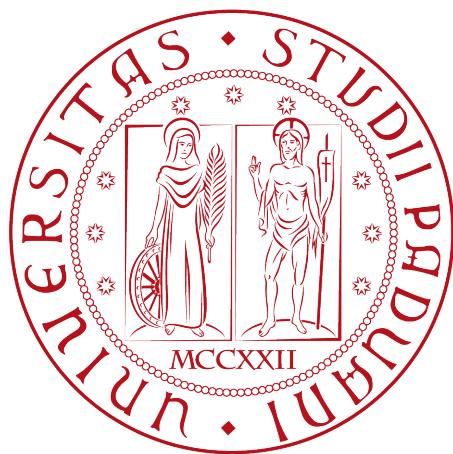


Università degli Studi di Padova

DIPARTIMENTO DI MATEMATICA "TULLIO
LEVI-CIVITA"

CORSO DI LAUREA IN INFORMATICA



**Soluzioni digitali nell'ambito Industria 4.0:
AWMS di AzzurroDigitale**

Tesi di laurea triennale

Relatore

Prof. Tullio Vardanega

Laureando

Luca Stocco

Text
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetuer adipiscing elit.

— Oscar Wilde

Dedicato a ...

Sommario

Organizzazione del testo

Il secondo capitolo descrive ...

Il terzo capitolo approfondisce ...

Il quarto capitolo approfondisce ...

Riguardo la stesura del testo, relativamente al documento sono state adottate le seguenti convenzioni tipografiche:

- gli acronimi, le abbreviazioni e i termini ambigui o di uso non comune menzionati vengono definiti nel glossario, situato alla fine del presente documento;
- per la prima occorrenza dei termini riportati nel glossario viene utilizzata la seguente nomenclatura: *parola^[gl]*;
- i termini in lingua straniera o facenti parti del gergo tecnico sono evidenziati con il carattere *corsivo*.

“Then you better start swimmin’ or you’ll sink like a stone
For the times they are a-changin’ ”

— Bob Dylan

Ringraziamenti

i ringraziamenti li scriverò dopo la stesura del resto del documento

Padova, 18 Dicembre 2019

Luca Stocco

Indice

1	Contesto Aziendale	2
1.1	L'azienda	2
1.1.1	Obiettivi e valori	3
1.1.2	Modello di business	3
1.1.3	Prodotti e <i>spin-off</i>	4
1.2	Organizzazione interna	4
1.3	Processi Aziendali	5
2	Obiettivi dello stage	9
2.1	Lo stage nella strategia aziendale	9
2.1.1	Vantaggi Aziendali	9
2.1.2	Presentazione dei progetti	9
2.1.3	Aspettative aziendali	9
2.2	Vincoli	10
2.2.1	Vincoli temporali	10
2.2.2	Vincoli metodologici	11
2.2.3	Vincoli tecnologici	12
2.3	Aspettative personali	12
3	Descrizione dello stage	14
3.1	Introduzione ai progetti	14
3.1.1	DigitalSnapshot	14
3.1.2	AWMS	14
3.2	<i>Stack</i> tecnologico	14
3.2.1	CakePHP	14
3.2.2	PHPUnit	14
3.2.3	MySQL e PostgreSQL	14
3.2.4	AngularJS e Angular2+	15
3.2.5	Jenkins	15
3.2.6	Redis e Docker	15
3.3	Integrazione delle tecnologie utilizzate	15
3.4	Pianificazione	15
3.5	Analisi dei requisiti	15
3.6	Progettazione	15
3.6.1	Progettazione basi di dati	15
3.6.2	Progettazione API	15
3.6.3	Progettazione interfacce utente	16

3.7	Sviluppo	16
3.7.1	Ambiente di sviluppo	16
3.7.2	Implementazione basi di dati	16
3.7.3	Implementazione moduli di stampa	16
3.7.4	Implementazione cruscotti delle analisi	16
3.8	Verifica	16
3.8.1	Analisi statica	16
3.8.2	Analisi dinamica	16
3.9	Validazione	17
4	Valutazione retrospettiva	18
4.1	Bilancio degli obiettivi raggiunti	18
4.2	Conoscenze e competenze acquisite	18
4.3	Valutazione personale	18

Elenco delle figure

1.1	Punti focali della storia di AzzurroDigitale.	2
1.2	Innovation Network di AzzurroDigitale.	3
1.3	Rappresentazione del <i>framework</i> Scrum.	7
1.4	Rappresentazione del <i>digitalization factory loop</i>	8
2.1	Concetti di <i>Workforce Management</i>	9
2.2	Rischi di pianificazione nell'attività di codifica.	11
2.3	Test Driven Development.	12
2.4	Le molte sfaccettature delle start-up.	13

Elenco delle tabelle

Capitolo 1

Contesto Aziendale

1.1 L’azienda

AzzurroDigitale è una start-up nata nel 2014, dall’idea di tre giovani padovani, Carlo Pasqualetto, Jacopo Pertile e Antonio Fornari, con l’intento di assistere le aziende nel miglioramento e nella digitalizzazione dei propri processi interni.

