapDown`: un Tap avvenuto sullo schermo in una particolare posizione;
- `onTapUp`: un Tap rapido che si è concluso;
- `onTap`: un generico Tap;
- `onTapCancel`: un precedente tocco che ha attivato l'`onTapDown` non causa nessun Tap;

L'evento `onDoubleTap` identifica un doppio tocco in rapida successione sulla stessa zona dello schermo da parte dell'utente.

L'evento `onLongPressed` identifica un tocco prolungato dell'utente.

Gli eventi `VerticalDrag` e `HorizontalDrag` indentificano un trascinamento dello schermo da parte dell'utente.

3.1.9 Libreria Material

Material è un design sviluppato da Google i cui layout sono ottenuti mediante l'uso di griglie, animazioni, transizioni ed effetti di profondità come le ombre. La libreria Material contiene questi layout ed è il cuore centrale di Flutter. Le Widget native del framework infatti implementano in gran parte la libreria Material, la quale conferisce loro effetti visivi molto realistici. L'idea che sta alla base di questo design è quello di avere "carta e inchiostro digitali" che possono modificarsi in modo differente dai corrispettivi reali [43]. È così possibile ottenere Widget con effetti e animazioni personalizzati modificando tali layout. Siccome il design Material è utilizzato da Google all'interno dei suoi prodotti è arcinoto, facilmente riconoscibile e questo conferisce alle applicazioni realizzate in Flutter un aspetto familiare. Per le applicazioni Android native, il Material design è compatibile solo dalla versione di Android 5.0.

3.1.10 Libreria Cupertino

Cupertino è una libreria che rende la grafica delle applicazioni realizzate con Flutter identica a applicazioni iOS native. Essa infatti contiene al suo interno l'implementazione di Widget vere e proprie, corrispettive a quelle della libreria Material, ma con l'estetica dei sistemi iOS.

3.1.11 pubspec.yaml

Il file `pubspec.yaml` si trova in tutti i progetti Flutter e contiene al suo interno tutte le dipendenze dell'applicazione e i path delle icone, delle immagini e i font. Se si vuole importare nel progetto un plugin di Pub è necessario aggiungerlo alla lista delle dipendenze, ad esempio se si vuole importare il plugin che implementa delle animazioni per lo scorrimento delle Widget si utilizza il seguente codice:

```
dependencies:  
  page_transition: ^1.0.9
```

Figura 3.6: Inserimento di una dipendenza

All'interno del file `pubspec.yaml` tutto ciò che è indentato al di sotto della parola chiave "dependencies" viene incluso nel progetto senza la necessità di effettuare il download in locale.

3.2 Widget principali

In Flutter esistono diverse tipologie di Widget, ognuna è specializzata in un determinato compito ed utile in un preciso contesto. È possibile ottenere Widget più complesse combinando le Widget che il framework mette a disposizione. Di seguito è riportata una panoramica sulle principali Widgets di Flutter, le quali sono state utilizzate anche nel caso di studio per la realizzazione dell'estetica dell'applicazione.

3.2.1 Scaffold

Uno Scaffold è una Widget che implementa il layout base del Material Design. Esso può essere inteso come "la schermata di fondo", lo sfondo dello schermo che si espande per occupare tutto lo spazio disponibile. Quando è necessario utilizzare la tastiera, ad esempio per scrivere all'interno di campi `TextField`, lo Scaffold si ridimensiona automaticamente per lasciare posto alla stessa. Tale Widget accetta nel costruttore vari parametri, i più importanti sono:

- `appBar`, che accetta una `PreferredSizeWidget` e disegna la barra in alto nella schermata
- `body`, che accetta qualsiasi Widget e disegna il corpo centrale dello Scaffold
- `floatingActionButton`, che permette di disegnare bottoni in posizioni dello schermo indicate

- `bottomNavigationBar`, che accetta una Widget e si occupa di posizionarla in basso nello schermo

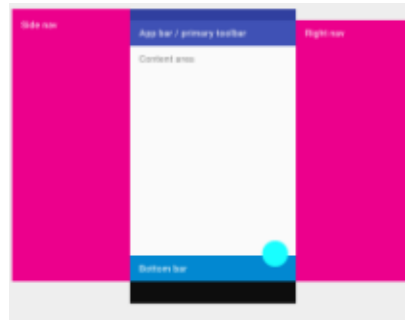


Figura 3.7: Widget Scaffold

3.2.2 AppBar

Una AppBar rappresenta una Widget che viene collocata nella parte superiore dello schermo. Essa generalmente permette di esprimere operazioni mediante l'utilizzo di icone. Si compone di tre campi principali:

- `leading`: accetta una Widget che viene posizionata prima del title
- `title`: accetta una Widget che viene posizionata nella parte centrale della AppBar
- `actions`: accetta una lista di Widget che saranno posizionate nella zona successiva al title



Figura 3.8: Widget AppBar

3.2.3 Container

Un Container è una Widget di convenienza, utilizzata per comporre Widget più complesse mediante il parametro `child`. Esso permette di esprimere parametri di tutti i tipi, che siano di posizionamento, di spaziature come `margin` e `padding`, di dimensioni come `width` e `height`, o di colore. Siccome il Container come dice il nome stesso è una classe di contenimento, cercherà di assumere le dimensioni e il layout più adatti in funzione di quelli delle Widget figlie. Si hanno quindi diverse combinazioni a seconda degli oggetti e dei parametri che contiene:

- nessun `child` e nessun parametro: il Container assume le dimensioni più piccole possibili
- nessun `child` e nessun vincolo di allineamento ma `width` e `height` definiti: assume le dimensioni più piccole possibili tenendo conto delle dimensioni indicate
- nessun vincolo e nessun `child`, ma la Widget genitore fornisce vincoli limitati: il Container si espande per adattarsi a tali vincoli
- vincoli di allineamento e il genitore fornisce vincoli limitati: il Container cerca di ridimensionare la Widget figlia
- nessun vincolo e un `child` che ha una dimensione specificata: si adatta alla dimensione della Widget figlia.

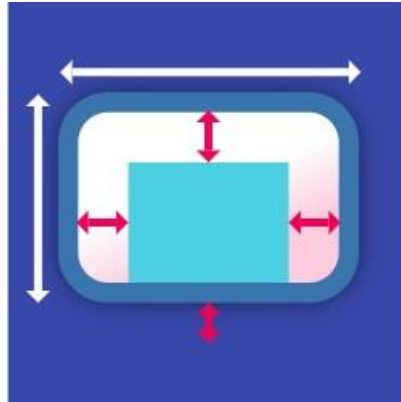


Figura 3.9: Widget Container

3.2.4 Row

Una Row è una Widget che mostra i suoi figli in un array orizzontale. Non è una Widget in grado di scorrere lateralmente, di conseguenza si verificherà un errore nel caso gli si assegnino più Widget figlie di quelle che può contenere. Nel caso in cui una Widget figlia debba espandersi per tutto lo spazio orizzontale disponibile è possibile inserirla all'interno della Widget Expanded.



Figura 3.10: Widget Row

3.2.5 Column

Una Column è una Widget che mostra i suoi figli in un array verticale. Esattamente come per le Row, anche le Column non scorrono e di conseguenza non è possibile aggiungere un numero troppo grande di Widget figlie. Anche qui, nel caso in cui una Widget figlia debba espandersi per tutto lo spazio verticale disponibile è possibile inserirla all'interno della Widget Expanded.



Figura 3.11: Widget Column

3.2.6 ListView

Una ListView è una Widget che permette lo scorrimento lineare di un elenco di Widget figlie nella direzione indicata. È la Widget di scorrimento più utilizzata poiché permette la costruzione di elenchi complessi in modo molto semplice. È possibile passare nel costruttore una lista di Widget oppure è possibile indicare un ListView-Builder che costruisce automaticamente l'elenco. Una ListView è implementata in modo da cancellare dall'albero delle Widget tutte le Widget figlie che non sono visibili poiché al di fuori dello schermo e le costruisce in tempo reale in seguito allo scorrimento. Così facendo però si perdono anche gli stati delle Widget non visibili. Questo comportamento può essere un'arma a doppio taglio: sicuramente aumenta l'efficienza dell'elenco, ma se le Widget figlie necessitano di mantenere uno stato interno che cambia non è l'astrazione più indicata.

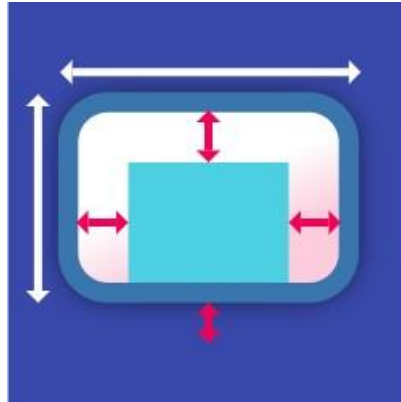


Figura 3.12: Widget ListView

3.2.7 GridView

Una GridView è una Widget che permette lo scorrimento delle Widget figlie e le rappresenta come matrice bidimensionale. Generalmente è utilizzata con due metodi principali:

- `GridView.count` che dispone le Widget figlie trasversalmente rispetto all'asse indicata in numero massimo passato a `count`
- `GridView.extent` che dà alle Widget figlie dimensione massima rispetto all'asse scelta



Figura 3.13: Widget GridView

3.3 Differenze e analogie con Android

In Flutter molte astrazioni native di Android trovano una loro astrazione corrispettiva oppure possono anche non esistere. Anche molti dei concetti fondanti di una applicazione Android non esistono, o meglio, possono essere tralasciate dal programmatore in una applicazione Flutter, come ad esempio la gestione dei thread. Non vi è tuttavia un'integrazione di Android completa nel framework, per questo motivo può essere necessario integrare codice nativo nel file `AndroidManifest.xml` di Android per autorizzare l'applicazione ad accedere a determinati sensori o servizi per esempio.

