

Programmazione Web

Programmazione Web

18/02/2019

Introduzione

Link utili

Linguaggi utilizzati

Lato client

Lato server

Strumenti utilizzati

Esercitazioni

Programma del corso

Struttura esame

Test Scritto 40%

Progetto 60%

Presentazione Progetto

Bibliografia

WEB Application: Schema Generale

Transito dell'informazione

Informazioni fondamentali in una Applicazione WEB

19/02/2018 LAB 01

GIT

Version Control Systems

Local Version Control Systems

Central Version Control Systems

Distributed Version Control Systems

Stati GIT

Creazione e Clonazione Repository

Creazione

Clonazione

Branches

Aggiunta Branch Nuovo

Cambio del Branch

Aggiunta file

Conferma versione

Modifica dell'ultimo messaggio

Modifica di più commit

Unione di due versioni

Ottenerne nuove modifiche dal server

Controllare se ci sono nuove modifiche dal server

Inviare le modifiche al server

GitLab

Generare una chiave SSH

- Fornire key pubblica a GitLab
- Fornire le proprie informazioni a GitLab
 - Autenticarsi globalmente
 - Autenticarsi solo sulla Git Directory corrente

25/02/2019

Introduzione ai Sistemi Distribuiti

- Sistemi distribuiti: Definizione
- Obiettivi sistemi distribuiti
 - Condivisione delle risorse
 - Trasparenza della distribuzione
 - Apertura verso espansione dei servizi
 - Scalabilità
 - Fault Tolerance
 - Implicazioni dei sistemi distribuiti
 - Cluster di calcolo
 - Distributed Computing as an Utility

Introduzione alle socket

- Sockets: Definizione
- Composizione socket
- In JAVA:

26/02/2019 - Lab

- Disattivare proxy https in gitlab
- Versioni
- Package
- Creazione del progetto con maven

04/03/2019

Visualizzazione pagine web

- Storicamente
- Come funziona?
- Elemento HTML
- Attributi HTML
- Commenti HTML
- Principalmente
- Intestazioni
- Tipi di carattere
 - Caratteri speciali
- Liste
- Elementi di formattazione
- Meta Dati
- Link interni(ed esterni)
- Form
- Script e Style
- Standard da utilizzare
- Validatore
- HTML DOM
- Utilizzo

CSS

Sintassi

- Cascading
- Tipi di elemento
 - Per gestire un elemento all'interno di un elemento
 - Gestire più di un elemento
- Pseudo Selettori
- Colori
- Larghezze e percentuali
- Composizione di un Box
 - Testo: Font
 - Testo: Spacing
- Layout delle pagine
 - Mobile First Pages

05/03/2019-Laboratorio

- Nuove feature HTML5
 - Drag and drop
 - Geolocation
 - Web Worker
 - Bootstrap

11/03/2019

- Web Architectures
- Architetture multi-tier
 - Versione di base
 - Web Browser
 - Web Server
 - HTML
 - URI e URL
 - URL o URN?
 - mailto: URI(URL)
 - HTTP
 - Messaggio di request:
 - HTTP e HTTPS
 - Certificati HTTPS: Tipi
 - Validità

- Web Arch: Estensioni
 - CGI
 - Application Server
- Architetture multi-tier
- Network e architetture distribuite
 - SOA
 - Web Services
 - Cloud Computing

12/03/2019- Laboratorio

25/03/2019

- Cookies e Sessioni:
 - Session state information
 - Cookies
 - Servlet Cookies API
 - Ottenere i cookies

[Aggiungere un cookie](#)

Session Management

[Accedere ai dati di sessione](#)

[Metodi HttpSession](#)

[Scadenza Sessioni](#)

[Cookie di terze parti](#)

[Cookies: rischi](#)

[Soluzioni](#)

[URL Rewriting: Servlet](#)

Request Dispatcher

[Metodi](#)

[Passare i dati](#)

Session tracking remoto e locale

Filtri

[Schema di funzionamento](#)

[Filtro in ingresso](#)

[Filtro in uscita](#)

[Schema logico](#)

[Ipotesi di utilizzo](#)

26/03/2019 - Laboratorio

Sessioni

[Come gestirle?](#)

[URL rewriting](#)

[Hidden form fields](#)

[J2EE](#)

Cookies

[Nelle servlet](#)

[Metodi principali](#)

[Aggiungere un cookie ad una response](#)

01/04/2019

Listener

Database nelle App Web

[Tipi di database](#)

[Database SQL](#)

[Database NoSQL](#)

[Schemi dinamici](#)

[Varietà dei dati](#)

[Cluster ad alta Availability](#)

[Open Source](#)

[Non dipendenza da SQL](#)

[Tipi di NoSQL](#)

[Key-Value data model](#)

[Column Oriented](#)

[Document Oriented](#)

[Graph Database](#)

[Problemi NoSQL](#)

[JDBC](#)

[Architettura](#)

Microsoft CLI ODBC

Transaction

Schema classi Java

Step di uso per DB

Apache Derby

02/04/2019 - Laboratorio

08/04/2019

Java Server Pages JSP

Differenze con servlet

Di solito si usa un'unione delle due!

Ciclo di vita JSP

Inizializzazione e Finalizzazione

Inizializzazione

Finalizzazione

Elementi

Oggetti impliciti

Thread Safety

Protip

09/04/2019 - Lab

29/04/2019 - Lab

30/04/2019

JavaBeans, JSP e MVC

Architettura a tre tier

Vantaggi

Pattern di Design

Il Pattern MVC

Progettualmente

In pratica

nelle App WEB

Tipi di utilizzo JSP

JavaBeans

Come utilizzarli

Attributi

usando netbeans

getProperty e setProperty

Come Funziona il modello MVC con JSP

06/05/2019

JSTL

Custom TAGS

Lavorare con JSTL

Librerie standard JSTL

JSTL: Linguaggio di Espressione

Tag fondamentale c out

Accedere ai dati con JSTL Expression Language

Accedere ad altri dati

Operatori logici

Controllo esistenza variabile

Salvataggio dati

Eliminazione dati

Controllo di flusso JSTL

13/05/2019

Problema della lingua

Encoding

Formattazione data e valuta

Problema dei contenuti da database

Resource Boundle

Esempio

Come fare dunque?

Esempio implementativo

Affinare l'implementazione

Menu Flag

14/05/2019 - Laboratorio

20/05/2019

Javascript

Peculiarità

Numeri

Stringhe

Null e undefined

Booleani

variabili

Operatori

Strutture di controllo

Circuiti logici in corto circuito

Oggetti

Funzioni

Array

Custom Objects

Esempi particolari

21/05/2019 - Lab

27/05/2019

QR Codici

Utilizzo

Nelle servlet

Ads

XLS

Excel: copiatura

OpenXLS

POI

03/06/2019

Operatore + in JS

AJAX

Come funziona

In sostanza

04/06/2019 - Lab

Sistema di triangolarizzazione

18/02/2019

Introduzione

L'obiettivo del corso è avere un contenuto Web **scalabile e accessibile da chiunque**.

Link utili

- [Sito corso](#)
 - [Canale Telegram](#)
 - [Gruppo Telegram](#)
-

Linguaggi utilizzati

Lato client

- JS
- HTML
- CSS
- Framework(Bootstrap)

Lato server

- Database
 - Java Servlet
-

Strumenti utilizzati

- Netbeans/IntelliJ
- Tomcat/GlassFish (Server Side)
- Database Relazionale
 - Derby
 - PostgreSQL
 - MySQL
- GIT e *Version Control*
 - Strumento **importante** per la gestione concorrente tra più persone di un progetto.

Esercitazioni

- Martedì 14:30-16:30 Dispari aula **b106**
- Venerdì 13:30-15:30 Pari aula **b106**

Uso di Linux: Consigliato, problemi di amministrazione su Windows.

Programma del corso

- Cenni su reti
 - Uso di socket, protocolli di comunicazione base come **HTTP**, etc etc
- Architetture software per App Web
 - **HTML, CSS, JS, JSON e XML** ;
 - Programmazione **JAVA** e cenni di Programmazione **Concorrente**.
- Pattern di progettazione del software
 - Chi fa cosa all'interno della mia applicazione? Avremo *libertà di scelta* per ciò che serve nella nostra applicazione, dovrà comunque seguire delle regole basi.

Struttura esame

Test Scritto 40%

- Domande a crocette e alcune domande aperte.
- **Uso di parziali:** Aprile e Giugno, accettato solo con ≥ 18 . Il voto **NON** deve necessariamente essere positivo per presentare il **progetto**.

Progetto 60%

- Progetto di *Gruppo* ;
- Parte
 - pubblica con
 1. *Ricerca delle informazioni*;
 2. **Autenticazione** dei *dispositivi/utenti* ;
 3. Possibilità di social/**feedback**.
 - privata con
 1. **Amministrazione/Zona amministrativa**;
 2. Accesso **Gestore**.
 - Generazione **automatica documenti**
 - Generazione di file
 1. **PDF**
 2. **Excel**
 3. **JSON/XML**

Scaricabili dall'utente.

- Avente informazioni **pseudo reali** presi dal web.

L'applicazione deve essere **simil-vendibile**, cioè devo avere una app completa che mi permette di essere venduta. Il progetto **varia in base alle persone che ci lavorano**.

Nº Persone	Descrizione
2 a 4	<i>Normale richiesta .</i>
5 a 6	<i>Come 2 a 4 + Internazionalità del sito web stesso.</i>

Gruppi da **2 a 6 Persone** .

Presentazione Progetto

Valutazione in base a

1. **Compatibilità device;**
2. **presentazione effettuata;**
3. **struttura a lato server.**

La presentazione può essere fatta da **tutti**, ma se ci sono assenti devono **ripresentare successivamente** da soli.

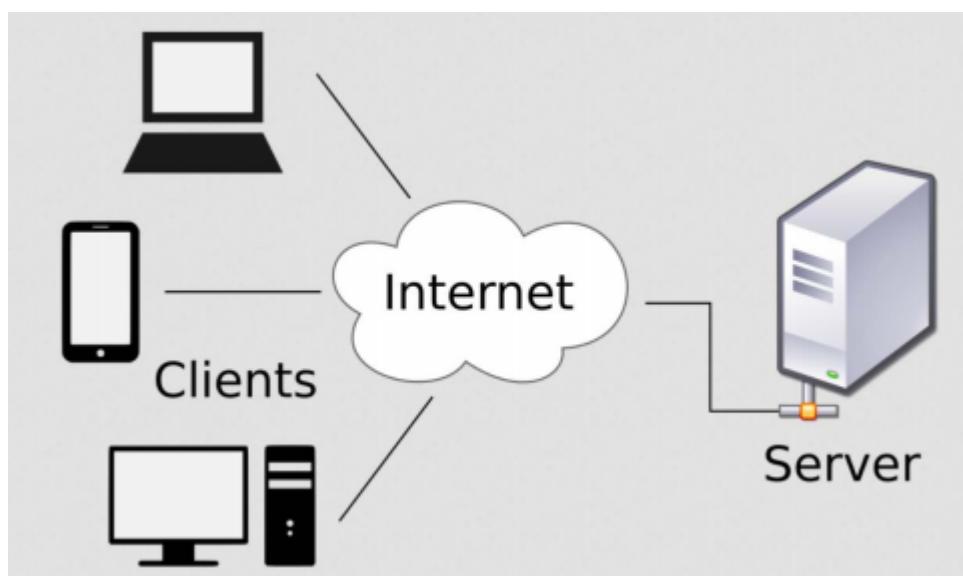
Bibliografia

#

Troppo vasta, ci sono **tanti libri e tanti argomenti** estratti da essi.

WEB Application: Schema Generale

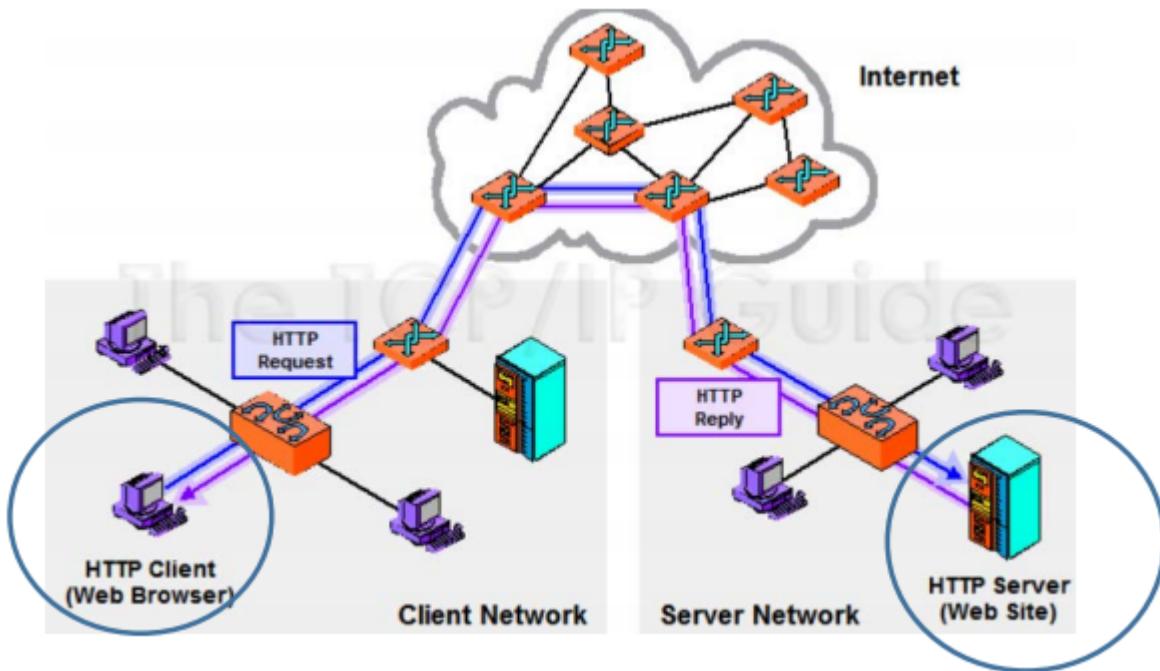
#



Bisogna fornire **sicurezza**, Servizi **real time** ed evitare **Leak di informazioni**. L'applicazione non deve creare problemi a terzi. Sul lato **Server** ci sono informazioni *personal* che non devono uscire dal server web stesso. Gli utenti tendono ad utilizzare la stessa password per più servizi.

Il **furto di informazioni sensibili** è un problema grave, forse il peggiore, per un'azienda.

Transito dell'informazione



Informazione	Intercettabile?	Dati
Non Cifrata	Sì.	In chiaro, leggibili.
Cifrata	Sì.	Illeggibili.

L'informazione, **cifrata o meno**, può essere quasi sempre intercettata. Ovviamente, se cifrata, è meno probabile che venga **decifrata** e che i dati ottenuti vengano utilizzati in modo malevolo.

Informazioni fondamentali in una Applicazione WEB

In un sito web devono esserci, **per legge**:

1. **Informativa sulla privacy** (*Che deve rispettare GDPR*) ;

Obbliga a chi fornisce il servizio di dire **come utilizza i dati** e **come vengono raccolti**.

Devo fornire anche informazioni sui **servizi terzi**. Ad esempio:

- Se utilizzo un Widget con **Google Maps**, nell'informativa della Privacy debbo inserire anche un collegamento all'informativa sulla privacy di **Google Maps**.

2. Partita IVA

Per vedere un quantitativo di informazioni utili in una pagina web **Inspect** → **Network** e ricarico la pagina. Grazie a questo strumento riesco a vedere tutti gli elementi presenti in questa pagina.

19/02/2018 LAB 01

GIT

Controllo di versione: modo per gestire i cambiamenti in un sistema, non necessariamente legati ad un software.

Mentre un modo molto utilizzato è copiare le cartelle del nostro codice, questa è una **cattiva** gestione di versione.

Attraverso **GIT** invece ho un controllo migliore.

Version Control Systems

Creati per avere un modo proprio e funzionale di gestire i cambiamenti.

1. Reversibilità:

Capacità **principale** di un **VCS**, ci permette di ritornare in qualsiasi punto delle nostre versioni salvate. Utile se effettuiamo cambiamenti che modificano drasticamente il funzionamento della nostra versione.

2. Concorrenza:

La concorrenza ci permette di avere **diverse persone che fanno cambiamenti allo stesso progetto**, facilitando il processo dell'integrazione dei cambiamenti nei pezzi di codici alle quali lavorano due o più developers. **Permette una gestione dei conflitti se più persone lavorano allo stesso file.**

3. Annotazione:

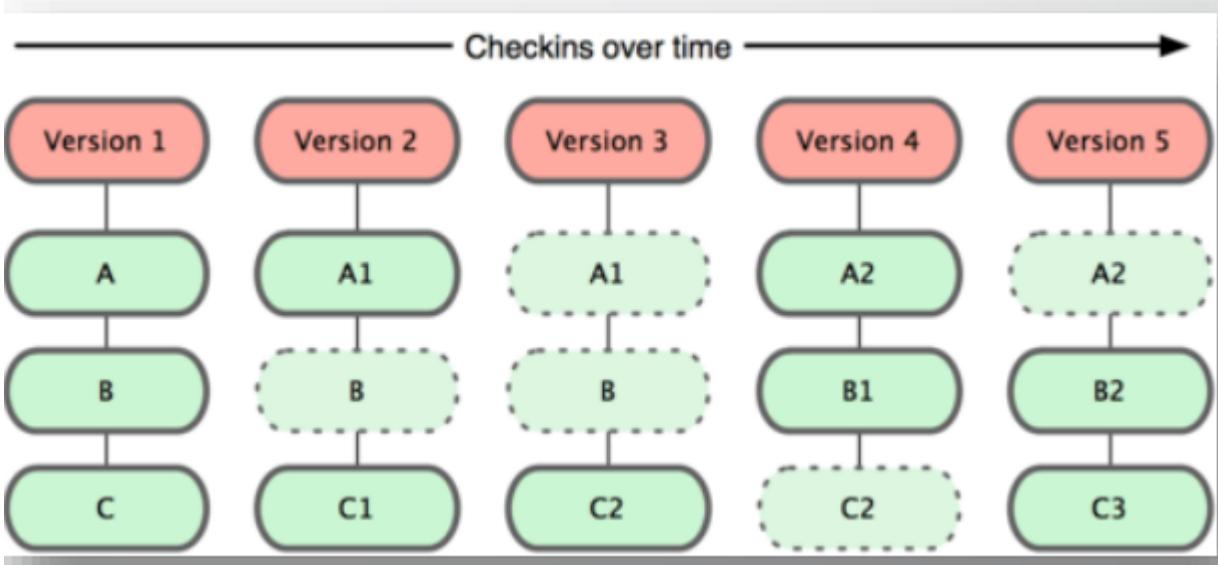
Possibilità di commentare ogni versione e modifica effettuata nel codice.

Local Version Control Systems

Versione "cattiva" della gestione delle versioni. **Copio le cartelle in base alla versione.**

Central Version Control Systems

SVN o sistema a **Subversion** della **Oracle** , dove ho un server centrale e i computer locali fanno una copia del file sul quale lavorano, che poi **inviano al server**.

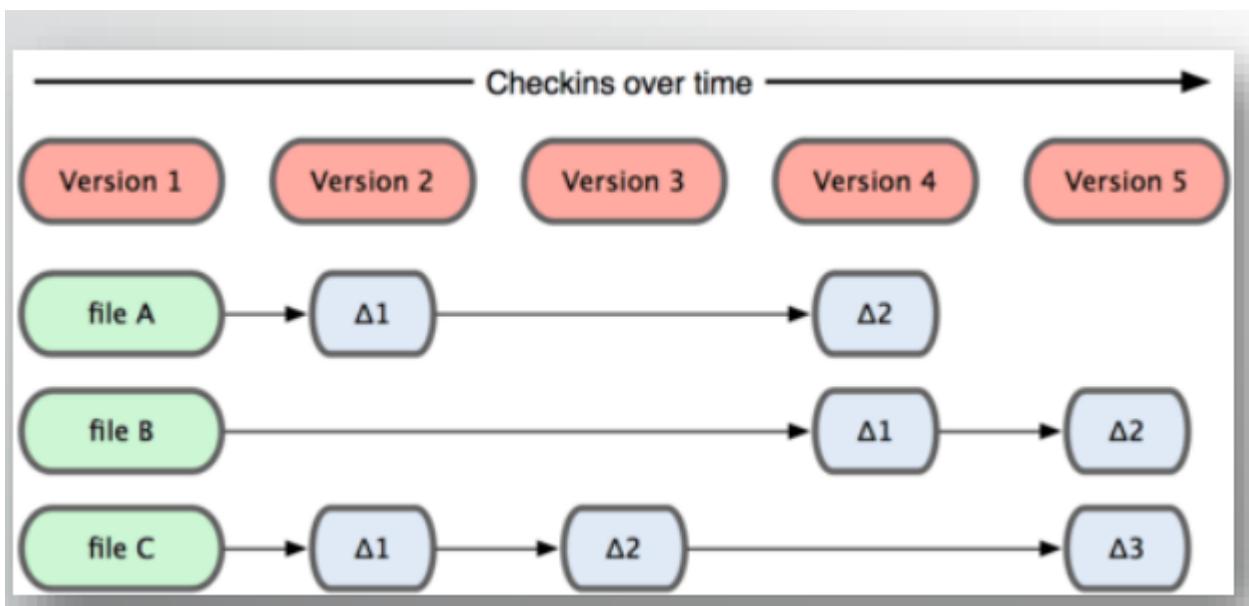


Dettagli

1. Il server farà il merge.
2. L'utente non ha accesso alla repository, ha accesso solo all'ultima versione.
3. L'utente può lavorarci solo se connesso al server.
4. È in rete, quindi tende ad essere più lento di un sistema distribuito.
5. Nel server effettua copie dei file modificati per ogni versione.

Distributed Version Control Systems

GIT è un sistema distribuito, dove, al contrario del CVCS **non ha bisogno** di una continua **connessione al server**, perchè ha una copia identica della repository centrale e può gestire tutte le versioni senza essere collegato.



Dettagli

1. Dopo aver effettuato le modifiche, effettuo **pull request** o **push** diretto.
2. Lavora nei filesystem, non ha bisogno di una connessione al server per lavorare.
3. GIT salva solo i **DELTA** dei file, cioè le **modifiche**, quindi è molto più *leggero e veloce*.

Stati GIT

Modifica i file nella directory, aggiungo uno snapshot dell'area attuale(area di **Staging**) ed effettuo un **COMMIT** nella git Repository.

Working directory: Directory Lavorativa, directory dove ho la mia repository.

Staging Area: Area dove ho effettuato le modifiche, ma non sono ancora confermate

Git Directory: Directory contenente i file di git. Con un **commit**, posso aggiornare questo descrittore e aggiornare anche la working directory .

Creazione e Clonazione Repository

Creazione

```
git init
```

Comando che, nella cartella attuale, mi permette di **inizializzare** un file git per gestire le versioni nella directory attuale.

Clonazione

```
git clone https://link.xyz/miofile.git
```

Mi permette di **clonare** la repository completa, con il file git completo con tutte le modifiche delle versioni salvate.

Branches

Git funziona con un sistema a "rami" dove possiamo avere dei **path di development indipendenti**.

Ogni branch coesiste nella stessa directory, ma hanno storia delle versioni NON in comune.

Questo mi permette di poter modificare un branch senza modificarne gli altri, potendo effettuare modifiche esclusivamente ad una versione/funzione del sistema.

Master: branch di default di git.

L'utilità è la possibilità di fare modifiche senza toccare la versione principale.

Aggiunta Branch Nuovo

```
git branch NOMEDELBRANCHNUOVO
```

esempio:

```
git branch testing
```

Clono il branch **master** e lo chiamo **testing**

Cambio del Branch

```
git checkout NOMEDELBRANCH
```

esempio:

```
git checkout testing
```

Imposto il mio **puntatore HEAD** su quale **BRANCH** spostarmi.

HEAD: Puntatore che punta al branch attuale dove mi trovo.

Aggiunta file

```
git add FILEDAAGGIUNGERE
```

esempio:

```
git add file1.txt file2.jpg ../file3.mov
```

```
git add miofile.txt
```

```
git add *
```

Mi permette di **aggiungere** al commit(versione) attuale i file che voglio. Questi file saranno i file nuovi, i file che ho aggiunto o modificato.

Conferma versione

```
git commit -m "MESSAGGIO"
```

esempio:

```
git commit -m "fix something, doing anything"
```

Ho **creato una versione**, lasciando un messaggio per chi leggerà.

Modifica dell'ultimo messaggio

```
git commit --amend -m "messaggio modificato"
```

Utile se mi sono accorto di aver scritto qualche eresia nel messaggio dell'ultimo commit.

Modifica di più commit

```
git rebase
```

Comando avanzato, [leggi la guida per saperne di più.](#)

Unione di due versioni

```
git merge BRANCH
```

Unisco la versione in **BRANCH** sul branch attuale.

Se voglio copiarle in **master**

```
git checkout master
```

```
git merge NOMEBRANCH
```

Link utile

Ottenere nuove modifiche dal server

```
git pull
```

Vado ad ottenere dal server le **modifiche nel branch attuale** se ce ne sono .

Controllare se ci sono nuove modifiche dal server

```
git fetch
```

```
git status
```

FETCH ci permette di ottenere solo la lista dei **delta** nel **branch attuale** (e non ottiene le modifiche salvandole in locale come [**git pull**](#)).

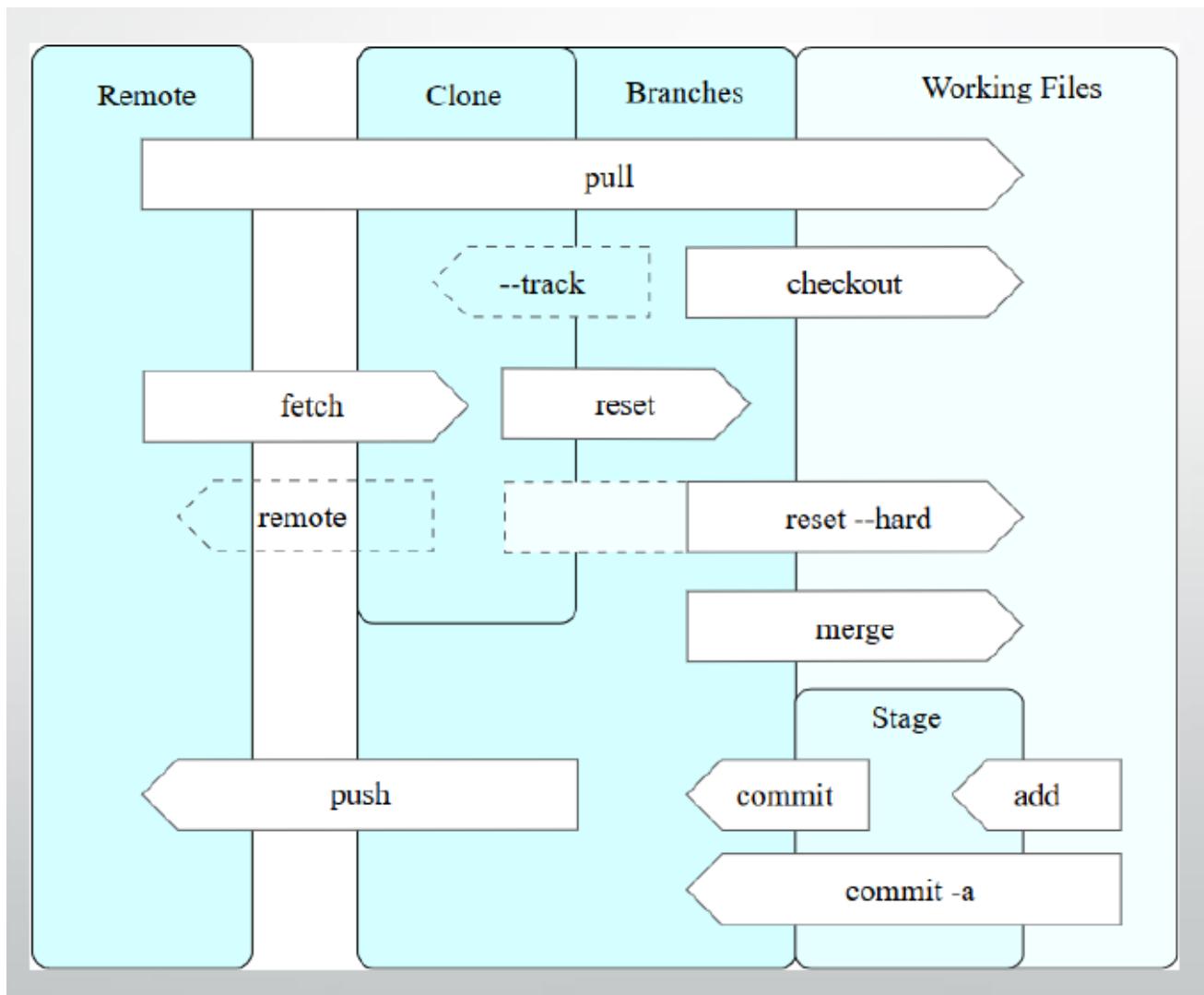
STATUS ci permette di controllare quanto è **avanti** o **indietro** la nostra versione con la versione sul server.

Inviare le modifiche al server

```
git push
```

Invia al server le modifiche e i file modificati che differiscono (**delta**) dalla versione su server.

ATTENZIONE, questo comando funziona solo se siamo **avanti** di modifiche dalla versione sul server. Se la versione sul server è **aggiornata** (più nuova della nostra), cioè ha modifiche che noi non abbiamo, **DEVI** prima ottenere le modifiche e fixare eventuali conflitti.



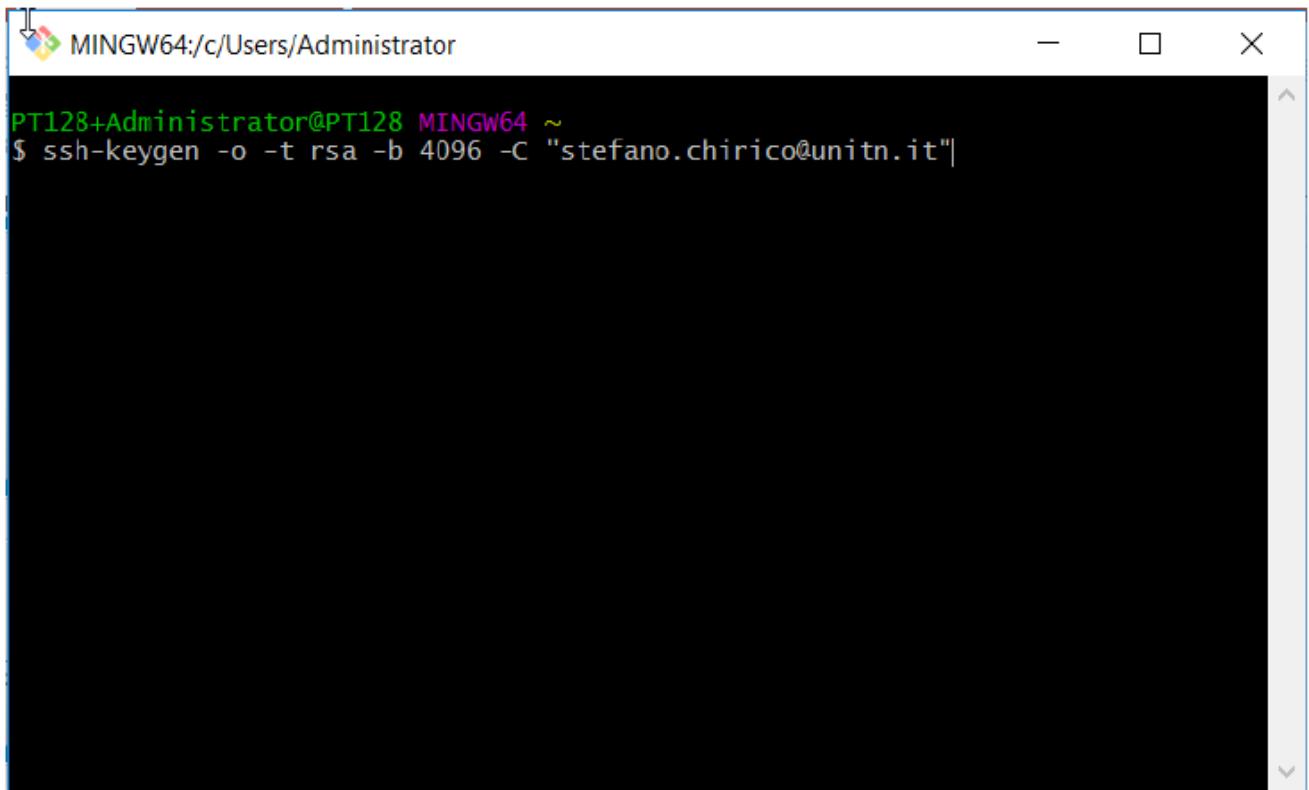
GitLab

Tutorial fornito dal professore.