Inizialmente, AzzurroDigitale si rivolgeva ad un pubblico formato da piccole e medie imprese, fornendo loro consulenze di strategie aziendali, formazione del personale sugli strumenti digitali da utilizzare e piccoli software su misura.

Il salto di qualità avviene nel 2016, quando AzzurroDigitale partecipa ad una competizione organizzata dal colosso svedese degli elettrodomestici Electrolux, per sviluppare un progetto di pianificazione intelligente della forza lavoro.

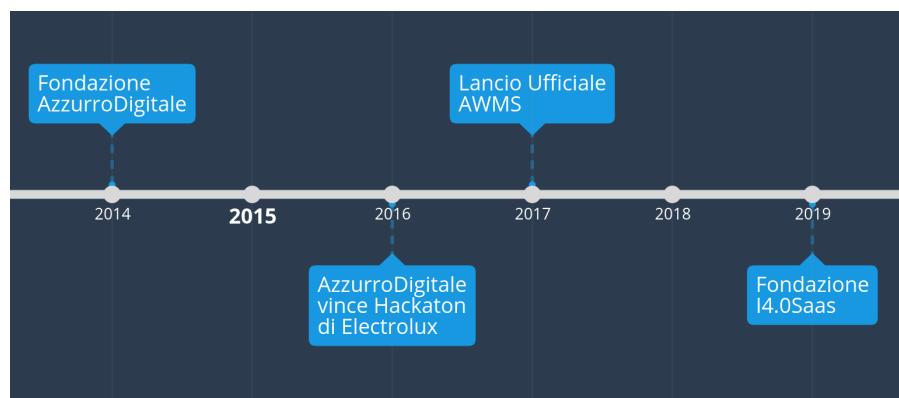


Figura 1.1: Punti focali della storia di AzzurroDigitale.

La vittoria di questa competizione, ha portato alla nascita del progetto AWMS, prodotto di punta di AzzurroDigitale.

Vista la grossa richiesta di AWMS da parte di importanti aziende nazionali ed internazionali, nel 2019 i tre soci decidono di dare vita ad **I4.0SaaS**, uno *spin-off* di AzzurroDigitale, che a partire dal 2020 si occuperà esclusivamente della gestione e dello sviluppo del progetto AWMS.

1.1.1 Obiettivi e valori

AzzurroDigitale è una start-up in forte crescita, che ambisce ad entrare con le proprie soluzioni nelle realtà delle maggiori aziende manifatturiere mondiali.

La sua ascesa nel mondo dell'*Industria 4.0* e della *digital transformation* è frutto dei solidi principi sui quali l'azienda è fondata.

La filosofia aziendale di AzzurroDigitale infatti, pone in rilievo la **Persona** e le **Idee**: questo consente ad ogni dipendente di essere allo stesso livello, nonostante le differenze di mansione e di anzianità lavorativa.

Un altro pilastro fondante di AzzurroDigitale è il concetto di **Squadra**: non è raro infatti, che vengano effettuate delle sessioni di *brainstorming* tra tutto il personale per trovare idee innovative o soluzioni a problematiche riscontrate nei vari progetti.

1.1.2 Modello di business

Il modello di business principale di AzzurroDigitale si orienta fondamentalmente sulla *digital transformation* delle aziende. In questo frangente, nello specifico, AzzurroDigitale opera in due settori:

- **Gestione della forza lavoro:** ovvero la pianificazione ottimale delle risorse umane all'interno di un reparto produttivo;
- **Digitalizzazione dei processi aziendali:** ovvero la trasposizione in maniera automatica e digitale di tutte le attività di un processo che in precedenza venivano effettuate manualmente o in maniera non automatizzata, così da migliorare l'efficienza del processo stesso.



Figura 1.2: Innovation Network di AzzurroDigitale.

Fonte: Azzurrodigitale.com

Lavorando a stretto contatto con l’ambiente universitario, AzzurroDigitale organizza anche laboratori didattici interattivi, nei quali gli studenti si troveranno ad affrontare alcune delle sfide del mondo lavorativo, proposte da aziende partner.

1.1.3 Prodotti e *spin-off*

I prodotti realizzati da AzzurroDigitale riguardano, come accennato, il settore manifatturiero e la gestione della forza lavoro. Sin dalla sua nascita infatti, AzzurroDigitale ha offerto ai propri clienti, software su misura per il monitoraggio e per il miglioramento dei processi legati al reparto di produzione.