3.3.1 Le View

In Android tutto ciò che compare a schermo è una View: pulsanti, barre degli strumenti, input. Una View una volta disegnata non viene più ridisegnata finché non viene richiamato su di essa il metodo `invalidate()`. Per dare un determinato layout a una View è necessario scrivere un file `.xml` che contiene tutte le caratteristiche del layout stesso: posizionamento, colore, dimensioni. Android mette a disposizione i metodi `addChild()` e `removeChild()` per poter aggiungere o rimuovere rispettivamente una View figlia e un metodo `animate()` che permette di animarle in modo personalizzato. Per creare View personalizzate è necessario estendere una View pre-esistente e fare l'override dei metodi implementando il comportamento desiderato. La corrispettiva astrazione delle View in Flutter sono le Widget, anche se con le dovute differenze, come spiegato nel capitolo 3.1.3.

3.3.2 Gli Intents

In Android gli Intents vengono dichiarati nel file `AndroidManifest.xml` e vengono utilizzati principalmente per due motivi:

1. navigare tra le Activities
2. comunicare con i componenti

Flutter non ha il concetto di Intents, ma se necessario è possibile integrarli nativamente mediante l'uso di plugin. In Flutter si utilizzano i Navigator e le Route per navigare tra le schermate, anche se rappresentano un concetto differente rispetto alle Activities.

startActivityResult()

In Android il metodo `startActivityResult` avvia un'Activity che restituisce un risultato. Il corrispettivo concetto in Flutter è rappresentato dai metodi `push` e `pop` della classe Navigator che permettono di cambiare schermata e ritornare un valore.

3.3.3 UI asincrona

L'event loop di Flutter è equivalente a quello di Android, ovvero è collegato al thread principale. In Android, quando si desidera eseguire codice molto pesante o che richiede tempo, come può essere una chiamata di rete, in genere si sposta il lavoro su un thread in background, in modo da non bloccare il thread principale, ad esempio vengono utilizzati gli AsyncTask o i Service. Quando si estende la classe AsyncTask, è generalmente richiesto l'override di tre metodi: `onPreExecute()`, `doInBackground()` e `onPostExecute()`. Non c'è un equivalente in Flutter, dato che la parola chiave `await` permette di eseguire funzioni che richiedono molto tempo, e l'event loop di Dart si occupa già di eseguire i compiti in modo asincrono.

runOnUiThread()

A differenza di Android, che richiede di mantenere sempre libero il thread principale, in Flutter, basta utilizzare le funzionalità asincrone fornite dal linguaggio Dart, come `async` e `await`, per eseguire il lavoro asincrono. Se si vuole forzare la creazione di un thread alternativo in Flutter è necessario fare uso degli Isolates.

3.3.4 Le Activities e i Fragment

In Android, una Activity rappresenta una singola azione focalizzata che l'utente può compiere, mentre un Fragment rappresenta un comportamento o una parte

dell'interfaccia utente. I Fragments sono un modo per rendere più modulare il codice, e permettono di comporre interfacce utente sofisticate per schermi più grandi aiutando a rendere scalare l'interfaccia utente dell'applicazione. In Flutter entrambi questi concetti ricadono sotto l'ombrello delle Widget.

3.3.5 Gradle

In Android, è possibile aggiungere dipendenze all'applicazione inserendo lo script necessario all'interno del file Gradle, nella cartella build. In Flutter si utilizza il gestore di pacchetti Pub e le dipendenze vengono inserite nel file `pubspec.yaml`.

3.4 Differenze e analogie con iOS

Esattamente come per Android, Flutter mette a disposizione per iOS astrazioni simili a quelle native, ma non è sempre detto che esprimano lo stesso concetto. Anche qui per svolgere compiti sofisticati, come l'accesso ai sensori, è necessario integrare nativamente.

3.4.1 UIView

In iOS la maggior parte degli oggetti visuali di una applicazione sono istanze della classe `UIView`. Tali oggetti possono fungere da contenitori per altri oggetti `UIView`, andando così a formare il layout dell'applicazione. Le `UIView` sono entità mutabili che vengono create un'unica volta all'istanziamento e non vengono più ridisegnate finché non viene invalidata chiamando il metodo `setNeedsDisplay()`, inoltre se si vuole aggiornare una `UIView` è possibile farlo direttamente. In iOS, tutti gli elementi visuali possiedono un campo `opacity` o `alpha` mentre in Flutter è necessario inserire wrapare la Widget di interesse all'interno di un'altra specifica che possiede il parametro `opacity`. Per modificare la gerarchia delle `UIView` è possibile utilizzare i metodi `addSubview()` e `removeFromSuperview()` che rispettivamente permettono di aggiungere una `UIView` figlia e rimuovere una `UIView` figlia. Il corrispettivo concetto delle `UIView` in Flutter sono le Widget.

3.4.2 ViewController

In iOS, un ViewController rappresenta una porzione dell'interfaccia utente, comunemente utilizzata per uno schermo o una sezione. Questi sono connessi assieme per costruire un'interfaccia utente complessa e aiutare a rendere scalare la stessa. È possibile eseguire l'override dei metodi per la classe ViewController per acquisire i metodi del ciclo di vita della UIView o registrare le callback del ciclo di vita in una AppDelegate. In Flutter non esistono tali concetti, come spiegato nel capitolo 3.1.7.

3.4.3 Navigare tra le pagine

In iOS, per muoversi tra i controller di visualizzazione, è necessario utilizzare un UINavigationController che gestisce la pila di controller di visualizzazione da mostrare a schermo. In Flutter si utilizzano i Navigator e le Route che funzionano in modo simile ai UINavigationController.

3.4.4 Thread e programmazione asincrona

L'event loop di Flutter è equivalente al loop principale iOS, ovvero quello connesso al thread principale. In Flutter si utilizzano i costrutti asincroni del linguaggio per ottenere il medesimo risultato. In iOS per mostrare i progressi di una long-running activity che viene eseguita in un thread in background si usa un UIProgressView, mentre in Flutter il medesimo concetto è realizzato da una Widget chiamata ProgressIndicator.

3.4.5 CocoaPods

Il concetto analogo al file pubspec.yaml di Flutter in iOS si chiama Podfile. Qui è possibile aggiungere dipendenze e pacchetti.

3.5 FireBase in Flutter

FireBase è una piattaforma creata da Google che offre alla community di sviluppatori molteplici funzionalità quali hosting, database, analisi di dati, messaggistica cloud

e molte altre ancora, che semplificano notevolmente molti dei compiti necessari allo sviluppo di applicazioni Web o mobile [5]. Nel caso di studio Firebase è stato utilizzato per la realizzazione delle notifiche push dell'applicazione.

3.5.1 Funzionalità principali

Le funzionalità più utilizzate di FireBase dai programmatori Flutter sono indubbiamente lo storing di dati in database e il cloud messaging.

Database FireBase

In FireBase è possibile creare database non relazionali anche di grandi dimensioni che sono facilmente integrabili in Flutter mediante il plugin `firebase_database`. Questo rende estremamente semplice l'interazione con il database, mettendo a disposizione metodi per creare una connessione allo stesso e per manipolare i dati al suo interno.

Cloud messaging FireBase

Il Cloud messaging di FireBase permette di creare notifiche push personalizzate che vengono notificate ai vari dispositivi su cui è installata l'applicazione. Ovviamente è necessaria una configurazione adeguata nell'app e una integrazione a livello nativo, specialmente per quanto riguarda i permessi. Mediante il plugin `firebase_core` è possibile configurare il device per la connessione con FireBase e da FireBase stesso è possibile inviare notifiche push a tutti i device configurati oppure inviarle solamente ad utenti target.

3.6 Contronto tra Flutter e Xamarin

Il mondo delle applicazioni mobile sta evolvendo velocemente e Flutter nel mercato sta decollando [15]. I suoi vantaggi sono molteplici, come spiegato in questo capitolo. Per capirne meglio i punti di forza e di debolezza può essere utile confrontarlo con un'altra tecnologia esistente già collaudata ed estremamente utilizzata: Xamarin.

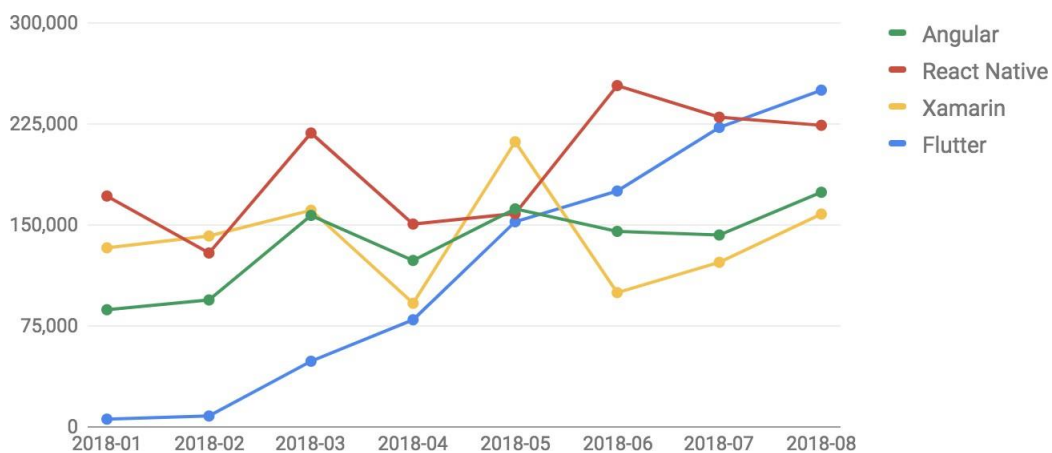


Figura 3.14: Crescita della diffusione di Flutter calcolata come numero di domande inerenti all'argomento presenti su StackOverflow.