Per utilizzare gitlab dobbiamo utilizzare una chiave SSH.

Generare una chiave SSH

Dopo aver scaricato GIT



A screenshot of a Windows terminal window titled "MINGW64:/c/Users/Administrator". The command \$ ssh-keygen -o -t rsa -b 4096 -C "stefano.chirico@unitn.it" is being run. The terminal has a dark background and light-colored text.

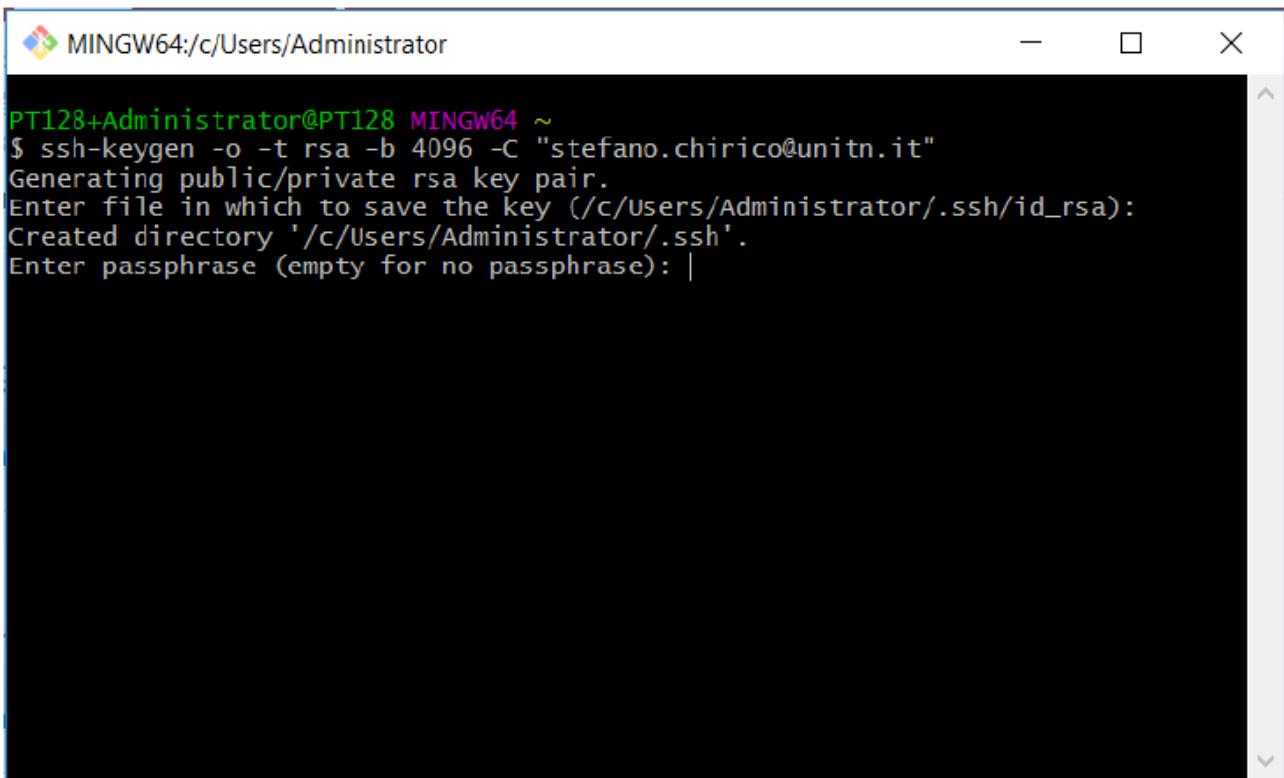
```
PT128+Administrator@PT128 MINGW64 ~
$ ssh-keygen -o -t rsa -b 4096 -C "stefano.chirico@unitn.it"
```

```
ssh-keygen -o -t rsa -b 4096 -C "email@dominio.xyz"
```

Dove

- **-t** è il tipo di cifratura utilizzata (RSA);
- **-b** è il numero di bits con la quale verrà generata;
- **-C** è il commento che daremo per ricordarci a cosa è collegata.

Se non abbiamo un path con delle key ssh, ci chiederà dove metterle. **Lasciamo il percorso base.**



```
PT128+Administrator@PT128 MINGW64 ~
$ ssh-keygen -o -t rsa -b 4096 -C "stefano.chirico@unitn.it"
Generating public/private rsa key pair.
Enter file in which to save the key (/c/Users/Administrator/.ssh/id_rsa):
Created directory '/c/Users/Administrator/.ssh'.
Enter passphrase (empty for no passphrase): |
```

Ci chiede una password per proteggere la key. Per **NON** inserirla basterà dare un invio.

Fornire key pubblica a GitLab

Dentro alla cartella di prima avremmo due file:

1. `id_rsa`
2. `id_rsa.pub`

noi dobbiamo **aprire la key pubblica e fornirla a gitlab**.

ATTENZIONE a fornire a gitlab la chiave **PUBBLICA** e **non** quella privata.

La chiave pubblica è quella con estensione `.pub`

Un modo per copiare la key è con il seguente comando effettuato **nella cartella dove abbiamo la key `id_rsa.pub`** :

```
cat id_rsa.pub | clip
```

dove

1. `cat` legge in uno stream i dati dal file `id_rsa.pub`
2. concatenando il pipeline con `clip` li copio sulla clipboard.

Copio su gitlab la key pubblica in **User Settings** —> **SSH Keys** .

SSH Keys

SSH keys allow you to establish a secure connection between your computer and GitLab.

Add an SSH key

To add an SSH key you need to [generate one](#) or use an [existing key](#).

Key

Paste your public SSH key, which is usually contained in the file '`~/.ssh/id_rsa.pub`' and begins with '`ssh-rsa`'. Don't use your private SSH key.

```
/q2CP5+DcbmtQZzT9l6V371XX/OVGbEx87A1udjzclP  
/ho3wNvvJFvbqY8yFcVxB2sMgRGcf0UUH6ThxkCzbP+fzgtg5et2CzXe0PuOic6GiMnTL5U0wvv  
AkE4/S2HLI2QyoHzkMumfqqjMK7LWxKt  
/ntvh6oHZvs0PjUTfrjC6Hr9n3jhEDfHst7dASLmRaWfxqfbFmzxu0xDyDY8swgBqY1heblLFSYduU  
1KxqYPbYHLi+2CnqPgRnWJS21B6WLFAUenZcWpjPMPHyatQvidbMHByAWXuQtaBn6D3VuBl  
W1N8QBLBrDiPIBaquJuGWug62ALh2ylIS7kcsDEeT8FCvRmV0nCxlp5keQqVo+lcfjHv6Umf04zz  
QprZ/8TYkC62EtCgUyL/BTcOc2Ms3cHRXjT4mY+4NStZdGw14HcDux  
/ElAht72aZD7NcDpz4J3JywmJcNvBrIVq4Tw== stefano.chirico@unitn.it
```

Title

Name your individual key via a title

1

2

Add key

Your SSH keys (0)

There are no SSH keys with access to your account.

Per altre informazioni riporto alle [Slide del professore](#).

Fornire le proprie informazioni a GitLab

Prima di clonare, soprattutto se **ho creato una repository privata** (vedi slide del professore), essendo tale non è accessibile senza una effettiva autenticazione.

Al push, pull o clone ci verrà chiesta un **autenticazione** se la repository è privata.

*Nonostante questo, per effettuare modifiche sul file git **dobbiamo dire chi siamo**. (altrimenti non sa chi ha modificato il file git).*

Autenticarsi globalmente

Posso impostare un **username globale**, cioè per ogni repository:

```
git config --global user.email "mia@email.xyz"  
git config --global user.name "Nome Cognome"
```

Autenticarsi solo sulla Git Directory corrente

Effettuabile solo in una cartella con un **git inizializzato**:

```
git config user.email "mia@email.xyz"
```

```
git config user.name "Nome Cognome"
```

25/02/2019

Introduzione ai Sistemi Distribuiti

Sistema che funziona a livello globale è sicuramente distribuita.

google, facebook etc etc

Essendo arrivati al **limite fisico** dei transistor dei processori, la potenza di calcolo è data da una moltitudine di processori. Oltre tutto posso avere più calcolatori che lavorano sullo stesso processo.

Sistemi distribuiti: Definizione

1. **Da un punto di vista operativo** Un sistema distribuito è un sistema in cui i componenti hardware e/o software, situati in computer collegati in rete, comunicano e coordinano le loro azioni solo passando messaggi.
2. **Da un punto di vista dell'utilizzatore:** Un sistema distribuito è una raccolta di computer indipendenti che appare ai suoi utenti come un unico sistema coerente.

Da notare come l'utilizzatore ha **astrazione** e non vede i diversi server che ci sono dietro.

Il **sistema distribuito** è organizzato con un **middleware**, è esteso a più computer e offre a ciascuna app la stessa interfaccia(**API**)

Perchè faccio ciò? lo faccio per **distribuire il carico**.

Più calcolatori gestiscono più richieste! Evita un **attacco DDoS** (*Denial of Service* distribuito), mi permette di gestire meglio il traffico che arriva al pc.

Alla base uso il **round-robin** in **DNS**: Associa un nome ad un indirizzo IP, quando cerco con **nslookup** ottengo più indirizzi, poichè un singolo nome **dns** ha più server collegati.

Il **middleware** gestisce l'instradazione dei pacchetti sui vari server. Ovviamente dobbiamo avere una **larghezza di banda adeguata e interfacce di rete** che la supportano.

Approfondimento:

VPS: Virtual Private Server, virtualizzazione dentro una singola macchina di un OS a disposizione dell'utente.
Molto più lento di un **barebone** perchè ho multitasking su *x* servizi.

Tre modi:

1. **DNS**: Uso il DNS per bilanciare il traffico;
2. **Hardware**;
3. **Software**: Uso di un middleware per gestire il traffico e indirizzarlo alle macchine.

Può essere usato in diverse modalità, ovviamente uso le più veloci per **real time APP**, mentre posso permettermi un rallentamento **in motori di ricerca** e simili.

Una **rete cellulare** è un **sistema distribuito**: le antenne sono sistemi distribuiti che forniscono il segnale a tutti.

Obiettivi sistemi distribuiti

1. Condivisione di risorse;
2. Trasparenza di distribuzione;
3. Apertura verso espansione dei servizi;
4. **Scalabilità**;
5. Fault Tolerance;
6. Etereogeneità di **HW** e **SW**.

Condivisione delle risorse

L'idea è avere accesso remoto ad una risorsa, per ottimizzare avendo un controllo efficiente (stampanti, archivi...).

Ho diversi motivi per condividere, principalmente risparmio in **costi** (compro una stampante per piano, non faccio una stampante per ogni dipendente). Permette inoltre di gestire la concorrenza.

Si implementano modi a tessera, dove l'utente dopo aver inviato la stampa, quest'ultima inizia solo se l'utente passa una tessera sulla stampante stessa. Utile per loggare chi stampa cosa e per **privacy**.

Questo modello descrive come:

1. Le risorse sono rese disponibili;
2. Le risorse possono essere utilizzate;
3. Fornitore di servizi e utente interagiscono tra loro.

Modelli di condivisione delle risorse:

1. Modello **Client-Server**:
 1. I processi server fanno da gestori delle risorse e offrono servizi;
 2. I client fanno richiesta al server che fornisce i servizi;
 3. Uso di **HTTP**.
2. Modello basato su **oggetti**:
 1. Uso di un sistema ad interfacce tra oggetti o simil oggetti

Trasparenza della distribuzione

Definizione: Un sistema distribuito che è in grado di presentarsi ai suoi utenti ed applicazioni come se fosse solo un singolo sistema si definisce trasparente.

Transparency	Description
Access	Hide differences in data representation and how a resource is accessed
Location	Hide where a resource is located
Migration	Hide that a resource may move to another location
Relocation	Hide that a resource may be moved to another location while in use
Replication	Hide that a resource is replicated
Concurrency	Hide that a resource may be shared by several competitive users
Failure	Hide the failure and recovery of a resource

Ho diversi gradi di trasparenza, devo avere un bilanciamento tra prestazioni e alto grado di trasparenza.

I problemi che possono sorgere sono principalmente se succede qualcosa al datacenter e/o ho da effettuare un aggiornamento. Se ho un sistema bancario, non posso spegnere ed accendere il server! Allo stesso momento, devo **replicare i dati** per evitarne la perdita. Devo offrire **concorrenza e migrazione**, in uso o meno. **L'accesso**, indipendentemente da dove viene fatto, deve essere possibile. Devo avere una gestione delle **rotture** (comprare HW di qualità). Tutto ciò deve essere fatto **senza che l'utente lo sappia**.

Apertura verso espansione dei servizi

Definizione: Un sistema distribuito aperto è un sistema che offre servizi in base a regole standard che descrivono la sintassi e la semantica di tali servizi.

I servizi sono specificati tramite interfacce:

1. **Interface Definition Language (IDL):** acquisizione della sintassi (la semantica è la parte difficile da specificare) ;
2. **Estensibilità:** un DS aperto può essere esteso e migliorato in modo incrementale, es aggiungendo o sostituendo componenti.

Scalabilità

Definizione: Un sistema è scalabile se rimane efficace quando vi è un aumento significativo della quantità di risorse (dati) e del numero di utenti.

La scalabilità indica la capacità di un sistema di gestire un carico futuro crescente.

Può essere:

1. Scalabile in dimensione;
2. Scalabile geograficamente;
3. Scalabile in modo amministrativo.

Problematiche:

1. Scalabilità in dimensione:

Soluzioni centralizzate creano problemi di banda e stabilità se cade il server principale.

Concept	Example
Centralized services	A single server for all users
Centralized data	A single on-line telephone book
Centralized algorithms	Doing routing based on complete information

2. Scalabilità Geografica

1. Comunicazione in LAN Sincrona
2. Comunicazione **inaffidabile** in WAN

3. Scalabilità Amministrativa:

1. Distribuzione su più domini, ho dei conflitti per l'utilizzo delle risorse.

Metodologie:

1. Distribuzione

1. Divido risorsa in più parti e la distribuisco su più server attraverso il sistema.

2. Replica:

1. Replica di un servizio su più server dislocati;
2. Gestione della cache , locale e remota(**proxy server**);
 1. **DNS Caching**: Cerco il DNS, lo cacha in locale dopo averlo ottenuto per le prossime richieste entro tot ore.
3. Aumenta disponibilità e bilanciamento di carico.

3. Nascondere lentezze di comunicazione

Fare attenzione alla **Larghezza e ampiezza di banda!** La **Latenza** conta! Più aumenta la **latenza** e meno banda possiamo utilizzare. **Calcolo Throughput online**.

Fault Tolerance

Tolleranza dei problemi agli **errori/rotture**.

1. Rotture Hardware

2. Database

1. Transaction
 1. Completa
 2. Uso di rollback se incompleta

3. Ridondanza dell'informazione

1. Problema di avere informazioni memorizzate in più zone, ma uguali.

Spesso i cambi nel datacenter avvengono **ogni tre anni**, con controlli effettuati spesso.

Implicazioni dei sistemi distribuiti

1. NON esiste **global clock**

1. Non posso sincronizzare tutte le macchine!
2. Non esiste un sistema di sincronizzazione globale!

2. Comunicazione

1. **Inaffidabile**;
2. **Non protetta**;
3. **Costosa**.

Cluster di calcolo

Sistema di calcolo dove ho **più server** che lavorano ad uno stesso calcolo utilizzando lo stesso stema operativo.

Molto usati per

1. Problemi di ingegneria;
2. Previsione del meteo;
3. Struttura dell'universo;
4. ... e tutti i probemi **computazionalmente complessi!**

Distributed Computing as an Utility

1. **PaaS**: Platform as a Service;
2. **SaaS**: Software as a Service;
3. **IaaS**: Infrastructure as a Service.

Introduzione alle socket

#

Due possibilità di comunicazione:

1. **TCP**
 1. Comunicazione affidabile;
 2. Più lento per gli ACK;
 3. Recupero dagli errori.
2. **UDP**
 1. Non ho controllo errori;
 2. Più efficiente;
 3. Non si pone il problema di perdita dati.

TCP	UDP
Reliable, guaranteed	Unreliable. Instead, prompt delivery of packets.
Connection-oriented	Connectionless
Used in applications that require safety guarantee. (eg. file applications.)	Used in media applications. (eg. video or voice transmissions.)
Flow control, sequencing of packets, error-control.	No flow or sequence control, user must handle these manually.
Uses byte stream as unit of transfer. (stream sockets)	Uses datagrams as unit of transfer. (datagram sockets)
Allows to send multiple packets with a single ACK.	
Allows two-way data exchange, once the connection is established. (full-duplex)	Allows data to be transferred in one direction at once. (half-duplex)
e.g. Telnet uses stream sockets. (everything you write on one side appears exactly in same order on the other side)	e.g. TFTP (trivial file transfer protocol) uses datagram sockets.

Sockets: Definizione

Definizione: Una socket è un meccanismo che consente la comunicazione tra i processi, siano essi programmi in esecuzione sulla stessa macchina o diversi computer connessi in rete.

Più in particolare, le socket Internet forniscono un'interfaccia di programmazione allo stack del protocollo di rete gestito dal sistema operativo. Usando le API, un programma può inizializzare rapidamente un socket e inviare messaggi senza doversi preoccupare di problemi come il framing dei pacchetti o il controllo della trasmissione. Esistono diversi tipi di socket disponibili, ma siamo interessati solo ai socket Internet:

1. **Datagram Sockets (UDP)**
2. **Stream Sockets (TCP)**

Le differenze sono molteplici, ma principalmente per **tolleranza perdite** ≠ 0 si utilizza **TCP**.

Per applicazioni **VoIP** invece utilizzo di UDP, tollero la perdita di trasmissione (**ci** c*me va** si capisce comunque, mentre un trasferimento di un file deve essere impeccabile) e mi sarebbe **costosa** una ritrasmissione continua.

Mentre per i **Stream** devo **aprire e chiudere** la connessione, per un **Datagram** non ce n'è bisogno.

Un server sarà in **listen**, mentre un client invierà (**TCP**).

Composizione socket

Una socket è rivolta in **host** → **DNS** → **Indirizzo IP + Porta**.

Utilizzo **protocollo IP**, con **Porta**, dove quest'ultima sarà > 1023 e ≤ 65535 se ho applicazioni personalizzate, poiché le porte ≤ 1023 sono **porte conosciute e riservate**.

Debbono ovviamente **essere porte non già utilizzate nello stesso IP**.

Esempio di porte standard

<i>Port</i>	<i>Service Name, Alias</i>	<i>Description</i>
1	tcpmux	TCP port service multiplexer
7	echo	Echo server
9	discard	Like /dev/null
13	daytime	System's date/time
20	ftp-data	FTP data port
21	ftp	Main FTP connection
23	telnet	Telnet connection
25	smtp, mail	UNIX mail
37	time, timeserver	Time server
42	nameserver	Name resolution (DNS)
70	gopher	Text/menu information
79	finger	Current users
80	www, http	Web server

In JAVA:

```
import java.net.*;
```

1. Per socket TCP:

1. **Socket** è il socket dalla parte del **client**;
 1. **connect** inizia una sessione **TCP**.
2. **ServerSocket** è il socket dalla parte del **server**.
 1. **bind** dove collego il mio **IP ad una Porta specifica**;
 2. **listen** aspetta per **ricevere** la comunicazione.

2. Mentre per i socket UDP:

1. **DatagramSocket** sia per **client** che per **server**.

Nota che i **byte-stream TCP** combina gli stream consecutivi. La **formattazione** deve essere fatta dall'app.

26/02/2019 - Lab

#

Uso di **OpenJDK**, cambia dall'originale solo la licenza.

What	What to do	Description	What to read
Programming Language	Download and install OpenJDK 11.0.2	OOP Programming Language we will be using	<ol style="list-style-type: none"> 1. Introducing to Java Programming 2. Mkyong 3. Benjamin Winterberg
WEB Applications container	Download and Install Apache Tomcat 9.0.16	A Servlet and Java Server Pages container (an application server)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apache Tomcat 9 Tutorial for Beginners
IDE	Download and install NetBeans IDE 10.0	An Open Source Integrated Development Environment	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apache NetBeans Wiki
Tools	Git 2.20 Apache Maven 3.3.9	Version Control System Dependencies Manager	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pro Git book 2. Apache Maven Project Documentation

Dopo aver installato **Java**, come nelle slide, installare mettere la **JAVAHOME** sul **path** di sistema.

Dopo aver installato **Java**, installo **netbeans**.

Seguo le slide.

Disattivare proxy https in gitlab

```
git config --global --unset https.proxy
```

Versioni

x.y.z

se incremento qualcosa che è una nuova funzione, incremento *x*.

Per altre modifiche minori incremento *y* che non introduca nuova versione

Per modifiche bugfix e simili incremento *z*.

Package

Dominio della azienda al contrario

```
it.unitn.disi.wp.labXX.nomeprogramma
```

Creazione del progetto con maven

Crea progetto → Java Maven

Visualizzazione pagine web

#

1. HTML: Linguaggio descrizione pagina (HyperTextMarkupLanguage)
 1. Sistema di markup, indica la struttura di esso.
 2. Statico, veloce, **ma poco versatile**.
2. CSS: Stile di visualizzazione pagina
3. Browser: Renderizzazione a schermo di pagina HTML in ascii

Da tenere conto i problemi di **disabilità visiva e funzionale**:

1. Evitiamo combinazioni con alto contrasto;
2. Daltonismo;
3. "vecchiaia".

Utilizzo di strumenti come JS con ingrandimento al click.

Un sito lento è poco usato.

HTML5: Tentativo di versatilità del documento html, con sistema di caching(?) supportato.

Storicamente

I browser non rispettavano la definizione dei protocolli, perchè le direttive venivano date successivamente.

Come funziona?

Utilizzo di tag: `<body></body>`

dove:

1. `<body>` è il tag di apertura;
2. `</body>` è il tag di chiusura.

Una pagina HTML deve essere scritta bene, oppure il browser interpreta come vuole.

Elemento HMTL

1. `<p>` è un tag
2. `<p> Contenuto </p>`
3. l'insieme dei due è un **elemento**.

Attributi HTML

`Cose`

href è un attributo.

Commenti HTML

```
<!-- COMMENTO -->
```

Un commento non viene tradotto né visualizzato dal browser.

Principalmente

1. Non è **case sensitive**;
2. Non tutti i tag vengono chiusi una volta aperti;
 1. `
`
3. I TAG sconosciuti vengono ignorati;
4. `CLRF` vengono sostituiti con uno spazio;
- 5.

Diviso in

1. **HEAD**: Informazioni per definire la pagina. Informazioni non renderizzate.
2. **BODY**: Contenuto della pagina.

Intestazioni

```
<h1>...</h1>
```

:

```
<h6>...</h6>
```

più alto è il numero, più è piccolo il titolo.

Tipi di carattere

- 1 carattere normale
- 2 `carattere Bold`
- 3 `<i>Carattere Italic</i>`
- 4 `<TT>Carattere Teletype</TT>`

e varie combinazioni di essi.

Caratteri speciali

- < si scrive `<`
- > si scrive `>`
- & si scrive `&`

Devo rispettare le codifiche! è leggibile ovunque così.

Liste

1. Ordinate

```
1  <ol>
2      <li>uno</li>
3      <li>due</li>
4  </ol>
```

2. Non ordinate

```
1  <ul>
2      <li>uno</li>
3      <li>due</li>
4  </ul>
```

3. Definite

```
1  <dl>
2      <dt> SGML <dd> Standard Generalized Markup Language
3      <dt> HTML<dd> Hypertext Markup Language
4      <dt> XML <dd> Extensible Markup Language
5  </dl>
```

Sto fornendo come "pallini", SGML,HTML e XML.

Elementi di formattazione

```
<P><BR><BLOCKQUOTE><PRE><HR>
```

1. **<P>** : Paragrafo, tiene la formattazione.
2. **
** Break, va a capo.
3. **<BLOCKQUOTE>** : Blocco quotato, simil citazione, indentato.
4. **<PRE>** : Contiene codice, formattazione forzata.
5. **<HR>** : Linea orizzontale.

Meta Dati

```
<meta ...>
```

Inserite nello HEAD, ci permettono di indicizzare il tutto.

```
1  <meta Name="author" Content="Alessandro Borghese">
2  <meta Name=" keywords" Content="Cucina d'Osteria">
3  <base HREF="URL">
```

Importante non **abusare di questa funzione** o il motore di ricerca indicizzerà male(o non lo farà proprio) il nostro sito.

Link interni(ed esterni)

Interni:

```
1 <a href="#altro">cose</a>
2 :
3 :
4 <a name="altro">Ecco le cose</a>
```

il primo è **cliccabile**, il secondo è un riferimento.

Mentre i link **esterni** sono come quelli visti prima.

```
1 <a href="URL">Link</a>
```

Form

Fornisco all'utente la possibilità di inviare informazioni al server.

```
1 <FORM method="POST" action="/cgi-bin/elabora">
2 Scrivi il tuo nome
3 <Input type="text" size="25" maxlength="15" name="a">
4 <Input type="submit" value="spedisci">
5 <Input type="reset" value="annulla">
6 <Input type="radio" name="colore" value="rosso">Rosso
7 <Input type="radio" name="colore" value="argento" checked>Argento
8 Fai la tua scelta:
9 <Input type="checkbox" name="tipo" value="auto" checked>Auto
10 <Input type="checkbox" name="tipo" value="bus">Bus
11 <Input type="checkbox" name="tipo" value="camion">Camion
12 <Select name="colore">
13 <option>Rosso
14 <option selected>Argento
15 </select>
16
17 </FORM>
```

1. **Form** è la definizione del form stesso.
 1. **method** spiega come spedire i dati, cioè con uso di operazioni **CRUD**.
 2. **action** spiega dove spedirli;
 3. **enctype** spiega il **MIME** usato per spedire i dati;
2. **Input** è un campo di input
 1. **type** spiega che tipo di input è;
 1. **text** è testo;
 2. **submit** è il tasto che invia i dati;
 3. **reset** è il tasto che elimina tutti i dati inseriti nel form.
 4. **Radio** è una lista definita da **name**, dove avrà un solo output restituito(posso selezionare solo uno dei due). **Value** in questo caso è il valore che fornisco quando seleziono uno dei due.
 1. **checked** definisce quale è selezionato di base.

5. `checkbox` è una lista definita da `name` dove avrà uno o più output restituiti.(Posso selezionare più di uno). `Value` definisce quale di questi sono stati selezionati.
 1. `checked` definisce quale è selezionato di base.
6. `name` definisce l'oggetto/gli oggetti che stiamo settando.
2. `value` è il testo mostrato all'utente sul `button` o il valore di ritorno.
3. `Select` crea un menù a tendina, con il relativo `name` di definizione.
4. `option` definisce una opzione del menù a tendina, con il relativo `value` .
 1. `selected` è l'opzione settata di base.

L'output sarà `nome=valore`

Script e Style

Posso avere esecuzione di codice **JS** sul browser, con `<script>...</script>`

mentre posso avere lo stile della pagina con `<style>...</style>` senza necessariamente utilizzare un file CSS.(Va incluso nell'`<HEAD></HEAD>`)

```

1 <HTML>
2   <HEAD>
3     <STYLE TYPE="text/css">
4       h1 {color:red}
5       p {font-size:18}
6     </STYLE>
7   </HEAD>
8 </HTML>

```

Lo stile va per **livelli**, cioè viene eseguito con priorità quello dei tag:

`<p style="...">`

ha **meno** priorità quello di pagina:

`<style>...</style>`

e ha ancora **meno** priorità quello esterno(in un file CSS) collegabile inserendo nell'`<HEAD></HEAD>` il seguente :

`<link rel="stylesheet" type="text/css" href="PATH/AL/CSS.css" >`

Script di esempio da inserire

```

1 <script type="text/javascript" language="javascript">
2 <!--
3 function ciao() {
4 alert("hello world")
5 }
6 //-->
7 </script>

```

*È buona norma inserire il tag script in **fondo pagina**, ciò permette di caricare tutta la pagina prima che si carichino li script, che di norma sono più pesanti dei tag HTML statici .*

Standard da utilizzare

```
1  <!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.01//EN" "http://www.w3.org/TR/html4/strict.dtd">
```

Spiega al browser quale standard utilizzare. **Non è un tag.**

Validatore

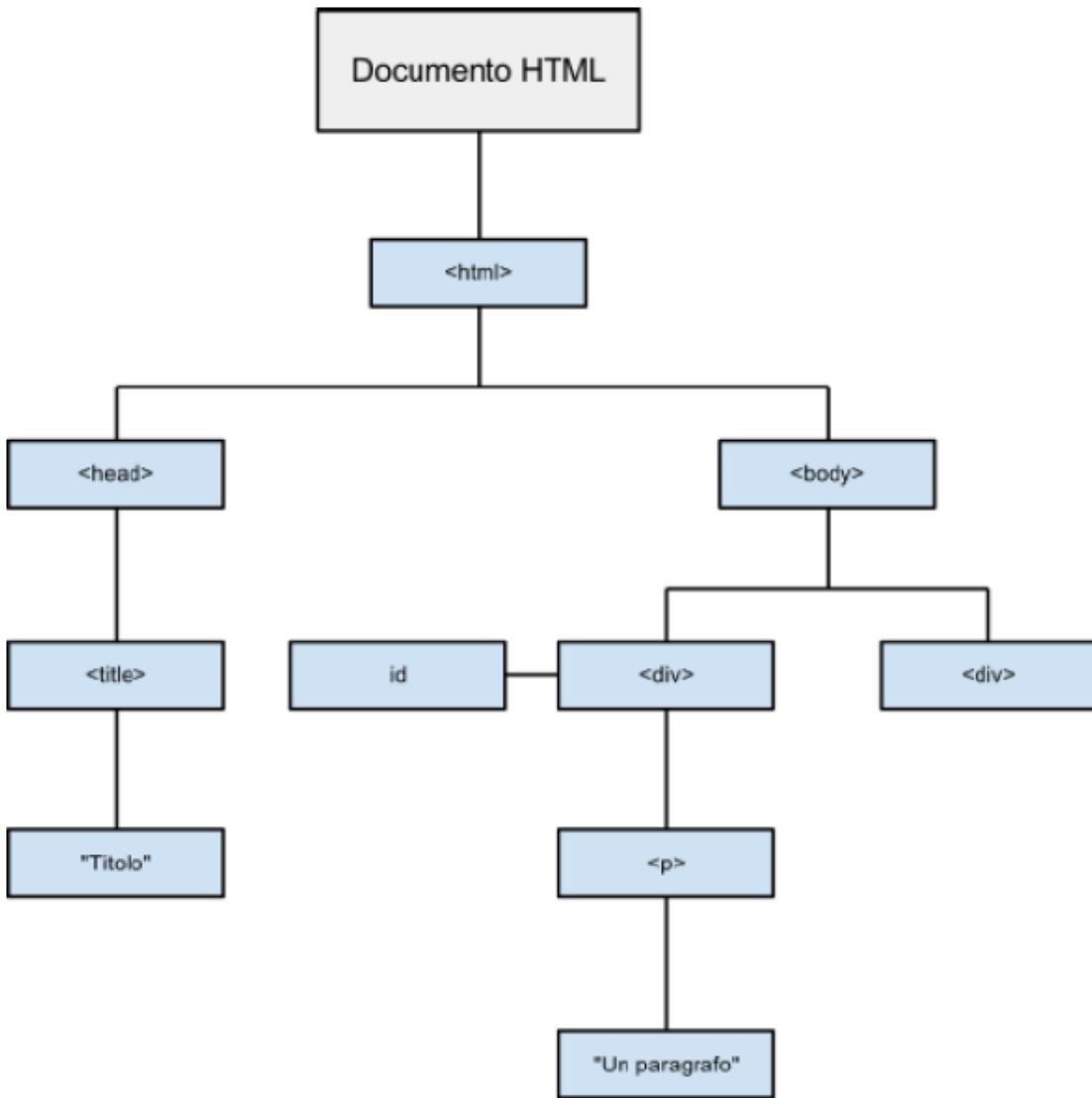
Controlla che il codice sia corretto. [Qui.](#)

HTML DOM

Dom è un Document Object Model.