Tra questi, è bene citare *Digital Cockpit*: una *web-app* sviluppata in collaborazione con Safilo Group, azienda tra i leader mondiali nella produzione di occhiali.

Si tratta di un’applicazione che monitora i macchinari del reparto produzione e ne registra tutti i parametri di lavoro, fornendo così un cruscotto informativo completo sull’efficienza giornaliera del macchinario, oltre alle tempistiche di lavoro, ai dettagli del prodotto in fase di lavorazione e ai tempi morti del macchinario stesso.

Aumentando il numero di clienti, AzzurroDigitale ha cominciato a sviluppare anche software non legati al singolo cliente, rimanendo sempre nell’ambito della *digital transformation*:

- **AWMS:** *Advanced Workforce Management System* è una soluzione software che, tramite algoritmi di *machine learning*, si occupa di pianificare in maniera ottimale la forza lavoro all’interno di uno stabilimento produttivo, tenendo conto di assenze inaspettate, livello di esperienza dell’operatore in una determinata mansione e certificazioni possedute da quest’ultimo.
Si tratta del prodotto di punta di AzzurroDigitale ed attualmente figurano tra i suoi utilizzatori, aziende rinomate come Electrolux, Safilo Group, Zoppas Industries, Stiga e Ferrari;
- **DigitalSnapshots:** Software sviluppato in collaborazione con Electrolux, ha lo scopo di monitorare lo stato di avanzamento dei progetti all’interno dei vari stabilimenti, fornendo così una panoramica sulle risorse impegnate e/o mancanti nei singoli progetti, la percentuale di avanzamento del progetto stesso, ed il peso in termini di importanza che quel progetto ha all’interno dello stabilimento.

Spin-off

Come accennato ad inizio capitolo, nel corso del 2019 è nata **I4.0Saas**, ovvero un distaccamento di AzzurroDigitale che a partire dal 2020 andrà ad occuparsi della vendita, della gestione e dello sviluppo del software AWMS.

1.2 Organizzazione interna

Come descritto in precedenza, AzzurroDigitale crede fortemente nel capitale umano e nello spirito di squadra. Per questo motivo, all’interno di essa non esiste una netta gerarchia del personale: ogni dipendente è considerato alla pari, ed ogni idea o proposta viene discussa e valutata senza pregiudizio.

Tuttavia, il personale può essere suddiviso in base alle competenze e alla propria mansione all'interno dell'azienda. Possiamo quindi trovare i seguenti reparti:

- ***Development***

Questo reparto ha il compito di sviluppare il prodotto, definendo ed implementando tutte le caratteristiche accordate con il cliente, sia a livello logico (*back-end*) che a livello visuale (*front-end*). Fa parte di questo reparto anche la figura del designer, che ha il compito di definire l'interfaccia utente alla quale poi gli sviluppatori dovranno far riferimento;

- ***Consulting***

Questo è un reparto chiave per il modello di business di AzzurroDigitale. È formato da consulenti che hanno lo scopo di analizzare i processi aziendali dei clienti, individuare le inefficienze e proporre delle soluzioni o delle strategie affinché venga massimizzata l'efficienza dello stabilimento. Inoltre, svolgono il ruolo di analista funzionale, che si pone tra il cliente e il team di sviluppo, così da facilitare l'implementazione delle funzionalità richieste;

- ***Human Resources e Formation***

I membri del reparto delle risorse umane hanno un duplice compito in azienda: in primis, si occupano di contattare, valutare ed eventualmente inserire nuovi innesti nei vari reparti. Inoltre, si dedicano alla preparazione di eventi sulla formazione del personale;

- ***Amministrazione, Finanza e Controllo***

Questo reparto si occupa della parte economica dell'azienda, gestendo il personale, le spese e i ricavi, verificando inoltre il corretto andamento di tutti i reparti.

1.3 Processi Aziendali

Un'adeguata organizzazione interna è fondamentale per raggiungere gli obiettivi e per offrire ai clienti dei servizi adeguati. Pertanto è richiesta la coordinazione tra tutti i reparti, in modo da raggiungere lo scopo aziendale comune.

Comunicazione

Le comunicazioni interne all'azienda e con i clienti, avvengono prevalentemente tramite e-mail aziendale, così da rendere i contenuti più tracciabili.

Per le comunicazioni più informali ed immediate, invece, si utilizzano software di messaggistica istantanea, quali *Slack*, utilizzato soprattutto nel reparto di sviluppo in quanto permette la creazione di canali di comunicazione specifici per ogni progetto, e *Telegram*, per le comunicazioni generali.

