



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI PADOVA

---

DIPARTIMENTO DI MATEMATICA  
*Corso di Laurea in Informatica*

**PROGETTAZIONE E SVILUPPO DI  
UN'APPLICAZIONE MOBILE PER L'E-LEARNING**

*Relatore*

**Prof.ssa Ombretta Gaggi**

*Laureando*

**Marco Zanella**  
**1074420**

---

ANNO ACCADEMICO 2015/2016



## **Sommario**

Il presente documento ha lo scopo di descrivere l'attività di stage svolta presso l'azienda *Modo Network s.r.l.* con sede a Caerano San Marco(TV) tra maggio e luglio 2016.

Il lavoro si è concentrato sulla progettazione e l'implementazione di un'applicazione Android per la fruizione e il tracciamento di contenuti per l'e-learning in formato xAPI.



## Ringraziamenti

*Ringrazio anzitutto la professoressa Gaggi per avermi seguito durante lo stage e la stesura della tesi, per la disponibilità dimostrata e per i consigli che mi saputo dare.*

*Un ringraziamento va a tutte le persone di Modo Network per avermi dato la possibilità di fare questo stage, per avermi accolto e aiutato.*

*Ringrazio la mia famiglia, che mi ha permesso di arrivare qui e mi è stata sempre vicina, e tutti i miei amici.*

*Un ringraziamento particolare va alla mia ragazza, Claudia, che mi ha sempre incoraggiato, aiutato e sostenuto, anche nei momenti di difficoltà.*

*Infine vorrei ringraziare tutti i componenti del gruppo Leaf, con i quali ho condiviso un anno di alti e bassi, ma che, di sicuro, non dimenticherò mai.*



---

# Indice

<b>1</b>	<b>Introduzione</b>	<b>1</b>
1.1	Scopo dello stage . . . . .	1
1.2	Azienda ospitante . . . . .	1
1.3	Struttura del documento . . . . .	2
<b>2</b>	<b>Progetto dello stage</b>	<b>3</b>
2.1	Motivazione . . . . .	3
2.2	Descrizione del prodotto finale . . . . .	3
2.3	Obiettivi . . . . .	4
2.3.1	Obiettivi obbligatori . . . . .	4
2.3.2	Obiettivi opzionali . . . . .	5
2.4	Vincoli tecnologici . . . . .	5
<b>3</b>	<b>Tecnologie utilizzate</b>	<b>7</b>
3.1	Android . . . . .	7
3.1.1	Vantaggi . . . . .	7
3.1.2	Svantaggi . . . . .	7
3.2	Android Studio . . . . .	7
3.2.1	Vantaggi . . . . .	7
3.2.2	Svantaggi . . . . .	7
3.3	Dagger 2 . . . . .	8
3.3.1	Vantaggi . . . . .	8
3.3.2	Svantaggi . . . . .	8
3.4	Espresso . . . . .	8
3.4.1	Vantaggi . . . . .	8
3.4.2	Svantaggi . . . . .	8
3.5	Google AutoValue . . . . .	9
3.5.1	Vantaggi . . . . .	9
3.5.2	Svantaggi . . . . .	9
3.6	Git . . . . .	9
3.6.1	Vantaggi . . . . .	9
3.6.2	Svantaggi . . . . .	9
3.7	GitHub . . . . .	10
3.7.1	Vantaggi . . . . .	10
3.7.2	Svantaggi . . . . .	10
3.8	Gson . . . . .	10
3.8.1	Vantaggi . . . . .	10
3.8.2	Svantaggi . . . . .	10
3.9	Java . . . . .	11

---

3.9.1	Vantaggi . . . . .	11
3.9.2	Svantaggi . . . . .	11
3.10	JavaScript . . . . .	11
3.10.1	Vantaggi . . . . .	11
3.10.2	Svantaggi . . . . .	11
3.11	JUnit . . . . .	12
3.11.1	Vantaggi . . . . .	12
3.11.2	Svantaggi . . . . .	12
3.12	MongoDB . . . . .	12
3.12.1	Vantaggi . . . . .	12
3.12.2	Svantaggi . . . . .	12
3.13	MPandroidChart . . . . .	13
3.13.1	Vantaggi . . . . .	13
3.13.2	Svantaggi . . . . .	13
3.14	Picasso . . . . .	13
3.14.1	Vantaggi . . . . .	13
3.14.2	Svantaggi . . . . .	13
3.15	Realm . . . . .	14
3.15.1	Vantaggi . . . . .	14
3.15.2	Svantaggi . . . . .	14
3.16	TinCanAndroid-Offline . . . . .	14
3.16.1	Vantaggi . . . . .	14
3.16.2	Svantaggi . . . . .	15
<b>4</b>	<b>Progettazione</b>	<b>17</b>
4.1	Architettura ad alto livello . . . . .	17
4.2	Persistenza dei dati . . . . .	18
4.2.1	Il database locale . . . . .	18
4.2.1.1	Diagramma ER . . . . .	18
4.2.1.2	Descrizione delle relazioni . . . . .	19
4.2.1.3	Descrizione delle associazioni . . . . .	21
4.2.2	Specifica dei contenuti . . . . .	22
4.2.3	Persistenza degli statement . . . . .	22
4.2.3.1	Struttura degli statement . . . . .	22
4.2.3.1.1	ID . . . . .	23
4.2.3.1.2	actor . . . . .	23
4.2.3.1.3	verb . . . . .	23
4.2.3.1.4	object . . . . .	23
4.2.3.1.5	context . . . . .	24
4.2.3.1.6	stored . . . . .	24
4.2.3.1.7	timestamp . . . . .	24

---



---

4.2.4	Autenticazione e registrazione . . . . .	24
4.3	Comunicazione tra Javascript e Android . . . . .	24
<b>5</b>	<b>Descrizione dei package</b>	<b>27</b>
5.1	Package model . . . . .	27
5.2	Package model::dao . . . . .	28
5.3	Package model::data_access . . . . .	29
5.4	Package model::listener . . . . .	30
5.5	Package model::result . . . . .	30
5.6	Package model::lrs_access . . . . .	31
5.7	Package model::statement_object . . . . .	32
5.8	Package presenter . . . . .	33
5.9	Package presenter::javascript_communication . . . . .	34
5.10	Package presenter::manager . . . . .	35
5.11	Package presenter::receiver . . . . .	36
5.12	Package view . . . . .	37
5.13	Package dependency_injection . . . . .	38
5.14	Package dependency_injection::component . . . . .	38
5.15	Package dependency_injection::module . . . . .	39
<b>6</b>	<b>Descrizione delle classi principali</b>	<b>41</b>
6.1	dependency_injection::AppModule . . . . .	41
6.2	model::dao::Content . . . . .	42
6.3	model::data_access::StatementSenderImp . . . . .	45
6.4	model::lrs_access::LrsSynchronizeImp . . . . .	47
6.5	model::result::StartResult . . . . .	50
6.6	model::statement_object::StartStatementImp . . . . .	51
6.7	presenter::javascript_communication:: MyJavascriptInterfaceImp . . . . .	52
6.8	presenter::manager::DownloaderManagerImp . . . . .	54
6.9	presenter::manager::ProgressUpdateHandler . . . . .	56
6.10	presenter::receiver::InternetStateReceiverImp . . . . .	57
6.11	presenter::MyApplication . . . . .	58
6.12	presenter::HomeActivityPresenterImp . . . . .	60
6.13	view::DownloadProgressDialog . . . . .	61
6.14	view::HomeActivity . . . . .	62
<b>7</b>	<b>Verifica e validazione</b>	<b>65</b>
7.1	Risultati raggiunti . . . . .	66

---

---

<b>8 Conclusioni</b>	<b>67</b>
8.1 Riassunto del lavoro svolto . . . . .	67
8.2 Sviluppi futuri . . . . .	68
8.3 Considerazioni finali e conoscenze acquisite . . . . .	69
<b>Appendice A L'interfaccia grafica</b>	<b>71</b>
A.1 Autenticazione e registrazione . . . . .	71
A.2 Home page . . . . .	72
A.3 Pagina con i report . . . . .	73
A.4 Pagina di visualizzazione dei contenuti . . . . .	74
<b>Appendice B Esempi di statement</b>	<b>75</b>
B.1 Statement di inizio di un contenuto . . . . .	75
B.2 Statement di visualizzazione di una slide di un contenuto . . .	76
B.3 Statement di risposta ad una domanda di un test . . . . .	77
B.4 Statement finale di un contenuto che comprende dei test . . .	79
<b>Appendice C Esempi di richieste all'LRS</b>	<b>81</b>
C.1 Richiesta per ottenere l'ultimo timestamp di inizio per ciascun contenuto per un utente . . . . .	81
C.2 Richiesta per ottenere l'ultimo timestamp di fine per ciascun contenuto per un utente . . . . .	82
C.3 Richiesta per ottenere il numero di tentativi iniziati per cia- scun contenuto per un utente . . . . .	84
C.4 Richiesta per ottenere il numero di tentativi terminati per ciascun contenuto per un utente . . . . .	85
C.5 Richiesta per ottenere il numero di tentativi superati per cia- scun contenuto per un utente . . . . .	86
C.6 Richiesta per ottenere il numero di tentativi non superati per ciascun contenuto per un utente . . . . .	87
C.7 Richiesta per ottenere il miglior punteggio per ciascun conte- nuto per un utente . . . . .	88
C.8 Richiesta per ottenere il peggior punteggio per ciascun conte- nuto per un utente . . . . .	89
<b>Glossario</b>	<b>91</b>
<b>Riferimenti bibliografici</b>	<b>93</b>

---

## Elenco delle figure

1	Logo azienda ModoNetwork . . . . .	2
2	Rappresentazione pattern MVP . . . . .	17
3	Diagramma ER del database locale . . . . .	18
4	Package model . . . . .	27
5	Package dao . . . . .	28
6	Package data_access . . . . .	29
7	Package listener . . . . .	30
8	Package result . . . . .	30
9	Package lrs_access . . . . .	31
10	Package statement_object . . . . .	32
11	Package presenter . . . . .	33
12	Package javascript_communication . . . . .	34
13	Package manager . . . . .	35
14	Package receiver . . . . .	36
15	Package view . . . . .	37
16	Package dependency_injection . . . . .	38
17	Package component . . . . .	38
18	Package module . . . . .	39
19	Pagine di login e registrazione . . . . .	71
20	Esempio di home page . . . . .	72
21	Esempio di pagina con i report . . . . .	73
22	Esempio di riproduzione di un contenuto . . . . .	74



---

# 1 Introduzione

## 1.1 Scopo dello stage

L'**Experience API**(xAPI anche conosciuta come Tin Can API) è una specifica software per la creazione di contenuti per l'e-learning. È considerata il successore dello **SCORM**, ovvero lo standard de facto utilizzato per l'inserimento dei contenuti di e-learning all'interno di **Learning Management Systems**. Tali piattaforme sono necessarie per la distribuzione dei contenuti in formato SCORM e sono normalmente accessibili utilizzando un browser, per la visualizzazione dei contenuti in esse pubblicati. Con la nuova specifica, però, non sono più necessarie: i contenuti xAPI sono fruibili anche senza l'utilizzo di browser e di connessioni Internet. Le informazioni sulle esperienze degli utenti sono tracciate utilizzando degli statement in formato JavaScript Object Notation(JSON) e sono raccolti da un **Learning Record Store**(LRS). Gli statement sono trasmessi, utilizzando connessioni HTTP o HTTPS, agli LRS, che provvedono alla loro memorizzazione. Nella forma più semplice gli statement sono composti da tre parti:

- *attore*: specifica chi ha compiuto una determinata azione;
- *verbo*: l'azione compiuta dall'attore;
- *oggetto*: l'oggetto a cui è rivolta l'azione.

Sfruttando tale specifica si vuole creare un'applicazione Android che permetta la fruizione di contenuti per l'e-learning, sia quando il dispositivo è online che offline. Quando l'apparecchio non è provvisto di una connessione Internet attiva le esperienze di un utente dovranno essere salvate sul dispositivo in modo tale che, quando sarà nuovamente disponibile un accesso ad Internet, sia possibile inviare tali statement ad un LRS. L'applicazione deve, inoltre, presentare la possibilità di specificare quali contenuti possono essere visualizzati.