Document Object Model: Rappresento un documento HTML come oggetti, annidati uno dentro l'altro, come i TAG HTML.

Struttura di esempio :



Ogni oggetto(quindi tag) in DOM ha:

1. **Proprietà:** Caratteristica, ad esempio, nome.

1. `n.innerHTML` - restituisce tutto ciò che è contenuto in n;
2. `n.nodeName` - restituisce il nome di n;
3. `n.nodeValue` - restituisce il valore id n;
4. `n.parentNode` - restituisce il nodo padre di n;
5. `n.childNodes` - restituisce l'elenco di nodi figli diretti di n;
6. `n.attributes` - restituisce l'elenco degli attributi di n.

2. **Metodi:** Meccanismo per modificare/interagire una proprietà del nodo stesso.

1. `n.getElementById(id)` - restituisce l'elemento con uno specifico id;
2. `n.getElementsByTagName(name)` - restituisce l'elenco di tutti gli elementi del tipo indicato tra parentesi e contenuti nel nodo n;
3. `n.appendChild(node)` - inserisce il figlio indicato tra parentesi come figlio di n;
4. `n.removeChild(node)` - elimina il nodo figlio di n indicato tra parentesi.

Utilizzo

```
1 document.getElementById("primo").innerHTML="<h3>Cambio contenuto</h3>" ;
```

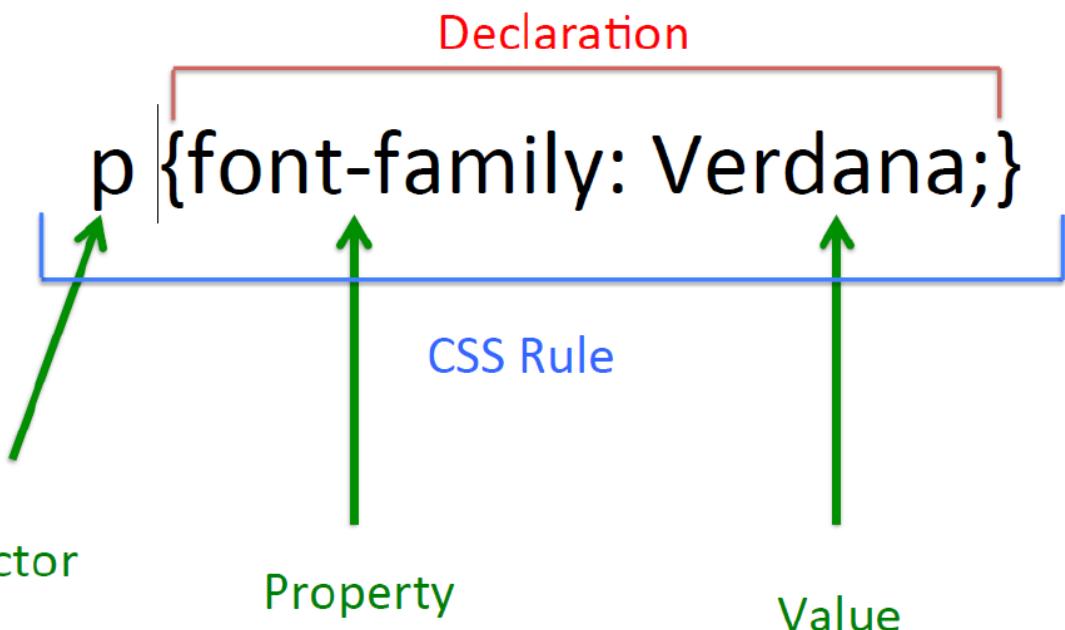
Cambio contenuto dell'elemento con ID "primo" e lo metto con ciò scritto dentro a innerHTML.

CSS

CSS sta per Cascading Style Sheet.

Descrivo lo stile della pagina da utilizzare.

Sintassi



Cascading

Cascading indica il modo in cui vengono risolti i conflitti in caso di conflitti:

1. Inline style (**highest** priority);
2. Internal style sheet (second priority);
3. External style sheet (third priority);
4. Web browser default (only if not defined elsewhere).

Se più stili in conflitto sono definiti nel foglio samestyle, verrà applicato solo quello finale.

```
1 p {  
2   color: red;  
3   font-style: italic;  
4   text-align: center;  
5 }
```

Gli spazi sono **ignorati**, come gli acapo.

Tipi di elemento

1. Selector:

```
1  p{  
2      color:yellow;  
3  }
```

Modifico **tutti** i tag che hanno quel tag specifico. (in questo caso `<p>`)

2. ID:

```
1  #primo{  
2      color:yellow;  
3  }
```

Modifico **tutti** i tag che hanno quell'ID. (in questo caso `<taggenerico id="primo">`)

3. Class:

```
1  .nomeclasse{  
2      color:yellow;  
3  }
```

Modifico **tutti** i tag che hanno quella classe.

(in questo caso `<taggenerico class="nomeclasse">`)

È possibile specificare una classe che funziona solo per il determinato tag:

```
1  h1.nomeclasse{  
2      color:yellow;  
3  }
```

funzionerà solo in `<h1 class="nomeclasse"></h1>`

Mentre

```
1  .nomeclasse h1 {  
2      color:yellow;  
3  }
```

funzionerà solo nei tag `h1` dentro ad un tag con classe `nomeclasse`

```
1  <div class="nomeclasse">  
2      <h1>  
3          Ciao!  
4      </h1>  
5  </div>
```

Per gestire un elemento all'interno di un elemento

```
1 div h1{  
2     color: yellow;  
3 }
```

Come nell'esempio delle classi, il funzionamento è lo stesso.

h1 dentro div.

```
1 <div>  
2     <h1>  
3         Ciao!  
4     </h1>  
5 </div>
```

Gestire più di un elemento

```
1 h2,h1 {  
2     color:yellow;  
3 }
```

Pseudo Selettori

1. **hover** : se ci passa sopra con il mouse

```
1 h1:hover {  
2     color:yellow;  
3 }
```

2. **link** : se è un link

```
1 a:link {  
2     color:yellow;  
3 }
```

3. **visited** : se è un link ed è già stato visitato

```
1 a:visited {  
2     color:yellow;  
3 }
```

Lista completa

Colori

sono definiti in diversi modi:

1. per Nome: **color:yellow;**
2. per Valore Esadecimale: **color:#FF0000 ;**
3. per valore RGB(RedGreenBlue): **color: rgb(255,0,0);**
4. per valore HSL: **color: hsl(0,100%,100%);**

Ricordiamo che per nome sono molto limitati:

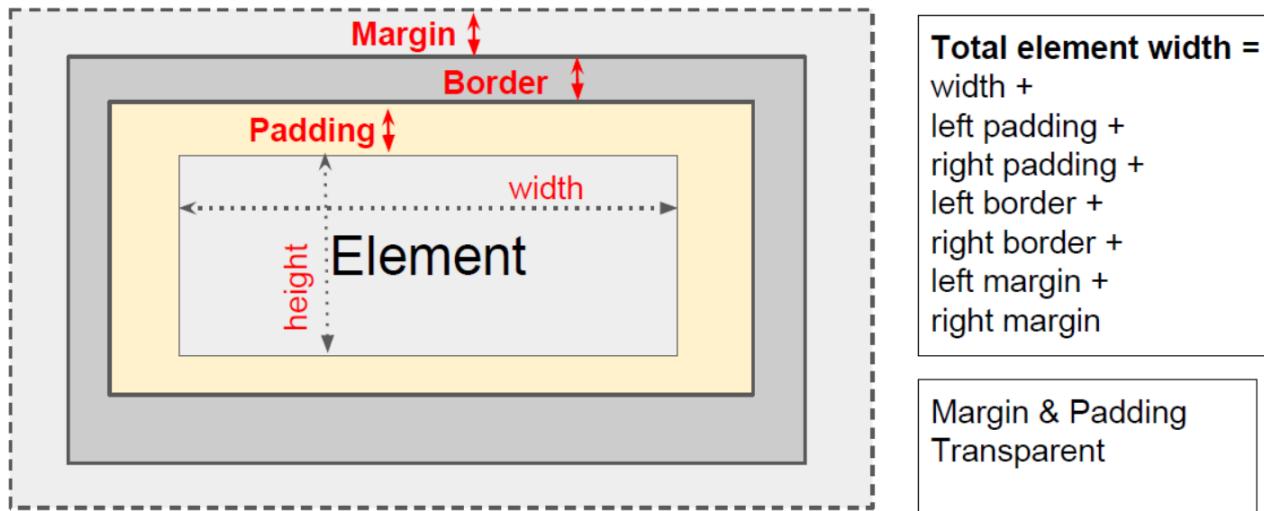
```
aqua, black, blue, fuchsia, gray, grey, green, lime, maroon, navy, olive, purple, red,  
silver, teal, white, yellow.
```

`color` per il colore dell'oggetto/font, mentre `background-color` per il colore di background.

Larghezze e percentuali

1. `px` unità per il pixel;
2. `em` grandezza del font attuale (`2em` è due volte la grandezza del font);
3. `pt` unità per i punti, usata spesso nei media;
4. `%` sono percentuali(`width: 80%`)
5. Altre unità includono `cm` , `mm` , `in` (inches).

Composizione di un Box



Testo: Font

I font non sono tutti considerati **sicuri**. Quelli considerati tale, sono di base a tutti i browser.

Si specificano con `font-family` .

```
1  p{  
2      font-family: Arial, Helvetica, Serif;  
3  }
```

Cercherà *Arial* , se non lo trova, mette *Helvetica* , se non lo trova mette *Serif* . Se non lo trova mette il font di base.

Altri attributi:

1. `font-size`: setta l'altezza del font (remember units such as px, em, pt);
2. `font-weight` : indica la tipologia di variante del font (grassetto, etc...)(bold, light, normal,...);
3. `font-style` : indica se il testo è scritto in corsivo (italic, normal);
4. `text-decoration` : indica se deve essere sottolineato o barrato (underline, overline, line-through, none);
5. `text-transform` : cambia il capitalizzazione (capitalize, uppercase, lowercase, none).

Testo: Spacing

letter-spacing : imposta la spaziatura tra le lettere. Il valore può essere length o normal; **word-spacing**: imposta la spaziatura tra le parole. Il valore può essere length o normal; **line-height**: imposta l'altezza delle linee in un elemento, ad esempio un paragrafo, senza regola la dimensione del carattere. Può essere un numero (che specifica un multiplo della dimensione del carattere, quindi "2" sarà due volte la dimensione del carattere, ad esempio), una lunghezza, una percentuale o normal; **text-indent**: indenterà la prima riga di un paragrafo, a una data lunghezza o percentuale; **text-align**: allinea il testo all'interno di un elemento a sinistra, a destra, al centro o giustificato.

Link generale

Layout delle pagine

Mobile First Pages

Pagine che sono basate su **framework** per funzionare correttamente.

1. Comode, veloci e adattive;
2. Difficili da programmare/gestire.

Framework css molto utilizzato: **Bootstrap**.

05/03/2019-Laboratorio

Seguito le slide pari pari.

Nuove feature HTML5

- 2D drawing/animating usando l'elemento **<canvas>** .
- Media playback con **<video>** e **<media>** .
- Elementi specifici per il contesto: **<article>** , **<footer>** , **<header>** , **<nav>** , **<section>** .
- Nuovi form controls come: **calendar**, **date**, **time**, **email**, **search**, **url**.
- Nuovi attributi form come: **list**, **pattern**.
- Supporto per **drag-and-drop**.
- Supporto per **Geo-localization**.
- Supporto per local e session storage (**web storage**).
- Supporto per background computation (**web workers**).

Drag and drop

Ogni elemento può essere **draggable**

```
1  <!DOCTYPE html>
2  <html>
3      <head>
4          <title>This is a title</title>
5          <script>
```

```

6     function allowDrop(ev) {
7         ev.preventDefault();
8     }
9     function drag(ev) {
10        ev.dataTransfer.setData("Text", ev.target.id);
11    }
12    function drop(ev) {
13        ev.preventDefault();
14        var data = ev.dataTransfer.getData("Text");
15        ev.target.appendChild(document.getElementById(data));
16    }
17    </script>
18 </head>
19 <body>
20     <div id="div1" ondrop="drop(event)" ondragover="allowDrop(event)"></div>
21     
23 </body>
24 </html>

```

1. `ev.preventDefault()` cancella l'evento se è cancellabile.
2. `ev.dataTransfer.setData("Text", ev.target.id);` ci permette di associare un identificativo al `target.id` dell'evento.
3. `var data = ev.dataTransfer.getData("Text");` vado a prendermi il dato che avevo salvato con identificativo `"Text"` e lo metto su `data`.
4. `ev.target.appendChild(document.getElementById(data));` appendo il target con id `data` .

Quello che accade è che posso trascinare nel `div` con `ondragover="allowDrop(event)"` (senza ciò il div non sarebbe un contenitore), poi, attraverso `ondrop="drop(event)"` forniamo al JS l'evento che gli permetterà di capire che oggetto attaccare con `appendChild`. L'immagine sarà `draggable="true"` e attraverso `ondragstart="drag(event)"` allo start del drag fornisco l'id dell'oggetto che sto trascinando al `drop(event)` , permettendo l'append.

Geolocation

```

1  var x = document.getElementById("demo");
2  function getLocation() {
3      if (navigator.geolocation) {
4          navigator.geolocation.getCurrentPosition(showPosition);
5      } else {
6          x.innerHTML = "Geo-location is not supported by this browser.";
7      }
8  }
9  function showPosition(position) {
10     x.innerHTML = "Latitude: " + position.coords.latitude + "<br>Longitude: " +
11     position.coords.longitude;
12 }

```

Se `navigator.geolocation` esiste, chiamo il metodo `navigator.geolocation.getCurrentPosition()`; passandogli come parametro la **funzione** `showPosition` (callback function JS). Se non esiste, fornisco un messaggio d'errore, modificando l'HTML con `innerHTML` di un tag scelto. `showPosition` utilizza la posizione che ottiene da `getCurrentPosition` in callback e modifica l'html con `innerHTML` con le coordinate latitudine `position.coords.latitude` e longitudine `position.coords.longitude` .

Web Worker

Un web worker è un **JS in background** che non modifica in modo significativo le performance della pagina web.

Quando si eseguono script in una pagina HTML, la pagina non risponde finché lo script non viene completato. Un web worker è un JavaScript che viene eseguito in background, indipendentemente dagli altri script, senza influenzare le prestazioni della pagina. Puoi continuare a fare ciò che vuoi: fare clic, selezionare le cose, ecc., Mentre il web worker viene eseguito in background.

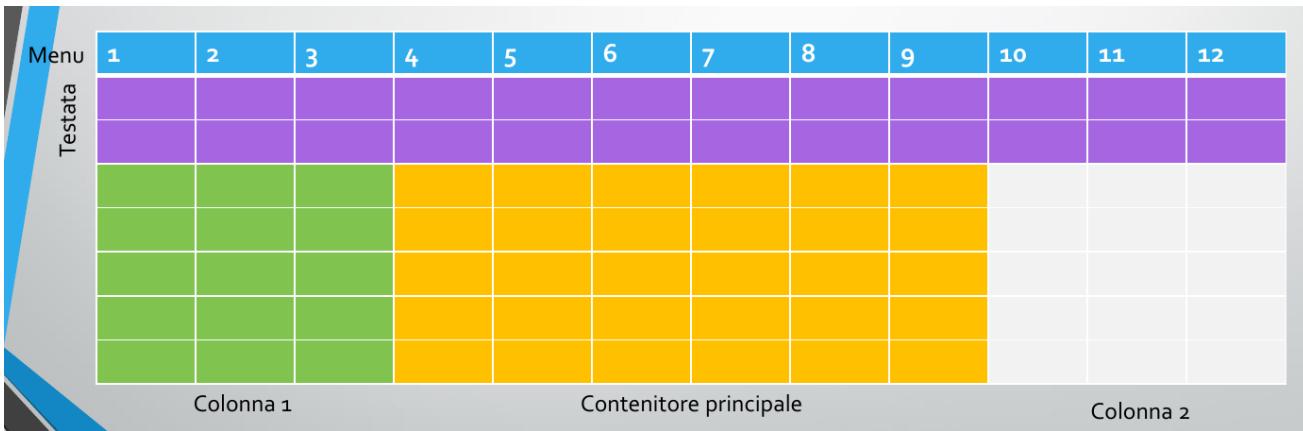
I worker sono esterni, quindi non hanno accesso alla finestra, ne documento o parent.

semplice esempio preso da [qui](#).

```
1  <!DOCTYPE html>
2  <html>
3  <body>
4  <p>Count numbers: <output id="result"></output></p>
5  <button onclick="startWorker()">Start Worker</button>
6  <button onclick="stopWorker()">Stop Worker</button>
7  <p><strong>Note:</strong> Internet Explorer 9 and earlier versions do not support Web
Workers.</p>
8  <script>
9  var w;
10 function startWorker() {
11     if(typeof(Worker) !== "undefined") {
12         if(typeof(w) == "undefined") {
13             w = new Worker("demo_workers.js");
14         }
15         w.onmessage = function(event) {
16             document.getElementById("result").innerHTML = event.data;
17         };
18     } else {
19         document.getElementById("result").innerHTML = "Sorry, your browser does not
support Web Workers...";
20     }
21 }
22 function stopWorker() {
23     w.terminate();
24     w = undefined;
25 }
26 </script>
27 </body>
28 </html>
29
```

Bootstrap

Sistema a grid



Funziona a colonne, posso scrivere quante colonne occuperà un determinato oggetto.

```

1 <div class="row">
2   <div class="col-sm-3" style="background-color:lavender;">.col-sm-3</div>
3   <div class="col-sm-6" style="background-color:lavenderblush;">.col-sm-6</div>
4   <div class="col-sm-3" style="background-color:lavender;">.col-sm-3</div>
5 </div>
```

Questi div occupano rispettivamente 3 colonne, 6 colonne e 3 colonne.

```
.col-sm-3 .col-sm-6 .col-sm-3
```

Esempio di bootstrap

```

1  <!DOCTYPE html>
2  <html lang="en">
3
4  <head>
5    <meta charset="utf-8">
6    <meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge">
7    <meta name="viewport" content="width-device-width, initial-scale=1.0">
8    <!--
9      The above 3 meta tags *must* come first in the head; any other head content must come
*after* these tags -->
10   <title>Bootstrap 101 Template</title>
11   <!-- Including of CSS Bootstrap library -->
12   <link href="css/bootstrap.min.css" rel="stylesheet" media="screen">
13 </head>
14
15 <!-- HTML5 shim and Respond.js for IE8 support of HTML5 elements and media queries -->
16 <!-- WARNING: Respond.js doesn't work if you view the page via file:// -->
17 <!--[if lt IE 9]>
18 <script src="https://oss.maxcdn.com/html5shiv/3.7.3/html5shiv.min.js"></script>
19 <script src="https://oss.maxcdn.com/respond/1.4.2/respond.min.js"></script>
20 <![endif]-->
21
22 <body>
23
24   <p>Hello world!</p>
```

```
25      <!-- Inclusion of JavaScript JQuery library is mandatory -->
26      <script src="https://ajax.googleapis.com/ajax/libs/jquery/3.3.1/jquery.min.js">
27      </script>
28      <!-- Including of JavaScript Bootstrap library -->
29      <script src="js/bootstrap.min.js"></script>
30
31  </html>
```

Firefox e Chrome mi mostrano la struttura del **DOM** modificata al momento dai vari script.

`.ready()` è il codice che si esegue a fine caricamento.

11/03/2019

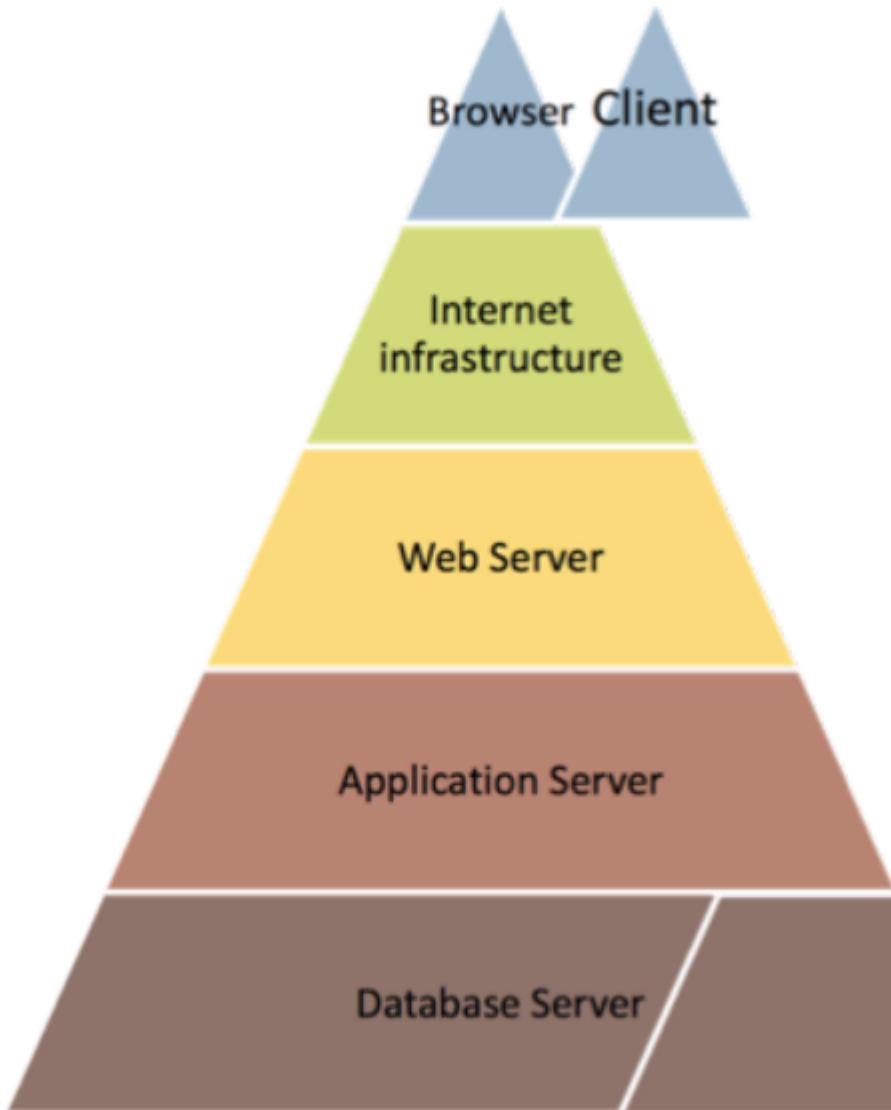
Web Architectures

Tim Berners-Lee 1989 → www

Ha sviluppato *HTML, URL, HTTP* ;

Recupero informazioni da diverse fonti, anche le **NewsGroup**.

Architetture multi-tier



Architetture a più tier per ottenere informazioni:

- Ho una rete;
- Ogni livello ha diverse funzionalità;
- Il frontman delle richieste è il **WebServer**. Il WebServer decide dove instradare il tutto.
 - Sotto di esso ci sono gli AppServer/DBserver

La più basilare è composta da client e server.

Versione di base

Ha due livelli, come detto prima.

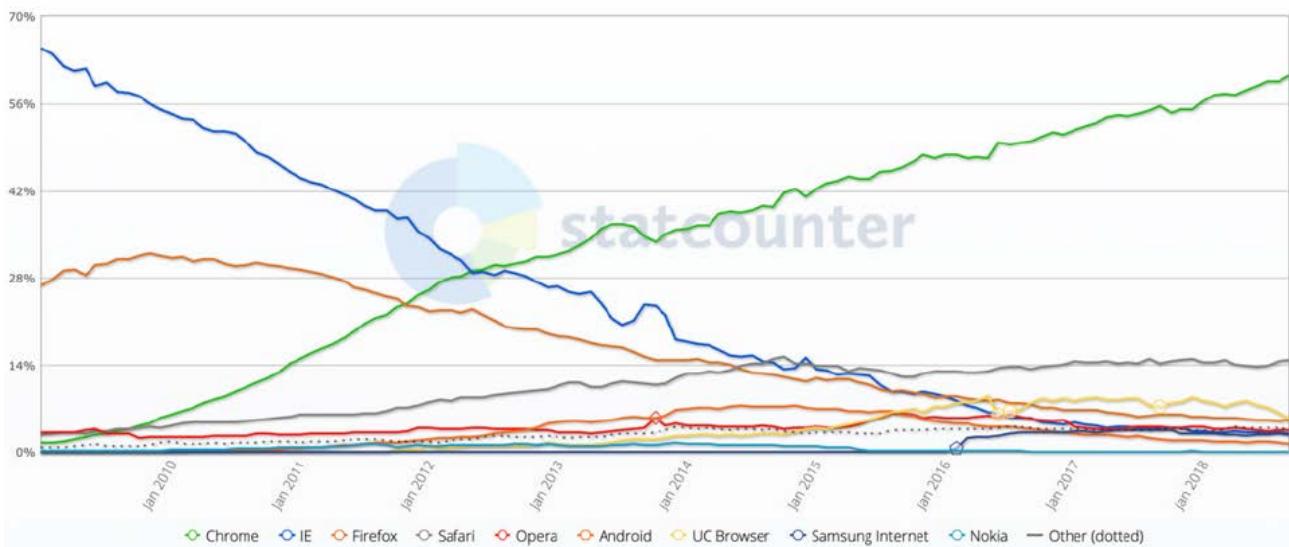
Il browser fa richiesta, ottiene la pagina dal server e mostra a schermo.

Web Browser

Programma con il quale porto informazioni, graficamente e non, all'utente.

Browser Market Share Worldwide

Jan 2009 - Sept 2018



Web Server

Usa il protocollo HTTP, fornisce al client ciò che gli viene richiesto se disponibile e se permesso.

I più usati sono **Apache e Nginx**.

Entrambi sono multithread. Se crasha una istanza, il webserver rimane online!

Lighttpd si utilizza nei *server Embedded*.

HTML

Non è un linguaggio di programmazione!

URI e URL

Uniform Resource Identifier (URI) e Uniform Resource Locator (URL) **non sono sinonimi**.

- 1 Un URI può essere classificato come un localizzatore, un nome o entrambi. Il termine "Uniform Resource Locator" (URL) si riferisce al sottoinsieme di URI che, oltre a identificare una risorsa, forniscono un mezzo per localizzare la risorsa descrivendo il suo meccanismo di accesso primario (ad esempio, la sua "posizione" di rete). Il termine "Uniform Resource Name" (URN) è stato usato storicamente per riferirsi a entrambi gli URI sotto lo schema "urna" [RFC2141], che sono tenuti a rimanere globalmente unici e persistenti anche quando la risorsa cessa di esistere o diventa non disponibile, e a qualsiasi altro URI con le proprietà di un nome.

Tutti gli URL sono URI (Falso se cambio interpretazione), ma non tutti gli URI sono URL perché ho anche gli URN.

- Un **Uniform Resource Locator** o **URL**

è un insieme di caratteri che identifica in modo univoco una risorsa nel Web.

È identificato da

`protocollo://[username[:password]@]host[:porta]</percorso>[?queryString][#fragment]`

dove la parte obbligatoria è `protocollo` ed `host`.

Un URL senza protocollo **non è un URL** ma un semplice URI.

Esempio URL

`http://www.google.com/cose/index.html`

ha un **protocollo**, un **web domain**, una o più **folder** ed eventualmente un **file HTML**.

ATTENZIONE

`www.google.com/cose/index.html` non è un **URL**, ma un semplice **URI**.

Questo perché è **sprovvisto di protocollo**, quindi potrebbe essere `ftp://...` e non solo .

- Un **Uniform Resource Name** o **URN**

è un **URI** che identifica una **risorsa all'interno** di un **namespace**, ma, a differenza del **URL**, **non permette l'identificazione della locazione** della risorsa stessa (*what invece di where*).

È identificato da `<URN> ::= "urn:" <NID> ":" <NSS>`

cioè, più semplicemente `urn:<NID>:<NSS>`

Dove

- `NID` è *Namespace Identifier*, identifica sintatticamente NSS.
- `NSS` è la *Namespace Specific String*, cioè la stringa che identifica la risorsa in modo **univoco, nel tempo, anche in lunghi periodi e anche se la risorsa viene eliminata, ma non dove è situata**.

Esempio URN

`urn:isbn:0451450523`

Un esempio di URN è il codice **ISBN**: questo identifica univocamente un libro, ma **non ci dà alcuna informazione sulla locazione dello stesso**.

URL o URN?

Vari esempi forniti dal professore.

```
1 URL http://www.pierobon.org/iis/review1.htm
2 URN urn:isbn:978-88-96297-26-1
3 URI http://www.pierobon.org/iis/review1.htm.html#one
4 URL: ftp://ftp.is.co.za/rfc/rfc1808.txt
5 URN: urn:urn-7:3gpp-service.ims.icsi.mcptt
6 URL: http://www.ietf.org/rfc/rfc2396.txt
7 URL: ldap://[2001:db8::7]/c=GB?objectClass?one (indirizzo IPv6!)
8 URL: news:comp.infosystems.www.servers.unix
9 URL: telnet://192.0.2.16:80/
10 URN (not URL): urn:oasis:names:specification:docbook:dtd:xml:4.1.2
11 URN: urn:uuid:6e8bc430-9c3a-11d9-9669-0800200c9a66 (un uuid tipo 1)
12 URN: urn:lex:eu:council:directive:2010-03-09;2010-19-UE (Direttiva europea)
13 URI: tel:1-800-555-5555
```

Per quanto riguarda **URI: tel:1-800-555-5555**, rimando alla footnote. ¹

Mailto URI(URL)

mailto:randomuser@rizzi.xyz

Invio una mail cliccando sul link(si tratta di un **URL**). ²

Ci sono vari parametri.

Q: Perchè è un **URI(URL)**? ²

A: Perchè è composto da

- **protocollo= mailto** ;
- il valore (facoltativo su un URL generico, ma obbligatorio per inviare una mail) **username= randomuser** e
- @ **dominio= rizzi.xyz**

NON usare nelle pagine web, a meno di sistemi **anti web crawler** (o l'email viene presa dai robot e inserita in sistemi di antispm).

Esempio

```
1 <a href="mailto:mario.rossi@unitn.it?subject=Superamento%20esame&
amp;cc=programmazioneweb%40gmail.com&body=Buongiorno
%2C%20Lei%20ha%20perto%20l'esame">mario.rossi@unitn.it</a>
```

HTTP

Protocollo request response standard di client e server. Il protocollo inizia dal client, va verso il server e ha un valore di ritorno.

Messaggio di request:

- Request Line

- Headers
- Empty Line
- Body

HTTP mette a disposizione otto metodi:

1. HEAD

2. GET

`www.google.com/q="cose"¶metrodue="cosedue"`

`q` e `parametrodue` sono due parametri, con valori rispettivamente `cose` e `cosedue`. Separati da un &.

3. POST

Parametri passati direttamente **nell'body e non nell'URL**.

4. PUT

5. DELETE

6. TRACE

7. OPTIONS

8. CONNECT

Nome	Tipologia
GET	Safe
HEAD	Safe
OPTIONS	Safe
TRACE	Safe
POST	Unsafe
PUT	Unsafe
DELETE	Unsafe

I metodi definiti **safe** sono metodi che ottengono informazioni senza modificarle.

I metodi definiti **unsafe** sono metodi che modificano i dati, quindi non "sicuri".

Nei messaggi di response ottengo uno **status code**: Un codice che mi fa capire se la transazione è andata a buon fine(`200`) o meno (`404`). Ne ho di diversi tipi:

1. `2XX` Sono codici di successo;
2. `3XX` Sono codici di reindirizzamento;
3. `4XX` Sono codici di mancanza risorsa/impedimenti vari;
4. `5XX` Sono codici di errore del server.

HTTP è Stateless.