3.6.1 Introduzione a Xamarin

Xamarin è un progetto nato nel 2011 che si basa su Mono, un'implementazione cross-platform di Xamarin Android e Xamarin iOS ed è di fatto stato il primo framework esistente per lo sviluppo di applicazioni platform-independent [44]. Nel 2016 è stato acquistato da Microsoft diventando parte dell'enorme community di .NET. È utilizzato da molte grandi aziende e permette di creare app con design pressochè identico a quelle native.

3.6.2 Linguaggio di programmazione

Xamarin utilizza il C#, che è un linguaggio molto popolare in quanto utilizzato da molti anni da Microsoft ed è stato molto utilizzato in passato anche per lo sviluppo web.

Dart invece è poco utilizzato per lo sviluppo web e non gode di molta risonanza, tuttavia vanta una documentazione molto corposa sul sito ufficiale.

3.6.3 Architettura

Xamarin utilizza l'ambiente di esecuzione Mono per entrambe le piattaforme Android e iOS. Mono viene eseguito insieme al runtime Objective-C e al kernel Unix

su piattaforma iOS, mentre nel caso di Android, viene eseguito insieme a Android Runtime su Linux o su altri kernel [32].

Flutter invece utilizza Skia che funziona egregiamente come spiegato nel capitolo 3.1.2 ed ha inoltre supporto per Kotlin e per il runtime di Swift.

3.6.4 Curva di apprendimento

Siccome Xamarin utilizza il C# che è un linguaggio molto diffuso e molto noto, gli sviluppatori possono trovare familiare lo sviluppo di applicazioni con Xamarin. Tuttavia esso richiede due configurazioni differenti per Android e iOS che rende più ostico l'apprendimento, specialmente se non si ha familiarità con Visual Studio.

L'apprendimento di Flutter è relativamente semplice grazie alla notevole documentazione presente sul suo sito, inoltre per gli sviluppatori che hanno esperienza con i linguaggi di programmazione object-oriented è facile migrare verso Dart.

3.6.5 Interfaccia utente

Essenziale nello sviluppo di un'applicazione cross-platform è il supporto nativo, che consente di rendere l'applicazione pressochè identica alla corrispettiva nativa. Xamarin supporta piattaforme multiple, come iOS, Android, Forms, macOS, watchOS, tvOS, e altre, che a loro volta dispongono di molti componenti e moduli per quanto riguarda l'interfaccia utente.

Flutter è fornito in bundle con componenti di rendering dell'interfaccia utente, accesso all'API del dispositivo, navigazione, test, gestione stateful e moltissime librerie grafiche come Material e Cupertino. Questo ricco set di componenti elimina la necessità di utilizzare librerie di terze parti.

3.6.6 Community di supporto

Essendo Xamarin il più anziano tra i framework per lo sviluppo di app platform-independent vanta una vastissima diffusione nel mondo, con tanto di canale ufficiale Twitter e forum della community.

Flutter è in circolazione da tempi relativamente recenti, Flutter 1.0 è stato infatti rilasciato nel 2018, ma ha dalla sua parte il fatto di essere supportato da una community come quella di Google e quindi può avere ottime potenzialità di crescita.

3.6.7 Conclusione

In conclusione è evidente che a Flutter non manchi nulla per poter competere con gli altri framework già esistenti, è solamente penalizzato dal fatto di essere arrivato sul mercato più tardi. Per quanto però riguarda le prestazioni, l'efficienza, il supporto nativo ed anche la semplicità d'utilizzo, Flutter può ad oggi essere considerato un ottimo prodotto ed è proprio per questo che se il trend rimane tale, il mercato delle applicazioni multiplatforma sarà in futuro sempre più orientato verso Flutter, come dimostra la figura 3.14.

Capitolo 4

Flutter e la programmazione reattiva

Flutter integra al suo interno paradigmi di programmazione reattiva come ad esempio gli Stream e fa uso di plugin che permettono di implementare pattern standard a supporto della programmazione reattiva stessa, il più importante è BLoC. Nel caso di studio la programmazione reattiva è stata implementata per poter realizzare determinate logiche implementative al di fuori di una particolare Widget di interesse in modo da renderle riutilizzabili in diverse situazioni astraendo il contesto specifico.

4.1 Programmazione reattiva

La programmazione reattiva è un paradigma basato sulla registrazione di cambiamenti che avvengono in seguito ad eventi e che si propagano nel tempo. Tale modello permette al programmatore di descrivere un'applicazione in termini di cosa deve fare, lasciando al linguaggio il compito di gestire quando farlo. Mediante questo paradigma i cambiamenti che avvengono sono automaticamente propagati ai Listener ovvero gli oggetti che sono in ascolto. Un esempio chiarificatore è il seguente:

```
a = 1;  
b = 2;  
c = a + b;
```

Nella normale programmazione imperativa il valore di c è 3 e rimarrà 3 finché non gli verrà assegnato un nuovo valore, anche se i valori di a e b cambiano. Nella

programmazione reattiva invece il valore di *c* viene sempre mantenuto aggiornato in base ai valori di *a* e *b*, ossia *c* dipende da *a* e *b* nel senso che un cambiamento che avviene in queste due variabili viene propagato a *c* [47]. Si introduce quindi il concetto di dipendenza, che altro non significa che ci sono Listener che ascoltano il cambiamento delle variabili da cui dipendono.

4.2 Programmazione reattiva in flutter

La programmazione reattiva consente di gestire flussi asincroni di eventi, come ad esempio l'interazione con l'utente o una chiamata HTTP. In Flutter gli Stream rappresentano la principale astrazione per la programmazione reattiva. Uno Stream, come spiegato nella sezione 2.2.4 è proprio una sequenza asincrona di eventi che generalmente non ha una fine. Anche le liste tuttavia possono essere considerate come stream finiti e deterministici. Uno stream può generare tre differenti tipologie di dati:

1. creazione di un nuovo valore
2. notifica di errore
3. notifica che lo stream è completo e quindi concluso

Flutter incoraggia molto l'utilizzo di programmazione reattiva per lo sviluppo delle applicazioni, anche se non sempre è possibile utilizzarla. Essa permette di non fare uso del metodo `setState()` con due principali conseguenze:

- migliora molto la riusabilità del codice, in quanto rende possibile la separazione della logica applicativa dalla parte puramente estetica
- migliora l'efficienza dell'applicazione poichè evita di ridisegnare una Widget e l'intero albero delle Widget ad ogni cambiamento

Google stessa incoraggia la community di Flutter ad utilizzare la programmazione reattiva mediante l'aggiornamento costante di plugin sul gestore di pacchetti Pub che ne semplificano l'implementazione. Il pattern più utilizzato prende

il nome di BLoC ed è diventato un vero e proprio pattern di riferimento per la programmazione reattiva in Flutter.

4.3 Pattern BLoC

BLoC (Business Logic Component) è un pattern di programmazione reattiva introdotto da Google la cui idea è quello di avere delle componenti logiche di business, i Bloc appunto, che contengono la logica dell'applicazione e che possono essere facilmente utilizzati in Widget differenti, ma anche in applicazioni Dart diverse, grazie alla loro portabilità.

4.3.1 Funzionamento di BLoC

BLoC basa il suo funzionamento sul concetto di stato di una Widget. Il compito del pattern non è altro che mappare gli eventi in stati. Per farlo utilizza componenti Bloc che contengono al loro interno degli Stream [3]. Un Bloc può essere considerato come una pila, la cui entrata si chiama Sink e l'uscita si chiama Stream. In entrata accetta eventi generati dall'applicazione, come ad esempio un tap dell'utente e in uscita ritorna uno stato che può essere utilizzato per propagare il cambiamento nella Widget che contiene il Bloc.

4.3.2 Bloc Provider

Per poter inserire il componente Bloc all'interno di una Widget è necessario fare uso di un Bloc Provider ossia di un oggetto che estende InheritedWidget. Ogni figlio di InheritedWidget ha accesso ai componenti forniti dalla classe InheritedWidget stessa. In questo modo è possibile inserire il Bloc Provider all'interno di una Widget, poichè può essere passato come parametro dove è accettata una InheritedWidget.

4.3.3 StreamBuilder

Per poter ascoltare le modifiche che avvengono allo Stream e ricostruire l'albero delle Widget basandoci sullo stesso, esiste una classe chiamata StreamBuilder

che permette di accettare un dato iniziale, lo stream da ascoltare e la Widget da disegnare.