## 1.2 Azienda ospitante

ModoNetwork è una piccola azienda con sede a Caerano San Marco, nella provincia di Treviso, che opera nel campo del retail. Nasce nel 1998 per opera di Germana Boghetto, Luca Tonello e Andrea Comirato.



**Figura 1:** Logo azienda Modonetwork

L'azienda è particolarmente attiva nel campo della formazione. Essa si occupa, infatti, di seguire progetti di e-learning, a partire dalla creazione dei corsi fino, eventualmente, alla loro gestione all'interno di piattaforme LMS, prestando particolare attenzione alle esigenze del cliente e alla qualità del prodotto finale.

### 1.3 Struttura del documento

In questa parte viene riportata la struttura del documento. Ad ogni sezione è associata una breve descrizione del contenuto.

1. **Introduzione:** scopo dello stage, presentazione dell'azienda ospitante ed introduzione ai contenuti presenti nel documento;
2. **Progetto dello stage:** descrizione degli obiettivi dello stage e delle caratteristiche che il prodotto finale deve avere;
3. **Tecnologie utilizzate:** descrizione delle tecnologie utilizzate durante lo stage;
4. **Progettazione:** descrizione delle scelte progettuali fatte riguardanti l'applicazione;
5. **Descrizione dei package:** descrizione di tutti i package in cui è organizzato il codice del prodotto finale;
6. **Descrizione delle classi principali:** descrizione delle classi più importanti dell'applicazione;
7. **Verifica e validazione:** descrizione della fase di testing dell'applicazione;
8. **Conclusioni:** bilancio finale sull'attività di stage.

---

## 2 Progetto dello stage

### 2.1 Motivazione

La specifica xAPI ha aperto una nuova serie di possibilità per la fruizione di contenuti per l'e-learning. Infatti, non avendo più la necessità di avere una connessione Internet sempre attiva, è possibile creare delle applicazioni per dispositivi mobile: quest'ultime, dando la possibilità di effettuare il download dei contenuti, permettono agli utenti di fruirne in qualsiasi luogo e momento. Inoltre, le persone si stanno abituando sempre più all'utilizzo delle app, le quali riscontrano successo poichè riducono il tempo di accesso alle informazioni desiderate. Nel caso specifico un'applicazione può evitare ad un utente di dover aprire un browser, cercare su di un motore di ricerca la piattaforma LMS a cui collegarsi oppure scriverne l'URL, entrare nella piattaforma e, eventualmente, effettuare il login. In più, sfruttare la specifica xAPI può risultare conveniente anche per chi richiede contenuti per l'e-learning: infatti se si necessita solamente di permettere la fruizione di alcuni corsi non è necessario lo sviluppo di un LMS o il pagamento di una tale piattaforma ma è possibile sfruttare un qualunque spazio web per la pubblicazione dei contenuti. Per il recupero delle esperienze degli utenti, invece, è possibile utilizzare un LRS. Quest'ultimo, generalmente, non ha particolari necessità in termini di requisiti hardware della macchina su cui è installato e ne sono disponibili diversi open-source (per esempio LearningLocker). Infine è utile anche a chi eroga corsi di e-learning, poichè è possibile fornire ai clienti un'ulteriore strumento per la fruizione dei contenuti.

### 2.2 Descrizione del prodotto finale

Il prodotto finale consiste in un'applicazione per la fruizione e il tracciamento di contenuti xAPI sia online che offline. I contenuti che possono essere fruiti dall'applicazione sono specificati all'interno di un file in formato JSON che risiede in un server raggiungibile online. La locazione di tale file deve essere specificata in un file di configurazione dell'applicazione stessa. Il prodotto, inoltre, permette ad un utente l'autenticazione e la registrazione: ciò è fondamentale per poter associare ogni azione significativa, che dev'essere tracciata, alla persona che l'ha eseguita. Ad ogni avvio, in caso di connessione Internet attiva, l'applicazione controlla:

- se sono disponibili aggiornamenti ai contenuti disponibili: in tal caso viene aggiornato il database locale al dispositivo, in cui sono memorizzati i contenuti fruibili dall'applicazione;

- 
- se sono state registrate nell'LRS azioni di un certo utente di cui non è presente traccia in locale: in tal caso vengono aggiornati i dati relativi alle esperienze dell'utente, anch'essi registrati nel database del dispositivo.

Per ogni contenuto un utente può scegliere se effettuare il download oppure fruirne online. L'applicazione, inoltre, permette, ad un utente autenticato, di accedere ad un riepilogo delle attività riguardanti i contenuti di e-learning fruibili.

## 2.3 Obiettivi

Gli obiettivi dello stage sono stati individuati assieme al tutor aziendale Germana Boghetto e al responsabile dell'area informatica Marco Petrin. Sono stati suddivisi in:

- obiettivi obbligatori: requisiti minimi che devono essere soddisfatti dall'applicazione alla fine dello stage;
- obiettivi opzionali.

### 2.3.1 Obiettivi obbligatori

Identificativo	Descrizione
OB.1	L'applicazione deve permettere la visualizzazione di oggetti didattici in formato xAPI
OB.1.1	L'applicazione deve permettere la fruizione degli oggetti didattici sia in modalità online che offline del dispositivo
OB.2	L'applicazione deve consentire l'interazione tra l'utente e l'oggetto didattico come da funzionalità implementate nell'oggetto didattico stesso
OB.3	L'applicazione deve tracciare i dati di fruizione dell'utente all'interno dell'oggetto didattico
OB.3.1	L'applicazione deve permettere di registrare i dati di più oggetti didattici differenti
OB.3.2	L'applicazione deve permettere di estrarre, inviare e/o visualizzare i report di fruizione degli utenti sui vari oggetti didattici



---

Identificativo	Descrizione
OB.4	L'applicazione deve funzionare su dispositivi Android

---

### 2.3.2 Obiettivi opzionali

Identificativo	Descrizione
OP.1	L'applicazione può essere personalizzabile graficamente a seconda delle esigenze del cliente
OP.1.1	La personalizzazione grafica può comprendere la modifica dei colori, di un eventuale logo e dei font presenti all'interno dell'applicazione
OP.2	L'applicazione può permettere la profilazione di diversi utenti
OP.2.1	La profilazione può essere determinata da una piattaforma che sta a monte dell'oggetto didattico
OP.2.2	La profilazione con utenti diversi comporta diversi report all'interno dell'applicazione

---

## 2.4 Vincoli tecnologici

Non è stato imposto alcun vincolo particolare sulle tecnologie da utilizzare nello sviluppo dell'applicazione. Le uniche tecnologie di cui è richiesto l'utilizzo sono:

- Android;
- contenuti xAPI.

---

---

## 3 Tecnologie utilizzate

### 3.1 Android

Android è un sistema operativo mobile sviluppato da Google e basato su kernel Linux. È stato progettato per essere eseguito principalmente su smartphone e tablet, con interfacce utente specializzate per orologi e televisori. Le versioni supportate dall'applicazione sono la 4.2 e superiori.

#### 3.1.1 Vantaggi

- possiede un'importante fetta di mercato mobile;
- disponibile su un vasto numero di dispositivi;
- quasi totalmente gratuito ed open-source.

#### 3.1.2 Svantaggi

- essendoci un vasto numero di produttori di smartphone e tablet che non aggiornano la versione di Android che rilasciano all'interno dei loro dispositivi, Android risulta essere estremamente frammentato.

### 3.2 Android Studio

Android Studio è un ambiente di sviluppo integrato per la piattaforma Android. È stato annunciato il 16 maggio 2013 in occasione della conferenza Google I/O tenuta dal Product Manager Google, Katherine Chou. Android Studio è disponibile gratuitamente sotto licenza Apache 2.0.

#### 3.2.1 Vantaggi

- creato per rispondere alle esigenze di uno sviluppatore Android;
- offre un emulatore per simulare dispositivi differenti.

#### 3.2.2 Svantaggi

- non è intuitivo il modo di includere ad un progetto le librerie quando non sono disponibili in repository come Maven Central o JCenter.

---

## 3.3 Dagger 2

Dagger 2 è una libreria che permette la dependency injection in Android. Nel progetto tale design pattern è largamente utilizzato al fine di diminuire il più possibile le dipendenze tra le componenti dell'applicazione e per facilitare lo sviluppo dell'applicazione dopo lo stage. La scelta di tale libreria è stata fatta poichè permette di effettuare l'injection di una qualsiasi classe, a differenza di altre librerie come RoboGuice o Butterknife.

### 3.3.1 Vantaggi

- non rallenta l'applicazione a runtime;
- le risoluzioni delle dipendenze possono essere dichiarate come dei comuni metodi, sfruttando le appropriate annotazioni.

### 3.3.2 Svantaggi

- non è sempre riconosciuto subito dagli IDE, che possono scambiare l'utilizzo di tale libreria per errori;
- i campi che devono essere inizializzati tramite dependency injection non possono avere visibilità privata o protetta.

## 3.4 Espresso

Espresso è un framework per la creazione di test dell'interfaccia grafica di applicazioni Android, simulando l'interazione di un utente. Tale tecnologia è stata appunto utilizzata per lo sviluppo di test che simulassero un utente che utilizza l'applicazione.

### 3.4.1 Vantaggi

- fornisce la sincronizzazione automatica delle azioni di test con l'interfaccia utente dell'app che si sta testando.

### 3.4.2 Svantaggi

- non è sempre intuitivo il modo di specificare l'oggetto grafico su cui deve essere simulata un'azione.

---

## 3.5 Google AutoValue

Google AutoValue è una libreria che si occupa della generazione automatica del codice delle classi che possiedono delle particolari annotazioni. Google AutoValue dà, inoltre, la possibilità di sfruttare il pattern Builder per l'istanziamento degli oggetti di tali classi. È utilizzata per la generazione del codice delle classi che potrebbero richiedere molti parametri nel costruttore, evitando così il fenomeno del telescoping.

### 3.5.1 Vantaggi

- evita al programmatore la creazione di classi semplici ma ripetitive, diminuendo la possibilità di errori;
- permette l'utilizzo del pattern Builder per la creazione di oggetti;
- le classi vengono generate in fase di compilazione.

### 3.5.2 Svantaggi

- le classi create non sono disponibili tra quelle visibili nel codice sorgente;
- non è sempre riconosciuto subito dagli IDE, che possono scambiare l'utilizzo di tale libreria per errori.

## 3.6 Git

Git è un software di controllo versione distribuito, utilizzabile da interfaccia a riga di comando, creato da Linus Torvalds nel 2005.

### 3.6.1 Vantaggi

- molto veloce;
- abbastanza semplice da utilizzare.

### 3.6.2 Svantaggi

- in ambiente Windows dev'essere utilizzato tramite un simulatore del terminale dei sistemi Linux.

---

## 3.7 GitHub

GitHub è un sistema web di hosting per progetti che utilizzano Git per il controllo di versione.

### 3.7.1 Vantaggi

- permette la creazione di un account gratuito;
- permette la creazione di un numero illimitato di repository pubbliche gratuitamente;
- permette la creazione di un numero illimitato di repository private gratuitamente, se in possesso di un account studente;
- offre un sistema di gestione issue, wiki, commenti al codice e richieste di pull.

### 3.7.2 Svantaggi

- se non in possesso di un account studente è possibile creare le repository private solamente a pagamento.

## 3.8 Gson

Gson è una libreria per la gestione di oggetti in formato JSON in Android. Tale libreria è utilizzata sia per la lettura dei contenuti disponibili, pubblicati sul server, sia per la trasformazione degli oggetti scambiati tra Java e JavaScript. È stata scelta tale libreria per la semplicità di utilizzo.

### 3.8.1 Vantaggi

- molto intuitiva;
- permette la trasformazione di oggetti Java in oggetti in formato JSON e viceversa.

### 3.8.2 Svantaggi

- più lenta di altre librerie che offrono le stesse funzionalità.

---

## 3.9 Java

Java è uno dei più famosi linguaggi di programmazione orientato agli oggetti supportato da una moltitudine di librerie e documentazione. Viene utilizzato per la scrittura e lo sviluppo dell'applicazione.

### 3.9.1 Vantaggi

- linguaggio più conosciuto, diffuso e utilizzato nell'ambiente di sviluppo Android
- ampia documentazione disponibile;
- dispone di un gran numero di librerie;
- portabilità su diversi sistemi operativi.

### 3.9.2 Svantaggi

- linguaggio verboso.