Gestione di progetto

Per la gestione del progetto, l'azienda si avvale di molteplici strumenti, a seconda delle diverse fasi ed esigenze:

- **Microsoft Office:** Per tutta la documentazione, dalle offerte al tracciamento dei requisiti, passando per la manualistica, viene utilizzata la suite Office di Microsoft;
- **Asana:** Questa applicazione viene utilizzata dal *Project Manager* per l'amministrazione della pianificazione. Essa permette infatti di coordinare le risorse, gestire i task e creare i diagrammi di Gantt, a supporto di uno specifico progetto;
- **Time Report:** Si tratta di un software sviluppato internamente, viene utilizzato per organizzare e tenere traccia delle ore svolte dai singoli dipendenti per ogni commessa a loro assegnata. Grazie alla sua integrazione con un *bot* di *Telegram*, viene utilizzato anche per la segnalazione rapida delle assenze o dei giorni di ferie;
- **Google Calendar:** Questo servizio viene utilizzato per indicare gli impegni di ogni dipendente, in modo da avere una panoramica sulla disponibilità di risorse umane. In aggiunta, viene utilizzato anche per la prenotazione della sala riunioni.

Sviluppo

La metodologia di sviluppo adottata nell'azienda riguarda il **modello Agile** i cui principi sono riassunti nel Manifesto Agile¹. Nello specifico, viene seguito il *framework* Scrum, sintetizzato in figura 1.3. Questa metodologia prevede di suddividere il progetto in più fasi, dette Sprint. L'obiettivo di ogni Sprint, chiamato Sprint Goal, è quello di portare un prodotto non finito, ma potenzialmente completo e funzionante, secondo gli avanzamento pianificati per il singolo ciclo. Il susseguirsi di questi cicli di durata fissa, nel mio caso di due settimane, porta incrementi al prodotto fino a che questo non soddisfi tutti i requisiti delineati. Il *framework* Scrum è caratterizzato da una serie di attività prestabilite:

- **Product Backlog:** ovvero una lista di tutte le attività, funzionalità e requisiti del prodotto;
- **Sprint Planning:** si tratta di una riunione svolta all'inizio di ogni Sprint, ed ha lo scopo di definire gli obiettivi da raggiungere (*Sprint Goal*) e di pianificare le modalità di come portarli a termine (*Sprint Backlog*);
- **Daily Scrum:** riunione giornaliera in cui il team di sviluppo si aggiorna su cosa è stato fatto il giorno precedente, cosa verrà fatto nelle successive ore lavorative ed eventuali difficoltà affrontate. Lo scopo principale del Daily Scrum è semplificare la collaborazione e l'allineamento del lavoro, e risolvere eventuali problemi di avanzamento in maniera tempestiva;
- **Sprint Review:** Alla fine dello Sprint si tiene l'incontro di Sprint Review per ispezionare l'incremento e adattare, se necessario, il Product Backlog. Durante la riunione di Sprint Review il Team di Sviluppo e gli *stakeholder* collaborano su ciò che è stato fatto durante lo Sprint. In conformità a questo e dei cambiamenti al Product Backlog fatti durante lo Sprint, i partecipanti

¹Manifesto Agile. URL: <http://agilemanifesto.org/iso/it/>

collaborano sulle prossime cose che potrebbero esser fatte. Si tratta di un incontro informale e la presentazione dell'incremento apportato al prodotto ha lo scopo di suscitare commenti e promuovere la collaborazione;

- **Sprint Retrospective:** La Sprint Retrospective è l'occasione per il Team Scrum per ispezionare se stesso e creare un piano di miglioramento da attuare durante il prossimo Sprint.

SCRUM FRAMEWORK

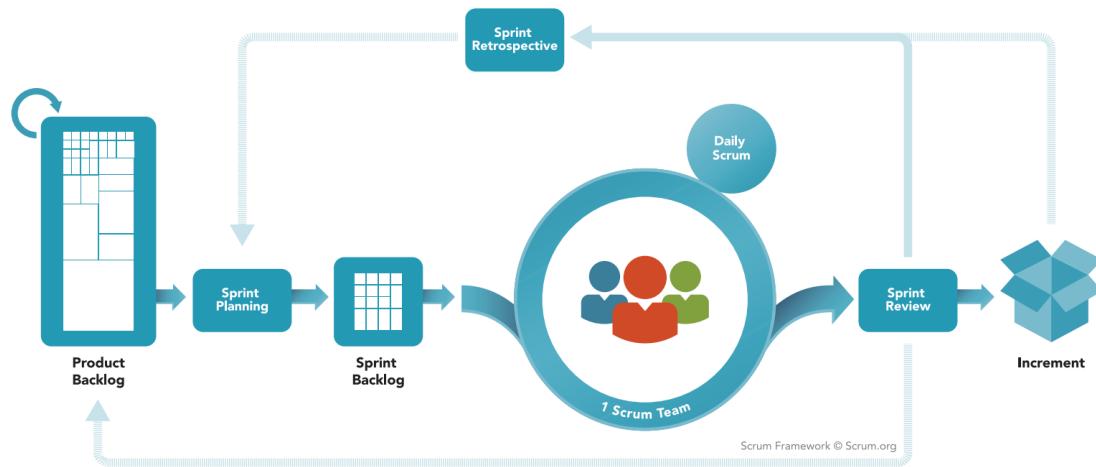


Figura 1.3: Rappresentazione del *framework* Scrum.