È versatile, ma ad ogni richiesta il server deve inviare l'informazione! Per mantenere delle informazioni utilizzo diverse tecniche:

- Cookie
- Sessioni
- Variabili nascoste(Form)
- Parametri nell'URL (Get)

```
1 GET / HTTP/1.1
2 Host: www.unitn.it
```

è un esempio di richiesta.

Il browser può CACHARE la richiesta!

- Ha una scadenza;
- Utile perchè controlla solo se la pagina è stata aggiornata, altrimenti ti mostra la pagina salvata in cache.

```
Date: Mon, 11 Mar 2019 03:49:13 GMT
Server: Apache
X-Drupal-Cache: HIT
Content-Language: it
X-Frame-Options: SAMEORIGIN
X-UA-Compatible: IE=edge
X-Generator: Drupal 7 (https://www.drupal.org)
Link: <https://www.unitn.it/>; rel="canonical",<https://www.unitn.it/>; rel="shortlink",</>; rel="hreflang_xdef
ault",<it>; rel="hreflang_it",<en>; rel="hreflang_en",<de>; rel="hreflang_de",<fr>; rel="hreflang_fr",<zh-hans>
; rel="hreflang_zh-hans"
Cache-Control: public, max-age=0
Expires: Sun, 19 Nov 1978 05:00:00 GMT
Vary: Cookie,Accept-Encoding
Content-Encoding: gzip
Etag: "1552273737-1"
Last-Modified: Mon, 11 Mar 2019 03:08:57 GMT
Keep-Alive: timeout=5, max=500
Connection: Keep-Alive
Transfer-Encoding: chunked
Content-Type: text/html; charset=utf-8
```

Noto che quasi tutti i parametri sono capibili. **Content-type** mi dice che codifica uso dopo.

HTTP e HTTPS

HTTP è la versione **non sicura**, gira sulla porta **80**, mentre https nella porta **443**

HTTPS cifra i dati nella connessione, rendendoli difficili da **sniffare**.

L'esistenza dell'HTTPS è possibile solo attraverso i **certificati**.

I certificati **certificano** che il sito sia quello e che non sia un falso.

Una **certification authority** firma il certificato approvando i dati.

Un certificato vale per l'URL scritto sul tale. Posso avere i certificati asterisco:

*.unitn.it

vale per `unitn.it` e sottodomini!

Certificati HTTPS: Tipi

1. Extended Validation SSL - Green Bar



2. Standard Validation SSL - No Bar



3. SSL with Errors



1. Grigio: Self-Certified

Non ho una certification authority che l'ha firmata, non sono affidabile

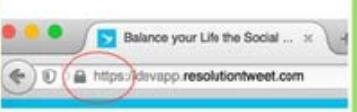
2. Verde non esteso:

Certificato ma senza dettagli.

3. Verde Esteso:

Certificato con dettagli.

Validità

FEATURE	Displays	Info Displayed	Validity
Domain	  Browser Padlock	Domain name	1 to 3 years
Organization	  Browser Padlock	Domain name Organization name	1 to 3 years
Extended	  Green Address Bar	Domain name Organization name Organization address	1 to 2 years

Web Arch: Estensioni

#

CGI

BASIS FOR COMPARISON	CGI	SERVLET
Basic	Programs are written in the native OS.	Programs employed using Java.
Platform dependency	Platform dependent	Does not rely on the platform
Creation of process	Each client request creates its own process.	Processes are created depending on the type of the client request.
Conversion of the script	Present in the form of executables (native to the server OS).	Compiled to Java Bytecode.
Runs on	Separate process	JVM
Security	More vulnerable to attacks.	Can resist attacks.
Speed	Slower	Faster
Processing of script	Direct	Before running the scripts it is translated and compiled.
Portability	Can not be ported	Portable

CGI è un tipo di interfaccia che permette al webserver di eseguire applicazioni(basate su un URL) invece di servire file statici.

Ad esempio, se una pagina Web invia una query a un database o un utente sta inviando le informazioni del modulo al server in quel momento, gli script CGI vengono richiamati. Il server trasmette tali informazioni a un'applicazione in due modi **GET** o **POST**, quindi l'applicazione risponde al server di nuovo al browser. In questo modo, i browser ottengono alcuni risultati per l'utente.

La funzione di un **CGI** è di scansionare le informazioni ricevute dal browser e produrre una risposta adeguata, dopo il completamento dell'attività, lo script CGI viene terminato.

In Common Gateway Interface, il "Common" significa che può funzionare bene in qualsiasi sistema operativo o linguaggio di programmazione.

Precedentemente, gli script di shell UNIX e PERL sono stati usati per scrivere i programmi CGI, che è il motivo per cui è stato chiamato "script" CGI. Ma ora è possibile utilizzare qualsiasi linguaggio come C, C++, Perl, Visual Basic o Python.

Sebbene CGI possa portare a **potenziali problemi di sicurezza**, il web server può anche trattare i file eseguibili come programmi CGI in alcune directory specifiche.

*CGI gestisce ogni richiesta del client da un **processo separato** che aumenta il carico del server rendendolo più lento.*

Estende l'architettura a 3 tiers aggiungendo al web server un servizio/ server che funziona dietro al web server.

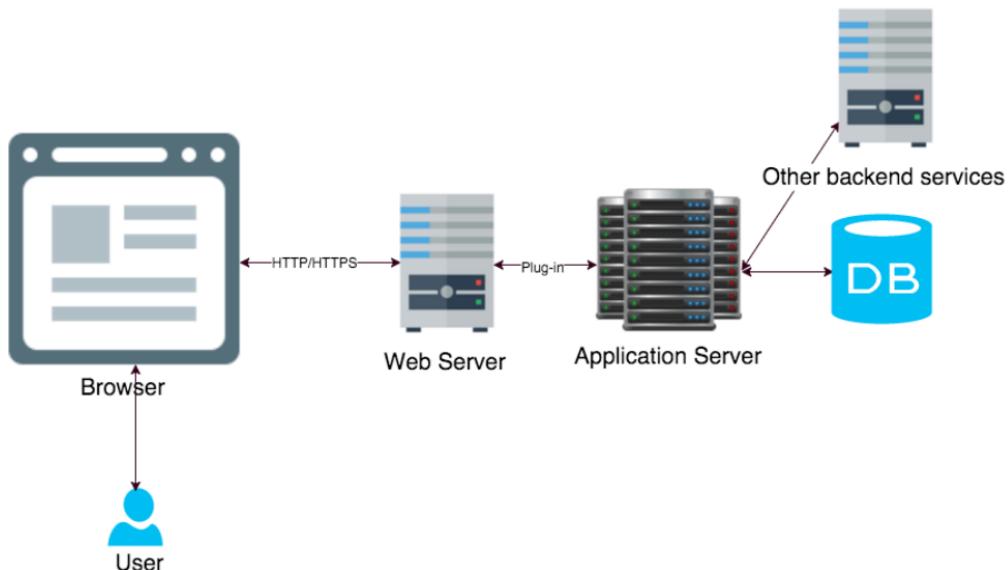
Ho un funzionamento gerarchico!

È **svantaggioso** per lo spawn continuo di processi.

Provocando tempi lunghi e possibili blocchi!

Application Server

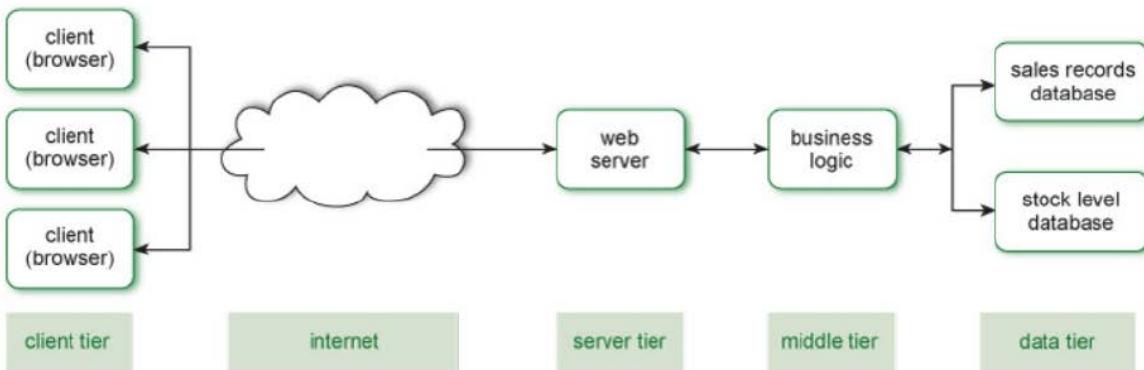
Aggiungo uno strato **applicativo** che esegue una determinata funzione. Questo server aspetta un input, lo esegue in base alla richiesta e lo rifornisce al webserver.



Per esempio **tomcat** e **glassfish** sono application server.

Architetture multi-tier

#



Dei servizi specializzati fanno una **determinata funzione**. Servizi già fatti, già pronti e più sicuri!

Ho il vantaggio che posso modificare più facilmente ogni livello per la scalabilità.

Network e architetture distribuite

Siamo passati da applicazioni monolitiche a client-server e quindi a N-tier, l'applicazione è stata suddivisa in un numero sempre maggiore di parti.

Questa tendenza è stata estesa in un approccio moderno chiamato architettura orientata ai servizi (SOA). SOA si basa sull'idea di scomporre un'applicazione in un insieme di attività molto più piccole che possono essere eseguite da piccoli "componenti software" indipendenti, ognuno dei quali esegue un'attività discreta chiamata comunemente servizio.

SOA

Service-oriented Architecture:

I componenti software forniscono servizi ad altri componenti tramite un protocollo di comunicazione, in genere su una rete. La parte che offre il servizio è conosciuta come un fornitore di servizi (un server) e la parte che invoca il servizio è un consumatore di servizi (un client).

Ogni servizio è (processo aziendale)

1. **Ben definito**: un componente software con un'interfaccia e un risultato chiaramente definiti
2. **Out of the box**: l'implementazione del servizio è completa e indipendente da qualsiasi prodotto, fornitore o tecnologia
3. **Uso di BlackBox**: l'implementazione del servizio è nascosta (incapsulata) dal consumatore del servizio stesso.

Dei servizi potrebbero essere:

- Conversione di valuta;
- Controllo credito cliente;
- Fornitura dati metereologici;
- Archiviazione dati.

Il SOA è basato su dei principi:

- **Interoperabilità**: Servizi implementati in diversi sistemi, zone o business domains, usando diverse tecnologie, dai linguaggi e piattaforme, che devono lavorare assieme per permettere a diversi clienti e provider di comunicare. Perchè avvenga con successo, devi fare in modo che si utilizzino dei protocolli standard tra i vari dispositivi.

- **Posizione:** Gli utenti devono usufruire del sistema senza necessariamente sapere dove il servizio è posizionato geograficamente.
 - **Reperibilità:** Il consumatore deve avere accesso ai servizi rilevanti, cioè deve avere accesso ad appropriati metadata per il servizio.
- Questo servizio è spesso effettuato attraverso dei registri.
- Distinguiamo tra:
- **Run-Time Discovery:** (Dinamico) intendiamo che il software in esecuzione, eseguirà alcune configurazioni inviando dei probes sulla rete (o le query a un repository centrale se si vuole comunque pensare in questo modo) per ottenere l'indirizzo IP dei servizi remoti.
 - **Design-Time Discovery:** Al tempo di design si cercano servizi rilevanti per il contesto.
- **Accoppiamento e Incapsulamento liberi:** Le interfacce dovrebbero essere basate su standard di comunicazione più che proprietari e dovrebbero dare meno possibile informazioni sulla propria implementazione, effettuando incapsulazione.
 - **Astrazione:** Sia l'implementazione incapsulata, sia la tecnologia implementativa e la posizione fisica dei servizi dovrebbero essere completamente invisibili ai consumatori, i quali dovrebbero essere dipendenti solamente dalle interfacce pubbliche.
 - **Autonomia:** Più il servizio è autonomo, più controllo avrà verso le proprie implementazioni e sul run-time. Ciò implica maggiore flessibilità e potenzialità per evoluzione. Sia le implementazioni che il run-time possono essere modificate senza dare problemi ai clienti.
 - **Statelessness:** I protocolli utilizzati sono stateless, cioè non mantengono lo stato, migliorando la scalabilità e l'uptime (*meno possibilità di crash(?)*). Nonostante questo, i servizi dovrebbero rimanere stateless fino a quando è permesso loro fare ciò che devono fare senza stato.
 - **Interfacce e contratti standardizzati:** I servizi devono essere descritti in modo tecnico e standard. La qualità del servizio fornito, il livello di service agreement, response time availability... e costi! Metadata addizionali potrebbero coprire un range di informazioni, per esempio includere un rating della soddisfazione utente, per development futuri.
 - **Riusabilità:** I servizi devono essere progettati con l'idea di riutilizzarli. In generale, i service of terms dovrebbero includere una clausola per permettere il riuso in altri progetti.
 - **Riconfigurazione dinamica:** I sistemi service-based dovrebbero essere configurabili e riconfigurabili dinamicamente permettendo l'incorporare di nuovi servizi, ma mantenendo coerenza e integrità.

Web Services

Evoluzione SOA, si utilizzano **servizi Web**, dove descrive come un client accede su un server su internet, usando i protocolli noti.

Il protocollo noto è l'uso del protocollo **HTTP REST**.

Altri modi:

- XML (eXtensible Markup Language);
- SOAP (Simple Object Access Protocol);
- REST (Representational State Transfer);
- JSON (JavaScript Object Notation) basati.

I servizi web basati sui principi di progettazione SOA garantiranno che le applicazioni web scritte in vari linguaggi di programmazione possano essere eseguite su varie piattaforme e possano utilizzare i servizi Web per scambiare i loro dati su reti di computer in modo simile a quanto avviene nella programmazione concorrente su un singolo host.

Cloud Computing

Evoluzione SOA, utilizzo della cosiddetta tecnologia **CLOUD**.

Definizione NIST:

- Il cloud computing è un modello per abilitare l'accesso alla rete onnipresente, conveniente e on-demand a un pool condiviso di risorse di calcolo configurabili (ad esempio reti, server, storage, applicazioni e servizi) che possono essere rapidamente fornite e rilasciate con un minimo sforzo o servizio di gestione interazione con il fornitore.
- Il cloud computing è la pratica di fornire servizi di elaborazione - server, storage, database, networking, software, analisi e altro - on-demand su Internet. È un mezzo per fornire ai servizi informatici un'utilità per i consumatori allo stesso modo di altri servizi come il gas e l'elettricità. Le aziende che offrono questi servizi informatici in genere fanno pagare per i servizi di cloud computing basati sull'utilizzo.

Si potrebbe considerare che, mentre SOA fornisce servizi su una rete, il cloud estende il principio ad altre risorse come la potenza di calcolo ed i dischi rigidi e non si limita alla fornitura di servizi. Ci sono, ovviamente, molti dettagli impliciti: In che modo le risorse vengono addebitate, rese sicure, "pulite" dopo l'uso, ecc. Sono solo alcuni degli aspetti che devono essere considerati.

I servizi possono essere **facilmente forniti a poco sforzo!**

Caratteristiche principali:

- **On demand web service:** Un consumatore può automaticamente e unilateralmente ricevere capacità di computing come server time e network storage quando servono, senza richiedere un intervento umano.
- **Broad network access:** Le capacità di computing sono disponibili per tutto il network e accessibili attraverso meccanismi standard che promuovono l'uso da piattaforme clienti eterogenee(tablet,laptop,workstation e telefoni).
- **Resource pooling:** Il provider delle risorse fornisce a più consumatori in contemporanea utilizzando un modello di accesso condiviso, con differenti risorse fisiche e virtuali, dinamicamente riassegnate in base alla richiesta dell'utente. Abbiamo un sistema di astrazione che ci permette di evitare che l'utente abbia controllo o conoscenza su dove e come le resources sono distribuite, ma potrebbero ottenere informazioni sul luogo(datacenter, stato, città..).
- **Rapid Elasticity:** Capacità di adattarsi a forti richieste dei clienti, magari improvvise, con richieste di load molto più forti o molto più deboli del richiesto, in modo che sembrino illimitate e scalabili.
- **Measure service:** L'uso della risorsa dovrebbe essere misurato, monitorato, controllato e segnalato, permettendo trasparenza sia per il provider che per il cliente stesso, utilizzatore del servizio.

Divise in:

- **SaaS:** Software as a Service
Fornisce applicazioni per utenti finali, fornite via web(dropbox, gdrive, gmail..);
- **PaaS:** Platform as a Service
Fornisce tools e servizi per sviluppare e fare deployment dell'app (Heroku);
- **IaaS:** Infrastructure as a Service

Fornisce server, storage, network e virtual machines da utilizzare (VPS Hosting).

12/03/2019- Laboratorio

Seguo slide.

Dopo aver effettuato la preimpostazione fornitami nelle slide, creo la mia servlet:

```
1 package it.unitn.disi.wp.lab04.exercise01;
2 import java.io.IOException;
3 import java.io.PrintWriter;
4 import javax.servlet.Servlet;
5 import javax.servlet.ServletException;
6 import javax.servlet.http.HttpServlet;
7 import javax.servlet.http.HttpServletRequest;
8 import javax.servlet.http.HttpServletResponse;
9 public class ServletEx1 extends HttpServlet {
10
11     @Override
12     protected void doGet(HttpServletRequest request, HttpServletResponse response) throws
13     ServletException, IOException {
14         response.setContentType("text/html;charset=UTF-8");
15         try (PrintWriter out = response.getWriter()) {
16             out.println("<!DOCTYPE html>");
17             out.println("<html>");
18             out.println("<head>");
19             out.println("<title>Servlets and forms: Exercise
20             01</title>");
21             out.println("</head>");
22             out.println("<body>");
23             out.println("First name " +
24             request.getParameter("first_name"));
25             out.println("<br>");
26             out.println("Last name " +
27             request.getParameter("last_name"));
28             out.println("</body>");
29             out.println("</html>");
30         }
31     }
32 }
```

Il `doGet` è un metodo che riceve le richieste `GET` effettuata alla servlet. Il parametro `HttpServletRequest request` rappresenta la **richiesta che ho ricevuto** mentre `HttpServletResponse response` rappresenta la risposta che fornirò, cioè la servlet di uscita.

`PrintWriter out = response.getWriter()` crea uno stream di output sulla servlet di uscita, ed inizia a printare una pagina web.

Oltretutto, utilizzo `request.getParameter` per ottenere i parametri che mi interessano.

La configurazione servlet la effettuo su `web.xml`

```
1  <?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
2  <web-app ...>
3  <servlet>
4      <servlet-name>ServletEx1</servlet-name>
5      <servlet-class>it.unitn.disi.wp.lab04.exercise01.ServletEx1 </servlet-class>
6  </servlet>
7  <servlet-mapping>
8      <servlet-name>ServletEx1</servlet-name>
9      <url-pattern>/ServletEx1</url-pattern>
10 </servlet-mapping>
11 <session-config>
12     <session-timeout>
13         30
14     </session-timeout>
15 </session-config>
16     <welcome-file-list>
17         <welcome-file>exercise01.html</welcome-file>
18     </welcome-file-list>
19 </web-app>
20
```

I parametri sono intuitivi dal nome.

25/03/2019

Cookies e Sessioni:

#

Ci permettono, nel protocollo stateless, di mantenere dei dati(come login).

Ci sono due versioni di HTML

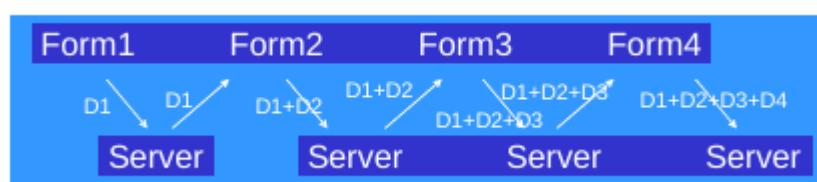
- 1.0 apre una connessione per ogni richiesta;
- 1.1 apre una connessione e la mantiene aperta per più richieste.

Attraverso i cookie e sessioni vedo quali dati avevo già inserito e quali no. Crea quasi uno stato, in un protocollo stateless, mantenendo un accesso cosicchè l'utente non debba reinserirlo subito.

Session state information

#

Precedentemente, per mantenere lo stato, rimandavo al cliente i dati del form indietro nel form successivo, in maniera nascosta, in modo che l'ultimo form aveva tutti i dati necessari.



Approccio pesante!

Ora, invece abbiamo l'utilizzo di

- **COOKIES:** Salvati sul client, stato del client;
- **SESSIONI:** Salvati sul server, stato del server.

utilizzando le Servlet, mantengo lo stato nei seguenti modi:

- Includo parametri GET nell'URL;

URL Rewriting: Riscrivo i parametri man mano che l'utente va avanti.

- Field Form nascosti;

`<INPUT Type="hidden">` mi permette di nascondere i dati.

Poco sicuro, cache dei motori di ricerca.

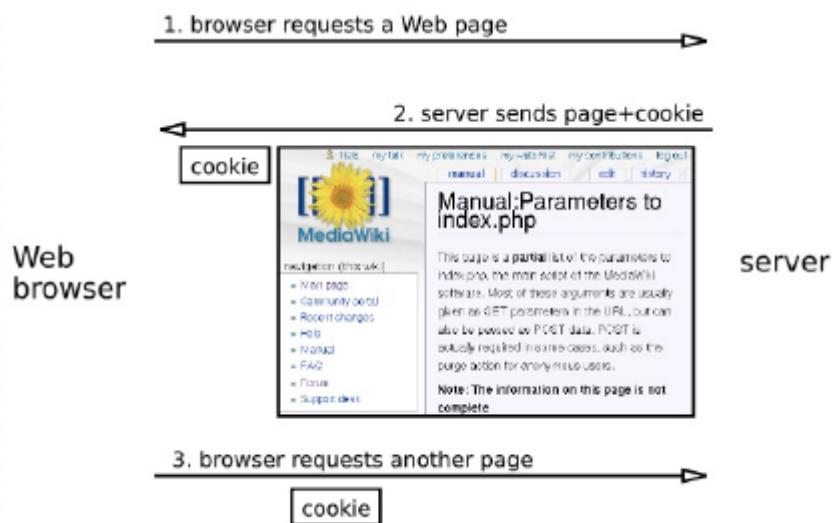
- Cookies con le Servlet API session tracking tools.

Creati dal web browser, due tipi:

- Con **scadenza**: Hanno una data di scadenza oltre la quale non sono più validi.
- Senza scadenza: Alla chiusura del browser vengono eliminati.

Passano nell'**HEADER** delle richieste, vengono creati dal server.

Al cookie rimane il PATH e il TOKEN inviato dal server dopo che il browser ha fatto la richiesta.



session: Serie di interazioni tra client e web server

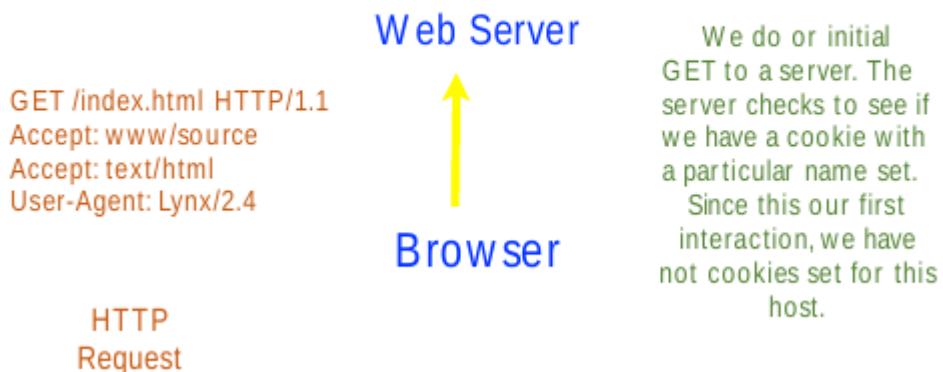
Tutto parte scambiandosi un **token**, che è un **id di sessione**.

Cookies

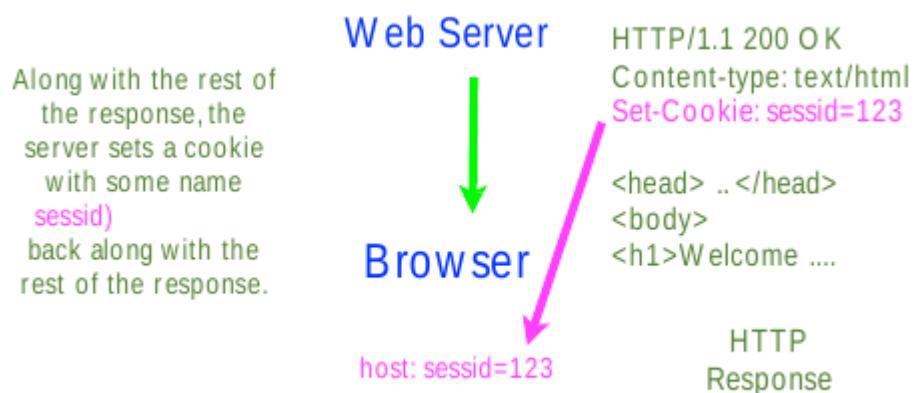
#

In andata:

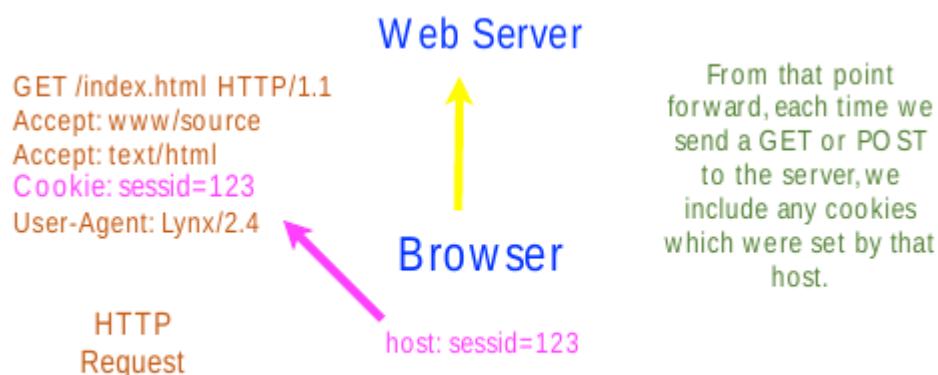
HTTP Request / Response Cycle



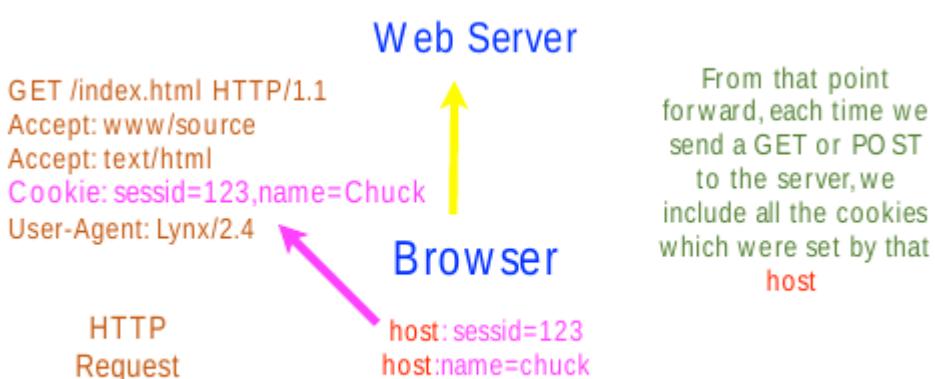
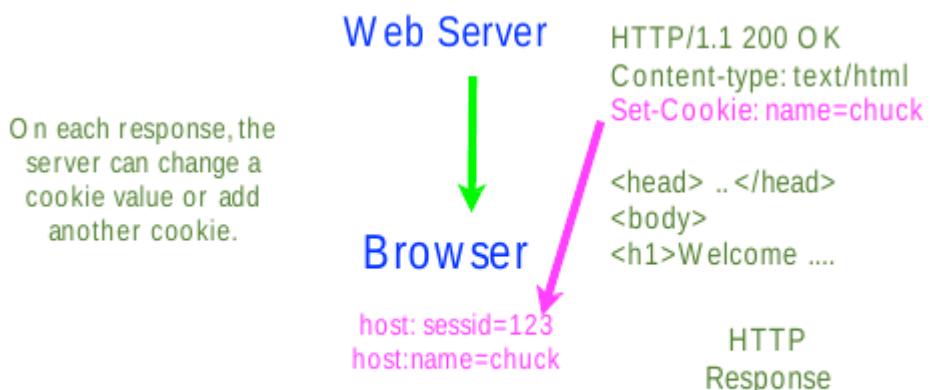
In ritorno:



Io client lo memorizzo:



Ora ne può settare un altro:



I cookie possono tracciare ciò che faccio e dove vado! Attraverso IFRAME o richieste multiple, posso salvare cookie particolari e ottenere una specie di storico di siti visitati, **perdendo privacy**.

Servlet Cookies API

```
javax.servlet.http.Cookie
```

- Getter:

```
getName(), getValue(), getPath(), getDomain(), getMaxAge(), getSecure()...
```

- Setter

```
setValue(), setPath(), setDomain(), setMaxAge()...
```

Ottenerne i cookies

```
Cookie[] HttpServletRequest.getCookies()
```

Aggiungere un cookie

```
HttpServletResponse.addCookie(Cookie cookie)
```

WelcomeBack.java

```
public class WelcomeBack extends HttpServlet {  
    public void doGet(HttpServletRequest req, HttpServletResponse res)  
        throws ServletException, IOException {  
        String user = req.getParameter("username");  
        if (user == null) { // Find the "username" cookie  
            Cookie[] cookies = req.getCookies();  
            for (int i = 0; cookies != null && i < cookies.length; ++i) {  
                if (cookies[i].getName().equals("username"))  
                    user = cookies[i].getValue();  
            }  
        } else res.addCookie(new Cookie("username", user));  
    }  
}
```

Look for "username" parameter in the query

Look for "username" cookie

If "user" parameter was sent, create a "username" cookie

29

```
if (user == null) // No parameter and no cookie  
    res.sendRedirect("getname.html");  
  
res.setContentType("text/html");  
PrintWriter out = res.getWriter();  
out.println("<html><body><h1>Welcome Back " + user  
+ "</h1></body></html>");
```

Delay setting the Content-Type until clear that a content should be sent a

WelcomeBack.java

Session Management

La sessione si gestisce **lato server**:

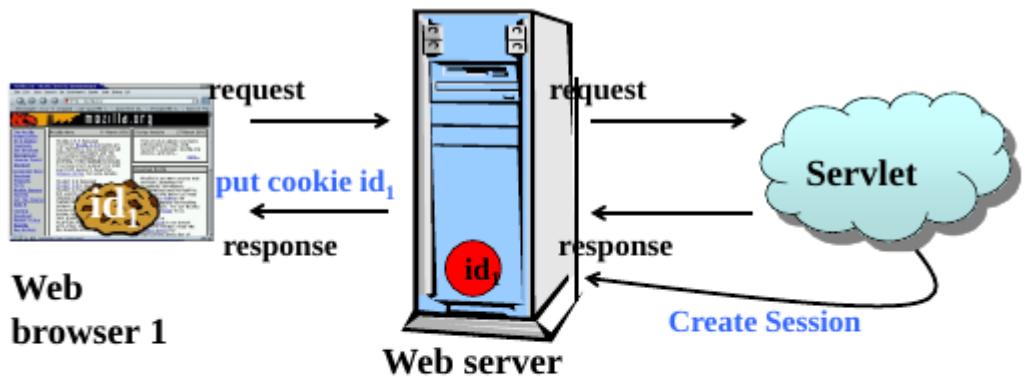
Una sessione cattura la nozione di continua interazione tra server e client.

La session Management dovrebbe essere **efficiente**:

Il client non dovrebbe inviare lo shopping cart completo ogni volta che un prodotto è stato aggiunto!