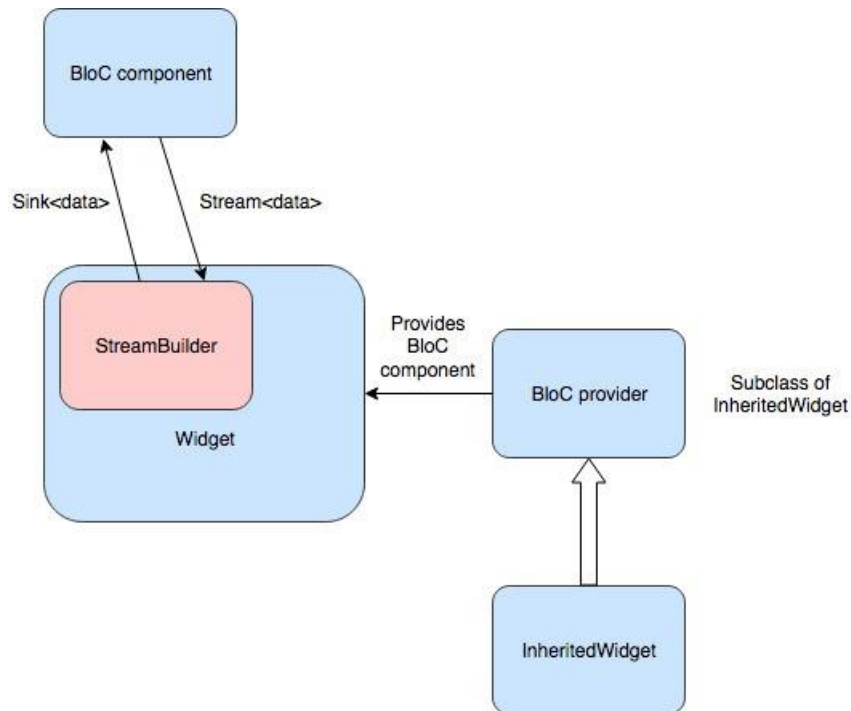


Figura 4.1: Implementazione del pattern BLoC

4.3.4 Integrazione in Flutter

L'integrazione più utilizzata del pattern BLoC in Flutter, così come è stata realizzata nel caso di studio, prevede l'inclusione di due plugin di Pub: `bloc` e `flutter_bloc`. Il primo implementa un Bloc generico che può essere esteso. È necessario fare l'override dei metodi `initialState`, che ritorna lo stato iniziale, e `mapEventToState(event)` che prende in ingresso un evento e restituisce uno stato. Inoltre mette a disposizione vari metodi per la gestione del Bloc, il più importante è `dispatch(event)`. Quando viene richiamato il metodo `dispatch` e gli viene passato in input un evento, automaticamente viene richiamato `mapEventToState` e si ottiene quindi lo stato da passare alla Widget. Invece `flutter_bloc` implementa strutture dati che semplificano l'utilizzo del Bloc, come `BlocProvider` e `BlocBuilder`, che permettono di includere facilmente un Bloc nella Widget di interesse. Tale integrazione, come specificato,

non è obbligatoria, o l'unica possibile, ma è attualmente la più utilizzata poichè i plugin in questione sono i più collaudati, come mostra il loro ranking sul sito ufficiale di Pub.

4.4 Pro e contro della programmazione reattiva

Punti di forza:

- permette la separazione della parte estetica dell'applicazione dalla sua logica. Questo consente di ridurre notevolmente le righe di codice scritte in quanto la logica può essere esterna alla Widget che la utilizza e quindi può essere riutilizzato lo stesso codice in più Widget diverse senza doverlo riscrivere, come è stato realizzato nel caso di studio
- garantisce maggiore efficienza in quanto rende inutile l'utilizzo del metodo `setState()` per ridisegnare l'albero delle Widget in seguito ad un evento, perchè il cambiamento è propagato mediante Stream.

Punti di debolezza:

- non sempre è possibile utilizzare la programmazione reattiva, spesso complica molto la leggibilità di una applicazione specialmente se la Widget da implementare è complessa a tal punto da dover contenere molti Bloc.
- comporta una proliferazione di classi poichè per ogni tipologia di compito differente è necessario implementare una nuova classe Bloc ed eventualmente anche nuovi tipi event e state e quindi nuovi oggetti.

Capitolo 5

Caso di studio: LINGO

In questo capitolo verrà presentata l'applicazione Active CRM realizzata nel contesto di questa tesi mediante framework platform-independent Flutter.

5.1 LINGO

Lingo è un'applicazione che nella sua versione attuale offre un modo diverso di studio di una lingua. Questa applicazione organizza lo studio in specializzazione che dà all'utente una visione più dettagliata in un ambito di studio di una lingua.

5.2 Requisiti

L'applicazione Lingo possiede molti requisiti funzionali e non funzionali riassunti in queste tabelle che danno una vista generale sulle funzionalità attese dall'utente.

Funzionali	
login utente	scelta della lingua
RF1 LOGIN CON FACEBOOK	RF5 inglese
RF2 LOGIN CON GOOGLE	RF6 francese
RF3 LOGIN CON EMAIL AND PASSWORD	RF7 spagnolo
RF4 REGISTRAZIONE	RF8 italiano

scelta della specializzazione

RF9 specializzazione sport
RF10 specializzazione nature
RF11 specializzazione travel
RF12 specializzazione computer

SCELTA DEL LIVELLO

RF 13 LIVELLO 1
RF14 LIVELLO 2
RF 14 LIVELLO 3

LISTA DEI FAIL

RF 15 FAIL 1
RF 16 FAIL 2
RF 17 FAIL N

LISTA SCORES PIU PROGRESSIONE UTENTE

RF 18 SCORE SPECIALIZZAZIONE 1
RF 19 SCORE SPECIALIZZAZIONE 2
RF 20 SCORE SPECIALIZZAZIONE 3
RF 21 SCORE SPECIALIZZAZIONE 4

Non funzionali

Requisiti non funzionali che non richiedono permessi

RNF 1 MODULARITA DEI DATI E DELL CODICE
RNF 2 RILEVAMENTO SCHERMO ACCESO
RNF 3 RILEVAMENTO SCHERMO SPENTO

Requisiti non funzionali che richiedono permessi non dangerous

RNF 4 ACCESSO AL GESTORE DELLE SUONERIE PER ATTIVARE E DISATTIVARE MODALITA SILENSIOZA

5.2.1 Autenticazione

Sullo schermo di autenticazione l'utente si può collegare in diversi modi come tramite l'uso del formulario di contatto oppure usando conti già esistenti derivando da altre applicazioni come facebook e google .

5.2.2 Home page

La schermata dei contatti visualizza tutte le specializzazioni possibili e i dettagli che contengono ogni specializzazione. Dentro ci sono quiz video con sottotitoli e audio che permettono all'utente di lavorare che sia l'ascolto che la lettura e anche la formulazione delle frasi.

5.2.3 Statistiche e Progressione

In questa sezione è possibile visualizzare le statistiche dell'utente per ogni specializzazione e i quiz rimanenti da svolgere per ogni specializzazione.

5.2.4 Modifica informazioni

In questa sezione è possibile visualizzare e modificare i dettagli del profilo utente.

5.2.5 Casi d'uso

Di seguito mostro tre casi d'uso principali:

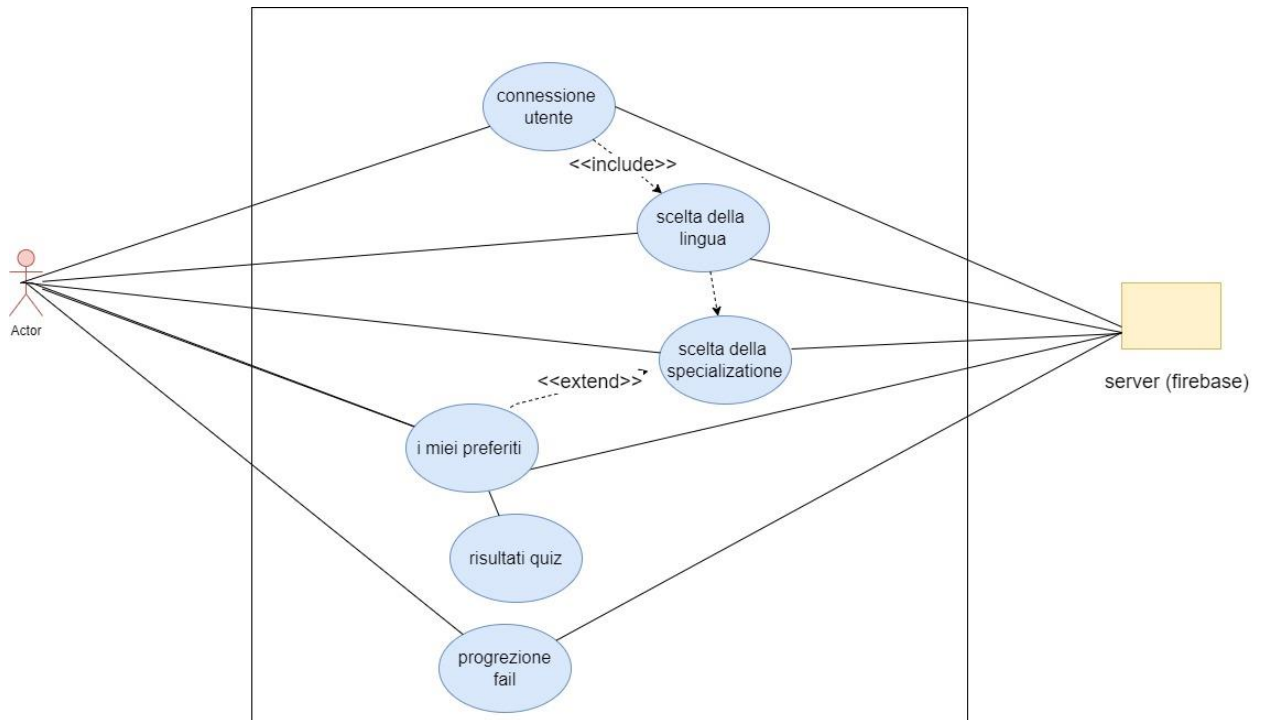


Figura 5.2: Caso d'uso interazione utente

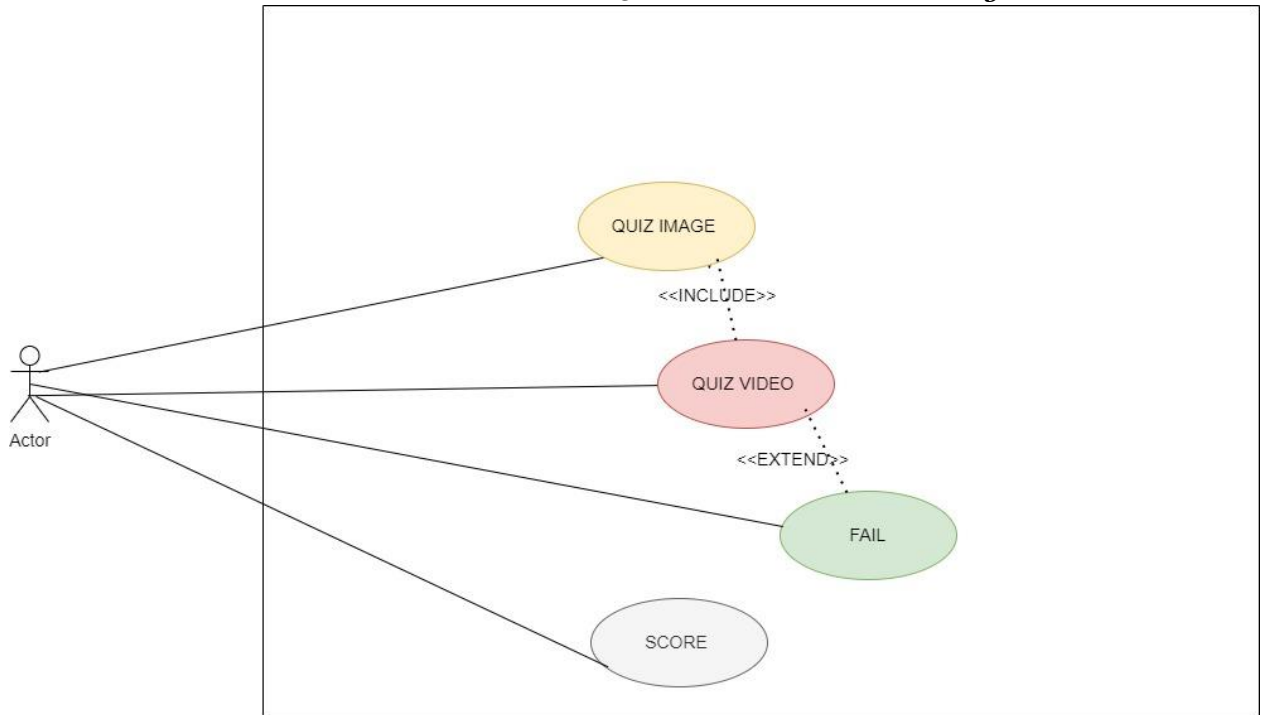


Figura 5.2: Caso d'uso per il completamento di una azione

5.3 Progettazione dell'applicazione

La progettazione dell'applicazione è stata lunga e prudente, specialmente agli inizi, quando la documentazione relativa a determinati meccanismi era ancora scarsa per Flutter. Il pattern MVC ad esempio si è deciso di non implementarlo nell'applicazione poichè le pubblicazioni riguardo alla sua integrazione in Flutter non erano ancora sufficienti. Si è deciso invece di provare a implementare il pattern BLoC per tutti i campi delle form di inserimento e modifica. Con la programmazione reattiva infatti

è stato possibile implementare la logica di tali campi al di fuori della Widget di interesse, creando una classe generale e riutilizzabile che aggiorna automaticamente i suoi parametri mediante la propagazione del cambiamento. Di seguito sono riportati concetti principali dell'applicazione e come sono stati progettati nel contesto di Lingo.

5.3.1 Widget dell'applicazione

Ogni schermata visualizzata nel progetto corrisponde a una Stateful Widget, questo perchè ogni schermata deve reagire ad eventi, che siano di input o in seguito a risposte a chiamate di rete. Le quattro schermate principali implementano un FutureBuilder, ovvero una Widget che permette di fare una chiamata di rete e attende la risposta. Quando tale risposta arriva, visualizza il risultato a schermo. Per navigare tra le schermate si è fatto uso del Navigator e di un plugin che permette di animare in modo semplice lo scorrimento delle schermate.

5.3.2 Implementazione firestore

La chiamata di dati è fondamentale per l'applicazione in quanto è grazie a questo meccanismo che vengono prelevati dal backend, o inseriti nello stesso. Si fa uso di chiamate HTTP prevalentemente di tipo get, questo perchè l'header delle chiamate GET può contenere tipi di dato anche di tipo Map<String, int>, come ad esempio gli id delle varie entità, mentre il body di una chiamata POST può contenere solo dati di tipo Map<String, String>. Si è deciso di usare firebase la piattaforma di google per ospitare i dati usando la progettazione no sql. Tali chiamate ritornano come output dei file JSON contenenti una risposta, ad esempio una chiamata mediante firestore al database per visualizzare i dati mediante il formato JSON.

5.3.3 Classi dell’applicazione

Cui viene riportato le classi principali dell applicazione

<<utility>> GeneratedPluginRegistrant
- TAG : String {readOnly}
- registerWith(flutterEngine : FlutterEngine) : void

<<utility>> BuildConfig
+ BUILD_TYPE : String {readOnly}
+ LIBRARY_PACKAGE_NAME : String {readOnly}
+ DEBUG : boolean {readOnly}

<<utility>> BuildConfig
+ BUILD_TYPE : String {readOnly}
+ LIBRARY_PACKAGE_NAME : String {readOnly}
+ DEBUG : boolean {readOnly}

<<utility>> BuildConfig
+ LIBRARY_VERSION : String {readOnly}
+ LIBRARY_NAME : String {readOnly}
+ BUILD_TYPE : String {readOnly}
+ LIBRARY_PACKAGE_NAME : String {readOnly}
+ DEBUG : boolean {readOnly}

<<utility>> BuildConfig
+ LIBRARY_VERSION : String {readOnly}
+ LIBRARY_NAME : String {readOnly}
+ BUILD_TYPE : String {readOnly}
+ LIBRARY_PACKAGE_NAME : String {readOnly}
+ DEBUG : boolean {readOnly}

<<utility>> BuildConfig
+ LIBRARY_VERSION : String {readOnly}
+ LIBRARY_NAME : String {readOnly}
+ BUILD_TYPE : String {readOnly}
+ LIBRARY_PACKAGE_NAME : String {readOnly}
+ DEBUG : boolean {readOnly}

<<utility>> BuildConfig
+ LIBRARY_VERSION : String {readOnly}
+ LIBRARY_NAME : String {readOnly}
+ BUILD_TYPE : String {readOnly}
+ LIBRARY_PACKAGE_NAME : String {readOnly}
+ DEBUG : boolean {readOnly}

<<utility>> BuildConfig
+ BUILD_TYPE : String {readOnly}
+ LIBRARY_PACKAGE_NAME : String {readOnly}
+ DEBUG : boolean {readOnly}

.

5.4 Architettura dell'applicazione

Di seguito verrà spiegata la struttura dell'applicazione per quanto riguarda l'interazione fra le Widget del caso di studio. Mediante l'uso dei Navigator è possibile passare da una Widget all'altra cambiando schermata e costruendo una Route ovvero il cammino che è stato eseguito e che può essere ripercorso a ritroso per tornare alle Widget precedenti. In questo modo è possibile interconnettere le schermate di una applicazione.

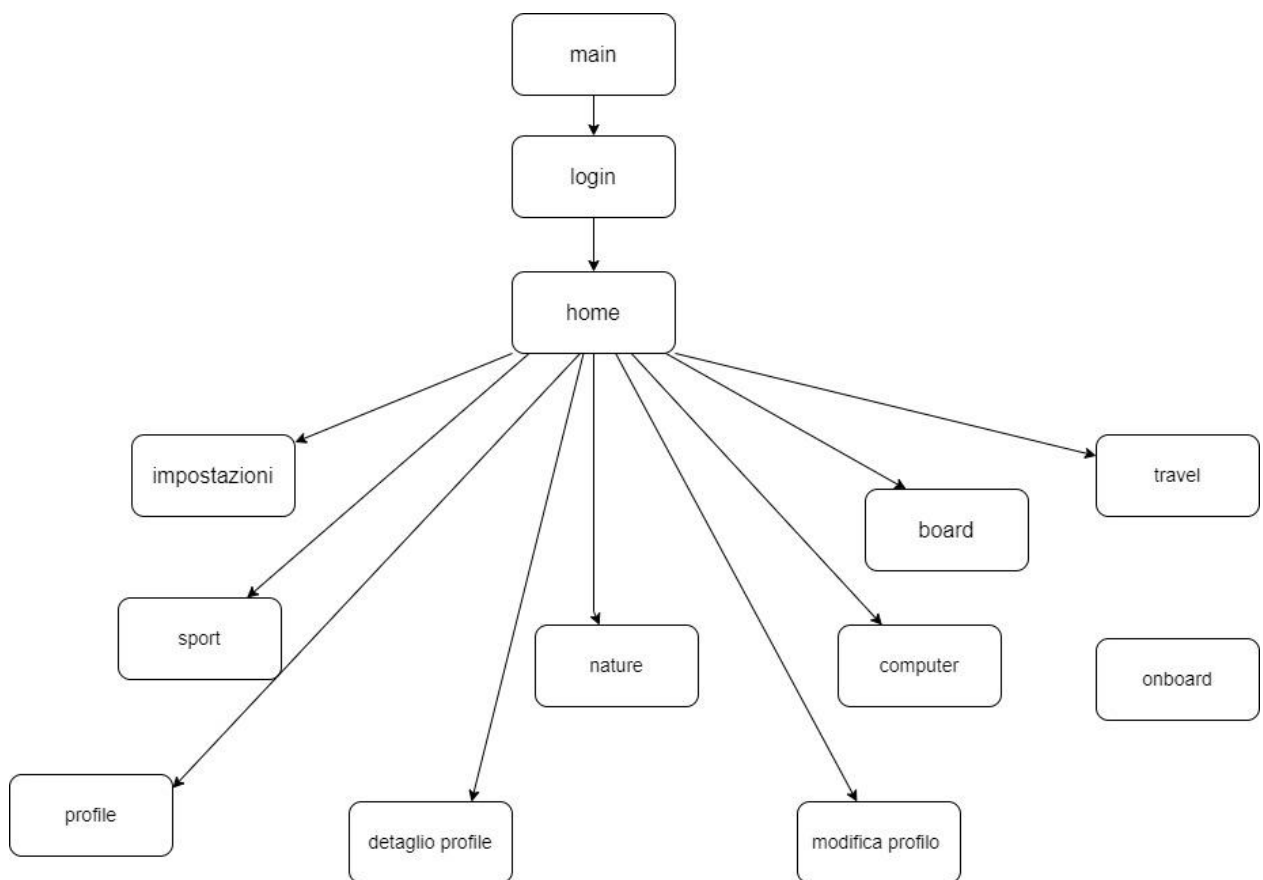


Figura 5.4: Architettura dell'applicazione

5.5.1 View dell'applicazione

La view dell'applicazione è stata realizzata mediante Widget native del framework che implementano il design Material. L'estetica è volutamente minimale per poter essere personalizzata in seguito a richieste da parte dei clienti.