Fonte: [Scrum.org](https://www.scrum.org/)

AzzurroDigitale ha deciso di adottare la metodologia agile per lo sviluppo software in quanto permette all'azienda di essere molto elastica rispetto ad eventuali cambiamenti dei requisiti iniziali, oltre che a permettere il *deploy* di un prodotto testabile al termine di ogni Sprint, così da avere un *feedback* sul prodotto nel minor tempo possibile ed agire tempestivamente su modifiche o correzioni di errori.

Consulting

A differenza del reparto di sviluppo, il reparto di *consulting* ha adottato un approccio lavorativo originale, studiato e realizzato in collaborazione con il dipartimento di Ingegneria Gestionale dell'Università di Padova, chiamato "***The digitalization factory loop***".

È possibile riassumere questo approccio in tre semplici frasi, ognuna delle quali corrisponde ad una fase del processo, "*Make it Clear, Make it Tangible, Make it Real*". Questo approccio dunque, consiste nello scomporre il processo in 3 fasi distinte e ripeterle fino al raggiungimento dell'obiettivo:

- ***Make it clear:*** in questa fase si definiscono degli obiettivi digitali prioritari cercando di comprendere come la tecnologia può essere utilizzata per il successo aziendale e in che modo è bene indirizzare gli investimenti;

- **Make it Tangible:** dagli obiettivi digitali si passa ai progetti digitali, così da definire in modo tangibile la strategia digitale. In questo step dei team operativi composti da impiegati verranno creati per generare la strategia;
- **Make it Real:** in questa fase i progetti vengono concretamente realizzati attraverso un'implementazione day-by-day e la coordinazione dei team di lavoro con specifiche metodologie di project management.



Figura 1.4: Rappresentazione del *digitalization factory loop*.

Fonte: Azzurrodigitale.com

Capitolo 2

Obiettivi dello stage

2.1 Lo stage nella strategia aziendale

2.1.1 Vantaggi Aziendali

2.1.2 Presentazione dei progetti

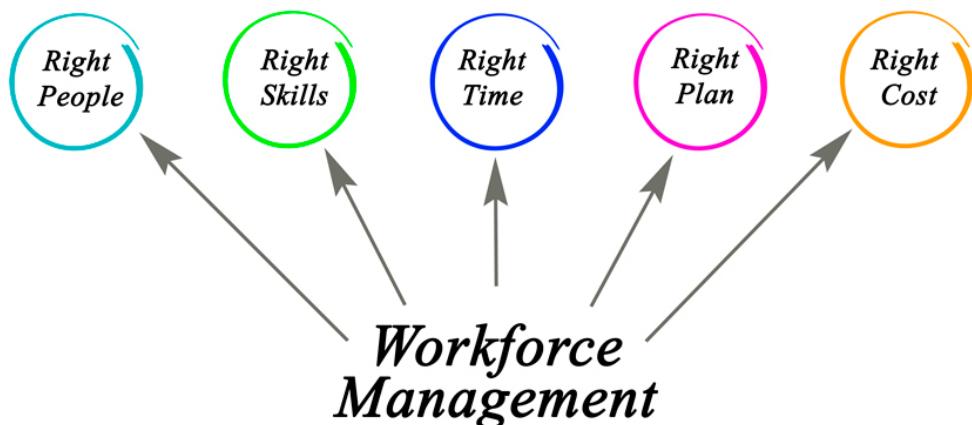


Figura 2.1: Concetti di *Workforce Management*.

Fonte: Replgroup.com

2.1.3 Aspettative aziendali

Presentati i progetti, si è passati alla fase di definizione dei traguardi da raggiungere durante lo stage. Il team di sviluppo ha deciso di suddividere questi obiettivi in due categorie: gli **obiettivi minimi** si riferiscono a dei compiti il cui completamento risulta essere indispensabile per l'avanzamento del progetto, gli **obiettivi opzionali** invece, fanno riferimento a delle caratteristiche del prodotto di importanza minore e quindi il loro soddisfacimento non è stato considerato obbligatorio. Di seguito, il riepilogo degli obiettivi che mi sono stati assegnati, ripartiti tra i vari progetti.