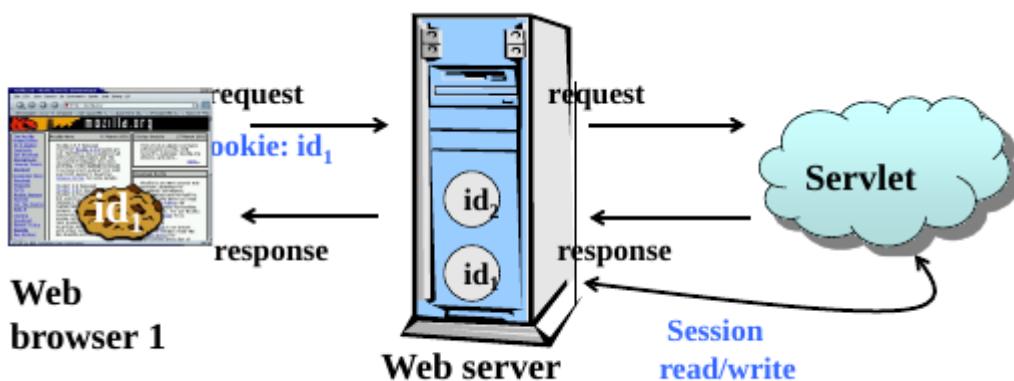
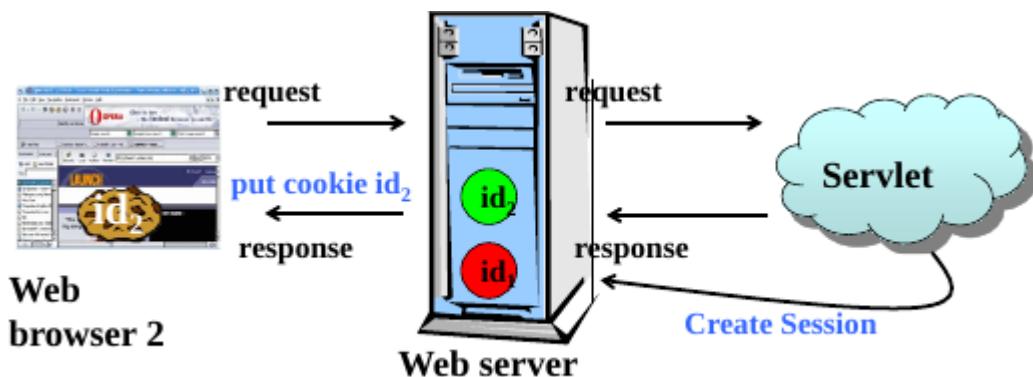
Due meccanismi utilizzabili:

- Session Cookies
- URL Rewriting.

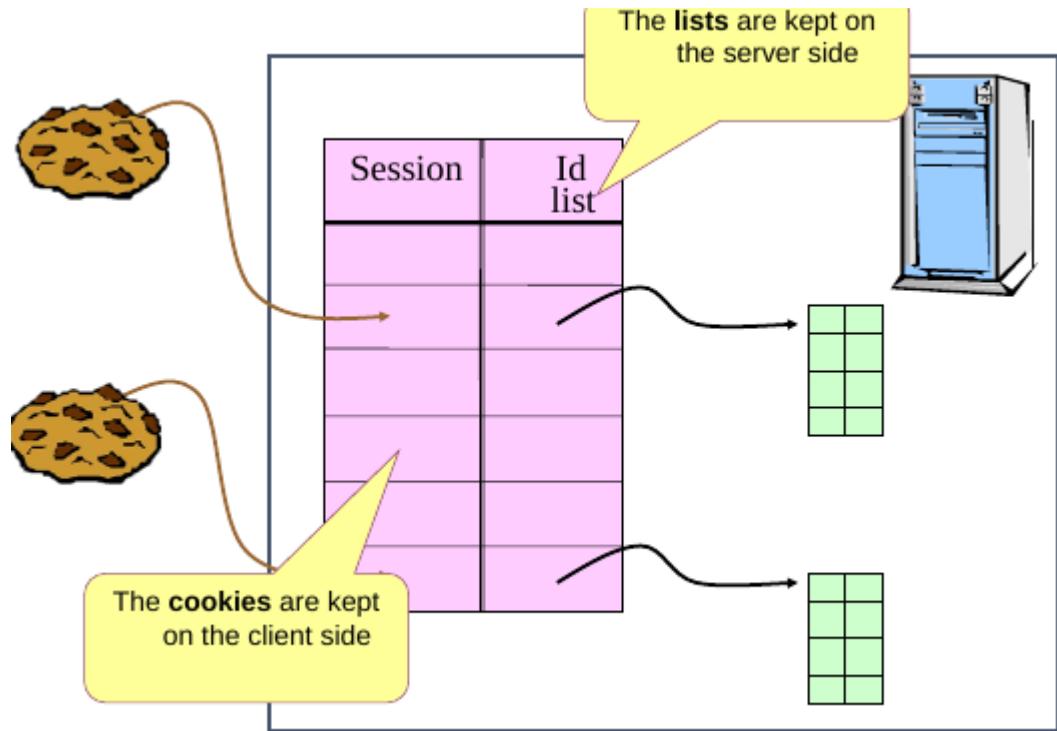


The cookie contains the **session-ID**: a unique (sometimes random) identifier assigned by the Servlet container. This is an example for something called an opaque identifier (coat-checks, typically implemented in C with void* are another very different example worth knowing). Why is it a good strategy to "store" the session data using an opaque identifier on the client?

35



Le liste di sessioni (ID list) è disponibile solo sul server, mentre i cookies sono settate nel client side.



Questo però mi permette, avendo i cookie di qualcun altro, di entrare nella sua sessione!

Sì, però possiamo fare in modo che le altre pagine web non ottengano il nostro cookie.

Accedere ai dati di sessione

`HttpServletRequest.getSession()` accede all'object session. Se non ce n'è una viene creata.

per non crearla se non esistente `HttpServletRequest.getSession(false)` .

Le sessioni di solito scadono dopo x minuti arbitrari, generalmente 30.

Metodi HttpSession

I dati di sessione sono dentro una hash-table:

- `setAttribute(String name, Object value)`
- `Object getAttribute(String name)`

Altri metodi abbastanza intuitivi:

- `getId()`
- `removeAttribute()`
- `Enumeration.getAttributeName()`
- `isNew()`
- `getCreationTime()`
- `getLastAccessedTime()`

Curiosità: Con i processori AMD posso avere un terabyte di ram per processore, mentre per gli Intel fino a 1.4 TB di ram.

Scadenza Sessioni

Ho un **max-age** che mi setta il massimo che può rimanere attiva la sessione.

Serverside `session.invalidate()` dopo il timeout di sessione.

```
1 <web-app>
2   <session-config>
3     <session-timeout>10</session-timeout>
4   </session-config>
5 </web-app>
```

Dopo 10 minuti, la sessione scade.

Settabile e gettabile con:

```
session.setMaxInactiveInterval()
```

```
session.getMaxInactiveInterval()
```

Cookie di terze parti

Cookie che NON entrano con il sito visualizzato.

Ogni cookie è BLOCCABILE.

Cookies: rischi

I cookies possono creare rischi alla sicurezza, perché ogni server può mettere i cookie **non solo propri** (cookie di terze parti) e può leggere **cookies di ogni sito memorizzato**.

Cosa succede se ho un computer condiviso?

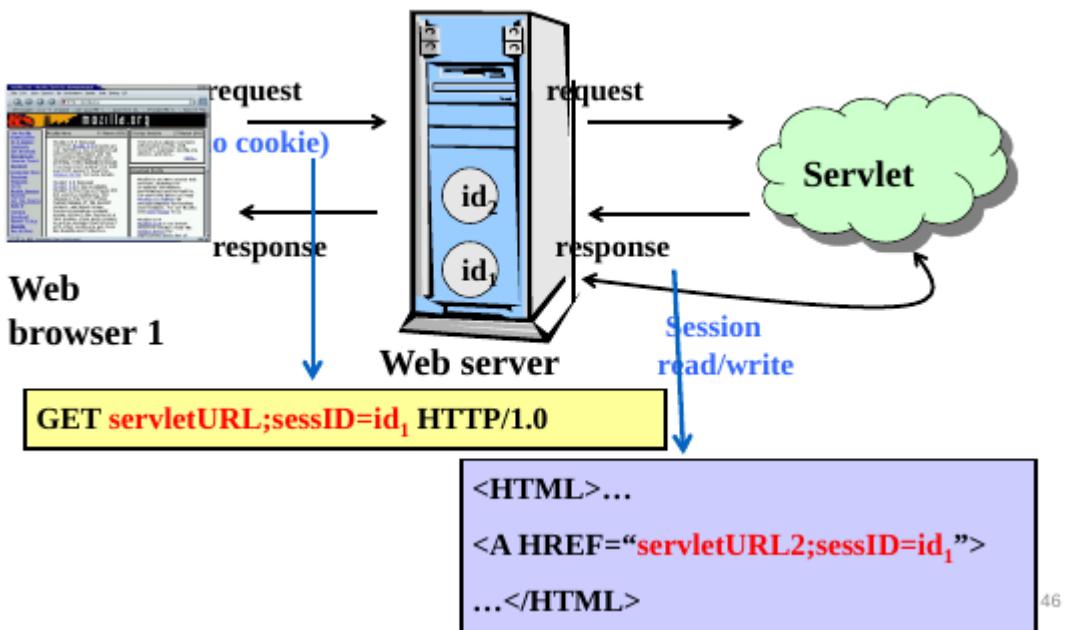
- Cookie di più utenti nella stessa macchina!

Soluzioni

- Uso **session cookies**, cioè cookies che funzionano SOLO in una determinata sessione.
- Uso **URL Rewriting**: L'URL in GET ha un valore `sessID=ID` dove salva l'ID di sessione.

Ci permette l'utilizzo delle sessioni con i cookie disabilitati!

Il contatore del timeout session viene resettato ogni richiesta, se non faccio una richiesta entro tot minuti, allora perdo la sessione(timeout).



46

URL Rewriting: Servlet

- `String HttpServletResponse.encodeURL(String url)` Hyperlink HTML
- `String HttpServletResponse.encodeRedirectURL(String url)` HTTP Redirections

Questo mi permette di vedere se la sessione ha senso venga codificata nell'URL, cioè se ho un session cookie, l'URL rimane **senza modifiche**, mentre se non trova un cookie, lo mette.

Qualche server implementa entrambi in modo identico.

Request Dispatcher

#

Come chiamare dal server un'altra risorsa del server.

`getServletContext().getRequestDispatcher("x")`, richiedo la risorsa `x`.

`RequestDispatcher` è un object usato per inviare una richiesta a qualsiasi altra risorsa del server.

La risorsa può essere dinamica o statica.

Metodi

- `void forward(ServletRequest request, ServletResponse response)` inoltra la richiesta da un servlet ad un'altra richiesta. È importante non scrivere il contenuto della richiesta se faccio ciò.
- `void include(ServletRequest request, ServletResponse response)` Include il contenuto in una risorsa in risposta della servlet corrente(e forse dovrò scrivere il conteunto prima o poi)

Passare i dati

Ho tre modi diversi:

1. `request.setAttribute("key", value);` Dati utilizzabili solo per questa richiesta.
2. `session.setAttribute("key", value);` Dati utilizzabili per più richieste, però nella stessa sessione.
3. `context.setAttribute("key", value);` Dati utilizzabili in futuro per ogni client.

Session tracking remoto e locale

#

Feature	Cookies	localStorage	sessionStorage
Maximum data size –	4 kB	5 MB	5 MB
Blockable by users –	yes	yes	yes
Auto-expire option –	yes	no	yes
Supported data types –	string only	string only	string only
Browser support –	very high	very high	very high
Accessible server-side –	yes	no	no
Dat transferred on every HTTP request –	yes	no	no
Editable by users –	yes	yes	yes
Supported on SSL –	yes	n/a	n/a
Can be accessed on –	server-side & client-side	client-side only	client-side only
Clearing / deleting –	Java, PHP, JS & automatic	JS only	JS & automatic
Lifetime –	as specified	till deleted	till tab is closed
Secure data storage –	no	no	no

- Local storage:** Storage locale interagibile solo con HTML5 e JS.
- Session Storage:** Disponibile per la Browser session e la session storage è eliminata quando la sessione viene chiusa o il browser viene chiuso. Disponibile solo per browser con HTML5 come il local storage.
- I cookies** sono accessibili ovunque.

I cookie ti consentono di memorizzare le stringhe. Sessione e Archiviazione locale consentono di memorizzare le primitive JavaScript (tipo di dati), ma non gli oggetti o gli array. Storage di sessione consente di archiviare qualsiasi tipo di oggetti supportati tramite il linguaggio di programmazione o il framework di Server Side.

Archiviazione locale e archiviazione sessione (web storage) sono nuove API e sono quasi gli stessi (sia in API che in capacità) con l'unico singola eccezione di persistenza. L'archiviazione della sessione è disponibile solo per durata della sessione del browser (apertura e chiusura) e viene cancellata quando la scheda o la finestra è chiusa.

Tutti e tre i metodi sono utilizzati per salvare i dati nella zona clientside, hanno la propria **capacità** e la propria **expiration date**.

Local storage e Session storage sono i migliori per dati non protetti (dati con informazioni normali come nome, genere), ad esempio, punteggi in quiz e giochi.

I **cookies** sono migliori per l'autenticazione e il mantenimento della sessione

I cookie consentono solo di memorizzare solo **4 KB di dati** mentre lo storage Web (sia locale che di sessione) fornisce circa **10 MB di spazio per i dati da memorizzare**.

Ricordiamo che essendo **stateless**, alla chiusura del browser senza queste funzioni perderemmo i dati.

I dati di sessione sono controllati dall'applicazione **server side** in modo assoluto.

Lo svantaggio è che il server deve dare potenza e memoria per gestire questi dati, tra il quale inviare i dati quando il client lo richiede ad ogni richiesta. Il server deve supporre anche l'eliminazione dei dati da parte del client.

localStorage, sessionStorage e cookie sono tutti soggetti a regole "same-origin", il che significa che i **browser** dovrebbero impedire l'accesso ai dati tranne il dominio che imposta le informazioni con cui iniziare.

LocalStorage	5MB/10MB storage It's not session based, need to be deleted via JS or manually Client side reading only Less older browsers support
SessionStorage	5MB storage It's session based and working per window or tab Client side reading only Less older browsers support
Cookie	4KB storage Expiry depends on the setting and working per window or tab Server and client side reading More older browsers support

LocalStorage

Pros:

1. Web storage can be viewed simplistically as an improvement on cookies, providing much greater storage capacity. If you look at the Mozilla source code we can see that **5120KB (5MB which equals 2.5 Million chars on Chrome)** is the default storage size for an entire domain. This gives you considerably more space to work with than a typical 4KB cookie.
2. The data is not sent back to the server for every HTTP request (HTML, images, JavaScript, CSS, etc) - reducing the amount of traffic between client and server.
3. The data stored in localStorage persists until explicitly deleted. Changes made are saved and available for all current and future visits to the site.

Cons:

1. It works on [same-origin policy](#). So, data stored will only be available on the same origin.

SessionStorage

Pros:

1. It is similar to `localStorage`.
2. The data is not persistent i.e. data is only available per window (or tab in browsers like Chrome and Firefox). Data is only available during the page session. Changes made are saved and available for the current page, as well as future visits to the site on the same window. Once the window is closed, the storage is deleted.

Cons:

1. The data is available only inside the window/tab in which it was set.
2. Like `localStorage`, it works on [same-origin policy](#). So, data stored will only be available on the same origin.

Cookies

Pros:

- Compared to others, there's nothing AFAIK.

Cons:

- The 4K limit is for the entire cookie, including name, value, expiry date etc. To support most browsers, keep the name under 4000 bytes, and the overall cookie size under 4093 bytes.
- The data is sent back to the server for every HTTP request (HTML, images, JavaScript, CSS, etc) - increasing the amount of traffic between client and server.

Typically, the following are allowed:

- 300 cookies in total
- 4096 bytes per cookie
- 20 cookies per domain
- 81920 bytes per domain(Given 20 cookies of max size 4096 = 81920 bytes.)

I limiti sono consigliati, MOLTE volte i browser mettono limiti propri e cambia da desktop a mobile.

Desktop

	Chrome	Firefox	Safari	Safari	IE	IE
	40	34	6, 7	8	9	10, 11
Application Cache	up to quota	500MB, Unlimited	Unlimited?	Unlimited?		100MB?
FileSystem	up to quota					
IndexedDB	up to quota	50MB, Unlimited		up to quota?		10MB, 250MB (~999MB)
WebSQL	up to quota		5MB, 10MB, 50MB, 100MB, 500MB, 600MB, 700MB...	5MB, 10MB, 50MB, 100MB, 500MB, 600MB, 700MB...		
LocalStorage	10MB	10MB	5MB	5MB	10MB	10MB
SessionStorage	10MB		Unlimited	Unlimited	10MB	10MB

Mobile

	Chrome	Android Browser	Firefox	Safari	Safari	iOS WebView	iOS WebView
	40	4.3	34	6, 7	8	6, 7	8
Application Cache	up to quota	Unlimited?	5MB, Unlimited	300MB?	300MB?	100MB?	100MB?
FileSystem	up to quota						
IndexedDB	up to quota		5MB, Unlimited		up to quota?		up to quota?
WebSQL	up to quota	200MB~		5MB, 10MB, 25MB, 50MB	5MB, 10MB, 25MB, 50MB	50MB	50MB
LocalStorage	10MB	2MB	10MB	5MB	5MB	5MB	5MB
SessionStorage	10MB	Unlimited		5MB	Unlimited	5MB	Unlimited

Un filtro è un oggetto che trasforma una request o modifica una response.

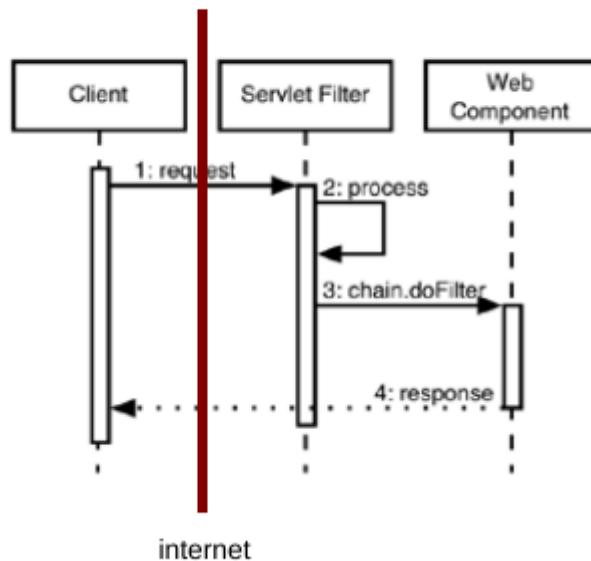
Ci sono preprocessori che gestiscono il tutto prima che raggiunga la servlet e postprocessori che modificano la response appena uscita dalla servlet.

Schema di funzionamento

Filtro in ingresso

- Il client invia una richiesta al server e il filtro la intercetta
- Il filtro pre processa la richiesta, raccogliendo eventuali informazioni
- Il filtro richiama il metodo `chain.doFilter` (lo vedremo meglio dopo) per invocare la prossima servlet o il webcomponent
- Il webcomponent invocato genera la risposta.

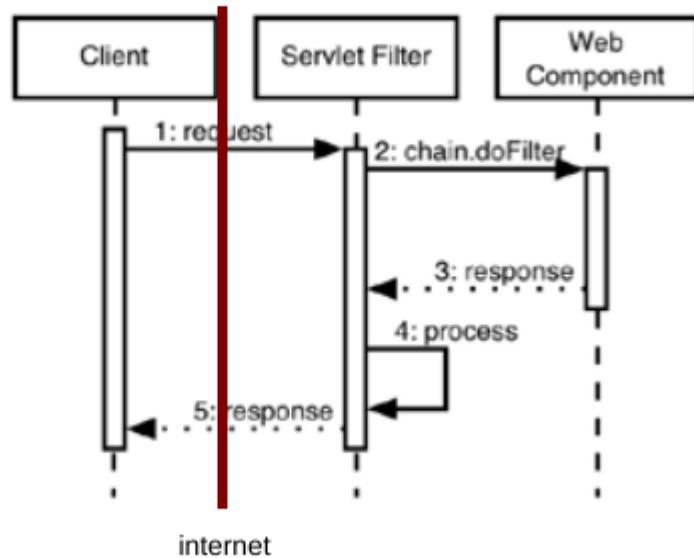
Filtro ingresso



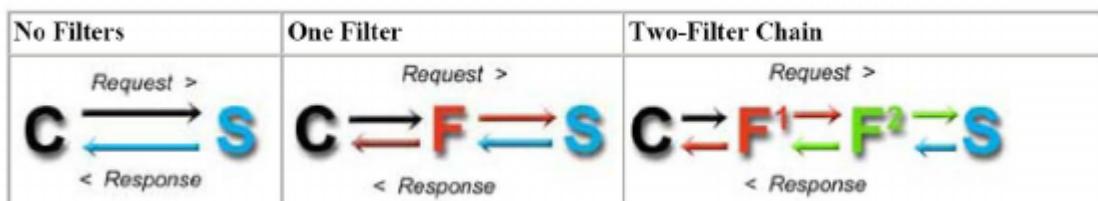
Filtro in uscita

- Il client invia una richiesta al server e il filtro la intercetta.
- Il filtro richiama il metodo `chain.doFilter`.
- Il web component corrispondente risponde, generando la risposta.
- La risposta viene intercetta dal filtro e viene processata.
- La risposta eventualmente modificata viene restituita al client.

Filtro uscita



Schema logico



Ipotesi di utilizzo

- In particolare l'applicazione pratica che noi vedremo sarà un esempio di filtro di autenticazione, ossia il nostro filtro fornirà una forma di protezione da tentativi di accesso non autorizzato a certe risorse sul webserver.
- Altri esempi di possibile filtro: una filtro che effettua del logging con informazioni riguardo al client oppure ai tempi di elaborazione delle pagine oppure un filtro di compressione dati.

26/03/2019 - Laboratorio

Sessioni

#

Come gestirle?

Associare un cookie per ogni client. Fai attenzione a:

- Estrarre i cookie che memorizzano la sessione;
- Imposta correttamente la data di scadenza per il cookie;
- Collega ogni richiesta usando un hash;
- Genera l'id della sessione.

```

1  String sessionID = <create_an_unique_session_id>
2  HashMap<String, String> sessionInfo = new
3  HashMap<>();
4  HashMap<String, HashMap<String, String>> globalTable = <get_the_table>
5  globalTable.put(sessionID, sessionInfo);
6  Cookie sessionCookie = new Cookie("JSESSIONID", sessionID);
7  response.addCookie(sessionCookie);

```

URL rewriting

Aggiungi ulteriori **informazioni** alla fine di **OGNI** URL in modo che il **server possa identificare il sessione**.

- PRO:
 - Funziona anche se i cookie sono disabilitati.
- CONS:
 - Codifica di ogni URL dell'applicazione Web.
 - Tutte le pagine devono essere generate dinamicamente.
 - Non funziona per segnalibri e collegamenti da altri siti.

• `http://host/path/file.html?jsessionid=1234` è un esempio applicativo. `jsessionid` identifica la sessione.

Hidden form fields

Hanno più contro che pro, non ha senso usarli.

uso di `type=hidden` nel campo `<input>`.

J2EE

Ha session tracking automatico, usa gli oggetti del server per puntare ad un **automatic reference cookie**.

Metodi:

- `request.getSession()` ritorna la sessione attuale.
 - Dietro le quinte, il sistema esamina le informazioni extra sui cookie o sull'URL e vede **se corrisponde la chiave per un oggetto di sessione precedentemente memorizzato**. Se è così, restituisce quell'oggetto. **Se no, ne crea uno nuovo**, assegna un cookie o informazioni sull'URL come chiave e restituisce quella nuova sessione oggetto.
- `request.getSession ()` : accesso all'oggetto di sessione (HttpSession).
- `session.getAttribute («nome»)` : restituisce il valore dell'oggetto associato alla sessione attributo con il nome passato come parametro.
- `session.setAttribute («nome», valore)` : memorizza le informazioni in un attributo di sessione.
- `session.removeAttribute («nome»)` : scarta un attributo specifico della sessione.
- `session.invalidate ()` : scarta l'intera sessione.
- `session.getAttributeNames ()` : restituisce i nomi di tutti gli attributi nella sessione.
- `session.getId ()` : restituisce l'identificativo univoco della sessione.
- `session.isNew ()` : `true` se la sessione è nuova (al client).

- `session.getCreationTime ()` : restituisce l'ora in cui la sessione è stata creata.
- `session.getLastAccessedTime ()` : restituisce l'ora in cui la sessione è stata l'ultima inviato dal cliente.
- `session.removeAttribute («nome»)` : scarta un attributo specifico di
- `session.getMaxInactiveInterval ()` : restituisce la quantità di tempo della sessione in inattività prima di essere invalidata.
- `session.setMaxInactiveInterval («seconds»)` : imposta la quantità di tempo della sessione in inattività prima di essere invalidata.

Cookies

I cookie sono un modo generale utilizzato dagli script lato server per **memorizzare / conservare** le informazioni sul client.

I cookie sono coppie di stringhe **chiave-valore** memorizzate dal client, vengono restituiti nell'intestazione per ogni richiesta per il server che li ha creati. *Di solito un client memorizza un massimo di 20 cookie per il server (massimo 300 cookie in totale).*

Ogni cookie ha una **scadenza** (tempo massimo):

- 0: il cookie verrà eliminato.
- -1: il cookie verrà memorizzato fino a quando il browser non sarà aperto.

Ogni browser memorizza la propria raccolta di cookie.

Nelle servlet

```
javax.servlet.http.Cookie: Cookie(String key, String value)
```

Metodi principali

- `cookie.setValue(«newValue»);`
- `cookie.setMaxAge(40); //In seconds`

Aggiungere un cookie ad una response

```
response.addCookie(cookie);
```

IMPORTANTE: Ciò è da fare prima di ottenere il metodo `getWriter()`

01/04/2019

Listener

Un listener è un **event hanlder** che il server invoca quando un determinato evento avviene.

In termini di design: **Observer pattern**.

Un osservatore(in questo caso il listener) è avvisato di quando l'evento avviene nel server.

Usi tipici:

- DB management;

Se non uso un listener, ogni utente dovrà connettersi al DB! Questo crea un rallentamento da parte dell'utente e da parte del server!

Connection Pool: *Istanzia N connessioni al DB(Facendo partire N thread), ogni volta che arriva una richiesta si connette con un thread al Servizio DB. Ci riconnette al DB in qualsiasi situazione, incluso il **timeout**(Session Timeout dal server SQL).*

- Dependencies Management;
- Monitoring.

Poichè dopo un po' il sito "scade", utilizzo un JS per tenere viva la connessione, rinnovando il cookie. Il servizio **keep-alive** prende un sacco di ram server-side e client-side.

Tipi di listerner:

- **ServletContextListener** web app inizializzata/ spegnimento(Useremo principalmente questa)
- **ServletRequestListener** Request handler start/stop
- **HttpSessionListener** session creata/invalidata
- **ServletContextAttributeListener** context attribute aggiunto,rimosso, replicato
- **HttpSessionAttributeListener** session attribute aggiunto, rimosso, replicato

Per usare un listener devo implementare l'appropriata interfaccia e registri nel **deployment descriptor**.

Database nelle App Web

#

Tipi di database

- **SQL:** Database Relazionali
- **NoSQL:** Not Only SQL

I dati variano da semplici messaggi di testo a file video ad alta risoluzione. Il tradizionale RDBMS non è in grado di far fronte alla velocità, al volume e alla varietà dei dati richiesti da questa nuova era. Sono dunque nati i **NoSQL** (Che sono pure open source).

Database SQL

Nel corso di DB.

MariaDB:

- Se crasha MariaDB: Devo ricontrillare gli indici! (Non sono operazioni da poco.)
- Posso suddividere le tabelle grandi in tabelle più piccole uguali per avere accesso più veloce.
- Subquery aggiunte dopo.

PostgreeSQL:

- Se crasha PostgreeSQL: Risale con gli indici giusti.
- Possibilità di subquery e vettori.

MSSQL:

- Gratis per poche grandezze;
- MONOTHREAD, grande problema.

SQLLite:

- Comodo, versione più leggera di SQL, ha meno comandi **ALTER**, salvato in un singolo file;
- Non ho controllo del tipo;
- Passa comunque per un accesso ad un file(più lento).

La gente utilizza i software con licenza perchè ho meno responsabilità, perchè pago una licenza, dunque se succede un problema non sono pieno di problemi perchè la patch di sicurezza da applicare al software non è a carico mio come un OpenSource.

Da sapere la differenza del **timestamp** e **data**. Attenti al **fuso orario**.

Inserire sempre il timestamp nelle tabelle! Stare attenti al server che l'orario del server sia giusto. Oltre tutto, devo stare attento alla codifica del DB stesso.

Database NoSQL

Le caratteristiche di base dei database NoSQL sono:

- **Senza uno schema;**
- **Distribuiti e scalabili** orizzontalmente;
- **Hardware commodity:** È un termine per dispositivi a prezzi accessibili che sono generalmente compatibili con altri dispositivi di questo tipo. In un processo chiamato commodity computing o commodity computing computing, questi dispositivi sono spesso collegati in rete per fornire maggiore potenza di elaborazione quando coloro che li possiedono non possono permettersi di acquistare più elaborati supercomputer, o vogliono massimizzare i risparmi nella progettazione IT.

I database NoSQL offrono tante funzioni per risolvere i problemi che il DB SQL Relazionale aveva per archiviare i dati non strutturati (il cosiddetto **blob**).

Schemi dinamici

I database NoSQL consentono allo schema di essere flessibili, con nuove colonne aggiungibili in qualsiasi momento.

Le richè possono o non possono avere valori per colonne e non ho applicazione rigida per i tipi delle colonne.

Ho più flessibilità ai cambiamenti!

Varietà dei dati

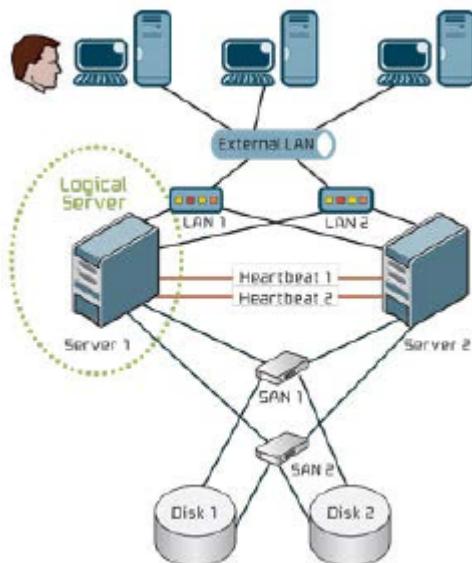
I database NoSQL supportano qualsiasi dato.

Supportano dati **strutturati**, **semi-strutturati** e **non strutturati** da memorizzare. Supporta log, file di immagini, video, grafici, jpegs, JSON, XML da memorizzare e utilizzare così come sono senza alcuna pre-elaborazione. Riducono quindi la necessità di **ETL** (abbreviazione di Extract - Transform - Load).

Cluster ad alta Availability

I database NoSQL supportano storage distribuito!

Ho anche scalabilità orizzontale.



Attenzione, **non è LOAD BALANCING**, se un server va offline, l'altro, con arp, fa finta di essere il server primario cambiando il proprio mac address.

Open Source

I DB sono OpenSource! Posso inoltre modificare il codice del DBMS NoSQL, senza problemi sulla licenza indipendentemente dall'uso.

Non dipendenza da SQL

I database SQL non dipendono solo da SQL per recuperare i dati, anzi permettono un accesso **CRUD**:

- Create
- Read
- Update
- Delete

Anche dette **API**.

Permettono anche accesso **DML** (Data manipulation language).