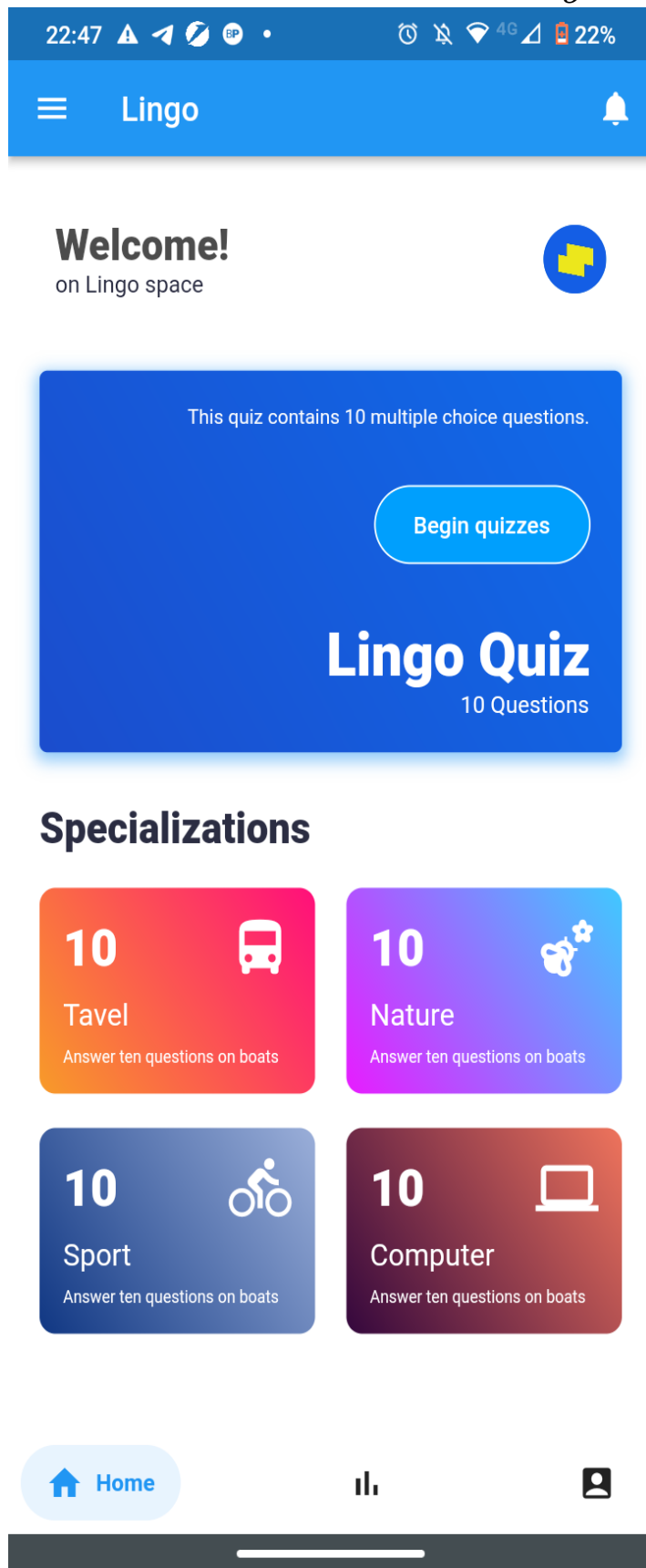


Figura 5.10: home page

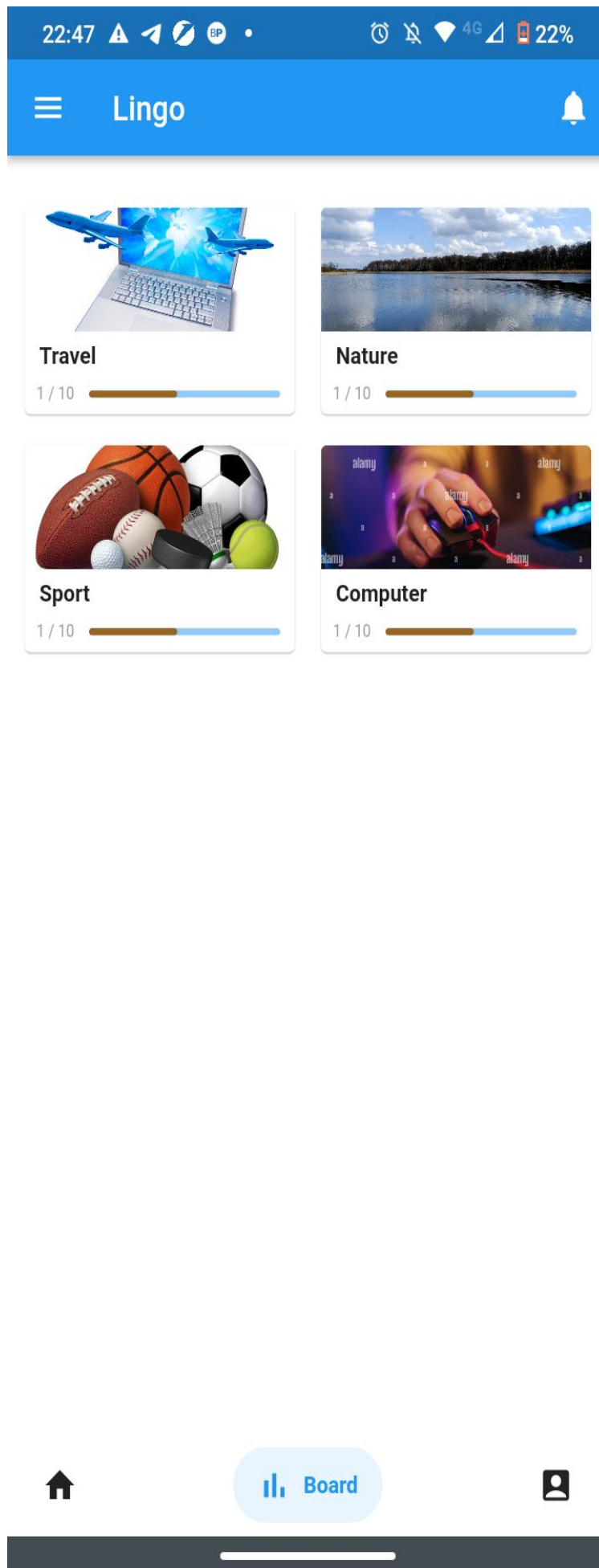


Figura 5.11: Page stat

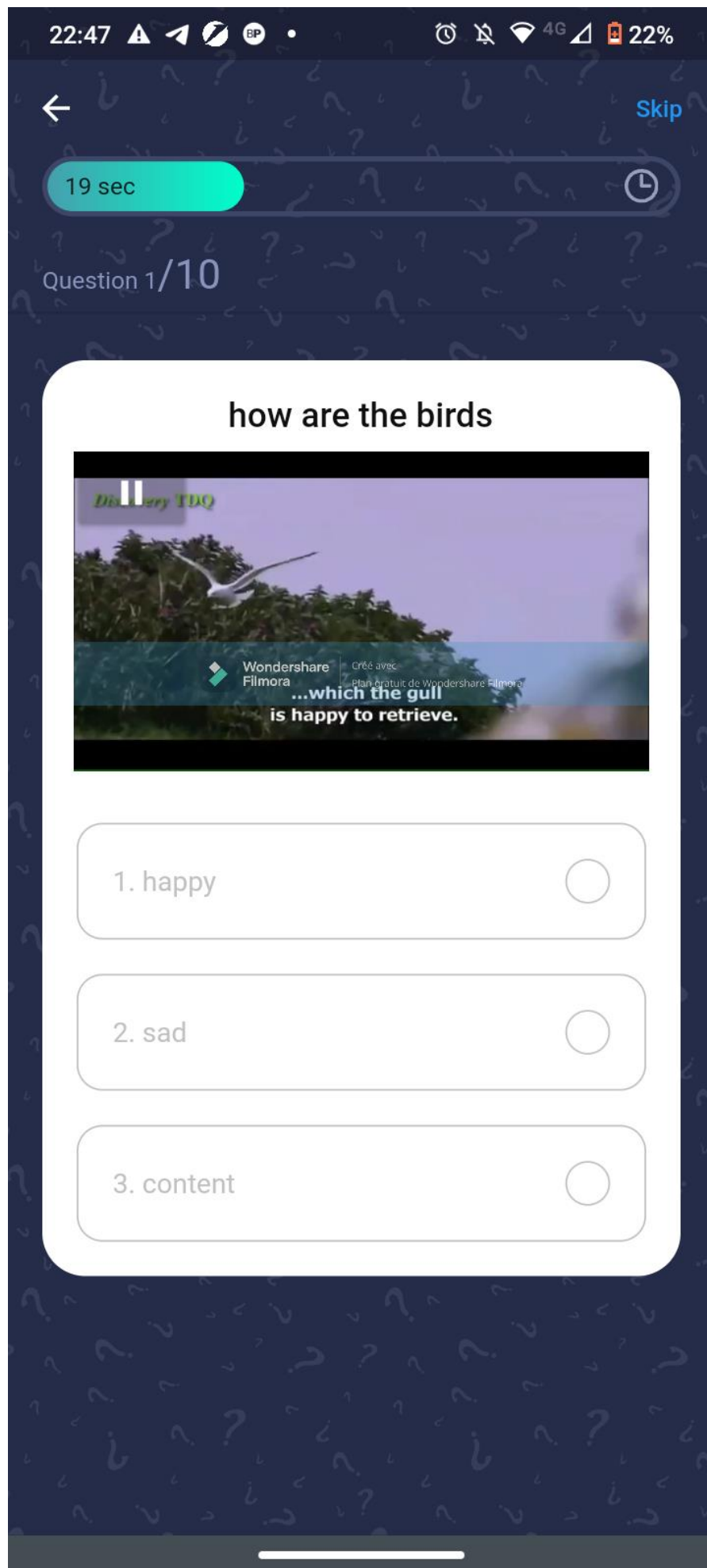
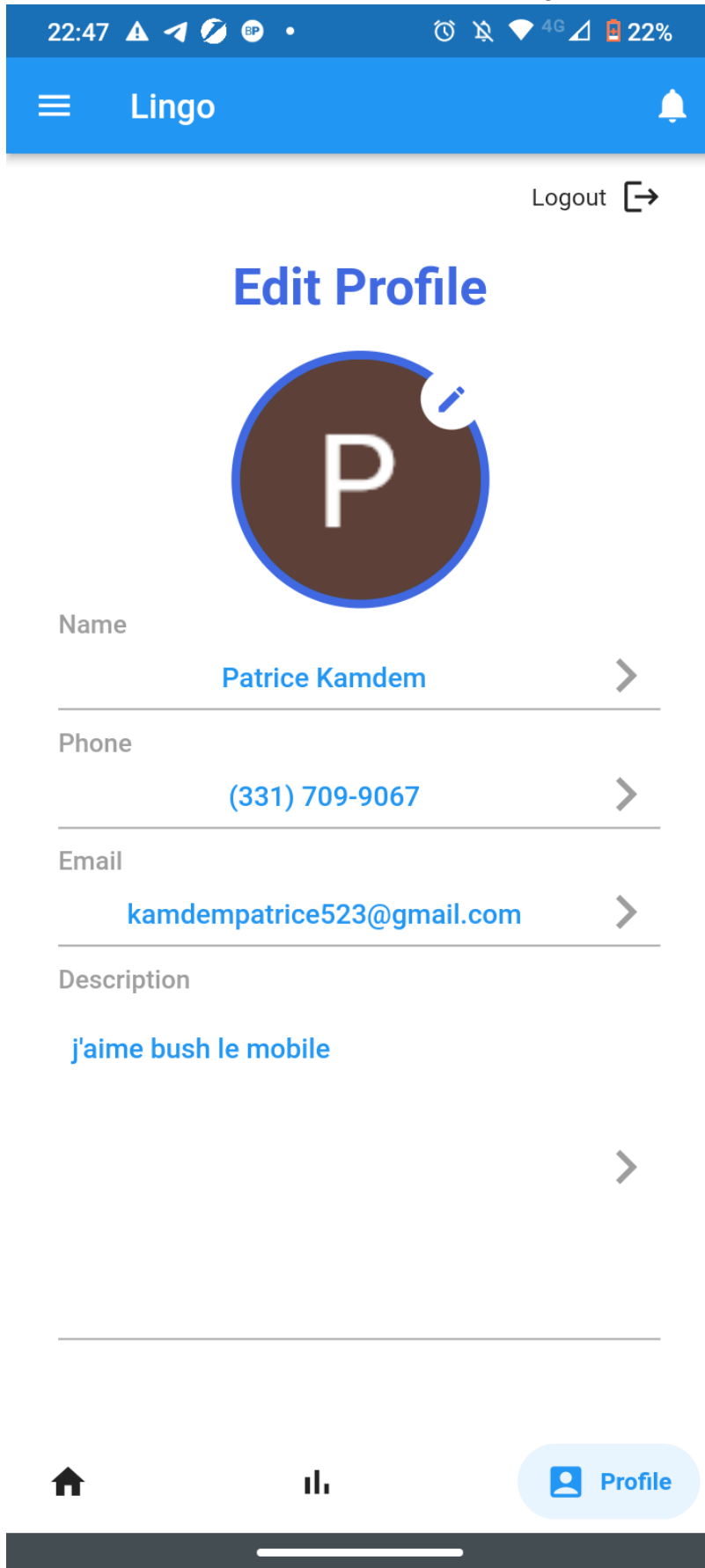


Figura 5.12: quiz

Figura 5.13: Drawer laterale

L'immagine 5.13 mostra il drawer laterale che compare al tap sul menù ad hamburger nella homepage ed è da qui possibile accedere alle impostazioni per modificare la filiale.



5.5 Valutazione dell'applicazione

L'applicazione sviluppata rispetta dei requisiti descritti per la parte Android. Per verificare il corretto funzionamento sono stati eseguiti test di funzionamento mediante l'inserimento e la modifica delle entità. Una volta che l'inserimento è andato a buon fine e l'entità inserita rispetta i requisiti per essere visualizzata essa viene immediatamente inserita .

Capitolo 6

Conclusione

Questa tesi si è concentrata sul framework Flutter per lo sviluppo di applicazioni platform-independent, mediante l'utilizzo del linguaggio di programmazione Dart. Per dimostrare la validità e l'efficienza di questa tecnologia ho portato il caso di studio Lingo che ho esposto nel capitolo precedente. Come però spiegato nel capitolo 1, nel panorama delle applicazioni mobile esistono molte tecnologie valide per la loro realizzazione ed è quindi necessario ponderare la propria scelta e avere ben chiari alcuni aspetti fondamentali che possono incidere su una determinata direzione piuttosto che un'altra. Innanzitutto bisogna valutare se è necessario che la propria app funzioni su diversi sistemi ed anche le tempistiche e i costi che l'implementazione in due linguaggi può comportare. Inoltre è necessaria lungimiranza, per capire come si muoverà il mercato in tempi futuri e quale tecnologia sarà il migliore investimento.

6.1 Considerazioni sulle app platform-independent

Sempre più spesso è possibile trovare nel PlayStore o nell'AppStore applicazioni che non sono state realizzate in modo nativo, ma mediante le tecnologie alternative spiegate nel capitolo 1.1. Se fino a pochi anni fa realizzare un'applicazione platform-independent non garantiva prestazioni e risultato paragonabili alla corrispettiva nativa, oggi si può dire che costituisce in tutto e per tutto un'alternativa valida ed efficace. Valida perchè i framework presenti permettono di creare un app che sia pressochè identica a quella nativa, sia per utilizzo di sensori e plugin, sia

per prestazioni, efficace perchè il time-to-market delle applicazioni e il loro costo è notevolmente ridotto.

6.2 Considerazioni su Dart

Come linguaggio Dart è sicuramente un linguaggio ben strutturato e davvero efficiente, probabilmente dovuto al fatto che è stata la comunità di Google a idearlo e crearlo. Una volta lanciato sul mercato sembrava un progetto fallito, a causa della scarsa diffusione in quanto JavaScript già dominava il web, con l'avvento di Flutter invece Dart si sta prendendo la sua rivincita occupando spazi sempre maggiori nel mercato. Nella mia esperienza personale con Dart ho trovato un linguaggio a oggetti ben fatto, sintatticamente simile al Java e con astrazioni che mi hanno permesso di gestire in maniera semplice e davvero efficiente tutte le situazioni problematiche con cui mi sono