DigitalSnapshots

Obiettivi Minimi

- Ristrutturazione della base di dati MySQL e della parte Model di CakePHP;
- Realizzazione moduli API e logica;
- Creazione interfaccia utente del cruscotto delle analisi;
- Stesura della documentazione su quanto realizzato.

Obiettivi Opzionali

- Realizzazione di un modulo *wizard* per la configurazione rapida del prodotto;
- Implementazione di una gerarchia di utenti, con livelli di privilegi differenti.

AWMS

Obiettivi Minimi

- Implementazione dei dati necessari nel database PostgreSQL e nella parte Model di CakePHP;
- Realizzazione moduli API e logica;
- Creazione interfaccia utente per la selezione della tipologia e delle opzioni di stampa;
- Stesura della documentazione su quanto realizzato.

Obiettivi Opzionali

- Realizzazione di un modulo per la configurazione dei ruoli degli utenti;
- Implementazione di un algoritmo per la pianificazione intelligente della forza lavoro a disposizione.

2.2 Vincoli

2.2.1 Vincoli temporali

La durata complessiva dell'attività di stage è stata di 304 ore, distribuite, in accordo con il tutor aziendale, nell'arco di 8 settimane, ognuna delle quali aveva un monte orario di circa 40 ore.

L'orario lavorativo stabilito corrisponde all'orario di lavoro aziendale: dal Lunedì al Venerdì, dalle ore 9:00 alle 18:00.

Oltre a questo vincolo del monte orario, mi sono trovato a toccare con mano la pianificazione Scrum: all'inizio di ogni Sprint, infatti, ho pianificato le attività da portare a termine entro le successive due settimane, durata di ogni singolo Sprint.// Il progetto **DigitalSnapshots** inoltre, aveva una scadenza di consegna al cliente che combaciava con la fine del secondo Sprint, per cui il ritmo lavorativo è stato abbastanza elevato per non eccedere tale data.

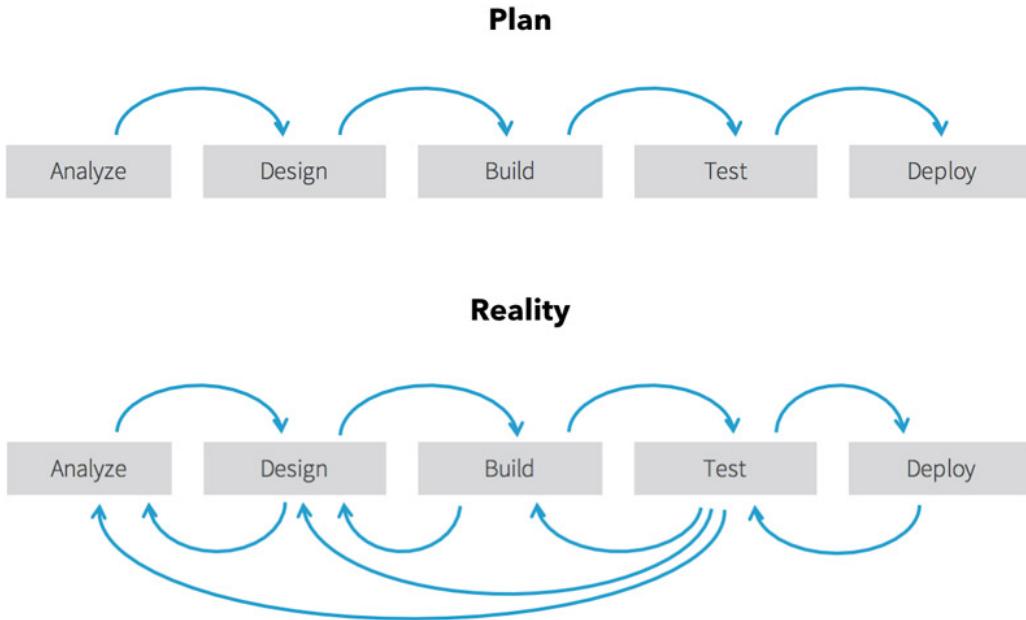


Figura 2.2: Rischi di pianificazione nell'attività di codifica.

