1. L’azienda
   1. Sanmarco informatica S.p.a.
      1. Descrizione   
         Descrizione completa dell’azienda, la sua storia e la sua mission
      2. Organizzazione dell’azienda e i suoi prodotti  
         Descrizione di come è strutturata l’azienda, la suddivisione in BU ed i prodotto da loro sviluppati
   2. Il team di sviluppo  
      Descrizione del team di sviluppo e la suddivisione dei ruoli
   3. Strumenti utilizzati  
      Descrizione della metodologia di lavoro, degli strumenti utilizzati dal team per l’analisi, lo sviluppo, il tracciamento ed il versionamento
   4. Rapporto con l’innovazione  
      Descrizione dello stretto rapporto di Sanmarco Informatica con l’innovazione
2. Il progetto di stage
   1. Lo stage per Sanmarco informatica S.p.a.  
      Descrizione di cosa rappresenta uno stage per Sanmarco Informatica, il valore cha ha per l’azienda ed il valore che ha per lo stagista
   2. La proposta di stage  
      Descrizione della proposta di stage, del problema da risolvere e del valore aggiunto che da al macro progetto dell’azienda
   3. Obiettivi e aspettative  
      Descrizione degli obiettivi da raggiungere e delle aspettative che ha l’azienda per questo progetto
   4. Vincoli
      1. Vincoli tecnologici  
         Descrizione dei vincoli tecnologici imposti dal progetto di stage e dalla sua applicazione
      2. Vincoli di dominio  
         Descrizione dei vincoli tecnologici imposti dal progetto di stage e dalla sua applicazione
   5. La peculiarità dello stage  
      Descrizione del perché ho scelto questo stage e di quali sono i miei obiettivi
3. Svolgimento del progetto
   1. Pianificazione e interazioni con il tutor  
      Descrizione di come ho pianificato il lavoro e in quali modalità e con quale cadenza è avvenuta l’interazione con il tutor
   2. Analisi dei requisiti
      1. Individuazione dei requisiti  
         Descrizione della strategia utilizzata per la ricerca dei requisiti, la suddivisione in tipologie e modalità di scrittura
      2. Tracciamento dei requisiti  
         Descrizione di come è avvenuto il tracciamento dei requisiti tramite l’utilizzo di Jira, con Issues e epiche
   3. Progettazione architetturale
      1. Progettazione delle strutture dati  
         Descrizione di della progettazione delle strutture dati legati alla ricerca e alla scelta del database a grafo (Neo4j nel mio caso)
      2. Progettazione plugin di analisi delle dipendenze  
         Descrizione della progettazione del plugin per l’analisi delle dipendenze gradle e node
      3. Progettazione backend  
         Descrizione della progettazione della parte backend utilizzata per ricevere i dati di analisi dal plugin, salvarli su database a grafo ed interrogarli tramite servizi REST.  
         Modalità di login (token JWT e login tramite LDAP) e la loro configurazione
      4. Progettazione frontend  
         Descrizione della progettazione della parte client utilizzata per effettuare interrogazioni sui dati precedentemente inseriti, della struttura delle cartelle e la suddivisione in moduli
   4. Codifica
      1. Librerie e framework utilizzati  
         Elenco di tutte le librerie e framework utilizzati per lo sviluppo del plugin, del backend e della web app
      2. Interrogazioni su database a grafo  
         Breve riassunto su “Cypher” in linguaggio utilizzato dal database per effettuare query. Inserimento di alcuni esempi di query effettuate
      3. Ricerca di aggiornamenti e vulnerabilità  
         Descrizione del servizio pubblico utilizzato per la ricerca degli aggiornamenti delle dipendenze software utilizzate e le relative vulnerabilità conosciute
   5. Verifica e validazione
      1. Analisi statica  
         Descrizione dei tool utilizzati per effettuare l’analisi statica dei sorgenti prodotti
      2. Analisi dinamica
         1. Test di unità  
            Descrizione dei test di unità scritti e delle librerie utilizzate per farlo
         2. Test di integrazione  
            Descrizione dei test di integrazione scritti e delle librerie utilizzate per farlo
         3. Test E2E  
            Descrizione dei test end to end scritti e delle librerie utilizzate per farlo
   6. I risultati  
      Descrizione dei risultati ottenuti sia sul piano qualitativo che su quello quantitativo, inserimento dei grafici che rappresentano il livello di copertura dei requisiti e dei test, lista di documenti redatti e numero di righe di codice scritte
4. Valutazione retrospettiva
   1. Soddisfacimento degli obiettivi  
      Riassunto degli obiettivi prestabiliti soddisfatti
   2. Conoscenze acquisite  
      Riassunto delle conoscenze acquisite grazie allo stage
   3. Valutazione personale  
      Valutazione personale sullo stage, risultati ottenuti e sul percorso di studi