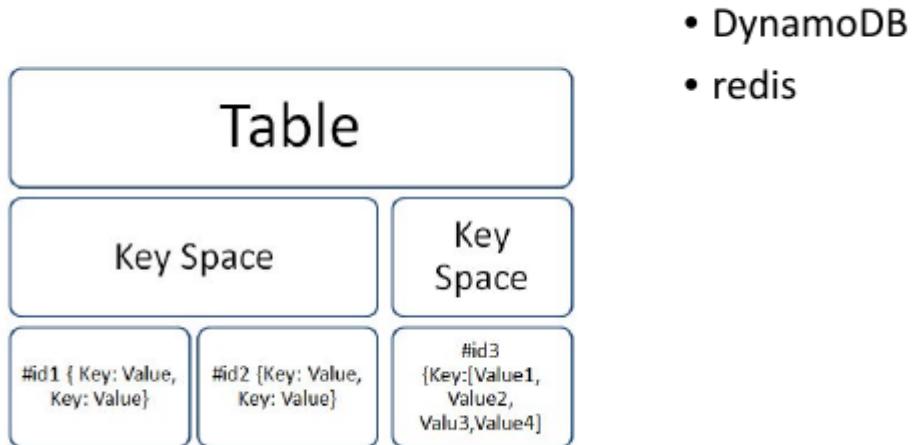
Tipi di NoSQL

- Esistono quattro tipi di basi di dati NoSQL.
 - database di valori-chiave (key value)
 - database orientato alle colonne (column oriented)

- database orientati ai documenti (document oriented)
- database Graph.
- Non ho :
 - Join
 - Non ho indici modificabili (li gestisce il DBMS Automaticamente)
- Posso avere più Database dentro al database (Inception)
- Questa gerarchia è comune a tutti i database NoSQL, ma le terminologie potrebbero variare.

Key-Value data model

- La tabella contiene molti spazi chiave e ogni spazio chiave **può avere molti identificatori** per memorizzare coppie di valori chiave.
- Lo spazio-chiave è simile alla colonna nel tipico **RDBMS** e il gruppo di identificatori presentato sotto lo spazio-chiave può essere considerato come righe.
- È adatto per la costruzione di applicazioni semplici, non complesse e disponibili. Poiché la maggior parte dei database di valori chiave supportano nell'archiviazione della memoria, possono essere utilizzati per creare un meccanismo di **cache**.



Column Oriented

- Database basati su colonne sono sviluppati sulla base del whitepaper di Big Table pubblicato da Google. Ciò richiede un approccio diverso rispetto al tradizionale RDBMS, in cui supporta l'**aggiunta di un numero sempre maggiore di colonne e una tabella più ampia**.
- Dal momento che la tabella sarà molto ampia, supporta il raggruppamento della colonna con un nome di famiglia, denominandola "Famiglia di colonne" o "**Super colonna**". La famiglia di colonne può anche essere facoltativa in alcune basi di dati della colonna.
- Secondo la filosofia comune dei database NoSQL, i valori delle colonne possono essere distribuiti in modo spartano. (Utile per avere integrazione di più sistemi di più linguaggi diversi!)
- La tabella contiene famiglie di colonne (*facoltativo*). Ogni famiglia di colonne contiene molte colonne. I valori per le colonne potrebbero essere scarsamente distribuiti con coppie chiave-valore. I **database orientati alle colonne sono alternativi ai database di Data warehousing** tipici e sono adatti per il tipo di applicazione **OLAP**.

- Apache Cassandra

Table			
Column Family 1		Column Family 2	Column Family 3
Column 1	Column 2	Column 3	Column 4
#1 {Key: Value, Key: Value}	#1 {Key: Value, Key: Value}		#1 {Key: Value, Key: Value}
#2 {Key: Value, Key: Value}			

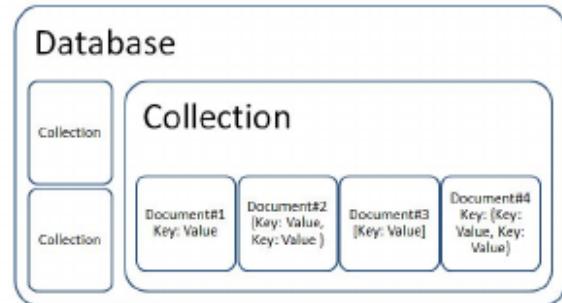
- HBase

Document Oriented

- I database orientati ai documenti offrono supporto per la memorizzazione di **dati semi-strutturati**. Può essere **JSON**, **XML**, **YAML** o persino un documento di Word. L'unità di dati è chiamata documento (simile a una riga in RDBMS). La tabella contiene documenti ed è chiamata **raccolta(collection)**.
- Il database contiene molte raccolte.
- Una raccolta contiene molti documenti.
 - Ogni documento può contenere un documento **JSON** o un documento **XML** o **YAML** o anche un documento **Word**.
- I database di documenti sono adatti per applicazioni basate su Web e applicazioni che espongono servizi **RESTful**.

- MongoDB

- Couchbase



Graph Database

Database gestito a grafo: Contiene **nodi e vertici**, i database di grafici ci consentono di memorizzare ed eseguire operazioni di manipolazione dei dati su nodi, relazioni e attributi di nodi e relazioni.

*I database di grafi funzionano meglio quando i grafi sono grafi **diretti**, cioè quando vi sono relazioni tra grafi.*

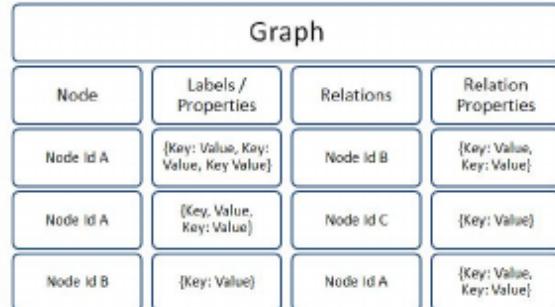
Ogni grafo è simile ad una tabella, ho :

- Nodo;
- Proprietà di esso;
- Relazioni;

- Proprietà di esse.

Adatti per i social media.

- Neo4j
- OrientDB
- HyperGraphDB
- GraphBase
- InfiniteGraph



Problemi NoSQL

- no ACID transactions:

La maggior parte dei database NoSQL non supporta le transazioni ACID. Per esempio: [MongoDB](#) (*A quanto pare le supporta nelle ultime versioni*), CouchBase, Cassandra.

- **Atomicità**: Le transaction devono essere atomiche in natura. (All or nothing rule). Se una parte della transaction non va, devo effettuare un **rollback** e annullare tutta la transazione.
- **Consistenza**: Il Database deve assicurare che solo i dati **validi** possono essere salvati. Questo dipende dal NoSQL che sto usando.
- **Isolazione**: Il database permette multiple transazioni in parallelo e le tiene isolate.
- **Durabilità**: Transazioni persistenti del DB.

- API:

Alcuni NoSQL supportano solo API e non SQL.

- Lee-Way of CAP Theorem:

Consistenza, Disponibilità e Partizionamento.

- **Consistenza**: Le informazioni sono le stesse in tutto il sistema distribuito.
- **Disponibilità(Availability)**: Deve essere in un High Available System e sempre disponibile a rispondere alle richieste dei client (*non deve quindi ignorarle*), se è online.
- **Partizionamento**: Deve essere e rimanere operabile nonostante perdita arbitraria di messaggi, creata da problemi di network.

Non sono rispettati tutti e tre, ne supportano generalmente solo due.

- No JOIN:

Non tutti le supportano.

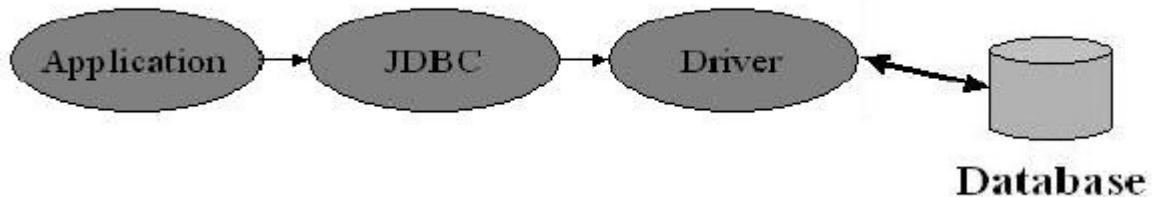
JDBC

Insieme di classi JAVA (Java Database Connectivity) in stile **ODBC** per interfacciarsi ai SQL databases.

Provide an object interface to relational database Based on the X/Open SQL CLI (Call Level Interface) X/Open C.

Standardizza l'accesso al DB attraverso JAVA.

Richiede che i drivers accettino una chiamata CLI e trasforma in chiamate native per l'accesso al db. CLI fornisce un driver manager che conversa con i driver attraverso un Service Provider Interface (SPI).



Architettura

Ti permette di scrivere DBMS-Indipendente.

Fornisce due interfacce:

- Interfaccia Applicativa
- Interfaccia Driver

Uso il driver Manager per caricare automaticamente il giusto driver JDBC e parlare al database corretto(MariaDB,Postgree...)

`Jdbc:<subprotocol>:<domain name>` example `jdbc:odbc://www.bob.com/MyJavaDB`

Microsoft CLI ODBC

Microsoft's ODBC Windows API standard for SQL is an extended version of the SAG CLI .

Controindicazioni

- specification è controllata da Microsoft
- ODBC drivers sono difficili da creare e mantenere.
- Crea molto overhead.
- Mai veloci come le API Native.(10%)

Transaction

Nelle transaction sono principalmente in autocommit mode.

Stored Procedure: supporto alle chiamate.

Schema classi Java

- JDBC Core Interfaces
 - Interfacce e classi i quali ogni driver JDBC driver deve implementare

Driver:

- **DriverManager:** Gestisce i driver e le dispense di oggetti connection .
- **Driver:** Quando un driver è caricato, crea una istanza di se stesso e la registra nel drivermanager.

- **DriverPropertyInfo:** Fornisce variabili pubbliche che ti lasciano dinamicamente trovare le proprietà che quella connessione richiede.
- **Connection:** Interfacce che forniscono un contesto per eseguire SQL Statements e processare i loro risultati
- **Statement:** Interfacce che
 - **Statement:** Esegue un SQL statement statico e ottieni i suoi risultati.
 - **PreparedStatement:** Invia comandi precompilati in SQL, serve come container di query che eseguiamo più volte. Più veloce e più sicuro(anti SQL Inject)
 - **CallableStatement:** Invia la procedura salvata usando la sintassi JDBC.
- **ResultSet:** Interfacce di due tipi
 - **ResultSet:** Fornisce i metodi per accedere al risultato di una query
 - **ResultSetMetaData:** Fornisce metadata sul numero di colonne, tipi, proprietà di un resultSet.
- Java language extensions
 - Java language extensions per SQL.
- Java utility extensions
 - estensione of java.util.Date
 - **Utility:** Classi che
 - **Date** rappresenta SQL Date
 - **Time** rappresenta SQL Time
 - **Timestamp** rappresenta SQL Timestamp
 - **DatabaseMetaData:** Interfacce che forniscono informazioni generali o di loro stesse sui metadati che puoi ottenere a runtime.
- SQL metadata interfaces
 - dynamically discover what SQL databases and JDBC drivers can do

Step di uso per DB

1. Caricare il driver JDBC Appropriato;
2. Richiedi connessione al DB;
3. Invia la query SQL al DB;
4. Processa il risultato.

Apache Derby

Integrato con JAVA EE 6

Due modalità:

- **SERVER** multiutente
- **EMBEDDED** monoutente.

Java DB Database (e' possibile scegliere tre modalita' diverse): Funzionamento come:

- **In memory DB** (interamente in memoria, monoutente)
- **Server DB** (server in ascolto su porta, multiutente)
 - Tre diverse modalita' noi sceglieremo quella normale
 - Le altre due si riferiscono a connessioni che possono transitare come finto protocollo http per attraversare firewall

- Local DB (server autoincluso nella VS applicazione: attenzione diventa MonoUtente)
-

02/04/2019 - Laboratorio

Seguo slide JDBC.

08/04/2019

Java Server Pages JSP

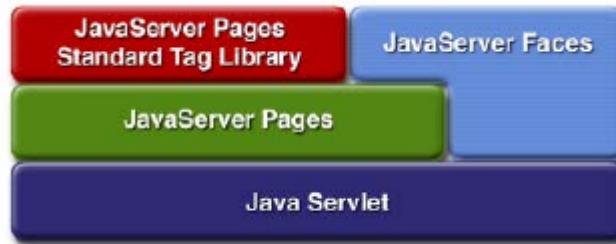
È una tecnologia Web estensibile che utilizza dati di modelli, elementi personalizzati, linguaggi di scripting e oggetti Java lato server per restituire il contenuto dinamico a un client.

Servlet Java Un programma Java che **estende** le funzionalità di un server Web, **generando contenuto dinamico** e interagendo con i client Web utilizzando un paradigma di request-response.

Il controllo delle informazioni deve essere effettuato sia a livello JS che a livello Server!

In genere i dati del modello sono elementi **HTML** o **XML**.

Gerarchicamente



manca slide

Mentre prima facevamo HTML in JAVA

```
1  out.println("<HTML><BODY>");  
2  out.println("Hello World ");  
3  out.println("</BODY></HTML>");
```

Dove ad ogni aggiunta dovevamo ricompilare.

Ora possiamo fare, con JSP, una separazione tra:

- GUI design;
- Business Logic.

il **Web designer** puo' occuparsi della parte **HTML**, il **Java developer** invece si concentrera' sulla programmazione delle parti di **business logic** e data modelling richiesta dall'applicazione.

In JSP:

```

1 <html>
2   <body>
3     <%out.println("helloworld!");%>
4   </body>
5 </html>

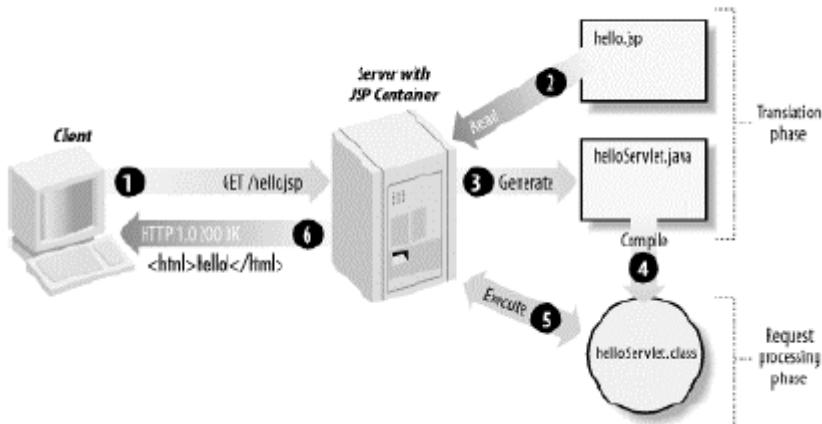
```

Contiene:

- Tag HTML;
- JSP Tag(`<% codice java%>`).

Alla richiesta della pagina JSP:

- Esegue gli elementi JSP
- Unisce i risultati JSP con parti statiche;
- invia la pagina composta dinamicamente al browser.



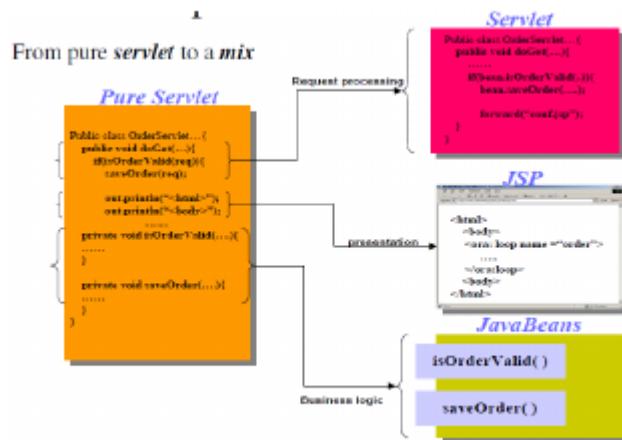
Con un database **NoSQL** la coerenza dobbiamo gestirla manualmente!

MySQL ha i vincoli di constraint, **NoSQL** no.

Differenze con servlet

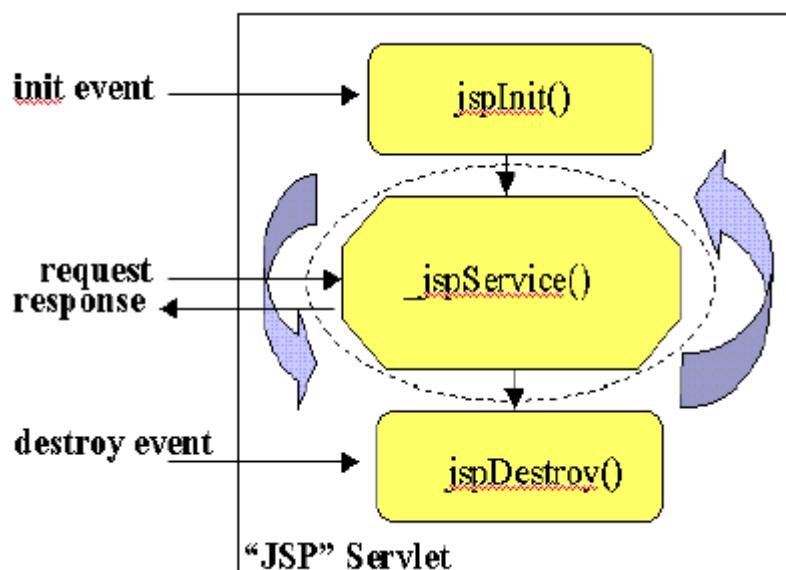
Funzione	Servlet	JSP
Codice	HTML in JAVA	JAVA in HTML
Contenuto	Poco leggibile	Più leggibile
Compilazione	Servlet	Serlvet

Entrambe hanno pro e contro.



Di solito si usa un'unione delle due!

Ciclo di vita JSP



Inizializzazione e Finalizzazione

Inizializzazione

- leggi i dati di configurazione persistenti
- Inizializza le risorse
- Esegui qualsiasi altra attività singola al momento dell'inizializzazione.
 - Possibile se sovrascrivo il metodo `jspInit()` dell'interfaccia `JspPage`

Finalizzazione

- leggi i dati di configurazione persistenti
- Rilascio le risorse
- Esegui qualsiasi altra attività singola al rilascio delle risorse, una volta sola.
 - Possibile se sovrascrivo il metodo `jspDestroy()` dell'interfaccia `JspPage`

```

1  <%@ page import="database.*" %>
2  <%@ page errorPage="errorpage.jsp" %>
3  <% Declare initialization and finalization methods using JSP declaration -
4  %>
5  <%!
6      private BookDBAO bookDBAO; public void jspInit() {
7          // retrieve database access object, which was set once per web application
8          bookDBAO = (BookDBAO)getServletContext().getAttribute("bookDB");
9          if (bookDBAO == null) System.out.println("Couldn't get database.");
10         }
11         public void jspDestroy() { bookDBAO = null;
12     }
13 %>

```

Elementi

- <%-- Commento --%>
 - Non sono inclusi nella pagina di output. Per includerli, usa il commento HTML.
- <%! Dichiarazione%>
 - Blocco java usato per definire **variabili globali(nella classe)** e metodi nella servlet generata.
 - Inizializzati quanto JSP viene inizializzata e rimangono disponibili nella pagina corrente.
 - Esempi

```

1  <%! String nome="pippo"; %>
2  <%! public String getName()
3  {return nome;} %>

```

- <%@ Direttiva %>
 - Meccanismo di messaggio per **passare le informazioni** da codice JSP al WebContainer al momento di **compilazione**.
 - **Non** generano output.
 - Direttive principali sono:
 - **page**
 - **include** include risorse **statiche** a livello **compilativo**.
 - **taglib** include librerie di tag personalizzate.
 - Esempi

```

1  <%@ page import="java.awt.*,java.util.*"%>
2  <%@ page isThreadSafe="false" %>
3  <%@ page errorPage="URL" %>
4  <%@ page iisErrorResponse="true" %>

```

Oppure:

Classi importate

```
<%@ page import="java.awt.*,java.util.*"%>
```

Gestione multithread

```
<%@ page isThreadSafe="false" %>  
<%@ page isThreadSafe="true" %> <%!Default %>
```

Gestione errori

```
<%@ page errorPage="URL" %>  
<%@ page isErrorPage="true" %>
```

I tipo di MIME generato

```
<%@ page contentType="MIMEType" %>
```

- Esempi di inclusione

header.jsp

```
1  <html>  
2  <head><title><%= title %></title></head>  
3  <body>
```

footer.jsp

```
1  </body>  
2  </html>
```

index.jsp

```
1  <%! String title = "Addition"; %>  
2  <%@ include file="header.jsp" %>  
3  The sum of <%= request.getParameter("x") %>  
4  and <%= request.getParameter("y") %> is  
5  <%= Integer.parseInt(request.getParameter("x")) +  
6  Integer.parseInt(request.getParameter("y")) %>  
7  <%@ include file="footer.jsp" %>
```

Ricordiamo che `include` include la pagina a momento di compilazione.

altre direttive:

```
1  contentType="type"  
2  info="description"  
3  errorPage="path"  
4  isErrorPage="boolean"  
5  import="package"
```

- `<%= Espressione %>`

- Un **espressione** è una notazione abbreviata che invia l'espressione Java valutata al client (valutata sotto forma di stringa).

- Esempio:

```
1  
2  <%@ page import="java.util.*" %>  
3  Sono le <%= new Date().toString() %>  
4
```

Da notare che manca il ; !

- `<% Vari script(scriptlet) %>`

- Cattiva programmazione, non sono da usare.
- Uno scriptlet è un blocco di codice Java eseguito al momento di elaborazione della richiesta.
 - Inseriti nel metodo `service()` del servlet Tomcat.
 - Elaborati per ogni richiesta ricevuta dal servlet.
- Usate normalmente per cose che le espressioni non possono fare:
 - Settare `status codes` e `response header` ;
 - Scrivere log sul server;
 - Update del DB;
 - Eseguire loops e condizionali.
- Esempio (*da non seguire*)

```
1  <%
2  Iterator i = cart.getItems().iterator(); while (i.hasNext()) { ShoppingCartItem
3      item =(ShoppingCartItem)i.next();
4  %>
5  <tr> <td align="right" bgcolor="#ffffff">
6      <%=item.getQuantity()%>
7  </td>
8  <td bgcolor="#ffffaa"> <strong><a href=
9      <%=request.getContextPath()%>/bookdetails?bookId=
10     <%=bd.getBookId()%>><%=bd.getTitle()%></a></strong>
11 </td>
12 <%
13 // End of while
14 }
15 %>
```

- Perchè non usarli?

- Anche se la sintassi JSP consente l'inserimento di frammenti di codice Java, variabili e dichiarazioni di metodo, è necessario provare a **ridurre al minimo la quantità di codice Java nel corpo JSP (ovvero non metterle proprio!!)**
- Ricordarsi che la filosofia di utilizzo di JSP è **separare business processing dalla presentation layer**.
- La procedura migliore è **spostare il codice Java in JavaBeans o utilizzare librerie di tag personalizzate (JSTL: JSP Standard Tag Library)**.

- `<jsp: Azioni />`

- Quando includo una pagina JSP viene inclusa a **RUNTIME**.
- Do istruzioni a **RUNTIME**
- Esempi

```
1  <jsp:include page="header.jsp" />
2  <jsp:forward page="someOther.jsp" />
3  <jsp:useBean id="User" class="it.unitn.webrog.AirUser" />
```

- <jsp:include page "header.jsp" /> in generale.
- Azione **forward**
 - <jsp:forward page="someOther.jsp" />
 - jsp:forward consente di **reindirizzare il flusso del programma** a un diverso file HTML, JSP o servlet **mantenendo gli stessi request and response objects**.
 - Questa direttiva funziona allo stesso modo del metodo **forward ()** della classe RequestDispatcher all'interno del modello Servlet.

Esempi:

```

1  //File: index.jsp
2  <html>
3  <%
4  double freeMem = Runtime.getRuntime().freeMemory();
5  double totlMem = Runtime.getRuntime().totalMemory();
6  double percent = freeMem/totlMem;
7  if (percent < 0.5) {
8  %>
9  <jsp:forward page="one.jsp"/>
10 <% } else { %>
11 <jsp:forward page="two.html"/>
12 <% } %>

```

Ricordo che questi esempi **non sono da utilizzare per lo spaghetti code provocato**.

Oggetti impliciti

Gli oggetti a livello server sono :

Abbiamo visto come utilizzare

- HttpServletRequest
- HttpServletResponse
- HttpSession
- ServletContext

Anche le JSP possono accedere a questi oggetti !

Hanno inoltre:

- **Request**
 - Questa variabile punta su **HttpServletRequest** . L'esempio seguente ottiene la destinazione del volo immessa dall'utente nella pagina HTML;
- **Response**

Utilizzare questa variabile per accedere all'oggetto e **HttpServletResponse** object.
- **pageContext**
 - La variabile rappresenta **javax.servlet.jsp.PageContext** , che contiene i metodi per accedere ad alcuni dati della pagina. Rappresenta l'intera pagina JSP.

- **session**
 - La variabile rappresenta una istanza di `HttpSession` object.
- **application**
 - La variabile fornisce accesso a `ServletContext` object senza dover chiamare `getServletConfig().getContext()`.
- **out**
 - Questa variabile viene rappresentata con la classe `JspWriter`, che ha le stesse funzionalita' di `PrintWriter` nelle servlets.

```
<%out.println("Enter flight destination ");%>
```
- **config**
 - Fornisce accesso all'oggetto `ServletConfig`.
- **page**
 - La variabile rappresenta l'istanza della classe JAVA (dalla JSP) che sta processando la pagina corrente. E' un sinonimo di `this`.
- **exception**
 - La variabile rappresenta una istanza di `uncaught Throwable object` che contiene le informazioni di errore.

Questa variabile e' disponibile solo in una `JSP error page` che contiene la directive `isErrorPage=true`

application e **config** non vengono quasi mai utilizzati perchè utilizzo dei listener mi porterebbe ad avere eventuali errori sparsi per i file.

Thread Safety

Qualsiasi sia il numero di chiamate, la zona di threading è Safe dalle diverse modifiche concorrenti. Ho chiamate specifiche per gestire le zone threadsafe!

```
1 <%@ page isThreadSafe="false" %>
2 <%@ page isThreadSafe="true" %> <%!Default %>
```

Posso forzare il thread safety con `<% synchronized(this){cosedafare}%>`

Certe funzioni devono essere evitate per evitare di creare problemi alla logica.

Protip

Le cache cambiano dal tipo di motore del Browser!

Le richieste di POST non dovrebbero essere cachate (per obbligo di `RFC`). Generalmente lo fanno comunque richiedendo l'invio (`vuoi reinviare le informazioni del modulo?`).

Tutti gli esempi precedenti non vanno seguiti, sono spaghetti code.

09/04/2019 - Lab

Seguo slide.

29/04/2019 - Lab

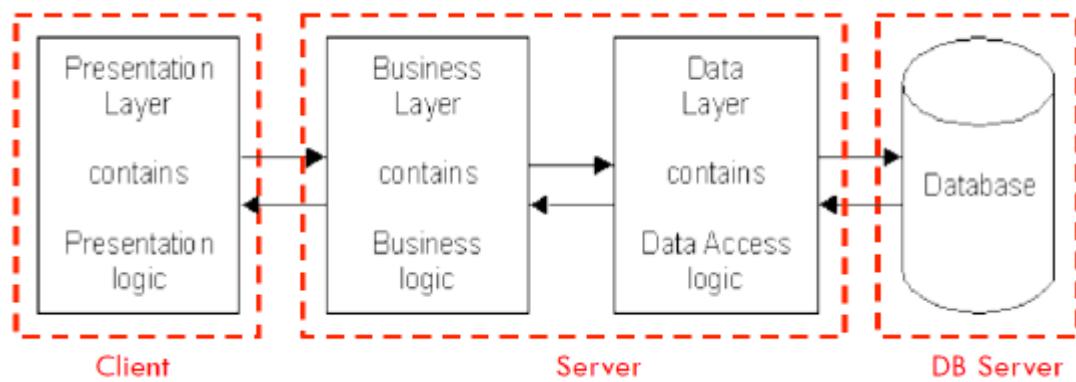
Seguo slide.

30/04/2019

JavaBeans, JSP e MVC

#

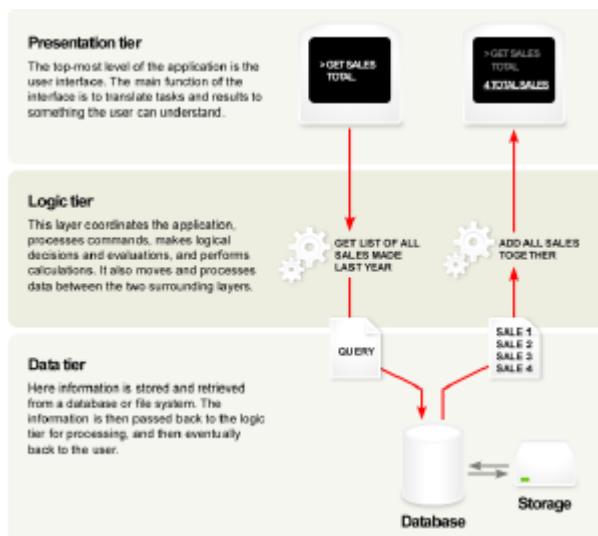
Architettura a tre tier



Ogni layer può runnare su una macchina differente!

I layer del client sono disconnessi da quelli del server.

Non posso **mai fidarmi** del client.



- Il presentation layer

- è alterabile in qualsiasi momento dal client
 - da la User Interface
 - GUI o Client View nel front end.
 - **Non deve avere accesso ai dati del server in modo diretto.**
 - Contenuto generato statico o generato dinamicamente dal browser (front-end)
- Logic Layer
- Set di regole per **processare l'informazione**
 - Può accontentare gli user
 - Chiamato **middleware/backend**
 - **Non deve avere accesso ai dati del server in modo diretto.**
 - Un livello per contenere processi e generazione di contenuti dinamici lato server delle applicazioni, ad es. Java EE, ASP.NET, PHP, ColdFusion piattaforma (middleware)
- Data Layer
- Contiene i dati
 - Gestisce accesso al DB
 - Chiamato Back End
 - Non dovrebbe contenere business code
 - Un database, comprendente sia i set di dati che il database server o software RDBMS che gestisce e fornisce accesso ai dati (back-end)

Vantaggi

- Layer **indipendenti fra loro;**
- Più facili da mantenere;
- **Riutilizzabilità** dei componenti;
 - Sviluppo più veloce
 - Web design fa presentazione
 - Il software engineer fa la logica
 - L'admin si occupa del DB

Pattern di Design

- **Progettazione e test**
 - Come costruiamo un'applicazione web?
 - quale tecnologia dovremmo scegliere?
- **Riutilizzo**
- possiamo usare componenti standard?
- **Scalabilità**

- in che modo la nostra applicazione web gestirà un numero elevato di richieste?
- **Sicurezza**
- come proteggiamo da attacchi, virus, accesso a dati dannosi, rifiuto del servizio?
- JS è una bomba di falle.
- **Visualizzazioni di dati differenti**
- tipi di utenti, account individuali, protezione dei dati

Serve un modo ovviamente per evitare di rifare tutto da capo ogni volta!

Una soluzione **generale e riutilizzabile per un problema comune** che si verifica nella progettazione del software.

Un **modello** (template) per come risolvere un problema. Modello che e' stato utilizzato in molte situazioni diverse.

NON un disegno finito, il modello deve essere adatto all'applicazione.

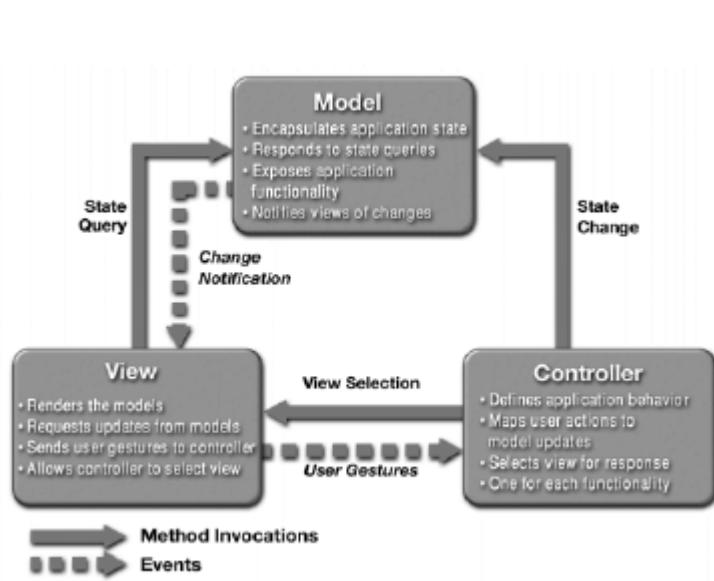
Il Pattern MVC

Ho un problema di progettazione dell'app

- Devo modificare il **look and feel** senza cambiare la logica **nucleo** di tutto;
- È necessario **presentare i dati in diversi contesti** (mobile friendly);
- Necessita di interagire con / Accedere a dati in diversi contesti(touch, tastiera..)
- Devo mantenere **più viste degli stessi dati!**

Progettualmente

Separo le funzionalità di base dalla presentazione e logica di controllo che usa questa funzionalità, permettendo a più viste di condividere lo stesso modello di dati, semplificando **il supporto di più client**.