## 3.10 JavaScript

JavaScript è un un linguaggio di scripting orientato agli oggetti e agli eventi, comunemente utilizzato nella programmazione Web lato client per la creazione, in siti web e applicazioni web, di effetti dinamici interattivi tramite funzioni di script invocate da eventi innescati a loro volta in vari modi dall'utente sulla pagina web in uso. L'utilizzo di tale tecnologia si è rilevata necessaria per recuperare le informazioni di fruizione dei contenuti di un utente ed inviarle all'applicazione Android.

### 3.10.1 Vantaggi

- permette l'interazione con pagine web e con i contenuti xAPI;
- viene eseguito dal browser del client.

### 3.10.2 Svantaggi

- problemi di sicurezza, soprattutto in ambiente Android.

---

## 3.11 JUnit

JUnit è un framework per la creazione di unit test per il linguaggio di programmazione Java. Tale tecnologia è stata utilizzata per la creazione dei test di unità delle classi che non si occupano dell'interfaccia grafica dell'applicazione.

### 3.11.1 Vantaggi

- semplice creazione di test di unità, soprattutto ricorrendo alle asserzioni.

### 3.11.2 Svantaggi

- non permette di simulare l'interazione di un utente con l'interfaccia grafica, per effettuarne i test.

## 3.12 MongoDB

MongoDB è un DBMS non relazionale, orientato ai documenti. Viene classificato come un database di tipo NoSQL, in quanto si allontana dalla struttura dei database relazionali basata su tabelle, in favore di documenti in stile JSON con schema dinamico. Ciò rende l'integrazione di dati di alcuni tipi di applicazioni più facile e veloce. Tale tecnologia è stata affrontata poichè l'applicazione comunica con un LRS (Learning Locker) che sfrutta come DBMS MongoDB e richiede l'utilizzo dell'*Aggregation framework* per effettuare le query.

### 3.12.1 Vantaggi

- tipi di dato flessibili;
- migliori performance in lettura/scrittura rispetto ad un database relazionale;
- scalabilità.

### 3.12.2 Svantaggi

- non ci sono controlli sull'integrità dei dati;
- non supporta le transazioni.



---

### 3.13 MPAndroidChart

MPAndroidChart è una libreria per la creazione di grafici in Android. Essa viene usata per la creazione di grafici riassuntivi delle attività di un utente. Tale libreria fornisce anche delle funzioni di ridimensionamento, trascinamento, selezione e di animazione. È stata scelta questa libreria principalmente per le poche alternative disponibili.

#### 3.13.1 Vantaggi

- creazione semplice di grafici;
- grafici ampiamente personalizzabili;
- legende create automaticamente e personalizzabili.

#### 3.13.2 Svantaggi

Non sono stati riscontrati particolari svantaggi nell'utilizzo di tale libreria, poichè accompagnata da una buona documentazione.

### 3.14 Picasso

Picasso è una libreria Android utile per download, caching e visualizzazione delle immagini. Tale libreria è stata utilizzata per la gestione di tutte le immagini relative ai contenuti presenti nell'applicazione.

#### 3.14.1 Vantaggi

- utilizzo molto semplice;
- permette di gestire immagini nella memoria del dispositivo o online indifferentemente.

#### 3.14.2 Svantaggi

- qualche problema nel ridimensionamento delle immagini per inserirle nelle ImageView di Android.

---

## 3.15 Realm

Realm è una libreria che offre le funzionalità di utilizzo di un database con le operazioni CRUD e la trasformazione di oggetti del database in oggetti Java in modo automatico. Nell'applicazione è utilizzata per la creazione e la gestione del database locale.

### 3.15.1 Vantaggi

- semplicità di utilizzo;
- accesso veloce ai dati;
- thread-safe;
- trasformazione automatica tra oggetti del database e oggetti Java.

### 3.15.2 Svantaggi

- non è intuitivo il comportamento nel multithreading;
- tutti gli oggetti che devono essere salvati nel database devono estendere una specifica classe.

## 3.16 TinCanAndroid-Offline

TinCanAndroid-Offline è una libreria utilizzata per la creazione, il salvataggio in locale e l'invio di statement in formato xAPI. È stata adottata poichè è l'unica libreria open-source che fornisce tale funzionalità e non sono state trovate alternative valide nemmeno tra le librerie non disponibili gratuitamente.

### 3.16.1 Vantaggi

- open-source;
- non sono state trovate delle valide alternative;
- è possibile accedere al codice sorgente su Github;
- gestisce in maniera abbastanza semplice il salvataggio in locale e l'invio degli statement.

---

### 3.16.2 Svantaggi

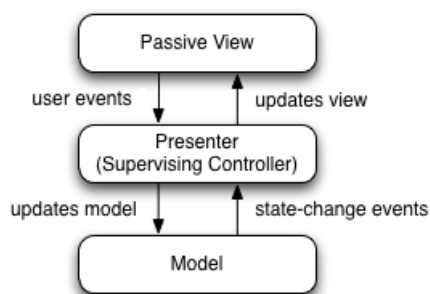
- documentazione praticamente assente;
- pochi esempi di utilizzo disponibili;
- non è disponibile nei repository dove vengono pubblicate le librerie di cui è possibile semplicemente dichiarare la dipendenza nel file Gradle per la compilazione di un progetto Android Studio;
- non è disponibile un file JAR da includere in un progetto Android;
- non sempre intuitiva nell'utilizzo.

---

---

## 4 Progettazione

### 4.1 Architettura ad alto livello



**Figura 2:** Rappresentazione pattern MVP

L'architettura dell'applicazione segue il pattern architetturale Model-View-Presenter, utilizzato insieme alla dependency injection. Tali scelte, unite ad un utilizzo diffuso delle interfacce, permettono la riduzione del grado di accoppiamento tra le parti che compongono il prodotto, in modo tale da aumentarne il più possibile l'estensibilità.

**Model** Il model rappresenta i dati che vengono trattati all'interno dell'applicazione. Le classi appartenenti al model rappresentano:

- i dati che vengono salvati in modo persistente nel database del dispositivo in cui è installata l'applicazione;
- gli statement che devono essere inviati ad un LRS;
- gli oggetti che vengono scambiati tra JavaScript e Android per il tracciamento delle esperienze di un utente;
- gli oggetti che permettono l'accesso a tali dati.

Nell'applicativo è rappresentato dal package omonimo.

**Presenter** Il presenter si occupa di recuperare i dati del model e passarli alla view per essere mostrati. Esso si occupa inoltre di gestire le richieste della view in seguito ad una interazione con un utente. Nell'applicativo è rappresentato dal package omonimo.

---

**View** La view si occupa dell'interfaccia grafica dell'applicazione e di notificare al presenter le interazioni dell'utente, che ha il compito di elaborare. Nell'applicativo è rappresentato dal package omonimo.

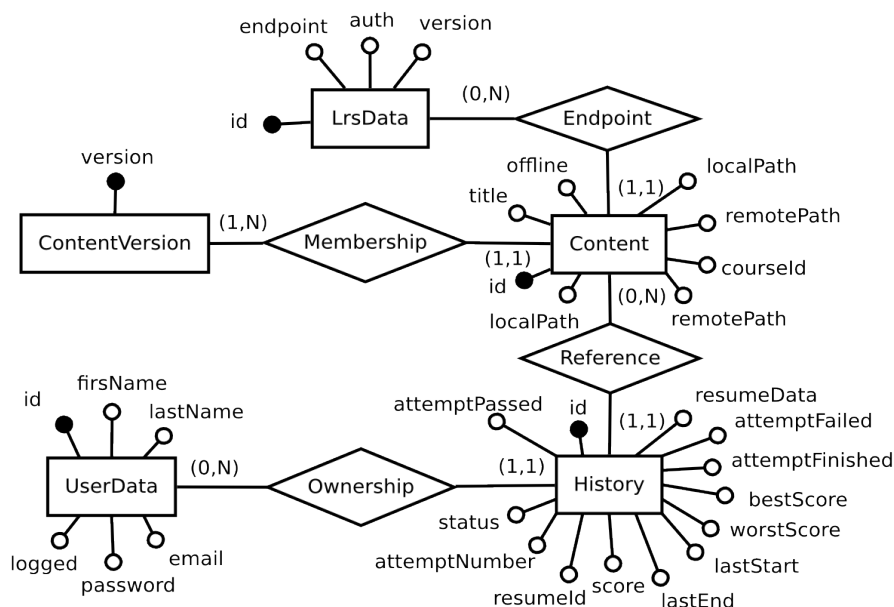
## 4.2 Persistenza dei dati

### 4.2.1 Il database locale

L'applicazione si appoggia su di un database creato utilizzando la libreria Realm per il salvataggio dei dati relativi agli utenti, ai contenuti e alla loro fruizione. In tale database vengono salvati:

- i dati relativi ai contenuti xAPI che devono essere visualizzati, al primo avvio dell'applicazione;
- i dati relativi all'utente, quando effettua l'autenticazione o la registrazione;
- i dati di fruizione di un utente, ad ogni interazione con la slide di un corso.

#### 4.2.1.1 Diagramma ER



**Figura 3:** Diagramma ER del database locale

---

#### 4.2.1.2 Descrizione delle relazioni

**Content** Relazione che contiene le informazioni dei contenuti xAPI che devono essere gestiti dall'applicazione. Attributi:

- **id**: chiave primaria, intero;
- **title**: stringa, rappresenta un titolo associato al contenuto;
- **remotePath**: stringa, rappresenta l'URL da cui è possibile recuperare il contenuto;
- **localPath**: stringa, rappresenta il percorso locale al dispositivo a cui è possibile recuperare il contenuto, se questo è disponibile offline;
- **offline**: boolean, indica se il contenuto è disponibile per la riproduzione offline oppure no;
- **courseId**: stringa, rappresenta l'identificativo utilizzato dall'LRS per distinguere un contenuto;
- **lrsDataId**: intero, chiave esterna verso la relazione LrsData.

**ContentVersion** Relazione che serve per specificare la versione dei contenuti trattati dall'applicazione. Attributi:

- **version**: chiave primaria, stringa, rappresenta la versione dei contenuti.

**LrsData** Relazione che contiene le informazioni riguardanti l'LRS a cui inviare i dati di fruizione dei contenuti di un certo utente. Attributi:

- **id**: chiave primaria, intero;
- **endpoint**: stringa, rappresenta l'URL a cui inviare gli statement in formato xAPI;
- **auth**: stringa, rappresenta metodo e dati per l'accesso all'LRS;
- **version**: stringa, rappresenta la versione di statement xAPI accettata dall'LRS.

---

**History** Relazione che contiene i dati di fruizione di ogni contenuto per gli utenti che hanno utilizzato l'applicazione su di un determinato dispositivo. Attributi:

- **id**: chiave primaria, intero;
- **resumeId**: stringa, identificativo utilizzato dalla componente che si occupa della riproduzione dei contenuti xAPI per l'accesso ai dati per riprendere un contenuto da dove lo si aveva interrotto all'ultima fruizione;
- **resumeData**: stringa, dati per riprendere un contenuto da dove lo si aveva interrotto all'ultima fruizione;
- **status**: intero, rappresenta lo stato in cui si trova un contenuto per un certo utente. Può rappresentare che un utente non ha mai acceduto ad un certo contenuto, che vi ha acceduto ma il contenuto non è stato fruito fino alla fine oppure che un utente ha superato o meno un certo contenuto;
- **score**: double, rappresenta l'ultimo punteggio ottenuto da un utente per un certo contenuto;
- **bestScore**: double, rappresenta il miglior punteggio ottenuto da un utente per un certo contenuto;
- **worstScore**: double, rappresenta il peggior punteggio ottenuto da un utente per un certo contenuto;
- **lastStart**: long, timestamp in millisecondi dell'ultima volta che un utente ha iniziato un certo contenuto;
- **lastEnd**: long, timestamp in millisecondi dell'ultima volta che un utente ha terminato un certo contenuto;
- **attemptNumber**: intero, rappresenta il numero di volte che un utente ha iniziato un certo contenuto;
- **attemptFinished**: intero, rappresenta il numero di volte che un utente ha terminato un certo contenuto;
- **attemptPassed**: intero, rappresenta il numero di volte che un utente ha superato un certo contenuto;



- 
- **attemptFailed**: intero, rappresenta il numero di volte che un utente non ha superato un certo contenuto;
  - **contentId**: intero, chiave esterna verso la relazione Content. Rappresenta il contenuto a cui fanno riferimento i dati;
  - **userId**: intero, chiave esterna verso la relazione UserData. Rappresenta l'utente a cui fanno riferimento i dati.