scontrato nella realizzazione della parte progettuale di questa tesi. Inoltre il suo doppio approccio di compilazione AOT e JIT permette l'individuazione di errori già in fase di compilazione, semplificando notevolmente il tempo di debugging, senza però privare il linguaggio delle astrazioni che si basano sulla tipizzazione a runtime. Anche rispetto a Kotlin ho trovato Dart un linguaggio più pulito. Entrambi hanno di fatto sintassi molto simile e meccanismi comuni, come la tipizzazione implicita e esplicita. Dall'esperienza che ho avuto con questi due linguaggi penso che Flutter abbia deciso di integrare al suo interno Dart piuttosto che Kotlin poichè già per lo sviluppo Web faceva uso di librerie sviluppate da Google come ad esempio Material e di conseguenza sarebbe risultato più facile realizzare applicazioni in Flutter mediante Dart, piuttosto che dover creare librerie apposite anche per Kotlin.

6.3 Considerazioni su Flutter

Nonostante la recente nascita, Flutter sta diventando un punto di riferimento per lo sviluppo di applicazioni cross-platform. Sempre più aziende fanno uso di Flutter come strumento di sviluppo, probabilmente a causa della sua capacità di creare app

pressochè native sia per Android che per iOS. Lo stesso LinkedIn mostra come, secondo le sue rilevazioni, Flutter sia la skill che sta prendendo piede più velocemente tra gli sviluppatori in questo periodo e che la richiesta delle aziende a riguardo sta crescendo maggiormente rispetto a tutte le altre tecnologie mobile [36]. Sicuramente Flutter è un framework che sta crescendo molto e si sta sviluppando, anche a fronte del fatto che ha alle sue spalle una community molto forte. Sta facendo veri e propri passi da gigante questa tecnologia e me ne sono reso conto io stesso. Infatti sono comparsi su Pub moltissimi plugin che, una volta integrati, hanno apportato notevoli migliorie all'applicazione. Questo per sottolineare come Flutter sia costantemente in evoluzione, e come vengano sempre rilasciati nuovi aggiornamenti. L'ultimo aggiornamento ha integrato una nuova funzionalità di Flutter: Flutter Desktop. È ora possibile creare applicazioni desktop con Flutter rendendolo un framework a tutto tondo, dato che ora permette lo sviluppo per web, mobile e desktop. Nonostante ciò ci sono ancora migliorie che possono essere apportate a questa tecnologia, per citarne alcune:

- rendere possibile la creazione della componente iOS anche da Windows e la componente Android anche da MacOS. Ad oggi infatti per poter compilare e emulare l'applicazione per ambiente iOS è necessario avere computer Apple o comunque una macchina virtuale che supporti tali sistemi operativi. Uno sviluppo interessante potrebbe essere creare anche un emulatore che sia cross-platform.
- migliorare l'integrazione di caratteristiche native nel linguaggio, in modo da non aver bisogno di aggiungere porzioni di codice nel file Manifest di Android ad esempio per integrare determinate funzionalità come Firebase.
- migliorare la documentazione online. Durante il mio tirocinio ho infatti trovato davvero ben scritte e documentate certe parti di Flutter, mentre altre erano davvero oscure e sconosciute ai più, anche in rete e nei forum, come ad esempio l'utilizzo di Firebase.