Ho separazione tra **model** e **View**.

Con questo schema è necessaria la logica per la manutenzione dei dati (database /file di testo) è separato da come i dati sono visualizzati (grafico, numerico) e come i dati possono essere interagiti con (GUI, riga di comando, touch).

- **Model**

- gestisce il comportamento e i dati del dominio dell'applicazione
- risponde alle richieste di informazioni circa il suo stato (di solito dalla vista)
- esegue le istruzioni per cambiare stato (di solito dal controller)

- **View**

- rende il modello in una forma adatta per l'interazione, in genere un'interfaccia utente (possono esistere più viste per un singolo modello per scopi diversi)

- **Controller**

- riceve l'input dell'utente e avvia a risposta effettuando chiamate sul modello oggetti
- accetta input dall'utente e indica il modello e il viewport da eseguire azioni basate su quell'input

Avere dei thread in background ruba risorse di rete e della nostra macchina!

In pratica

- **Model**

- Contiene conoscenze specifiche del dominio
- **Registra lo stato dell'applicazione** E.g., quali articoli sono in un carrello
- Spesso collegato a un database
- **Indipendente dalla vista**
- Un modello può essere collegato a diverse viste

- **View**

- **Presenta i dati all'utente**
- Consente l'interazione dell'utente
- **Non esegue alcuna elaborazione**

- **Controller**

- definisce come l'interfaccia utente reagisce all'input dell'utente (eventi)
- riceve messaggi dalla vista (da dove provengono gli eventi)
- invia messaggi al modello (indica quali dati visualizzare)

nelle App WEB

- **Model**

- tabelle del database (dati persistenti)
- informazioni sulla sessione (dati attuali sullo stato del sistema)
- regole che regolano le transazioni

- **View**

- (X) HTML
- fogli di stile CSS
- modelli lato server

- **Controller**

- Script sul lato client
- elaborazione richiesta http

- logica aziendale / preelaborazione

Tipi di utilizzo JSP

#

Come utilizzo le JSP?

Ho tre modi:

Tre modi per l'utilizzo di JSP

- **Scriptlets**
 - Facile, rapido per i programmati
 - **Nessuna riusabilità**
 - Difficile per i web designer: mescola l'HTML con il codice Java
- **JavaBeans / Enterprise Java Beans**
 - **Facile** per i programmati, orientato agli oggetti
 - Riutilizzabilità **limitata**
 - Ancora difficile per i web designer: migliori distinzioni tra HTML e Java
- **Java Standard Tag library**

JavaBeans

JavaBeans nella tecnologia JSP serve come contenitore di dati di scambio, **orientate alla facilitazione della separazione del business layer dal presentation layer.**

è una classe che segue delle regole particolari:

- Costruttore di default;
- Campi o **privati** o **protetti**;
- **Non** ho campi pubblici;
- Uso di setter e getter pubblici per accedere ai campi(**proprietà**);
- Se un bean deve supportare la persistenza, dovrebbe implementar l'interfaccia **Serializable**.

Esistono tre azioni standard:

```
1 <jsp:useBean>
2 <jsp:setProperty>
3 <jsp:getProperty>
```

Come utilizzarli

1. Dichiarare un JavaBean in una JSP specificandone il nome usando il tag di azione JSP **<jsp: useBean>** .
2. La sintassi di questo elemento JSP può variare in base al tipo di bean, ma in generale è necessario fornire l'ID del bean (nickname) e l'ubicazione. Successivamente è possibile impostare o ottenere le sue proprietà.

<jsp: useBean> permette di associare un'istanza di JavaBean associata ad un ID ad una variabile script dichiarata con lo stesso ID.

Attributi

- **Id** : identità dell'istanza dell'oggetto nell'ambito specificato.
- **Scope** : ambito dell'oggetto, le opzioni sono:

- **page** : gli oggetti con questo ambito sono accessibili solo all'interno della pagina in cui sono stati creati, in pratica possono venire paragonati alle variabili locali di un qualsiasi linguaggio di programmazione, vengono distrutte alla chiusura della pagina e i dati saranno persi;
- **request** : gli oggetti con questo ambito sono accessibili esclusivamente nelle pagine che elaborano la stessa richiesta di quella in cui è stato creato l'oggetto, quest'ultimo inoltre rimane nell'ambito anche se la richiesta viene inoltrata ad un'altra risorsa;
- **session** : gli oggetti definiti in quest'ambito sono accessibili solo alle pagine che elaborano richieste all'interno della stessa sessione di quella in cui l'oggetto è stato creato per poi venire rilasciati alla chiusura della sessione a cui si riferiscono, in pratica restano visibili in tutte le pagine aperte nella stessa istanza (finestra) del Browser, fino alla sua chiusura. Solitamente i bean istanziati in questo modo vengono utilizzati per mantere le informazioni di un utente di un sito;
- **application** : gli oggetti definiti in quest'ambito sono accessibili alle pagine che elaborano richieste relative alla stessa applicazione, in pratica sono validi dalla prima richiesta di una pagina al server fino al suo shutdown .

Esempio:

```
1 <jsp:useBean id="nomeBean" scope="session" class="myBean" />
```

Crea un'istanza della classe myBean con ambito session richiamabile attraverso l'id **NomeBean**. Da questo momento sarà possibile accedere a metodi e variabili (pubbliche) attraverso la sintassi

nomeBean.nomeMetodoOppureVariabile

```
1 //CalculatorBean
2 package JavaBeans;
3 public class CalculatorBean {
4     private int number;
5     /**
6      * @return the number
7      */
8     public int getNumber() { return number; }
9     /**
10      * @param number the number to set
11      */
12     public void setNumber(int number) { this.number = number; }
13
14     public int doubleIt() { return 2*getNumber(); }
15 }
```

ed in JSP

```

1  <jsp:useBean id="theBean" class="com.brainysoftware.CalculatorBean"/>
2  <HTML>
3  <HEAD>
4  </HEAD>
5  <BODY>
6  <%
7  int i = 4;
8  theBean.setNumber(i);
9  int j = theBean.doubleIt(); out.print("2*4=" + j);
10 %>
11 </BODY>
12 </HTML>

```

usando netbeans

1. Definire una classe java per ogni bean
2. I beans vanno in un package apposito, **NON usare il DEFAULT PACKAGE**
3. Immettere le dichiarazioni per le sole **variabili** del bean
4. *Tasto destro>Refactor>encapsulate fields*
5. Selezionare i campi (tutti di solito) e dare enter.

getProperty e setProperty

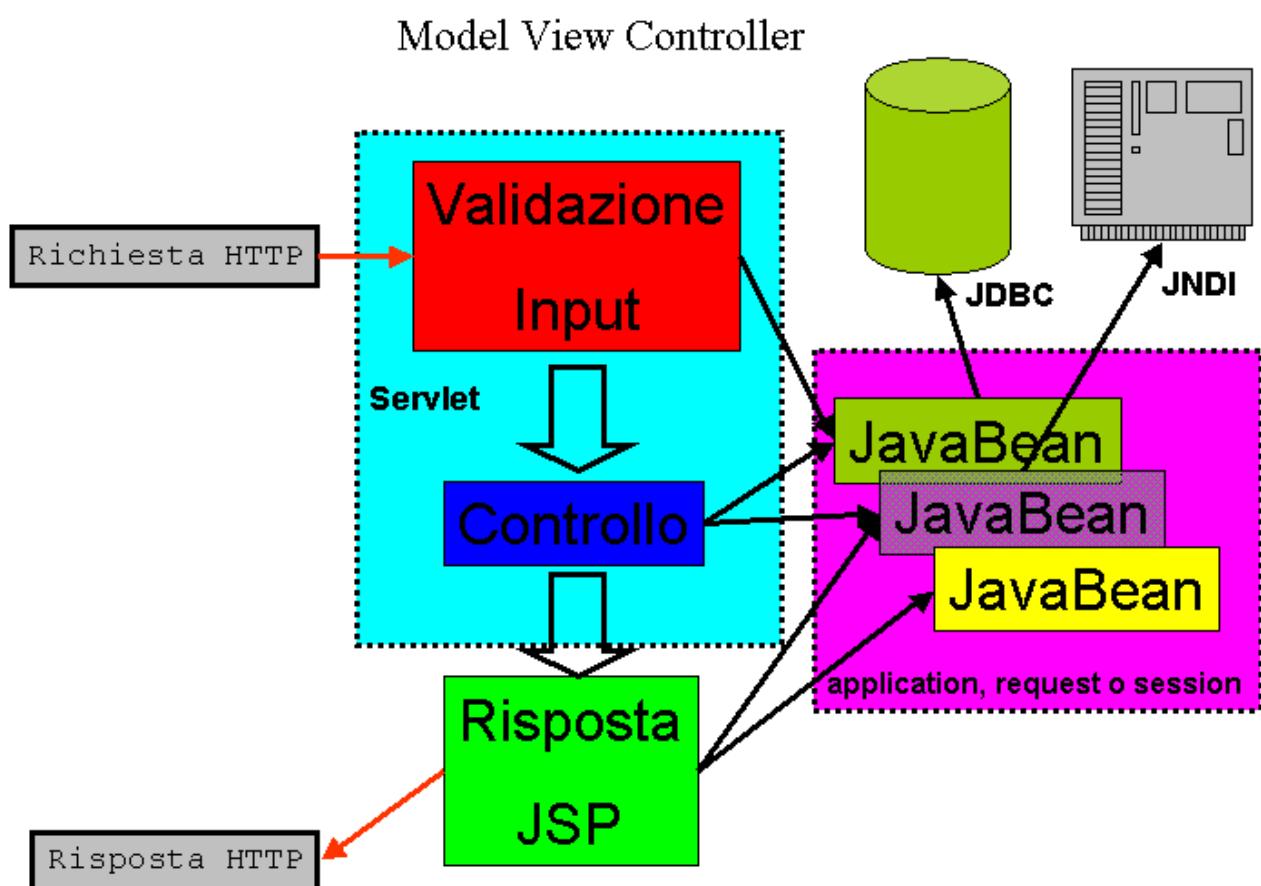
- **getProperty**
 - Sintassi: `<jsp:getProperty name="nomeBean" property="nomeProprieta" />`
 - equivale a `<%= nomeBean.nomeProprieta %>`.
 - Semantica:
 - esegue il metodo get per accedere la proprietà, e poi esegue una `out.print`
 - è necessario utilizzare il nome di una proprietà esistente se la proprietà è `null` viene restituita la **stringa vuota**.
- **setProperty**
 - *Costante*
 - **Funzione**
 - Modifica il valore di una proprietà del **bean**.
 - Ho varie forme per specificare il valore: Costante,espressione Java, Valore di **uno o tutti** parametri della richiesta
 - **Sintassi :** `<jsp:setProperty name="nomeBean" property ="nomeProprieta" value="valoreCostante" />` equivale a `<% nomeBean.setProperty(nomeProprieta,1800) %>`
 - **Semantica:**
 - Richiamo il metodo set corrispondente al nome indicato da property(+set) passando come parametro il valore di `value`
 - *Espressione*
 - **Sintassi** `<jsp:setProperty name="nomeBean" property ="nomeProprieta" value="
<%=espressione%>" />`
 - **Semantica** equivalente alla precedente.

- Da fare attenzione, ho una conversione automatica del valore! Se è diverso da una stringa viene convertito! `Integer.parseInt()` auto applicato.

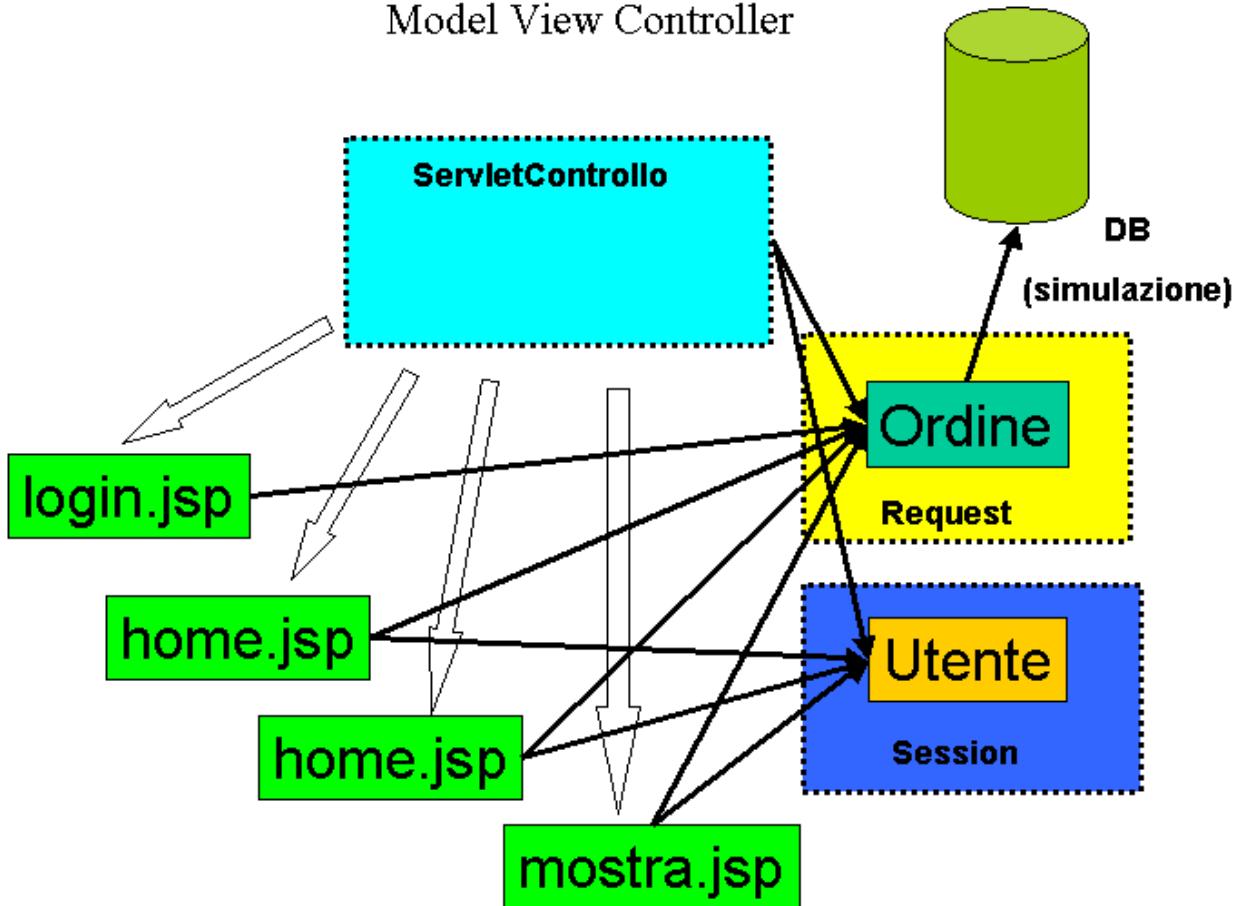
- *Processamento Form*

- Sintassi 1 `<jsp:setProperty name="nomeBean" property ="nomeProprieta" param="nomeParametro" />`
 - Semantica: Cerco il parametro nel contesto. Se lo trovo assegno il valore alla proprietà, altrimenti niente.
- Sintassi 2 `<jsp:setProperty name="nomeBean" property ="nomeProprieta" />`
 - Semantica: Più generico del precedente.
- Sintassi 3 `<jsp:setProperty name="nomeBean" property = "*" />`
 - Semantica: Assegno tutti i valori del form al bean.
- Per tutti questi HO da tenere in conto la conversione automatica del valore.

Come Funziona il modello MVC con JSP



Model View Controller



Maggiori informazioni qui.

Nella JSP non devo avere codice java!

La servlet deve essere pulita, la parte importante deve essere il controllo.

06/05/2019

JSTL

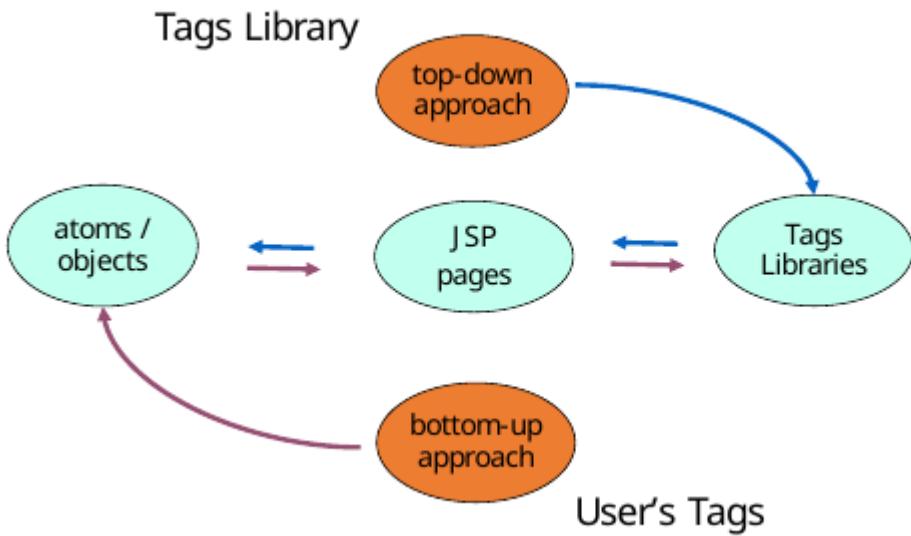
#

Visto come sistema di templating

I browser Web **non si preoccupano** di come vengono prodotte le pagine Web. Per un browser web, non fa differenza se la pagina che sta visualizzando è statica (immutable) o dinamica (prodotta da un linguaggio di programmazione o un sistema di template)

I sistemi di template **come JSP e JSTL** sono assimilabili alla funzione mail merge dei programmi di elaborazione testi

- In un **Sistema di templating web**, il testo del template e' mescolato con dei placeholders.
- I placeholders sono **convertiti/riempiti/autorizzati** ogni volta che la pagina e' richiamata da un richiesta web



Custom TAGS

Prtendo quindi dal problema di Riuso, Manueenzione ed efficienza il Sistema si e' evoluto verso un simil-template attraverso i **CUSTOM TAGS (JSP)**

Tali **JSP CUSTOM TAGS** permettono di scrivere un nuovo tag con una nuova funzione attribuita e permettere di utilizzarlo all'interno della pagina JSP, sono stati quindi elabotati sia **librerie standard** che la metodologia per generare i propri.

TAG Library: una raccolta di tag.

- La maggior parte dei tag tende ad essere impacchettata come parte di librerie contenenti molti tag che potrebbero funzionare **indipendentemente o in coordinazione tra loro**.
- Essendo componenti riutilizzabili, le librerie di tag sono generalmente distribuite come file **JAR**.

Tag-library descriptor: file XML con estensione . **tld** .

- Questo file contiene la **sintassi dei tag e le istruzioni richieste dal container** per gestire tali tag.

Tag Handler: questa è la classe Java che contiene la **logica per eseguire l'azione** prevista per il tag.

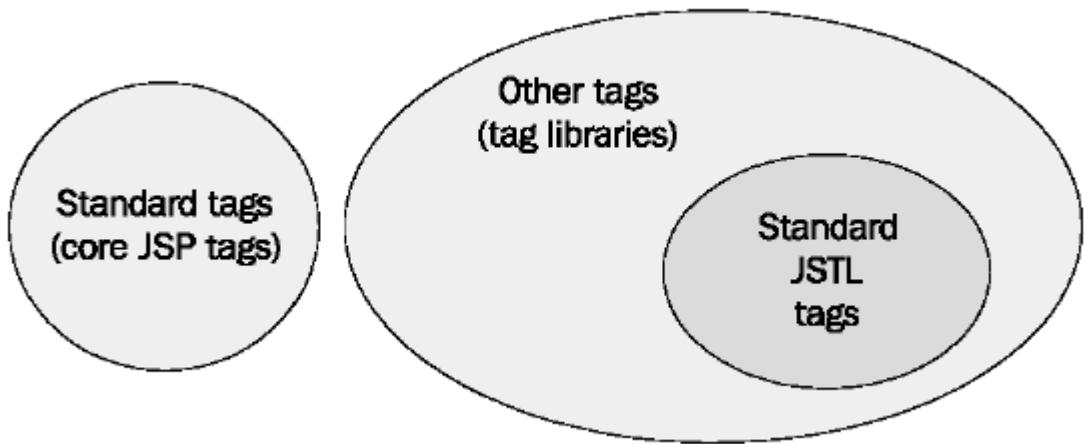
- È un oggetto **gestito** dal container.
- La classe deve implementare **una delle interfacce Java specificate** se deve essere trattata come un tag-handler valido dal container.

Tutti i sistemi di interscambio di dati si basano su descriptor di interscambio con parametri obbligatori e parametri facoltativi.

Lavorare con JSTL

Non sono così importanti come si pensava. I tag personalizzati che intendevano realizzare funzionalità di base comuni a progetti complessi sono stati rapidamente adottati. JSTL è proprio questo.

È una specifica per lo sviluppo di tag personalizzati che eseguono attività comuni come le date, la formattazione, l'analisi di XML e l'iterazione con le collections.



Esempio

```

1 <%@ taglib prefix="fmt" uri="http://java.sun.com/jstl/fmt" %>
2 <html>
3     <body>
4         <fmt:formatNumber value="00099765.4355" type="currency" currencySymbol="$"
5             maxFractionDigits="2" />
6     </body>
7 </html>

```

Librerie standard JSTL

Per usare una libreria devo prima importarla!

Importo solo le librerie che uso.

- **Core Library:** Tag più utilizzati. Iterano tra le collezioni, effettuano if-logic, scrivono output sulla pagina etc..
 - Include
 - Accesso e modifica ai dati in memoria;
 - Decisoni sulla pagina(`if`);
 - Loop sui dati.
 - Prefisso : `c`
 - URI: <http://java.sun.com/jsp/jstl/core> .
 - esempio `<c:forEach>`
 - Import: `<%@taglib prefix="c" uri="http://java.sun.com/jsp/jstl/core" %>`
- **XML Library:** Tag per parsare XML, effettuare trasformazioni XSL e fare azioni simili nel proprio XML.
 - Include
 - Parsing(e lettura) di documenti XML;
 - Stampare parte di documenti XML;
 - Effettuare decisioni sulla pagina in base al contenuto di un documento XML.
 - Prefisso: `x`
 - URI: <http://java.sun.com/jsp/jstl/xml> .

- esempio `<x:forEach>`
- Import: `<%@taglib prefix="x" uri="http://java.sun.com/jsp/jstl/xml" %>`
- **Formatting Library:** Tag per lavorare con le date e trasformare i numeri.
 - Include
 - Lettura e **conversione** numeri;
 - Lettura e scrittura **date** (con **timezone**);
 - Permettere all'app di funzionare in più **lingue**.
 - Prefisso: `fmt`
 - URI: <http://java.sun.com/jsp/jstl/fmt>.
 - esempio `<fmt:formatDate>`
 - Import: `<%@taglib prefix="fmt" uri="http://java.sun.com/jsp/jstl/fmt" %>`
- **SQL Library:** Tag per la connessione al database, eseguire SQL queries e fare altre attività database-related.
 - Da non usare, viola MVC!
 - Prefisso: `sql`
 - URI: <http://java.sun.com/jsp/jstl/sql>.
 - esempio `<sql:query>`
 - Import: `<%@taglib prefix="sql" uri="http://java.sun.com/jsp/jstl/sql" %>`

JSTL usa un semplice linguaggio di espressione (Expression Language **el**) per semplificare l'accesso alle informazioni.

```

1  <%@page contentType="text/html" pageEncoding="UTF-8" %>
2  <%@taglib uri="http://java.sun.com/jsp/jstl/core" prefix="c" %>
3  <!DOCTYPE html>
4  <html>
5      <head>
6          <meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=UTF-8">
7          <title>Lezione JSTL</title>
8      </head>
9      <body>
10         <c:forEach var="i" begin="1" end="10" step="1">
11             <c:out value="${i}" />
12         </c:forEach>
13     </body>
14 </html>

```

- Prima di JSTL bisognava sapere molto java per creare delle webpages.
- Semplifica la creazione delle pagine.
- Molto più semplice di java e di javascript.

JSTL: Linguaggio di Espressione

Le espressioni JSTL hanno funzione solo dentro i tag JSTL e non dentro gli attributi:

- `<p>Hi ${username}</p>` .
- `` non ha una funzione particolare.

Errata corrigé: questo valeva solo nelle versioni vecchie.

Tag fondamentale `c:out`

`<c:out>` è il tag fondamentale di output sulla pagina.

Diventa utile solo quando il valore dell'attributo contiene l'espressione in [JSTL Expression Language](#) .

Può utilizzare `default` come attributo:

```
1 <c:out value="${username}" default="Nobody" />
2 <c:out value="${username}">Nobody</c:out>
3 <input type="text" name="username" value="

```

Accedere ai dati con JSTL Expression Language

Possono essere di due tipi:

- **Scoped variables**
 - Centrato su di esse
 - `${username}` vuol dire **variabile scoped chiamata username**.
 - Quando appare in una espressione, è cercata nei seguenti contesti in sequenza:
 1. **Page Scope**;
 - `${pageScope.username}`
 2. **Request Scope**;
 - `${requestScope.username}`
 3. **Session Scope**;
 - `${sessionScope.username}`
 4. **Application Scope**.
 - `${applicationScope.username}`
- Esempio `<c:out value="${sessionScope.user}" />`

- Per accedere alle **collezioni**
 - `${sessionScope.users}` accedo al puntatore di tutta la collezione;
 - `${sessionScope.users[0]}` primo elemento;
 - `${sessionScope.user.name}` o `${sessionScope.user["name"]}` per accedere stile dizionario;
 - `${sessionScope.users[1].username}` per accedere a valore di un valore.

- **Request parameters**

- Esempio

```
1 <c:out value="${param.username}" />
2 <p>One language you can read is <c:out value="${param.language}" /></p>
```

Accedere ad altri dati

- Cookies: `${cokkie.nomeCookieDaAccedere}`
- Headers `${header["User-Agent"]}`
- Parametri di Inizializzazione: `${initParam.headerUrl}`

Operatori logici

Posso avere degli operatori logici tipo `${2==2}` ritorna `true`.

Operatore	Descrizione	Esempio	Risultato
<code> == (eq)</code>	Equals	<code> \${5 eq 5} o \${5 == 5}</code>	<code> true</code>
<code> != (ne)</code>	Not equals	<code> \${5 ne 5} o \${5 != 5}</code>	<code> false</code>
<code> < (lt)</code>	Less than	<code> \${5 lt 7} o \${5 < 7}</code>	<code> true</code>
<code> > (gt)</code>	Greater than	<code> \${5 gt 7} o \${5 > 7}</code>	<code> false</code>
<code> <= (le)</code>	Less than or Equals to	<code> \${5 le 5} o \${5 <= 5}</code>	<code> true</code>
<code> >= (ge)</code>	Greater than or Equals to	<code> \${5 ge 6} o \${5 >= 6}</code>	<code> false</code>

Controllo esistenza variabile

```
 ${empty param.choice} ${empty sessionScope.userName}
```

Salvataggio dati

Ho diversi modi, però il più usato è `<c:set>`

Come attributi ho:

- `value` : L'espressione da computare. Non è richiesto(default body);
- `var` : Il nome dell'espressione da settare(**Obbligatorio**);
- `scope` : Scope della variabile da settare. Non è richiesto(default Page).

```
1 <c:set var="four" value="${3 + 1}" />
2 <c:set var="four" scope="session" value="${3 + 1}" />
3 <c:set var="eight">
4   <c:out value="${4 * 2}" />
5 </c:set>
```

Eliminazione dati

Uso `<c:remove>`

Come attributi ho:

- `var` : Il nome dell'espressione da eliminare(**Obbligatorio**);
- `scope` : Scope della variabile da eliminare. Non è richiesto(default qualunque).

```
1 <c:remove var="four" scope="session" />
```

Controllo di flusso JSTL

1. Uso di `if`

- Condizioni **si-o-no** con l'uso di `<c:if>`
- Attributi
 - `test` : Condizione da valutare. Se falso ignora il body, se vero processa il body. **Obbligatorio**.
 - `var` : Il nome dell'attributo da esporre il valore `boolean`. Non obbligatorio.
 - `scope` : Scope dell'attributo da esporre il valore `boolean`. Non obbligatorio. Default page.

```
1 <c:if test="${user.education == 'doctorate'}">
2 </c:if>
3 <c:out value="${user.name}" />
```

- Esempio

```
1 <c:if test="${sessionScope.errors.serous.error1}" var="error1" scope="page">
2     A serious error has occurred.
3 </c:if>
4 <c:if test="${pageScope.error1}">
5     Since a serious error occurred, your data has not been saved.
6 </c:if>
```

- Condizioni in **mutua esclusione** con `<c:choose>` , `<c:when>` , `<c:otherwise>`

- `<c:choose>`
 - Non ha attributi e serve solo ad un container per i `<c:when>` e `<c:otherwise>` .

```
1 <c:choose>
2     <c:when test="${error1}">Error 1 has occurred</c:when>
3     <c:when test="${error2}">Error 2 has occurred</c:when>
4     <c:when test="${error3}">Error 3 has occurred</c:when>
5     <c:otherwise>Everything is fine</c:otherwise>
6 </c:choose>
```

2. Uso di loop o iterazioni

- Looping **General purpose** con `<c:forEach>`

- La funzione base di ciò è di considerare ogni item nella collezione q specificato con gli attributi dei loro oggetti.
- Per ogni item nella collezione, il body del `<c:forEach>` sarà processato una volta sola.
- Esempio:

```
1 <c:forEach items="${user.medicalConditions}" var="aliment">
2 <c:out value="${aliment}" />
3 </c:forEach>
```

- Iterazione sulle strings con `<c:forTokens>`

- Un token è una singola discreta unità in una stringa più larga.
- Il tag `<c:forEach>` itera sui token che parsano una stringa in input.
- Esempi:

```

1   <c:forTokens items=<a;b;c;d" delims=";" var="current">
2     <c:cout value="${current}" />
3   </c:forTokens>

```

```

1   ````jsp
2   <c:forTokens items="a,b,c,d,e,f" delims="," var="letter" begin="4">
3     <c:cout value="${letter}" />
4   </c:forTokens>
5   ```
6
7   Output: `ef`
8
9   ````jsp
10  <c:forTokens items="a,b,c,d,e,f" delims="," var="letter" end="4">
11    <c:cout value="${letter}" />
12  </c:forTokens>
13  ```
14
15  Output: `abcde`
16
17  **Looping numerico**
18
19  ````jsp
20  <c:forEach begin="1" end="5" var="current">
21    <c:out value="${current}" />
22  </c:forEach>
23  ```
24
25  Output: `1 2 3 4 5`
26
27  ````jsp
28  <c:forEach begin="2" end="10" step="2" var="current">
29    <c:out value="${current}" />
30  </c:forEach>
31  ```
32
33  Output: `2 4 6 8 10`

```

Codice di esempio a fine slide.

13/05/2019

Problema della lingua

#

Il problema del reperimento di una scelta di lingua/posizione geografica (da cui una lingua) e', nel tempo, diminuto grazie all'aiuto di strumenti di **business intelligence**:

- Posizione attraverso GPS da un telefono (serve HTML5)
- Quasi mai usato, chiede consenso e HTML5.