Fonte: Devbridge.com

2.2.2 Vincoli metodologici

Al mio arrivo in azienda, il progetto già presentava un'architettura e una metodologia di lavoro consolidate. Data la mia poca esperienza con il *framework* Scrum, in accordo unanime tra tutto il team, abbiamo deciso di mantenere la durata degli Sprint pari a due settimane lavorative, ma di inserire a metà di questo lasso di tempo una riunione che aveva la funzione di monitorare l'andamento dello sviluppo e di rilevarne eventuali criticità. I *meeting* di *Sprint Review* erano spesso presenziati anche dal comparto tecnico o dalle persone di riferimento delle aziende *stakeholder*, così da avere un *feedback* su quanto fatto finora pressoché istantaneo. A questi inoltre, si aggiunge la politica aziendale del *Monday Meeting*, ovvero una assemblea, effettuata ogni due Lunedì, nel corso del quale si aggiornano i colleghi sull'andamento dei progetti in corso. Nonostante avessi carta bianca sulla modalità di sviluppo del codice, mi sono posto dei vincoli da rispettare, affinchè l'attività risultasse il più efficiente ed efficace possibile.

Innanzitutto, ho scelto di seguire un approccio di sviluppo differente da quello classico, ovvero il *TDD*. Acronimo di *Test Driven Development*, consiste nel rovesciare il normale metodo di programmazione, in cui prima si codifica e poi si effettuano i test, obbligando così lo sviluppatore a scrivere il codice in base ai test che sono stati realizzati in precedenza. In secondo luogo, ho configurato, tramite il *framework* Jenkins, una *pipeline* per la *continuous integration* che eseguisse in maniera automatica i test precedentemente codificati. Infine adottato il *framework* **Swagger.io** per la documentazione delle chiamate *API*.

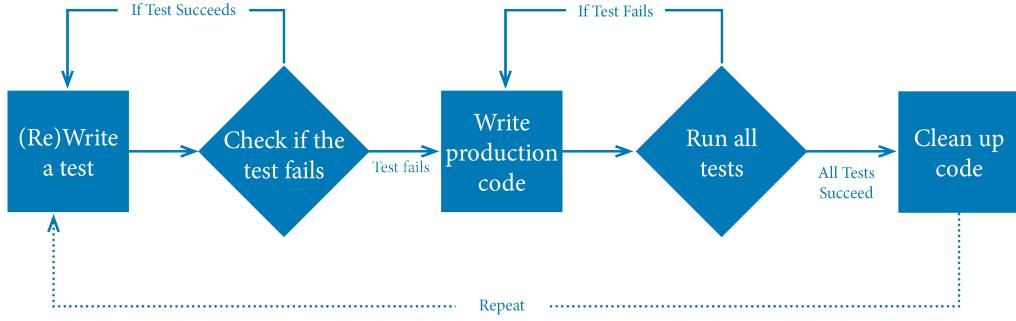


Figura 2.3: Test Driven Development.

Fonte: Andplus.com

2.2.3 Vincoli tecnologici

Per la realizzazione dei due progetti di stage, ho utilizzato due *stack* tecnologici molto simili, ma per certi aspetti radicalmente differenti.

Il progetto **AWMS** si basa su tecnologie ampiamente utilizzate in azienda:

- **PostgreSQL**: database relazionale, compatibile con il paradigma SQL, che consente all’utente di immagazzinare dati anche in formato Json, rendendo di fatto il contenuto delle tabelle molto più dinamico;
- **CakePHP**: *framework* che consente lo sviluppo rapido di applicazioni web con architettura MVC. Grazie alla sua funzione di *ORM*, permette di effettuare operazioni sulle tabelle trattando quest’ultime come oggetti derivanti dal paradigma *OOP*;
- **Angular2+**: *framework* per lo sviluppo di applicazioni web *single-page*.

DigitalSnapshots invece si differenzia da AWMS in quanto sostituisce **MySQL** a *PostgreSQL* e **AngularJS** ad *Angular2+*.

Questa differenza di comparto tecnico è giustificata dal fatto che, mentre AWMS verrà seguito da AzzurroDigitale (nello specifico, da **I4.0SaaS** dal 2020) per tutto il suo ciclo di vita, **DigitalSnapshots** avrà un destino differente: le fasi di progettazione e sviluppo sono a carico di AzzurroDigitale, mentre la fase di manutenzione del codice sarà eseguita dal reparto tecnico di Electrolux, committente del progetto. Dai vincoli metodologici personali, deriva l’utilizzo dei *framework* *Jenkins*, per l’implementazione della *continuous integration*, e *PHPUnit* e *Jasmine* per l’esecuzione automatica dei test d’unità ed integrazione, rispettivamente per i linguaggi di programmazione PHP e Typescript.

2.3 Aspettative personali

Durante l’ultimo anno del mio percorso accademico, ho avuto l’opportunità di partecipare a *Stage-IT*, un evento organizzato da Assindustria Venetocentro in collaborazione con l’Università di Padova, con lo scopo di fornire un punto di

contatto tra gli studenti e le aziende del settore informatico presenti nel territorio. È proprio durante questo incontro che ho conosciuto AzzurroDigitale, e subito sono rimasto intrigato dalla sua dinamicità e propensione all'innovazione, nonché dai progetti ambiziosi e dai valori aziendali nei quali mi identifico.

