Università degli Studi dell'Insubria

Facoltà di Scienze MM.FF.NN. Corso di Laurea Triennale in Informatica



Ristutturazione di un sistema di gestione dei contenuti

Relatore: Dott. Ignazio Gallo

Tesi di Laurea di Matteo Franceschi De Marchi Matricola 725083

Anno Accademico 2016-2017



Indice

1	\mathbf{Intr}	oduzio	one	
	1.1	Introd	luzione	
		1.1.1	Il Kirivo Network	
		1.1.2	Gestione delle homepage	
		1.1.3	La gemma cmsdealer	4
		1.1.4	Obbiettivo	
		1.1.5	Obbiettivo secondario	,
2	Met	todolog	gie di sviluppo	ļ
	2.1	Svilup	po agile	,
		2.1.1	TDD	ļ
		2.1.2	Pair Programming	!

Elenco delle figure

Elenco delle tabelle

Introduzione

1.1 Introduzione

Nel periodo di apprendistato in 7Pixel sono stato assegnato al team Iguana, team che si occupa della gestione principalmente front-end dei siti del Kirivo Network

1.1.1 Il Kiriyo Network

Il Kirivo Network (KN) è composto da due siti www.kirivo.it e www.origini.it:

www.kirivo.it è un negozio online che vende prodotti di tutte le categorie. Il marketplace dispone di un offerta di oltre 800.000 articoli in tutte le categorie tra cui elettrodomestici, prodotti per la casa, smartphone e TV, giocattoli, moda e altri.

www.origini.it è una divisione verticale di Kirivo. Il sito è specializzato nella vendita di vini e offre un ampia offerta di prodotti divisi per cantine e regioni. Il sito è online da Novembre 2016.

I siti del Kirivo Network fanno utilizzo di servizi di Back-End comuni che permettono di effettuare acquisti nei due siti utilizzando un unico account ed un unico carrello.

Le applicazioni del kirivo network sono serviti tramite un web server Ruby implementato usando il framework Ruby on Rails chiamato Kiruby

1.1.2 Gestione delle homepage

Le homepage di Origini e Kirivo sono le pagine che, nei rispettivi siti, possono cambiare contenuto più frequentemente. Inoltre scegliere quali prodotti, quali offerte e quali 2 Introduzione

contenuti vanno inseriti in homepage non è compito dei programmatori ma dei *content*, quindi si rivela importante dare la possibilità ai content di fare modifiche, come cambiare un prodotto da mettere tra quelli in evidenza, senza dover passare ogni volta dai programmatori.

Per dare più libertà ai content, il contenuto della homepage, ovvero tutto quello che non è header e footer, non si trova nel server Kiruby ma in pagine Wordpress che i content possono direttamente modificare accedendo alla sezione admin di Wordpress.

Il server Kiruby quando deve visualizzare la home chiede a Wordpress la pagina della home, ne estrae il contenuto e lo renderizza nell'html tra Header e Footer

1.1.3 La gemma cmsdealer

Per visualizzare contenuti dinamici, come ad esempio un Box di 4 vini viene utilizzata una gemma Ruby creata da un collega chiamata *cmsdealer*.

Questa gemma viene usata dal server Kiruby. Questo mentre scansiona la pagina di Wordpress da includere se incontra un tag di nome *cmsdealer* legge l'attributo *type* e in base al valore di questo seleziona il corrispondente template, legge l'ID dei prodotti e stampa l'html del box con i valori dei prodotti selezionati

Esempio: se nella pagina Wordpress Kiruby trova

```
<dynamic type="OriginiListingBox" ids="3422,2345,2872,2209" />
```

allora verrà cercato il template di *originilistingbox.html.erb* e verrà popolato coi valori dei prodotti con gli id specificati nell attributo *ids*.

1.1 Introduzione 3

1.1.4 Obbiettivo

L'obbiettivo del progetto è quello di rendere l'edit delle pagine da parte dei content molto più semplice e flessibile, facendo in modo che i contenuti delle homepage possano essere editati visualmente e non andando a mettere mano direttamente sul codice html.

Per farlo i content dovranno interagire con un interfaccia grafica web che permette la modifica delle informazioni necessarie e di poter spostare e copiare componenti della home con un click o con un drag and drop.

1.1.5 Obbiettivo secondario

Obbiettivo secondario del progetto e di rendere il sito più manutenibile.

La criticità del sistema è che contiene codice duplicato nella gemma CmsDealer, in Kiruby e nei widget di Wordpress.

Per risolvere il problema sono state create le *RenderdPricesAPI* che restituiscono frammenti di html renderizzato per varie componenti della home.

In questo modo il codice del template resta solamente in Kiruby e esponendo le API questo viene usato sia dai Widget di Wordpress sia dalla gemma CmsDealer

2

Metodologie di sviluppo

2.1 Sviluppo agile

In 7Pixel si sviluppo utilizzando metodologie agili, il software viene sviuppato iterativamente, nuove feature e aggiornamenti vengono pubblicati quotidianamente.

2.1.1 TDD

Una tecnica rigorosamente usata in azienda è il TDD Test Driven Development ovvero, prima di aggiungere una qualsiasi nuova funzionalità si scrive un test che passa solo se quella funzionalità fosse implementata.

Dopodichè si cerca nel modo più veloce e semplice possibile di fare passare il test Una volta passato il test si fa del refactoring per rendere il codice più leggibile e soprattutto manutenibile

2.1.2 Pair Programming

Tutti i lavori effettuati su Kiruby sono sempre stati fatti in Pair Programming con un membro del team

Il Pair Programming si rivela molto efficace, perchè si riescono ad evitare molti errori "di distrazione" che possono costare caro in termini di tempo e soprattutto si ha molto spesso la possibilità di confrontarsi con punti di vista diversi che possono portare ad un analisi più approfondita del problema e a soluzioni migliori

Colophon

La tesi è stata scritta utilizzando il linguaggio LaTeX. Il template grafico è stato sviluppato da Nicola Landro. Il lavoro è stato svolto utilizzando il linguaggio di programmazione Le immagini sono state create appositamente con ... o sono state prese da

Bibliografia

 $[1]\,$ Autore, "Titolo," rivista,vol. 123, no. 19, pp. 463–465, 20
qualcosa.