6.4 Considerazioni personali

In questa mia esperienza con Flutter posso dire di aver appreso in maniera davvero approfondita le caratteristiche del linguaggio Dart e le varie astrazioni e strutture dati che il framework permette di utilizzare. L'ho apprezzato molto, in parte a causa del fatto che avendo studiato in maniera approfondita Java, non ho avuto difficoltà a passare a questo linguaggio e in parte perchè permette di fare alcune cose in maniera molto efficiente con poca scrittura di codice. Inoltre rispetto a JavaScript apprezzo molto il fatto che sia un linguaggio di per sè fortemente tipizzato, anche se come detto supporta anche la tipizzazione runtime. Avendo già progettato e fatto esperienza in ambiente Android posso dire che Flutter semplifica davvero la scrittura di una applicazione, specialmente poichè permette di lavorare in maniera indipendente rispetto a quei meccanismi che invece sono dei vincoli in Android, come ad esempio la creazione di task appositi per le operazioni long-running. Inoltre l'ho trovato davvero smart come tecnologia, è veloce, leggera e permette la creazione di UI davvero molto elaborate e user friendly. Probabilmente vedendo lo sviluppo che questa tecnologia sta avendo e anche come interesse personale, perseguirò gli studi riguardanti Flutter.

6.5 Sviluppi futuri

Il caso di studio citato nella tesi è solo una prima release dell'applicazione di conseguenza tutto il codice è stato pensato per rendere l'applicazione stessa il più possibile estendibile e personalizzabile a seconda delle esigenze del cliente., senza intaccarne il comportamento delle stesse, o anche viceversa, è possibile in maniera estremamente efficiente modificare la logica applicativa senza dover mettere mano alle Widget. Un esempio di probabile modifica futura sarà estendere le autorizzazioni.

Ringraziamenti

Desidero ringraziare il professor Emmanuelle storti per i consigli che ha saputo darmi e per la disponibilità concessami nella realizzazione di questa tesi. Ringrazio la mia famiglia per il prezioso sostegno che mi ha sempre dato. Ringrazio i compagni di corso.

Bibliografia

- [1] Academind. *Flutter tutorial for beginners, Flutter alternatives*. URL: https://www.youtube.com/watch?v=GLSG_Wh_YWc&t=3381s.
- [2] Appfigures blog. *iOS Developers Ship 29% Fewer Apps In 2017, The First Ever Decline – And More Trends To Watch*. URL: <https://blog.appfigures.com/ios-developers-ship-less-apps-for-first-time/>.
- [3] Flutter Community. *Flutter: BLoCs with Stream*. URL: <https://medium.com/flutter-community/flutter-bloc-with-streams-6ed8d0a63bb8>.
- [4] Google Community. *Alibaba with Flutter*. URL: <https://flutter.dev/showcase>.
- [5] Google Community. *Firebase*. URL: <https://firebase.google.com/docs>.
- [6] Google Community. *Flutter documentation*. URL: <https://flutter.dev/docs>.
- [7] Progress Software Corporation. *Getting started with Nativescript and Angular*. URL: <https://docs.nativescript.org/angular/start/introduction>.
- [8] Progress Software Corporation. *Gradle Hooks*. URL: <https://docs.nativescript.org/angular/core-concepts/android-runtime/advanced-topics/gradle-hooks>.
- [9] Apache Software Foundation. *Apache Cordova*. URL: <https://cordova.apache.org/>.
- [10] Apache Software Foundation. *Apache Cordova overview*. URL: <https://cordova.apache.org/docs/en/latest/guide/overview/index.html>.

- [11] Benchmarks Game. *Dart's algorithm speed*. URL: <https://benchmarksgame-team.pages.debian.net/benchmarksgame/faster/dart.html>.
- [12] Google. *Activities and fragments*. URL: <https://flutter.dev/docs/get-started/flutter-for/android-devs#how-do-i-listen-to-android-activity-lifecycle-events>.
- [13] Google. *Asynchronous programming: streams*. URL: <https://dart.dev/tutorials/language/streams>.
- [14] Google. *Google Trends*. URL: <https://trends.google.nl/trends/explore?cat=31&q=Xamarin,React,%C%20Native,Cordova,Flutter,ionic>.
- [15] Google. *Growing Momentum*. URL: <https://developers.googleblog.com/2018/09/flutter-release-preview-2-pixel-perfect.html>.
- [16] Google. *How to use packet*. URL: <https://dart.dev/guides/packages>.
- [17] Google. *Navigate to a new screen and back*. URL: <https://flutter.dev/docs/cookbook/navigation/navigation-basics>.
- [18] Google. *Platform*. URL: <https://dart.dev/platforms>.
- [19] Google. *Technical Overview*. URL: <https://flutter.dev/docs/resources/technical-overview>.
- [20] Marijn Haverbeke. *Eloquent JavaScript*. No Starch Press - Third edition, 2019. ISBN: 1593279507.
- [21] Adobe System Inc. *Adobe Phonegap*. URL: <https://phonegap.com/>.
- [22] Facebook Inc. *Native mobile apps with Angular, Vue.js, TypeScript, JavaScript - NativeScript*. URL: <https://www.nativescript.org/>.
- [23] Facebook Inc. *React Native*. URL: <https://facebook.github.io/react-native/>.
- [24] Facebook Inc. *React Native - A framework for building native apps using React*. URL: <https://facebook.github.io/react-native/>.
- [25] Ionic. *Insights, trends, and perspectives from the worldwide IonicCommunity*. URL: <https://ionicframework.com/survey/2017#>.

- [26] Ionic. *Ionic - Cross-Platform mobile development*. URL: <https://ionicframework.com/>.
- [27] Ionic. *What is Apache Cordova?* URL: <https://ionicframework.com/enterprise/resources/articles/what-is-apache-cordova>.
- [28] Ionic. *What is Ionic framework?* URL: <https://ionicframework.com/docs/intro>.
- [29] Microsoft. *Basic Types*. URL: <https://www.typescriptlang.org/docs/handbook/basic-types.html>.
- [30] Microsoft. *Mixins*. URL: <https://www.typescriptlang.org/docs/handbook/mixins.html>.
- [31] Microsoft. *Visual Studio tools for Xamarin*. URL: <https://visualstudio.microsoft.com/it/xamarin/>.
- [32] Microsoft. *Xamarin - Architecture*. URL: <https://docs.microsoft.com/it-it/xamarin/android/internals/architecture>.
- [33] Microsoft. *Xamarin Documentation*. URL: <https://visualstudio.microsoft.com/it/xamarin/>.
- [34] Skia. *Skia Graphic Library*. URL: <https://skia.org/>.
- [35] StackOverflow. *StackOverflow Insights: sondaggio agli sviluppatori*. URL: <https://insights.stackoverflow.com/survey/2017#technology-most-loved-dreaded-and-wanted-frameworks-libraries-and-other-technologies>.
- [36] Application Developer Trend. *LinkedIn Data Says Flutter Is Fastest-Growing Skill Among Software Engineers*. URL: <https://adtmag.com/articles/2019/03/29/linkedin-skills.aspx>.
- [37] Kathy Walrath. *The Event Loop and Dart*. URL: <https://dart.dev/articles/archive/event-loop>.
- [38] WikiBooks. *JavaScript/Object-based programming*. URL: https://en.wikibooks.org/wiki/JavaScript/Object-based_programming.
- [39] Wikipedia. *Adobe Phonegap*. URL: https://it.wikipedia.org/wiki/Adobe_PhoneGap.

- [40] Wikipedia. *Cross platform software*. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Cross-platform_software.
- [41] Wikipedia. *Customer relationship management*. URL: https://it.wikipedia.org/wiki/Customer_relationship_management.
- [42] Wikipedia. *Dart (language)*. URL: [https://en.wikipedia.org/wiki/Dart_\(programming_language\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Dart_(programming_language)).
- [43] Wikipedia. *Material Design*. URL: https://it.wikipedia.org/wiki/Material_Design.
- [44] Wikipedia. *Mono*. URL: [https://it.wikipedia.org/wiki/Mono_\(progetto\)](https://it.wikipedia.org/wiki/Mono_(progetto)).
- [45] Wikipedia. *Multipiattaforma*. URL: <https://it.wikipedia.org/wiki/Multipiattaforma>.
- [46] Wikipedia. *Progressive Web App*. URL: https://it.wikipedia.org/wiki/Progressive_Web_App.
- [47] Wikipedia. *Reactive Programming*. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Reactive_programming.
- [48] Wikipedia. *Skia graphic engine*. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Skia_Graphics_Engine.
- [49] Wikipedia. *TypeScript*. URL: <https://it.wikipedia.org/wiki/TypeScript>.