Le mie aspettative riguardo a questa attività di stage potevano essere riassunte in



Figura 2.4: Le molte sfaccettature delle start-up.

Fonte: Orizzonti.tv

tre punti fondamentali:

- Innanzitutto, vedevo questo tirocinio come un banco di prova su cui testare le conoscenze acquisite durante il percorso universitario e la mia capacità di apprendimento di tecnologie a me perlopiù sconosciute;
 - In secondo luogo, ero smanioso di collaborare con aziende dal marchio rinomato, come Electrolux e Safilo.
 - Infine, ma non per questo meno importante, desideravo imparare il *way of working* da persone con esperienza nel settore, perchè credo che conoscere gli strumenti e saperli utilizzare al meglio sia fondamentale per uno sviluppatore, specie se inesperto.

Capitolo 3

Descrizione dello stage

Breve introduzione al capitolo

3.1 Introduzione ai progetti

breve introduzione

3.1.1 DigitalSnapshot

- descrizione
- architettura
- obiettivi

3.1.2 AWMS

- descrizione
- architettura
- obiettivi

3.2 Stack tecnologico

3.2.1 CakePHP

framework che facilita la creazione di applicazioni web

3.2.2 PHPUnit

framework per testare codice php

3.2.3 MySQL e PostgreSQL

descrizione dei database utilizzati

3.2.4 AngularJS e Angular2+

framework per realizzazione della parte front-end

3.2.5 Jenkins

framework per continuous integration

3.2.6 Redis e Docker

descrizione applicazioni ed utilizzo

3.3 Integrazione delle tecnologie utilizzate

descrizione di come sono stati integrati tra loro i vari framework utilizzati

3.4 Pianificazione

pianificazione in base alle scadenze di progetto, agli sprint programmati e agli impegni accademici personali

3.5 Analisi dei requisiti

- descrizione di come sono stati stilati i requisiti
- classificazione dei requisiti
- definizione dei requisiti

3.6 Progettazione

descrizione della sezione, se necessaria

3.6.1 Progettazione basi di dati

- importanza di una buona progettazione del db
- modifiche apportate alle basi di dati

3.6.2 Progettazione API

- architettura REST, quindi importanza delle API
- progettazione e descrizione API più significative

3.6.3 Progettazione interfacce utente

- da mockup a GUI
- limitazioni applicative (per natura della webapp => poco responsive e poca accessibilità)

3.7 Sviluppo

3.7.1 Ambiente di sviluppo

- tool utilizzati (phpstorm, postman, DevTools di chrome, jenkins)
- modalità di sviluppo (norme di stesura del codice, TDD, documentazione del codice)
- utilizzo di git e gitflow per lo sviluppo in team

3.7.2 Implementazione basi di dati

- creazione tabelle
- Model, Table, Entity (cakephp)
- Migrations

3.7.3 Implementazione moduli di stampa

- stampa su file .xlsx e/o .pdf
- front-end => dialog con scelta di opzioni di stampa
- back-end => design pattern applicati e principi SOLID

3.7.4 Implementazione cruscotti delle analisi

- importanza dei cruscotti di analisi - implementazione libreria chart.js

3.8 Verifica

3.8.1 Analisi statica

- front-end => ESLint
- back-end => Parallel Lint, CodeSniffer e PHPStan

3.8.2 Analisi dinamica

- creazione dei test prima della codifica (TDD)
- classificazione dei test

- esecuzione automatica dei test d'unità e di integrazione. Test di sistema effettuati manualmente
- framework utilizzati: phpUnit per back-end, karma/jasmine per front-end

3.9 Validazione

bilancio dei requisiti soddisfatti

Capitolo 4

Valutazione retrospettiva

4.1 Bilancio degli obiettivi raggiunti

- tabella che indica gli obiettivi soddisfatti e non soddisfatti
- spiegazione degli obiettivi non soddisfatti
- bilancio degli obiettivi personali

4.2 Conoscenze e competenze acquisite

- competenze tecniche (linguaggi di programmazione, utilizzo dei tool di lavoro)
- competenze progettuali (punti di forza e limiti di alcune soluzioni rispetto ad altre)
- esperienza professionale

4.3 Valutazione personale

- difficile approccio con Angular in quanto javascript/typescript è stato poco trattato durante il corso accademico. Fortunatamente, l'architettura MVC mi era già nota, e questo ha facilitato un po' la comprensione del suo funzionamento
- il corso accademico dovrebbe fornire agli studenti una base sugli strumenti di supporto allo sviluppo più comuni (versionamento, framework di testing, CI/CD)