**UserData** Relazione che contiene le informazioni degli utenti che hanno utilizzato l'applicazione su di un determinato dispositivo. Attributi:

- **id**: chiave primaria, intero;
- **logged**: boolean, indica se un utente è loggato in quel dispositivo o meno;
- **email**: stringa, rappresenta l'email di un utente;
- **password**: stringa, rappresenta la password di un utente;
- **firstName**: stringa, rappresenta il nome di un utente;
- **lastName**: stringa, rappresenta il cognome di un utente.

#### 4.2.1.3 Descrizione delle associazioni

**Membership** Associazione che unisce ogni contenuto alla sua versione.  
**Molteplicità**:(1,N) ogni versione può essere associato a più contenuti, ogni contenuto può avere un'unica versione.

**Endpoint** Associazione che unisce ogni contenuto all'LRS a cui devono essere inviati i dati di fruizione.  
**Molteplicità**:(1,N) ogni LrsData può essere associato a più contenuti, ogni contenuto si riferisce ad un unico LrsData.

**Reference** Associazione che unisce ogni contenuto ai dati di fruizione per un certo utente.  
**Molteplicità**:(1,N) ogni contenuto può essere associato a più History, ogni History può essere associata ad un solo contenuto.

---

**Ownership** Associazione che unisce ogni utente ai dati di fruizione di un certo contenuto.

**Molteplicità:**(1,N) ogni utente può essere associato a più History, ogni History può appartenere ad un unico utente.

#### 4.2.2 Specifica dei contenuti

I contenuti che l'applicazione deve gestire e di cui deve permettere l'accesso agli utenti vengono, come già accennato, specificati in un file JSON di cui l'applicazione effettua il download. Tale scelta, anche se non ottimale, è stata fatta in previsione della creazione di un database che comprenda tutti i contenuti xAPI fruibili dall'applicazione. Infatti è possibile sostituire, nel file di configurazione dell'applicazione, l'indirizzo di tale file con una richiesta ad un server, il quale si occuperà di fornire all'applicazione i contenuti da mostrare agli utenti in un formato simile a quello del file attuale. Una volta effettuato il download di tale file, i contenuti al suo interno vengono utilizzati per riempire il database locale, in modo tale da potervi associare i dati di fruizione degli utenti.

#### 4.2.3 Persistenza degli statement

Gli statement creati dall'applicazione, utilizzati per registrare i dati di fruizione dei contenuti xAPI, sono salvati temporaneamente all'interno di un database SQLite, completamente gestito dalla libreria TinCanAndroid-Offline. Quando l'applicazione registra che è disponibile una connessione Internet, invia tali statement ad un LRS. Anche l'invio è gestito dalla libreria TinCanAndroid-Offline, che provvede, nel caso in cui non vi siano errori, ad eliminare dal database locale tutti gli statement trasmessi. Ad ogni avvio l'applicativo ha il compito di interrogare l'LRS a cui sono stati inviati i dati di fruizione, al fine di verificare se vi siano dati che non sono presenti in locale: in questo caso il database locale viene aggiornato. Poiché l'LRS utilizzato è Learning Locker, il quale utilizza come DBMS MongoDB, le richieste per recuperare dati dall'LRS saranno delle query MongoDB e i risultati di tali richieste saranno in formato JSON.

**4.2.3.1 Struttura degli statement** Gli statement accettati da un LRS sono oggetti JSON che devono seguire la sintassi definita dalla specifica xAPI. Tali oggetti hanno alcuni campi obbligatori, altri opzionali, che specificano le proprietà dello statement. In particolare, in questo progetto, i campi definiscono le azioni di uno specifico utente rispetto ad un determinato contenuto. Alcuni campi degli statement possono essere sia specificati da chi invia i dati,

---

sia dall'LRS che li riceve, altri invece devono essere inseriti o da un componente o dall'altro. Di seguito sono spiegati i campi utilizzati dagli statement inviati dall'applicazione.

**4.2.3.1.1 ID** Il campo *ID* identifica uno statement in modo univoco all'interno di un LRS. Tale campo può essere specificato dall'LRS, qualora non sia stato inserito da chi invia lo statement. Deve essere un UUID.

**4.2.3.1.2 actor** Il campo *actor* identifica la persona o l'oggetto a cui è associato un determinato statement. Negli statement utilizzati dall'applicativo è un oggetto composto a sua volta dai campi:

- **name:** stringa che rappresenta un nome associato alla persona o oggetto a cui è riferito lo statement;
- **mbox:** stringa che rappresenta una email nella forma "mailto:email address" che serve per l'identificazione di un singolo utente;
- **objectType:** attributo che serve per specificare che gli statement sono riferiti a singole persone o sistemi. Per questo, in tutti gli statement inviati dall'applicazione, tale campo sarà fissato uguale a "Agent".

Per l'identificazione degli utenti si è scelto di utilizzare il campo *mbox* per semplicità di gestione. Infatti la specifica xAPI permette, per identificare un utente, di associargli un generico URI oppure di specificare un oggetto *account*.

**4.2.3.1.3 verb** Il campo *verb* identifica l'azione compiuta dal soggetto specificato nel campo *actor*. Tale oggetto composto a sua volta dai campi:

- **id:** stringa che rappresenta un IRI che contiene il significato del verbo;
- **display:** oggetto che permette di rappresentare il verbo in varie lingue.

I verbi utilizzati nell'applicazione e il loro *id* fanno riferimento alla pagina <http://xapi.vocab.pub/datasets/ad1/>, nella quale è presente una lista di verbi utilizzabili con gli statement xAPI.

**4.2.3.1.4 object** Il campo *object* specifica l'oggetto a cui è rivolto il verbo dichiarato nel campo *verb*. Negli statement generati dall'applicazione questo campo è utilizzato per specificare o un contenuto o una slide specifica appartenente ad un contenuto. Tale oggetto composto a sua volta dai campi:

- 
- **objectType**: stringa che rappresenta il tipo di oggetto. Deve essere sempre uguale a “Activity” se presente;
  - **id**: stringa che rappresenta un identificativo del contenuto o della slide, formattata come IRI;
  - **definition**: serve per specificare nome e descrizione dell’oggetto in varie lingue, oltre a specificare di che tipo di oggetto si tratta.

**4.2.3.1.5 context** Il campo *context* è un campo non obbligatorio che serve per specificare delle informazioni contestuali allo statement a cui appartiene. Questo campo, negli statement generati dall’applicazione, è sempre presente e specifica sempre il contenuto a cui si riferisce uno statement.

**4.2.3.1.6 stored** Il campo *stored* è un campo che indica il timestamp di quando è stato salvato lo statement da parte del LRS.

**4.2.3.1.7 timestamp** Il campo *timestamp* è un campo che indica il timestamp di quando è stata effettuata l’azione specificata dal campo *verb* da parte di un utente.

## 4.2.4 Autenticazione e registrazione

L’autenticazione e la registrazione all’applicazione avvengono mediante delle richieste HTTP a due URL specificati nel file di configurazione dell’applicativo. Tale scelta è stata fatta per permettere di cambiare agevolmente tali indirizzi, senza dover modificare il codice.

In fase di sviluppo sono stati creati anche due script PHP ed un database per gli utenti dell’applicazione. Tali script, raggiungibili agli indirizzi specificati nel file di configurazione, si occupano rispettivamente del login e della registrazione, interrogando il database degli utenti e restituendo il risultato della richiesta.

## 4.3 Comunicazione tra Javascript e Android

Al fine di tracciare le attività degli utenti sui contenuti xAPI è stato necessario creare sia in JavaScript che in Android delle componenti che si occupassero direttamente della comunicazione tra questi linguaggi. La parte JavaScript ha il compito di recuperare le informazioni di interazione degli utenti con i contenuti e del loro invio all’applicazione Android. Quest’ultima si occupa di creare gli statement dai dati che riceve e della loro trasmissione

---

all'LRS. Le informazioni vengono recuperate da un'altra componente JavaScript, chiamata *player*, che si occupa della riproduzione dei contenuti xAPI, nei dispositivi mobili. Tale componente contiene delle variabili relative allo stato del contenuto in riproduzione, come il numero della slide, un eventuale punteggio dell'utente o quando è stato iniziato il contenuto, e si occupa di reagire all'interazione dell'utente o di mostrare la sequenza delle slide in un determinato ordine. È stato creato quindi uno script che ascolta i cambiamenti della variabile del *player* che si occupa delle slide visitate da un utente e, ad ogni variazione, raccoglie un insieme di dati e li invia all'applicazione Android. Quest'ultima si occupa di trasformare quanto ricevuto in *state-ment*. Tutto ciò è possibile riproducendo i contenuti xAPI in una *WebView* a cui è aggiunta una *JavaScriptInterface*, la quale espone dei metodi che possono essere invocati dalla componente JavaScript che si occupa del recupero delle informazioni. I dati passati tra Android e JavaScript sono degli oggetti in formato JSON.

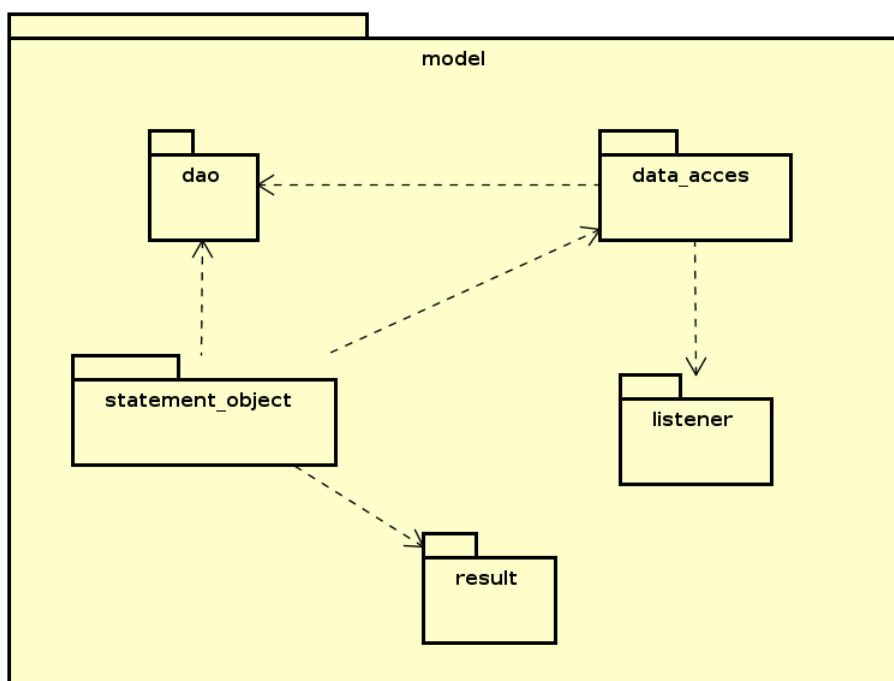
---

---

## 5 Descrizione dei package

Di seguito vengono presentati i package che compongono l'applicazione. Le componenti riportate in colori differenti dal giallo sono evidenziate poiché appartenenti a librerie esterne.