- Posizione attraverso DNS
- In base all'IP, fanno richiesta al DNS e ottengono dove si trova.
- 8.8.8 è un servizio multicast(ho più server dietro).
- Aggirabile con un proxy.
- Preferenze dell'utente nel browser
- In base alle impostazioni del browser, inserite nell'header, mi risponde nella mia lingua.
- Scelta esplicita
- Utilizzo da un pratico menù sul sito.
- Approccio più problematico per l'impostazione.
- L'applicazione deve contenere tutta una serie di attenzioni per poter essere resa multilingue:
- Il testo, che sarà poi trasfermato dalle lingue scelte, deve essere tutto nelle JSP (e non sparpagliato anche nel Javascript o nel CSS)
- La traduzione potrebbe portare ad adottare delle variazioni nel CSS (perché ad esempio una parola è più lunga). Matenere le variazioni in un CSS separato in modo da poterlo eventualmente caricare solo se servisse. (override del CSS di default)
- Ricordarsi che certe lingue adottano la scrittura da sinistra a destra (Arabo, Israele,..) bisognerà prestare attenzione ad eventuali figure o senso delle stesse.(RTL)

Inizio ad avere problemi quando uso immagini con scritte!

Bisogna fare attenzione alle parole composte!

Encoding

Non uso `<%@ page contentType="text/html; charset=UTF-8" %>`,

ma uso `<%@page pageEncoding="UTF-8" %>`

Perchè?

Altrimenti alcune informazioni non passano in maniera corretta.

Usando anche HTML: `<META http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=UTF-8" >`

Formattazione data e valuta

Come facciamo a fare in modo che rispetti GMT e valuta del paese in base al paese stesso?

Uso il `formatter` di java.

`<fmt:formatNumber value="1.21" type="currency" />`

Problema dei contenuti da database

Ho più sorgenti per i contenuti multilingua

- Testo della pagina
- Contenuto della pagina derivante dal DB
 - Ricordarsi che il database ha implicitamente un Character-Encoding che dipende da: Inizializzazione database, default server database, client- database

- Il modo più semplice per fare una tabella multilingua:

```

1  CREATE TABLE T_PRODUCT (pr_id int, PRICE NUMBER(18, 2))
2  CREATE TABLE T_PRODUCT_tr (pr_id INT FK, languagecode varchar, pr_name text,
pr_descr text)

```

- In questo modo mi basta un join per ottenere i miei dati.
- L'aspetto negativo è che ho un linguaggio con meccanismo di fallback complesso, devo implementarlo.
- Devo gestire i cambi dell'ora! Se torna indietro di un ora e ho una transazione o monitoraggio, subisco un cambiamento dei log nel DB.

Resource Boundle

In Java, il resource bundle e' un oggetto di tipo `java.util.ResourceBundle class`.

Questa classe contiene oggetti **locale-specifici**. Quando ho bisogno di qualcosa, lo prendo in base al linguaggio locale del cliente.

In questo modo possiamo:

- Facilmente utilizzare la **localizzazione** od effettualre una traduzione;
- Utilizzare **molteplici** linguaggi;
- Aggiungere, anche in seguito facilmente altre **traduzioni**.

viene utilizzato `ResourceBundle` definito in `PropertyResourceBundle` :

PropertyResourceBundle gestisce le risorse come file di testo che utilizzano estensione .properties e contengono informazioni locali specifiche sotto forma di coppie chiave-valore.

Con ogni nuova traduzione, viene creata una nuova versione del pacchetto di risorse aggiungendo l'identificatore locale al nome base usando un trattino basso ('_').

Esempio

`messages_en.properties`

```

1  meats=meats
2  bakery=bakery

```

`messages_cs.properties`

```

1  meats=maso
2  bakery=pecivo

```

*Nell'esempio sopra (due file), "messages" rappresenta il **nome base** e l'**identificativo locale** è la doppia lettera codice che viene aggiunto utilizzando un trattino basso. (cioè, "en" per l'inglese, "cs" per il ceco). I codici a due lettere sono derivati dallo **standard internazionale ISO 639**, che elenca i codici che rappresentano i nomi delle lingue. ISO 639 lo standard è adottato dall'attività di internazionalizzazione del W3C ed è utilizzato da tutti i principali browser (questi sono i codici inteso nell'intestazione HTTP Accept-Language). È anche internalizzato nella classe `java.util.Locale` .*

Come fare dunque?

Seguo delle **regole**.

1. Il sito Web inizialmente viene visualizzato in base alla lingua preferita del browser dell'utente.
2. Se la lingua preferita del browser non è né una delle lingue disponibili (ad esempio: inglese o ceco), il sito visualizza il testo in inglese.
3. L'utente ha la possibilità di cambiare la lingua per mezzo di una icona o menu di lingua nell'intestazione della pagina.
4. Quando si utilizza la bandierina della lingua per cambiare la lingua, l'utente rimane nella stessa vista della pagina.
 - Evita di riscrivere tutto nei form!
5. La lingua non dovrebbe apparire per la pagina di conferma, in quanto un utente avrà già selezionato la sua lingua prima del checkout.

Per implementare i punti precedenti, si inizia solitamente creando un **supporto bilingue di base** per le visualizzazioni di pagina.

Una volta attivato il supporto bilingue, **implementare il selettore di lingua** che consente agli utenti di cambiare manualmente lingua.

Esempio implementativo

Rimando alle slide n23 con netbeans.

Infine dobbiamo registrare il **resource bundle** nell'app.

La registrazione viene fatta nel file `web.xml`

Parameter Name: `javax.servlet.jsp.jstl.fmt.localizationContext` Parameter
Value: `resources.messages`

```
<context-param>
    <param-name>javax.servlet.jsp.jstl.fmt.localizationContext</param-name>
    <param-value>resources.messages</param-value>
</context-param>
```

Utilizzo di un Bundle da una pagina JavaServer con un tag JSTL.

JSTL ti consente di utilizzare facilmente i pacchetti di risorse in un JSP.

La prima cosa che devi fare è **dichiarare che stai per utilizzare la libreria** di tag fmt di JSTL: `<%@taglib prefix="fmt" uri="http://java.sun.com/jsp/jstl/fmt" %>`

La prossima cosa è dire alla libreria quale Bundle utilizzerai. Supponi di utilizzare `com.domain.YourBundle`:

```
<fmt:setBundle basename="com.domain.YourBundle" />
```

L'ultima sta usando i valori recuperati dove ne hai bisogno: `<fmt:message key="your.key" />`

Affinare l'implementazione

Fino ad ora si e' visto come creare un modo automatico di utilizzare lingue differenti.

Per creare Un menu con Bandierine Il parametro di scelta della lingua **potra' essere gestito via cookie, come parametro di sessione o come parametro della request:** è una questione di scelta implementativa.

(Analogamente a quanto visto ad esercitazione potrebbe essere conveniente utilizzare un filtro per settare tale parametro/cookie).

Menu Flag

Li vedremo ad esercitazione.

14/05/2019 - Laboratorio

segue slide

20/05/2019

Javascript

Nato con netscape, copiato dalla microsoft, non ha nulla a che fare con java. Abbiamo Javascript 6.

Peculiarità

- Mix di c++ e java, complicato con funzionalità non banali con librerie .
- Non è multithreading.
- Non ha funzionalità I/O di base.
- È interpretato.
- Linguaggio di scripting con programmazione procedurale e funzionale.
- Gli array sono una classe particolare di oggetti.

Numeri

Tutti i numeri sono convertiti in float. Attenzione a $0.1+0.2=0.3000000000000004$

Sono tutti in double precision 64 bit. Gli integer sono trattati con 32 bit.

- Ho un oggetto隐式的 chiamato **Math** che ha le funzioni math di base.
- **ParseInt**
 - `parseInt('123', 10);` darà 123
 - `parseInt('023', 10);` darà 23
 - `parseInt('11', 2);` darà 3

- Posso usare il `parseFloat` dove però sarà sempre in base 10.
- **Not a Number**
 - `parseInt('hello', 10);` darà `NaN`
 - `NaN+5;` darà `NaN`
 - `isNaN(NaN);` sarà `true`
- **infinito**
 - `1/0;` darà `infinity`
 - `-1/0;` da `-infinity`
 - `isFinite(1/0);` darà `false`
 - `isFinite(infinity);` darà `false`
 - `isFinite(NaN);` darà `false`

Stringhe

- `'hello'.length`
- `'hello'.charAt(0)` darà `h`

Concateno con `'hello'+'ciao'`.

Attenzione alle inconsistenze con i numeri!

Null e undefined

Null è quando non trovo un valore.

Undefined è quando è stato dichiarato ma non inizializzato.

`false, 0, "", NaN, null, undefined` saranno tutti false.

Booleani

i booleani sono supportati.

Le operazioni binarie pure.

`&&` , `||` , `!` ...

variabili

- `let` è valido per il blocco dove è stato definito;
- `var` lo rende valido per la funzione o per il blocco funzionale.

```
1  for(var i=0;i<10;i++){  
2  
3  }  
4  console.log(i);  
5  for(let j=0;j<10;j++){  
6  
7  }  
8  console.log(j);
```

avrà in output

```
1  10  
2  ReferenceError: j is not defined
```

- `const` crea una costante.

Operatori

Come operatori ho `+, -, *, /, %, ==, =, +=, -=, ++, --, !=` .

Attenzione:

- `++` incrementa di uno
- `+` dipende dal contesto:
 - `1 + 2` è uguale a `1+0+2` cioè `3`
 - `'3' +4+5=345` perchè ho una stringa all'inizio quindi passo tutto in stringa.
 - `3+4+'5'=75` perchè ho una stringa alla fine quindi prima fa `3+4=7` e poi concatena.
- `7>3>2` darà `false` perchè `7>3` da `true` cioè `1`. Ora fa `1>2` ed è `false` .
- `'hello'+' world'` è uguale a `'hello world'` .

Strutture di controllo

Le strutture di controllo `if` ed `else`, `do` e `while` funzionano come negli altri linguaggi.

Lo `switch` è uguale.

Il `for` può accedere in simili `foreach`

```
1  for(let value of array){  
2      //lavoro con value  
3  }
```

Circuiti logici in corto circuito

```
var name=o && o.getName()
```

chiama `getName` solo se `o` è definito. (normale circuito logico).

Oggetti

- Gestiti come un database NoSQL, salvati in simil **json** .
- Hanno un lookup molto rapido.
- Possono contenere qualsiasi cosa.

```
var obj=new Object() oppure var obj={} .
```

```
1  {
2      a:'eeee',
3      eta: 34,
4      details: {
5          //altro oggetto
6      }
7 }
```

ci posso accedere con **obj.a** e per gli oggetti dentro gli oggetti **obj.details.attributo**

posso accederci come dizionario **obj['a']=qualcosa**

Funzioni

Una funzione è sia una funzione che rappresenta una classe per come viene usata -Gino Perna 2019

```
1  function Person(name,age){
2      this.name=name;
3      this.age=age;
4  }
```

Notare che non è tipizzata.

```
1  function arg(...args){
2      for(let num in args){
3          //fai cose
4      }
5  }
```

permette un numero non definito arbitrariamente di argomenti.

Posso chiamare una funzione con un numero **arbitrario** di argomenti:

```
arg.apply(null,[2,3,4,5]);
```

Array

```
1  var a = new Array();
2  a[100] = 'fox'
```

posso definire con salti come in questo esempio. Se provo a recuperare tra lo **0** e **99** ho **undefined** .

Posso vederne la lunghezza con **a.length** (in questo caso **101**)

Posso definirlo anche come

```
var a=[] ed inizializzarlo come var a=['fox','jumped','over']
```

Posso effettuare un **forEach** al volo:

```
1 a.forEach(function (currentValue, index){  
2     //close  
3 });
```

Posso trattarla come stack `a.push()`, `a.pop()` .

Custom Objects

```
1 {  
2     a:'eeee',  
3     eta: 34,  
4     details: {  
5         //altro oggetto  
6     }  
7     voti: function(){/*...*/}  
8     cose: function(){return this.a+' '+this.eta}  
9 }
```

Oggetti con funzioni dentro.

Errori comuni

```
1 var func=a.voti;  
2 func();//undefined
```

Esempi particolari

```
1 console.log(1+'2'+'2'); //122
2 console.log(1+ +'2'+ '2'); //32
3 console.log(1+ - '1' + '2'); //02
4 console.log(+1+'1'+'2'); //112
5 console.log('A' - 'B' + '2'); //NaN2
6 console.log('A' - 'B' +2); //NaN
```

21/05/2019 - Lab

Seguo Slide.

27/05/2019

QR Codici

Codici quick response code

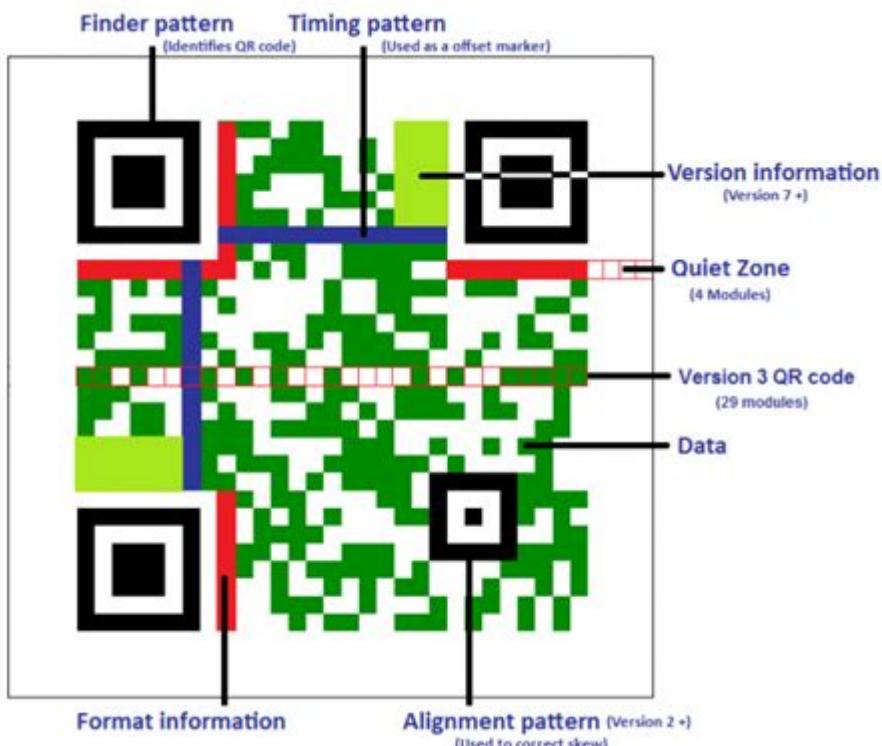
è un **bar code due dimensionale**.

Abbiamo diversi standard. Derivanti da codici a barre!

UPC 8: Memorizza al massimo otto numeri, la salva usando la distanza tra le barre e la grandezza delle barre.

Al giorno d'oggi abbiamo dei lettori a barre in laser (anche se esiste un lettore ccd, ma non riescono a leggere i codici densi).

Posso utilizzarlo per mettere praticamente qualsiasi cosa in formato di testo!



- Massimo
 - 4296 numeri
 - 7089 digits
 - 2953 Bytes
 - 1817 Kanji char
- Abbiamo correzione di errore
 - Uso di algoritmi di compressione
 - Algoritmi di correzione dell'errore
- Posso settare diverse "qualità" dei dati.
- Percentuale di correzione degli errori:
 - L:7%
 - M:15%
 - Q:25%
 - H:30%

La qualità va da L a H.

Libreria principale Zebra crossing, ma non è immediata utilizzarla, mentre QRGen si interfaccia con Zebra Crossing e rende l'implementazione più semplice.

Utilizzo

```
1 import java.io.ByteArrayOutputStream;
2 import java.io.File;
3 import java.io.FileNotFoundException;
4 import java.io.FileOutputStream;
5 import java.io.IOException;
6 import net.glxn.qrgen.QRCode;
7 import net.glxn.qrgen.image.ImageType;
8 public class Main {
9     public static void main(String[] args) {
10        ByteArrayOutputStream out = QRCode.from("Hello World").to(ImageType.JPG).stream();
11        try {
12            FileOutputStream fout = new FileOutputStream(new File("C:\\QR_Code.JPG"));
13            fout.write(out.toByteArray());
14            fout.flush();
15            fout.close();
16        } catch (FileNotFoundException e) {
17            // Do Logging
18        } catch (IOException e) {
19            // Do Logging
20        }
21    }
22 }
```

```
1 Alcuni override al default
2 // get QR file from text using defaults
3 File file = QRCode.from("Hello World").file();
4 // get QR stream from text using defaults
5 ByteArrayOutputStream stream = QRCode.from("Hello World").stream();
6 // override the image type to be JPG
7 QRCode.from("Hello World").to(ImageType.JPG).file();
8 QRCode.from("Hello World").to(ImageType.JPG).stream();
9 // override image size to be 250x250
10 QRCode.from("Hello World").withSize(250, 250).file();
11 QRCode.from("Hello World").withSize(250, 250).stream();
12 // override size and image type
13 QRCode.from("Hello World").to(ImageType.GIF).withSize(250, 250).file();
14 QRCode.from("Hello World").to(ImageType.GIF).withSize(250, 250).stream();
```

Attenzione al nome!

Devo mettere un nome randomico o un nome che ha un unico riferimento.

```
1 //Creazione di un file temporaneo
2 //Apache commons lang
3 String ext = "dat";
4 File dir = new File("/home/pregzt");
5 String name = String.format("%s.%s",
6 RandomStringUtils.randomAlphanumeric(8), ext);
7 File file = new File(dir, name);
```

Nelle servlet

```
1 File: index.jsp
2 <form action="qrsvrlet" method="get">
3 <p>Enter Text to create QR Code</p>
4 <input name="qrtext" type="text">
5 <input value="Generate QR Code" type="submit">
6 </form>
```

Nel file .java

```
1 import java.io.ByteArrayOutputStream;
2 import java.io.File;
3 import java.io.FileNotFoundException;
4 import java.io.FileOutputStream;
5 import java.io.IOException;
6 import java.io.OutputStream;
7 import javax.servlet.ServletException;
8 import javax.servlet.http.HttpServlet;
9 import javax.servlet.http.HttpServletRequest;
10 import javax.servlet.http.HttpServletResponse;
11 import importimportnet.glxn.qrgen.QRCode;
12 import net.glxn.qrgen.image.ImageType;
13
14 public class QRCodeServlet extends HttpServlet {
15     @Override
16     protected void doGet(HttpServletRequest request,
17             HttpServletResponse response) throws ServletException, IOException {
18         String qrtext = request.getParameter("qrtext");
19         ByteArrayOutputStream out = QRCode.from(qrtext).to(
20             ImageType.PNG).stream();
21         response.setContentType("image/png");
22         response.setContentLength(out.size());
23         OutputStream outStream = response.getOutputStream();
24         outStream.write(out.toByteArray());
25         outStream.flush();
26         outStream.close();
27     }
28 }
```

Ads

Grazie al recupero degli errori, posso mettere un'immagine e/o scritte deltro al QR, nella parte centrale.

XLS

#

Perchè non usare excel:

- Tutte le librerie fornite da MS passano attraverso OLE
- Obbligano l'acquisto delle licenze di Office
- Problemi di compatibilità'
- Problemi di internazionalizzazione (formato numeri)
- Utilizzo di piattaforma MS Windows
- Utilizzo di RAM

API excel di oggi compatibili (2007 excel)

- JexcelAPI
- Progetto Jakarta POI: HSSF (Horrible SpreadSheet Format)
- framework COCOON: cocoon serializer
- OpenXLS Java Spreadsheet Platform is created by Extentech Inc (supporata excel 2013)
- Uso degli excel come DB
 - JDBC-ODBC Excel driver
 - JCOM
 - xlSQL
- Generazione Reports
- JXLS
- Jasper Reports

Excel: copiatura

```
1  for (int i = 0 ; i < numrows ; i++)
2  {
3      for (int j = 0 ; j < numcols ; j++)
4      {
5          readCell = sheet.getCell(i, j);
6          newCell = readCell.copyTo(i, j);
7          readFormat = readCell.getCellFormat();
8          newFormat = new WritableCellFormat(readFormat);
9          newCell.setCellFormat(newFormat);
10         newSheet.add(newCell);
11     }
12 }
```

Uso librerie POI o OpenXLS

OpenXLS

```

1 package testopenxls;
2 import com.extentech.ExtenXLS.WorkBookHandle;
3 import com.extentech.ExtenXLS.WorkSheetHandle;
4 import java.io.FileNotFoundException;
5 import java.io.FileOutputStream;
6 import java.io.IOException;
7 protected void run() {
8 // creo un WorkBookHandle vuoto
9 WorkbookHandle workbook = new WorkbookHandle();
10 // con il workbook ci posso fare poco: devo creare un nuovo WorkSheet, tramite il metodo
11 createWorkSheet
12 WorkSheetHandle sheet1 = workbook.createWorkSheet("Dati");
13 try {
14 // nel foglio di lavoro, posso scrivere valori tramite i metodi add(...)
15 // inserisco del testo nella cella A1 ovvero (0,0)
16 sheet1.add("inserisco del testo", 0, 0);
17 // inserisco un valore numerico
18 sheet1.add(5.8e-4, 0, 1);
19 // alla fine, posso scrivere il contenuto del workbook in un file, con il metodo
20 writeBytes
21 // a cui devo passare un OutputStream.
22 // creo un FileOutputStream passandogli il path del file passato come argomento
23 FileOutputStream outputStream = new
24 FileOutputStream(file);
25 try {
26 workbook.writeBytes(outputStream);
27 } finally {
28 // chiudiamo il FileOutputStream
29 outputStream.close();
30 }
31 // chiudere sempre anche il workbook!
32 workbook.close();
33 } catch (FileNotFoundException ex) {
34 // l'eccezione viene lanciata quando il file non può essere creato
35 System.err.println("Illegal output file: " + file);
36 ex.printStackTrace();
37 System.exit(1);
38 } catch (IOException ex) {
39 // eccezione lanciata quando lo stream non può essere chiuso
40 ex.printStackTrace();
41 System.exit(1);
42 }

```

POI

l'utilizzo e' leggermente piu' oneroso, soprattutto per i controlli ed alcuni formati che non sono piu' di default ma devono essere esplicitati ogni volta .

La libreria POI crea xls,xlsx compatibili con qualsiasi versione

```

1  public static void main(String[] args) {
2    PoiExample example = new PoiExample();
3    //Metodo che mi restituisce la collezione di dati da
4    inserire nel foglio excel. L'esempio scrive una singola colonna.
5    Collection<Object> records =
6    example.createCollectionOfData();
7  }
8  File file = new File("esempio.xls");
9  HSSFWorkbook wb = new HSSFWorkbook();
10 try {
11   example.printWorkbook(records, wb, file);
12 } catch (Exception ex) {
13   ex.printStackTrace();
14 }
15
16 protected void printWorkbook(Collection<Object> records, Workbook workbook, File
17 outputFile) throws Exception {
18   Sheet sheet = null;
19   try {
20     sheet = workbook.getSheetAt(0); //Recupero il foglio in cui scrivere (il
21     primo del workbook).
22   } catch (Exception iae) {
23     //Se il file Excel è nuovo, non esiste nessun foglio. Devo crearne uno.
24     sheet = workbook.createSheet();
25   }
26   try {
27     int row = 0;
28     for (Object record : records) {
29       printCell(
30         record, //L'oggetto da inserire nella cella
31         Color.YELLOW, //Imposta il colore di sfondo della cella
32         row, //La riga in cui inserire l'oggetto
33         0, //La colonna in cui inserire l'oggetto
34         sheet //Il foglio in cui inserire l'oggetto
35       );
36     }
37     row++;
38   }
39 } finally {
40   final FileOutputStream fos;
41   fos = new FileOutputStream(outputFile);
42   workbook.write(fos);
43   fos.close();
44 }

```

*continuo dell'esempio nelle slide, con i metodi più importanti **printCell***

Attenzione:

- Il file creato è formattato secondo il locale settato (caso tipico separatore decimale!)
- Sbagliare il formato di scrittura (tipo di dato) vuol dire sbagliare la formattazione (allineamenti), ma poi aver problemi di lettura
- Lettura sotto linux con openoffice oppure gnumeric

- Usare i percorsi relativi, non assoluti.
 - `nomeclasse.class.getClassLoader().getResource("log4j/log4j.properties");`
 - Così facendo cerco il file log4j.properties nel package log4j della mia applicazione, a prescindere dall'architettura e da dove sposti l'applicazione (con i packages ovviamente)
- Normalmente, nelle applicazioni web, capiterà di specificare files che devono essere ricercati in modalità relativa rispetto alla applicazione stessa.
- tabelle pivot dai file generalmente le integriamo con **servizi di Analytics**.

03/06/2019

Operatore + in JS

#

- Accetta qualsiasi oggetto, numero e stringa.

`operand+operand=result`

Una variabile JS può essere **NULL** solo se la assegno come null.

1. Se almeno un operando è un oggetto , viene convertito in un valore primitivo (stringa, numero o booleano);
 1. Se il tipo di oggetto è **Date** , viene utilizzato il metodo **toString()** ;
 2. In altri casi viene utilizzato il metodo **valueOf()** , se restituisce un valore **primitivo** ;
 3. In altri casi (se **valueOf()** non esiste o non restituisce un valore primitivo) , viene utilizzato il metodo **toString()** . *Questo succede la maggior parte delle volte.*

Quando una matrice viene convertita in una primitiva, JavaScript usa il suo metodo `join('')` . Ad esempio, la primitiva di `[1, 7, 6]` è "`1,7,6`" . Il valore primitivo di un oggetto JavaScript semplice `{}` è "`[object Object]`" .

2. Dopo la conversione, se almeno un operando è di tipo stringa , il secondo operando viene convertito in stringa e viene eseguita la concatenazione ;

```
1  var result = 1 + "5"; // "15"
```

- `1 + "1"` (Il secondo operando è una stringa e in base alla regola 2 il numero 1 diventa "1");
- `"1" + "1"` (concatenazione di stringhe);
- `"15"` .

3. In altri casi entrambi gli operandi vengono convertiti in numeri e viene eseguita l'aggiunta aritmetica .

1. Numero e vettore

```
1  var result = [1, 3, 5] + 1; // "1,3,51"
```

- `[1, 3, 5] + 1` (Usando la regola 1 , trasforma l'array `[1, 3, 5]` in un valore primitivo: `"1,3,5"`);
- `"1,3,5" + 1` (Usando la regola 2 , trasforma il numero 1 in una stringa "1");

- `"1,3,5" + "1"` (concatenazione di stringhe);
- `"1,3,51"`.

Il primo operando è un array, quindi viene trasformato in un valore stringprimitivo. Al passo successivo l'operando numero viene trasformato in stringa.

Quindi viene eseguita la concatenazione tra 2 stringhe.

2. Numero e Boolean

```
1 var result = 10 + true; //11
```

- `10 + true` (basato sulla regola 3 converte il valore booleano true in un numero 1)
- `10 + 1` (somma due numeri)
- `11`

3. Numero ed Oggetto

```
1 var result = 15 + {}; // "15[object Object]"
```

- `"15 + {}"` (Il secondo operando è un oggetto. Applicare la regola 1 e l'oggetto alla primitiva è una stringa `"[object Object]"`)
- `15 + "[object Object]"` (Usando la regola 2 trasforma il numero 15 in una stringa "15")
- `"15" + "[object Object]"` (concatenazione di stringhe)
- `"15[object Object]"`

4. Numero e null

```
1 var result = 8 + null; // 8
```

- `8 + null` (Poiché nessuno degli operandi è una stringa, converti il numero null in un numero 0 base alla regola 3)
- `8 + 0` (aggiunta di numeri)
- `8`

5. Stringa e null

```
1 var result = "queen" + null; // "queennull"
```

- `"queen" + null` (Poiché nessuno primo operando è una stringa, converti il null in una stringa "null" base alla regola 2)
- `"queen" + "null"` (concatenazione di stringhe)
- `"queennull"`

6. Numero e undefined

```
1 var result = 12 + undefined; // NaN
```

- `12 + undefined` (Poiché nessuno degli operandi è una stringa, converti l' undefined in un numero NaN basato sulla regola 3)
- `12 + NaN` (aggiunta di numeri)
- `NaN`

Una uguaglianza con `NaN` (`==` e `===`) da sempre `false`.

AJAX = Asincronous JavaScript And XML.

AJAX non è un linguaggio di programmazione. È

- Un oggetto XMLHttpRequest incorporato nel browser (per richiedere dati da un server Web);
- DOM JavaScript e HTML (per visualizzare o utilizzare i dati).

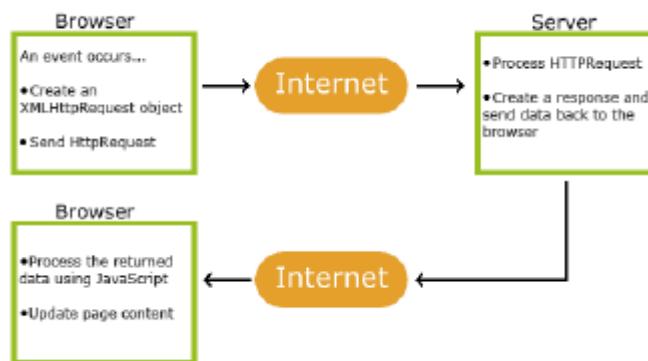
AJAX è un nome fuorviante.

Le applicazioni AJAX potrebbero utilizzare XML per trasportare dati, ma è altrettanto comune trasportare i dati come testo normale o testo JSON.

avere response dinamiche con il database crea rischio di timeout, meglio inviare via mail i dati (effettua la richiesta, quando pronta gli arriva via mail).

Come funziona

- Un evento si verifica in una pagina Web (la pagina viene caricata, si fa clic su un pulsante);
- Un oggetto `XMLHttpRequest` viene creato da JavaScript;
- L'oggetto `XMLHttpRequest` invia una richiesta a un server web;
- Il server elabora la richiesta;
- Il server invia una risposta alla pagina web;
- La risposta viene letta da JavaScript;
- L'azione corretta (come l'aggiornamento della pagina) viene eseguita da JavaScript.



In sostanza

- Aggiorna una pagina Web senza ricaricare la pagina;
- Richiedi dati da un server - dopo che la pagina è stata caricata;
- Ricevi dati da un server - dopo che la pagina è stata caricata;
- Invia dati a un server - in background;
- E' utilizzato ovunque ci sia una azione in background o scatenata da un evento.

Pagina HTML

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<body>

<div id="demo">
  <h2>Let AJAX change this text</h2>
  <button type="button" onclick="loadDoc()">Change Content</button>
</div>

</body>
</html>
```

La pagina HTML contiene una sezione `<div>` e un `<button>`. La sezione `<div>` viene utilizzata per visualizzare le informazioni da un server. Il `<button>` chiama una funzione (se viene cliccato).

Funzione loadDoc ()

```
function loadDoc() {
  var xhttp = new XMLHttpRequest();
  xhttp.onreadystatechange = function() {
    if (this.readyState == 4 && this.status == 200) {
      document.getElementById("demo").innerHTML = this.responseText;
    }
  };
  xhttp.open("GET", "ajax_info.txt", true);
  xhttp.send();
}
```

Un oggetto XMLHttpRequest viene creato da JavaScript, L'oggetto XMLHttpRequest invia una richiesta a un server web

1. Il server elabora la richiesta, Il server invia una risposta alla pagina web
2. La risposta viene letta da JavaScript
3. L'azione corretta (come l'aggiornamento della pagina) viene eseguita da JavaScript.

04/06/2019 - Lab

segue le slide.

Sistema di triangolarizzazione

Un telefono usa **due algoritmi** per triangolare la posizione:

1. **GPS+Glonass+Satelliti cinesi**
 1. GPS è americano, circa 22 **satelliti globali**

Due frequenze, una superprecisa(1metro), una civile. Quella militare(superprecisa) è stata messa a disposizione dei cittadini comuni.

2. **Glonass** sono satelliti globali russi.

Questi satelliti vanno cambiati ogni 7-10 anni.

Questo può metterci fino ai **15 minuti per darci la posizione!**

La precisione è livello militare.

2. Triangolazione in base alle **celle** viste

In base alle celle, vede quanto distante è da esse e triangola la posizione, fino a quando non abbiamo i dati **precisi dal gps**.

Un sito web triangola la nostra posizione attraverso IP, oppure chiede accesso alla posizione ed utilizza questi algoritmi se presente una sim e un GPS.

1. Non è un URN perché può condurre ad un meccanismo esterno, ma è vicino, come definizione, ad un **URN** . Maggiori informazioni [qui](#) . 

2. Si trattava di un **URL**, poi variato in URI, ma visto che URI comprende URL salvo casi particolari, la differenza non è così importante. Maggiori informazioni [qui](#) , [qui](#) ed infine [qui](#) .  