### 5.1 Package model



**Figura 4:** Package model

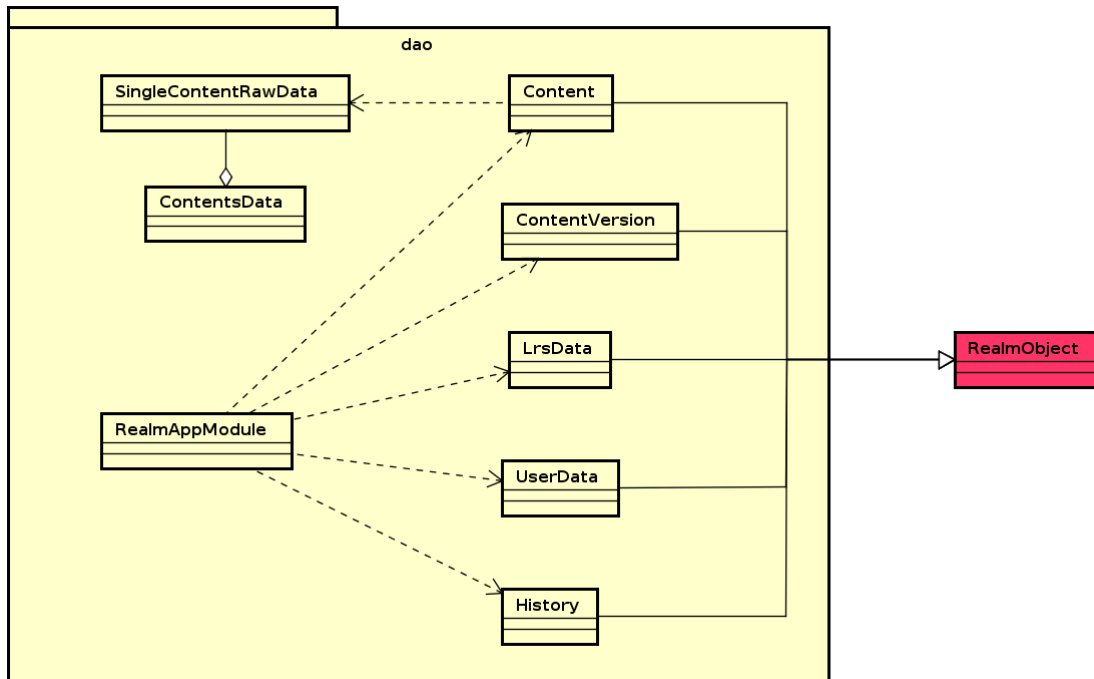
Il package `model` racchiude tutte le componenti che si occupano della rappresentazione dei dati trattati dall'applicazione, della loro memorizzazione e recupero.

I package contenuti al suo interno sono:

- `dao`;
- `data_access`;
- `statement_object`;
- `listener`;
- `result`.

---

## 5.2 Package model::dao



**Figura 5:** Package dao

Il package dao contiene tutte le componenti che si occupano della rappresentazione dei dati che vengono salvati nel database del dispositivo. Tutte le classi al suo interno corrispondono alle tabelle del database, ad eccezione delle classi `SingleContentRawData` e `ContentsData`, che sono utili al recupero delle informazioni necessarie per la creazione di oggetti di tipo `Content`, e della classe `RealmAppModule`. Tali classi estendono tutte `RealmObject` poiché, in questo modo, possono essere salvate direttamente all'interno del database locale, utilizzando la libreria Realm.

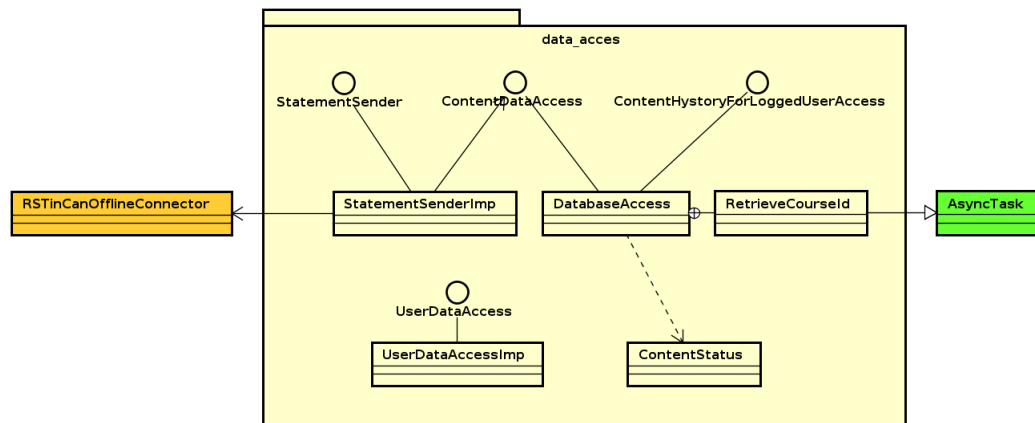
Le classi che appartengono a tale package sono:

- `Content`;
- `ContentVersion`;
- `History`;
- `UserData`;
- `LrsAccessData`;



- SingleContentRawData;
- ContentsData;
- RealmAppModule.

### 5.3 Package model::data\_access



**Figura 6:** Package data\_access

Il package `data_access` contiene tutte le componenti che si occupano dell'accesso e della modifica dei dati salvati nel database interno al dispositivo. Le interfacce che appartengono a tale package sono:

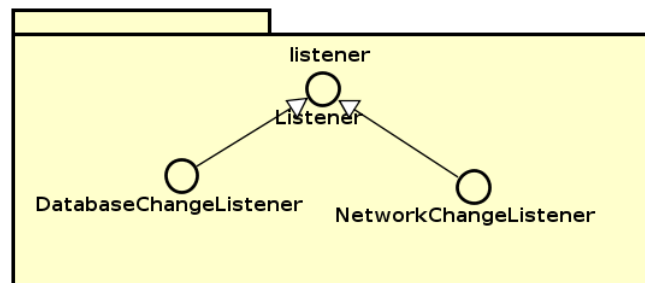
- `StatementSender`;
- `ContentDataAccess`;
- `ContentHystoryForLoggedUserAccess`;
- `UserDataAccess`.

Le classi che appartengono a tale package sono:

- `ContentStatus`;
- `DatabaseAccess`;
- `DatabaseAccess.RetrieveCourseId`;
- `StatementSenderImp`;
- `UserDataAccessImp`.

---

## 5.4 Package model::listener



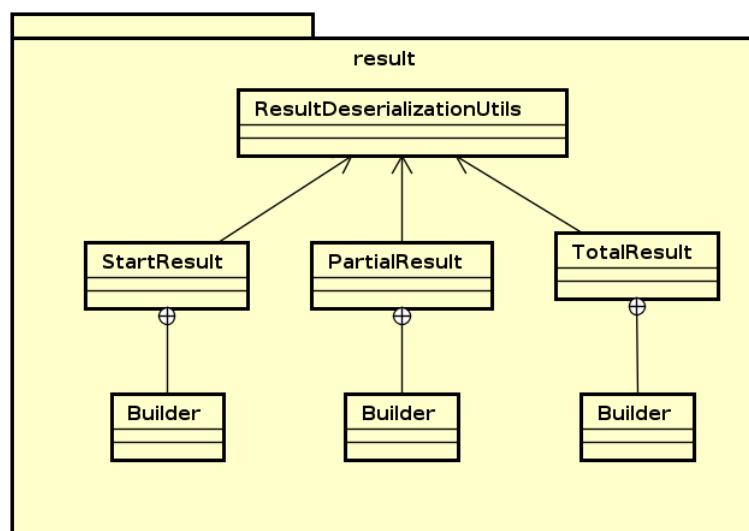
**Figura 7:** Package listener

Il package `listener` contiene tutte le interfacce che devono essere implementate dalle classi che vogliono essere registrate come listener.

Le interfacce che appartengono a tale package sono:

- `Listener`;
- `DatabaseChangeListener`;
- `NetworkChangeListener`.

## 5.5 Package model::result



**Figura 8:** Package result

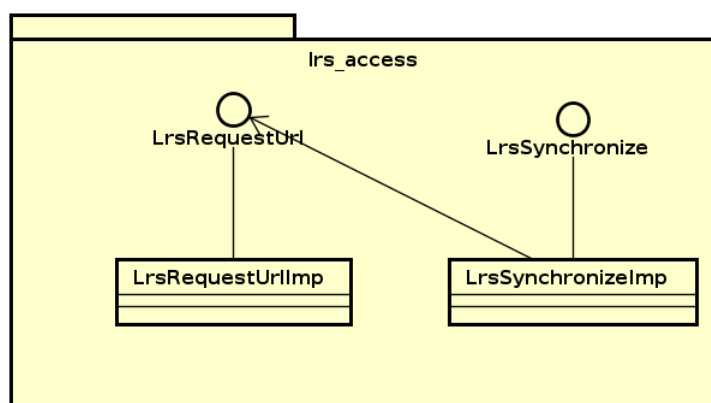
---

Il package **result** contiene tutte le classi che si occupano della trasformazione di oggetti in formato JSON, i quali rappresentano i dati, che devono essere registrati, delle interazioni di un utente con un certo contenuto xAPI, in oggetti Java.

Le classi che appartengono a tale package sono:

- `PartialResult`;
- `PartialResult.Builder`;
- `StartResult`;
- `StartResult.Builder`;
- `TotalResult`;
- `TotalResult.Builder`;
- `ResultDeserializationUtilities`.

## 5.6 Package `model::lrs_access`



**Figura 9:** Package `lrs_access`

Il package `lrs_access` contiene tutte le componenti che si occupano di effettuare delle richieste ad un LRS, al fine di recuperare informazioni riguardanti un determinato utente.

Le interfacce che appartengono a tale package sono:

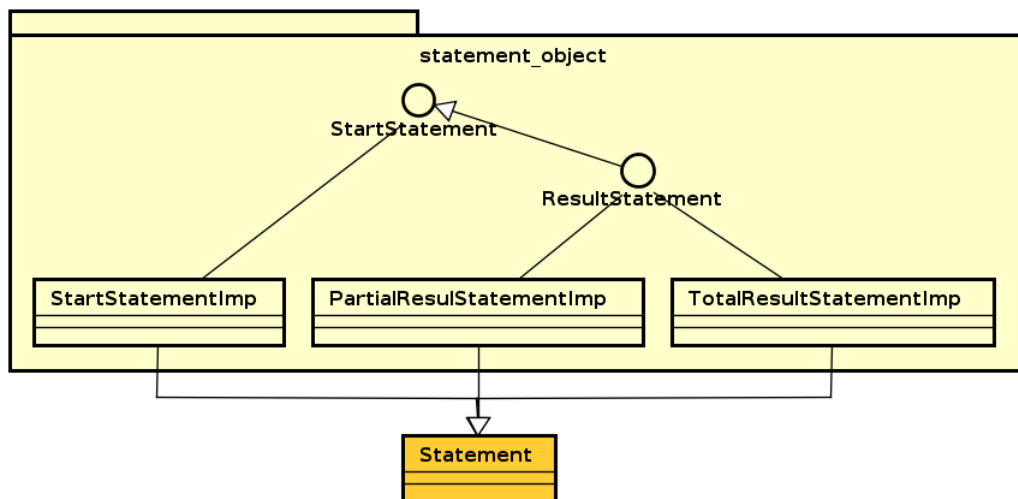
- `LrsRequestUrl`;

- LrsSynchronize.

Le classi che appartengono a tale package sono:

- LrsRequestUrlImp;
- LrsSynchronizeImp.

## 5.7 Package model::statement\_object



**Figura 10:** Package `statement_object`

Il package `statement_object` contiene tutte le componenti che servono per la rappresentazione di statement xAPI che devono essere inviati ad un LRS. Le interfacce che appartengono a tale package sono:

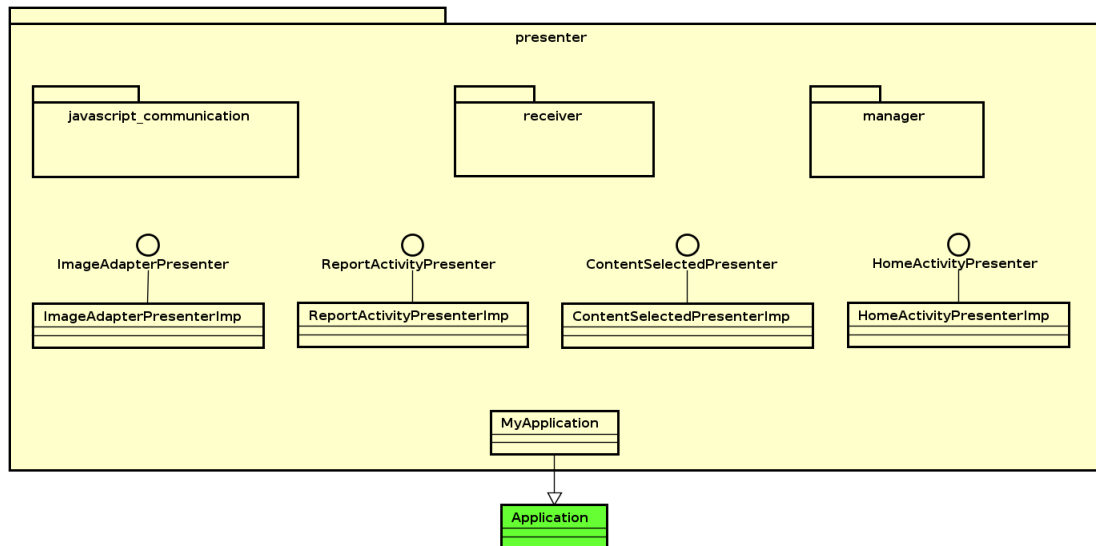
- `StartStatement`;
- `ResultStatement`.

Le classi che appartengono a tale package sono:

- `StartStatementImp`;
- `PartialResultStatement`;
- `TotalResultStatement`.

---

## 5.8 Package presenter



**Figura 11:** Package presenter

Il package **presenter** contiene tutte le componenti che si occupano della comunicazione tra i package **model** e **view**.

I package contenuti al suo interno sono:

- `javascript_communication`;
- `manager`;
- `receiver`.

Le interfacce che appartengono a tale package sono:

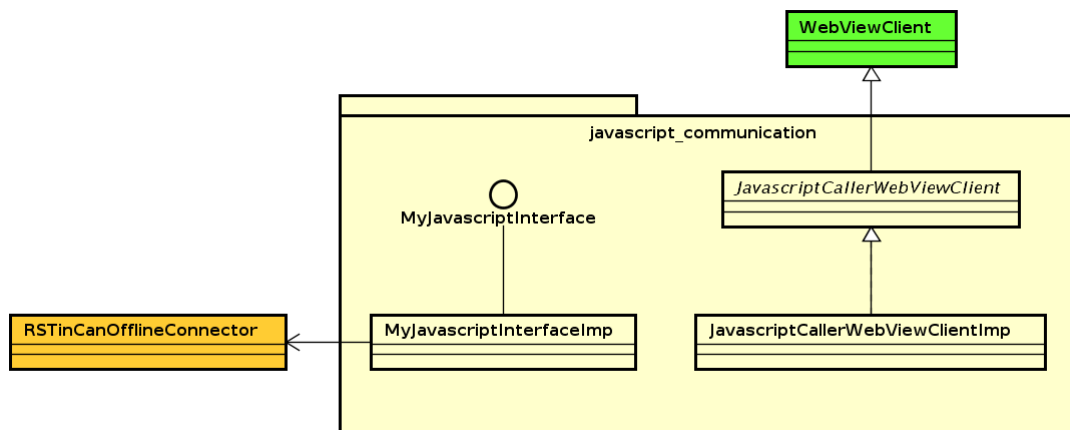
- `ContentSelectedPresenter`;
- `HomeActivityPresenter`;
- `ImageAdapterPresenter`;
- `ReportActivityPresenter`.

Le classi che appartengono a tale package sono:

- `ContentSelectedPresenterImp`;
- `HomeActivityPresenterImp`;

- ImageAdapterPresenterImp;
- MyApplication;
- ReportActivityPresenterImp.

## 5.9 Package presenter::javascript\_communication



**Figura 12:** Package javascript\_communication

Il package `javascript_communication` ha il compito di dialogare con gli script JavaScript che si occupano della gestione dei contenuti xAPI. Le interfacce che appartengono a tale package sono:

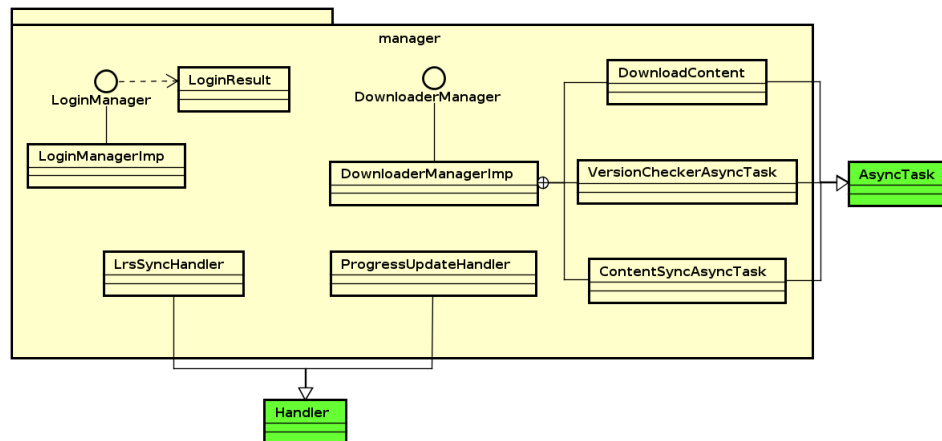
- `MyJavaScriptInterface`.

Le classi che appartengono a tale package sono:

- `JavaScriptCallerWebViewClient`;
- `JavaScriptCallerWebViewClientImp`;
- `MyJavaScriptInterface`.

---

## 5.10 Package presenter::manager



**Figura 13:** Package manager

Il package `manager` si occupa di effettuare delle connessioni a server in background per permettere il download dei contenuti oppure l'autenticazione e la registrazione di un utente. Al termine di una connessione ha il compito di aggiornare view e model.

Le interfacce che appartengono a tale package sono:

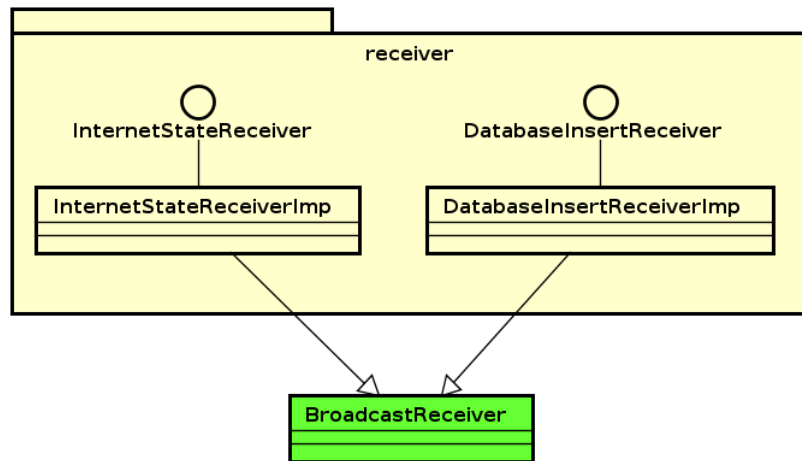
- `DownloaderManager`;
- `LoginManager`.

Le classi che appartengono a tale package sono:

- `DownloaderManagerImp`;
- `DownloaderManagerImp.ContentSyncAsyncTask`;
- `DownloaderManagerImp.DownloadContent`;
- `DownloaderManagerImp.VersionCheckerAsyncTask`;
- `LoginManagerImp`;
- `LoginResult`;
- `LrsSyncHandler`;
- `ProgressUpdateHandler`.

---

## 5.11 Package presenter::receiver



**Figura 14:** Package receiver

Il package `receiver` si occupa di monitorare lo stato del database offerto dalla libreria `TinCanAndroid-Offline` e lo stato della connessione internet del dispositivo.

Le interfacce che appartengono a tale package sono:

- `InternetStateReceiver`;
- `DatabaseInsertReceiver`.

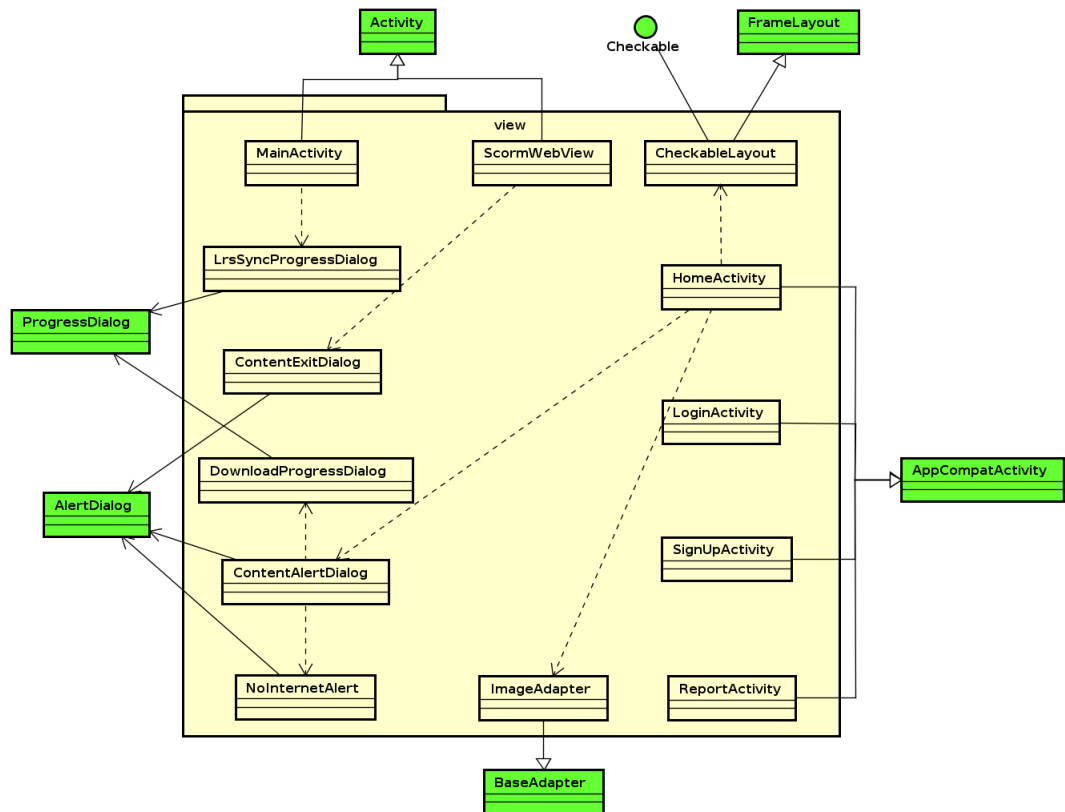
Le classi che appartengono a tale package sono:

- `InternetStateReceiverImp`;
- `DatabaseInsertReceiverImp`.



---

## 5.12 Package view



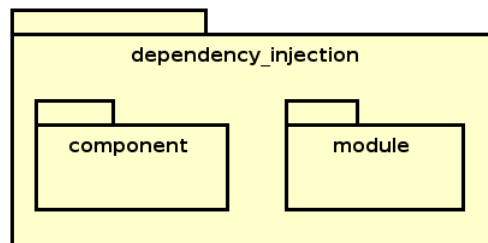
**Figura 15:** Package view

Il package `view` si occupa dell'interfaccia grafica dell'applicazione. Le classi che appartengono a tale package sono:

- `CheckableLayout`;
- `ContentAlertDialog`;
- `ContentExitDialog`;
- `DownloadProgressDialog`;
- `HomeActivity`;
- `ImageAdapter`;
- `LoginActivity`;

- 
- LrsSyncProgressDialog;
  - MainActivity;
  - NoInternetAlert;
  - ReportActivity;
  - ScormWebView;
  - SignUpActivity;

### 5.13 Package dependency\_injection



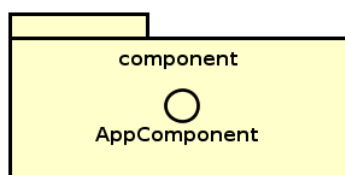
**Figura 16:** Package `dependency_injection`

Il package `dependency_injection` è il package nel quale vengono dichiarate quali classi necessitano dell'“iniezione” di qualche campo e il modo di risolvere tali dipendenze.

I package contenuti al suo interno sono:

- `component`;
- `module`.

### 5.14 Package `dependency_injection::component`



**Figura 17:** Package `component`

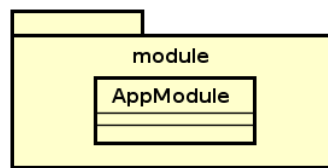
---

Il package `component` è il package nel quale vengono dichiarate quali classi necessitano dell'“iniezione” di qualche campo.

Le interfacce che appartengono a tale package sono:

- `AppComponent`.

## 5.15 Package `dependency_injection::module`



**Figura 18:** Package module

Il package `module` è il package nel quale viene dichiarato come risolvere le dipendenze delle classi dichiarate nel package `component`.

Le classi che appartengono a tale package sono:

- `AppModule`.

---

---

## 6 Descrizione delle classi principali

Di seguito vengono riportate le descrizioni delle classi più importanti dell'applicazione.

### 6.1 `dependency_injection::AppModule`

La classe `AppModule` si occupa della risoluzione delle dipendenze, permettendo l'utilizzo della dependency injection. La libreria Dagger 2 utilizza i metodi di `AppModule` con l'annotazione `@Provides` per l'inizializzazione dei campi dati annotati con `@Inject` delle varie classi dell'applicazione. Questo meccanismo è utilizzato per far corrispondere ad ogni campo dati che ha come tipo un'interfaccia, l'istanza di una classe che implementa tale interfaccia.

**Metodi:**

- `+ providesStatementSenderManager() : StatementSender`  
Metodo che permette di risolvere le dipendenze verso campi dati annotati con `@Inject` e di tipo `StatementSender`. L'istanza ritornata sarà sempre la stessa utilizzando lo stesso modulo
- `+ providesMyJavascriptInterface() : MyJavascriptInterface`  
Metodo che permette di risolvere le dipendenze verso campi dati annotati con `@Inject` e di tipo `MyJavascriptInterface`. L'istanza ritornata sarà sempre la stessa utilizzando lo stesso modulo
- `+ providesContentHistoryForUserManager() : ContentHistoryForLoggedUserAccess`  
Metodo che permette di risolvere le dipendenze verso campi dati annotati con `@Inject` e di tipo `ContentHistoryForLoggedUserAccess`
- `+ providesContentDataManager() : ContentDataAccess`  
Metodo che permette di risolvere le dipendenze verso campi dati annotati con `@Inject` e di tipo `ContentDataAccess`
- `+ providesDownloaderManager() : DownloaderManager`  
Metodo che permette di risolvere le dipendenze verso campi dati annotati con `@Inject` e di tipo `DownloaderManager`
- `+ providesLrsRequestUrl() : LrsRequestUrl`  
Metodo che permette di risolvere le dipendenze verso campi dati annotati con `@Inject` e di tipo `LrsRequestUrl`
- `+ providesLoginManager() : LoginManager`  
Metodo che permette di risolvere le dipendenze verso campi dati annotati con `@Inject` e di tipo `LoginManager`

- 
- `+ providesReportActivityPresenter() : ReportActivityPresenter`  
Metodo che permette di risolvere le dipendenze verso campi dati annotati con `@Inject` e di tipo `ReportActivityPresenter`
  - `+ providesContentSelectedPresenter() : ContentSelectedPresenter`  
Metodo che permette di risolvere le dipendenze verso campi dati annotati con `@Inject` e di tipo `ContentSelectedPresenter`
  - `+ providesImageAdapterPresenter() : ImageAdapterPresenter`  
Metodo che permette di risolvere le dipendenze verso campi dati annotati con `@Inject` e di tipo `ImageAdapterPresenter`
  - `+ providesHomeActivityPresenter() : HomeActivityPresenter`  
Metodo che permette di risolvere le dipendenze verso campi dati annotati con `@Inject` e di tipo `HomeActivityPresenter`
  - `+ providesUserDataAccess() : UserDataAccess`  
Metodo che permette di risolvere le dipendenze verso campi dati annotati con `@Inject` e di tipo `UserDataAccess`

## 6.2 model::dao::Content

La classe `Content` è utilizzata per la gestione dei contenuti xAPI, di cui l'applicazione deve permettere la fruizione. Gli oggetti di tale classe rappresentano una entry nella relazione `Content` nel database locale. Per questo motivo i campi dati di tale classe e gli attributi della relazione omonima corrispondono. La classe `Content` estende la classe `RealmObject`, fornita dalla libreria `Realm`. Grazie a ciò è possibile modificare i campi dati di un oggetto di tipo `Content`, ripercuotendo tali modifiche sulla entry corrispondente nel database locale. In modo analogo anche le classi `ContentVersion`, `LrsData`, `History` e `UserData` estendono `RealmObject`, permettendo quindi le modifiche ai valori della relazione con nome corrispondente.

### Attributi:

- `- id : int`  
Identificativo univoco dell'oggetto, utilizzato come chiave primaria nel database in cui è salvato
- `- localPath : String`  
Stringa che rappresenta il percorso locale della cartella a cui è possibile recuperare il contenuto, se disponibile offline
- `- remotePath : String`  
Stringa che rappresenta l'URL da cui è possibile accedere al contenuto

- 
- - title : String  
Titolo del contenuto
  - - offline : boolean  
Booleano che rappresenta se il contenuto è disponibile offline oppure no
  - - lrsDataId : int  
Intero che rappresenta la chiave esterna verso i dati dell'LRS a cui devono essere trasmesse le informazioni associate a tale contenuto
  - - courseId : String  
Stringa che identifica univocamente un contenuto lato LRS

#### Metodi:

- + Content()  
Costruttore di default della classe **Content**
- + Content(id : int, singleContentRawData : SingleContentRawData)  
Costruttore della classe **Content**. I campi dati di un nuovo oggetto vengono inizializzati utilizzando gli attributi dell'oggetto di tipo **SingleContentRawData** passato come parametro

#### Argomenti:

- id : int  
Identificativo univoco dell'oggetto, utilizzato come chiave primaria nel database in cui è salvato
- singleContentRawData : SingleContentRawData  
Oggetto che contiene i dati con cui devono essere inizializzati campi dati della nuova istanza di **Content**
- + getLrsDataId() : int  
Metodo che ritorna il valore della chiave esterna con cui è possibile recuperare i dati dell'LRS a cui devono essere trasmesse le informazioni riguardanti tale contenuto
- + setLrsDataId(int lrsDataId) : void  
Metodo che permette di impostare il valore della chiave esterna con cui è possibile recuperare i dati dell'LRS al quale devono essere trasmesse le informazioni relative a tale contenuto

#### Argomenti:

- lrsDataId : int  
Identificativo a cui sono associati i dati dell'LRS

- 
- **+ isOffline() : boolean**  
Metodo che permette di conoscere se il contenuto è disponibile offline
  - **+ setOffline(boolean offline) : void**  
Metodo con il quale è possibile indicare se un contenuto è disponibile offline oppure no

**Argomenti:**

- **offline : boolean**  
Booleano che indica se il contenuto è disponibile offline

- **+ getId() : int**  
Metodo che permette di accedere all'identificativo dell'oggetto, utilizzato dal database locale
- **+ setId(int id) : void**  
Metodo che permette di impostare l'identificativo dell'oggetto

**Argomenti:**

- **id : int**  
Nuovo identificativo dell'oggetto

- **+ getLocalPath() : String**  
Metodo che permette di recuperare il percorso della cartella locale dalla quale è possibile accedere al contenuto, se quest'ultimo è disponibile offline
- **+ setLocalPath(String localPath) : void**  
Metodo che permette di impostare il percorso della cartella locale a cui è possibile accedere al contenuto in modalità offline

**Argomenti:**

- **localPath : String**  
Stringa che rappresenta il percorso della cartella in cui è disponibile il contenuto in modalità offline

- **+ getRemotePath() : String**  
Metodo che permette di recuperare l'URL da cui è possibile accedere al contenuto
- **+ setRemotePath(String remotePath) : void**  
Metodo che permette di impostare l'URL da cui è possibile accedere al contenuto

**Argomenti:**

- **remotePath : String**  
Stringa che rappresenta l'URL da cui è disponibile il contenuto



- 
- **+ getTitle() : String**  
Metodo che permette di recuperare il titolo del contenuto
  - **+ setTitle(String title) : void**  
Metodo che permette di impostare il titolo del contenuto
- Argomenti:**
- **title : String**  
Stringa che rappresenta il titolo del contenuto
- **+ getCourseId() : String**  
Metodo che permette di recuperare l'identificativo che rappresenta il corso lato LRS
  - **+ setCourseId(String courseId) : void**  
Metodo che permette di settare l'identificativo che rappresenta il corso lato LRS
- Argomenti:**
- **courseId : String**  
Stringa che rappresenta l'id del corso

### 6.3 model::data\_access::StatementSenderImp

La classe `StatementSenderImp` si occupa della gestione e dell'invio all'LRS degli statement ottenuti dall'interazione di un utente con i contenuti xAPI. Tale classe implementa l'interfaccia `StatementSender`, che a sua volta estende le interfacce `DatabaseChangeListener` e `NetworkChangeListener`. L'interfaccia `StatementSender` espone i metodi che devono essere implementati al fine di permettere l'invio degli statement ad un LRS. Le interfacce `DatabaseChangeListener` e `NetworkChangeListener` permettono, invece, agli oggetti di tale classe di registrarsi come "listener" dei cambiamenti nel database degli statement, gestito dalla libreria `TinCanAndroid-Offline`, e nella connessione ad Internet del dispositivo. Nel caso in cui sia presente una connessione attiva e vi siano statement non inviati all'LRS tale classe provvederà ad inviarli, eliminandoli dal database della libreria `TinCanAndroid-Offline`. Per fare questo gli oggetti di tale classe hanno un riferimento ad un oggetto di tipo `RSTinCanOfflineConnector`. Tale oggetto, della libreria `TinCanAndroid-Offline`, permette sia l'accesso al database degli statement, sia l'invio di quest'ultimi all'LRS.

#### Attributi:

- **- boolean statementToSend**  
Booleano che indica se sono presenti statements da inviare all'LRS

- 
- - `boolean InternetConnection`  
Booleano che indica se il dispositivo dispone di una connessione Internet attiva
  - - `RSTinCanOfflineConnector tincan`  
Oggetto della libreria `TinCanAndroid-Offline` che si occupa del recupero degli statement da inviare all'LRS
  - ~ `ContentDataAccess manager`  
Oggetto che si occupa di accedere alle informazioni relative ai contenuti

#### Metodi:

- + `StatementSenderImp(remoteURL : String)`  
Costruttore di default della classe `StatementSenderImp`
- + `sendStatementsToServer() : void`  
Metodo che si occupa dell'invio all'LRS di tutti gli statement memorizzati localmente
- + `setUpConnection(endpoint : String, auth : String, version : String) : void`  
Metodo che permette di settare i dati dell'LRS a cui devono essere inviati gli statement

#### Argomenti:

- `endpoint : String`  
Stringa che rappresenta l'URL da cui è possibile raggiungere l'LRS
- `auth : String`  
Stringa che rappresenta i dati di autenticazione all'LRS
- `version : String`  
Stringa che rappresenta la versione degli statement accettata dall'LRS
- + `onDatabaseInsert() : void`  
Metodo che viene invocato all'inserimento di un nuovo statement nel database locale degli statement, che si occupa di settare a *true* il booleano che indica se ci sono statement da inviare
- + `onNetworkChangeState() : void`  
Metodo che viene invocato ad ogni cambio di stato della connessione Internet, che si occupa di settare il booleano che indica se il dispositivo presenta una connessione Internet attiva

---

## 6.4 model::lrs\_access::LrsSynchronizeImp

La classe `LrsSynchronizeImp` si occupa di effettuare delle richieste all'LRS per il recupero di dati di fruizione di un utente che non sono presenti localmente. Gli oggetti di questa classe recuperano gli URL per la comunicazione con l'LRS sfruttando un oggetto sottotipo dell'interfaccia `LrsRequestUrl`. Nel caso sia disponibile una connessione ad Internet, le istanze di questa classe si occupano di effettuare le richieste per recuperare le informazioni desiderate dall'LRS. Le informazioni ricavate dalla risposta dell'LRS sono usate per aggiornare i dati di fruizione di un determinato utente, presenti nel database locale, utilizzando un oggetto di tipo `ContentHistoryForLoggedUserAccess`. Dal momento che è stato deciso di far uso di Learning Locker come LRS, le risposte ottenute sono in formato JSON e vengono gestite utilizzando la libreria Gson.

### Attributi:

- `~ userHistoryManager : ContentHistoryForLoggedUserAccess`  
Oggetto che permette l'accesso ai dati locali di fruizione di un certo contenuto da parte di un utente
- `~ lrsRequestUrl : LrsRequestUrl`  
Oggetto che si occupa della creazione degli URL per effettuare delle richieste all'LRS

### Metodi:

- `+ LrsSynchronizeImp()`  
Costruttore di default della classe `LrsSynchronizeImp`
- `+ boolean syncUserData(user : UserData)`  
Metodo che si occupa di effettuare il download dei dati di fruizione di un utente presenti nell'LRS ma non localmente. Ritorna *true* nel caso la sincronizzazione sia avvenuta con successo, *false* altrimenti

### Argomenti:

- `user : UserData`  
Utente di cui si vogliono sincronizzare i dati di fruizione
- `- boolean syncNumberOfTerminatedAttempts(endpoint : String, auth : String, data : UserData)`  
Metodo che si occupa della sincronizzazione del numero di tentativi terminati da parte di un utente. Ritorna *true* nel caso la sincronizzazione sia avvenuta con successo, *false* altrimenti

---

**Argomenti:**

- **endpoint** : `String`  
Stringa che rappresenta l'URL da cui è possibile fare le richieste all'LRS
  - **auth** : `String`  
Stringa che rappresenta i dati di autenticazione all'LRS
  - **data** : `UserData`  
Utente di cui si vogliono sincronizzare i dati di fruizione
- - `boolean syncNumberOfPassedAttempts(endpoint : String, auth : String, data : UserData)`  
Metodo che si occupa della sincronizzazione del numero di tentativi superati da parte di un utente. Ritorna *true* nel caso la sincronizzazione sia avvenuta con successo, *false* altrimenti

**Argomenti:**

- **endpoint** : `String`  
Stringa che rappresenta l'URL da cui è possibile fare le richieste all'LRS
  - **auth** : `String`  
Stringa che rappresenta i dati di autenticazione all'LRS
  - **data** : `UserData`  
Utente di cui si vogliono sincronizzare i dati di fruizione
- - `boolean syncNumberOfFailedAttempts(endpoint : String, auth : String, data : UserData)`  
Metodo che si occupa della sincronizzazione del numero di tentativi non superati da parte di un utente. Ritorna *true* nel caso la sincronizzazione sia avvenuta con successo, *false* altrimenti

**Argomenti:**

- **endpoint** : `String`  
Stringa che rappresenta l'URL da cui è possibile fare le richieste all'LRS
  - **auth** : `String`  
Stringa che rappresenta i dati di autenticazione all'LRS
  - **data** : `UserData`  
Utente di cui si vogliono sincronizzare i dati di fruizione
- - `boolean syncLatestStartAttempts(endpoint : String, auth : String, data : UserData)`  
Metodo che si occupa della sincronizzazione degli ultimi tentativi

---

iniziati da parte di un utente. Ritorna *true* nel caso la sincronizzazione sia avvenuta con successo, *false* altrimenti

**Argomenti:**

- `endpoint : String`  
Stringa che rappresenta l'URL da cui è possibile fare le richieste all'LRS
- `auth : String`  
Stringa che rappresenta i dati di autenticazione all'LRS
- `data : UserData`  
Utente di cui si vogliono sincronizzare i dati di fruizione

- - `boolean syncLatestEndAttempts(endpoint : String, auth : String, data : UserData)`

Metodo che si occupa della sincronizzazione degli ultimi tentativi terminati da parte di un utente. Ritorna *true* nel caso la sincronizzazione sia avvenuta con successo, *false* altrimenti

**Argomenti:**

- `endpoint : String`  
Stringa che rappresenta l'URL da cui è possibile fare le richieste all'LRS
- `auth : String`  
Stringa che rappresenta i dati di autenticazione all'LRS
- `data : UserData`  
Utente di cui si vogliono sincronizzare i dati di fruizione

- - `boolean syncNumberOfAttempts(endpoint : String, auth : String, data : UserData)`

Metodo che si occupa della sincronizzazione del numero di tentativi iniziati da parte di un utente. Ritorna *true* nel caso la sincronizzazione sia avvenuta con successo, *false* altrimenti

**Argomenti:**

- `endpoint : String`  
Stringa che rappresenta l'URL da cui è possibile fare le richieste all'LRS
- `auth : String`  
Stringa che rappresenta i dati di autenticazione all'LRS
- `data : UserData`  
Utente di cui si vogliono sincronizzare i dati di fruizione

- - `boolean syncBestScore(endpoint : String, auth : String, data : UserData)`

---

Metodo che si occupa della sincronizzazione del miglior risultato ottenuto per ogni corso da parte di un utente. Ritorna *true* nel caso la sincronizzazione sia avvenuta con successo, *false* altrimenti

**Argomenti:**

- **endpoint** : **String**  
Stringa che rappresenta l’URL da cui è possibile fare le richieste all’LRS
- **auth** : **String**  
Stringa che rappresenta i dati di autenticazione all’LRS
- **data** : **UserData**  
Utente di cui si vogliono sincronizzare i dati di fruizione
- - **JsonObject queryToJsonObject(query : URL, endpoint : String, auth : String, data : UserData)**  
Metodo che si occupa della connessione all’LRS e di trasformare la risposta in JsonObject

**Argomenti:**

- **query** : **URL**  
URL che rappresenta la query da effettuare all’LRS
- **endpoint** : **String**  
Stringa che rappresenta l’URL da cui è possibile fare le richieste all’LRS
- **auth** : **String**  
Stringa che rappresenta i dati di autenticazione all’LRS
- **data** : **UserData**  
Utente di cui si vogliono sincronizzare i dati di fruizione

## 6.5 model::result::StartResult

La classe **StartResult** è usata per ricavare le informazioni che vengono inviate dallo script JavaScript, che si occupa di ricavare i dati di fruizione di un utente, riguardo all’inizio di un certo contenuto, da parte di un utente. Il codice di tale classe è generato sfruttando la libreria Google AutoValue. Praticamente questa libreria si occupa di implementare i metodi delle classi che hanno l’annotazione *@AutoValue*, fornendo anche la possibilità di creare una classe interna “Builder”, per l’implementazione del design pattern Builder. Il programmatore non deve far altro che dichiarare la classe che si vuole creare e la una classe interna **Builder** come astratte, dichiarare tutti i metodi getter per i campi dati, anch’essi astratti, e dichiarare i metodi della classe **Builder** per settare i campi dati, sempre astratti. Le istanze di questa

---

classe vengono create sfruttando un oggetto `JsonObject`, il quale contiene le informazioni ricavate dallo script JavaScript. Anche le classi `PartialResult` e `TotalResult` sono state create utilizzando la libreria Google AutoValue e hanno scopi simili alla classe `StartResult`.

**Tipo:** Classe astratta;

**Metodi:**

- **+ `getCourseId()` : `String`**  
Metodo che permette di accedere all'identificativo del corso iniziato. È un metodo astratto
- **+ `getStartTime()` : `long`**  
Metodo che permette di accedere al timestamp di inizio del corso. È un metodo astratto
- **+ `getCourseDescription()` : `String`**  
Metodo che permette di accedere alla descrizione del corso. È un metodo astratto
- **+ `builder()` : `Builder`**  
Metodo che permette di ricavare una istanza di un oggetto `Builder` per la costruzione di un oggetto `StartResult`. È un metodo statico
- **+ `builder(JsonObject json)` : `Builder`**  
Metodo che permette di ricavare una istanza di un oggetto `Builder` per la costruzione di un oggetto `StartResult`, inizializzando i campi dati con l'oggetto `JsonObject` passato. È un metodo statico

## 6.6 `model::statement_object::StartStatementImp`

La classe `StartStatementImp` rappresenta uno statement di inizio di un contenuto da parte di un utente, che deve essere inviato ad un LRS. Tale classe implementa l'interfaccia `StartStatement` ed estende `Statement`, della libreria `TinCanAndroid-Offline`. I campi dello statement relativi a chi ha effettuato l'azione vengono riempiti usando un oggetto di tipo `UserDataAccess`, il quale permette di accedere ai dati dell'utente autenticato. Il campo *verb* viene inizializzato utilizzando la definizione del verbo *initialized*, disponibile all'URL <http://adlnet.gov/expapi/verbs/initialized>. Infine i campi che definiscono il contesto dello statement e il campo *object* vengono riempiti sfruttando i campi dati dell'oggetto `StartResult`, richiesto dal costruttore della classe. Le classi `PartialResulStatementImp` e `TotalResulStatementImp` hanno compiti analoghi e sono costruite in modo simile.

---

### Attributi:

- - `startResult : StartResult`  
Dati di inizio fruizione di un contenuto da parte di un utente
- ~ `loggedUserAccess : UserDataAccess`  
Oggetto che permette l'accesso ai dati dell'utente autenticato per impostare il soggetto dello statement

### Metodi:

- + `StartStatementImp(startResult : StartResult)`  
Costruttore della classe `StartStatementImp`

#### Argomenti:

- `startResult : StartResult`  
Dati di inizio fruizione di un contenuto da parte di un utente
- + `setUserRetrieved() : void`  
Metodo con cui viene impostato il soggetto dello statement
- + `setVerbRetrieved() : void`  
Metodo con cui viene impostata l'azione compiuta dal soggetto dello statement
- + `setContextRetrieved() : void`  
Metodo con cui viene impostato il contesto dello statement

## 6.7 presenter::javascript\_communication:: MyJavascriptInterfaceImp

La classe `MyJavascriptInterfaceImp` si occupa di ricevere i dati di fruizione di un utente provenienti dallo script Javascript. Tale classe, inoltre, si occupa di trasformare in statement questi dati e di inserirli nel database degli statement, utilizzando un oggetto `RSTinCanOfflineConnector`, classe della libreria `TinCanAndroid-Offline`. Ad ogni inserimento, inoltre, viene inviato un messaggio in broadcast impiegando un `LocalBroadcastManager`, classe del framework Android, in modo tale che le classi che sono in ascolto dei cambiamenti del database degli statement siano avvertite. Per fare ciò implementa l'interfaccia `MyJavascriptInterface`, i cui metodi che possono essere richiamati da JavaScript sono annotati con `@JavascriptInterface`. Tale annotazione permette l'invocazione di metodi delle classi di Android da JavaScript, anche per le versioni uguali o inferiori ad Android 4.2(API level 18).



---

Tale classe, infine, ha il compito di aggiornare le informazioni di fruizione dei contenuti xAPI dell'utente loggato, in base ai dati ricevuti.

**Attributi:**

- - mContext : Context  
Contesto di esecuzione dell'applicazione
- - tincan : RSTinCanOfflineConnector  
Oggetto della libreria TinCanAndroid-Offline che si occupa della memorizzazione degli statement da inviare all'LRS
- - actualContentId : int  
Identificativo del contenuto a cui fanno riferimento gli statement da memorizzare
- ~ historyUserManager : ContentHistoryForLoggedInUserAccess  
Oggetto che permette l'accesso ai dati di fruizione dei contenuti dell'utente autenticato
- ~ dataManager : ContentDataAccess  
Oggetto che permette l'accesso ai contenuti gestiti dall'applicazione

**Metodi:**

- + MyJavascriptInterfaceImp(context : Context)  
Costruttore della classe MyJavascriptInterfaceImp

**Argomenti:**

- context : Context  
Contesto di esecuzione dell'applicazione
- + setUpConnection(endpoint : String, auth : String, version : String) : void  
Metodo che permette di settare i dati dell'LRS a cui devono essere inviati gli statement

**Argomenti:**

- endpoint : String  
Stringa che rappresenta l'URL da cui è possibile raggiungere l'LRS
- auth : String  
Stringa che rappresenta i dati di autenticazione all'LRS
- version : String  
Stringa che rappresenta la versione degli statement accettata dall'LRS

- 
- `+ recordStartStatement(fromJavascript : String) : void`  
Metodo che viene invocato da uno script JavaScript per la registrazione di uno statement di inizio di un contenuto

**Argomenti:**

- `fromJavascript : String`  
Stringa in formato JSON che contiene i dati relativi ad uno statement di inizio di un contenuto

- `+ recordPartialStatement(fromJavascript : String) : void`  
Metodo che viene invocato da uno script JavaScript per la registrazione di uno statement di visualizzazione di una slide di un corso o di risposta ad una domanda

**Argomenti:**

- `fromJavascript : String`  
Stringa in formato JSON che contiene i dati relativi ad uno statement di visualizzazione di una slide di un corso o di risposta ad una domanda

- `+ recordTotalStatement(fromJavascript : String) : void`  
Metodo che viene invocato da uno script JavaScript per la registrazione di uno statement di fine fruizione di un contenuto

**Argomenti:**

- `fromJavascript : String`  
Stringa in formato JSON che contiene i dati relativi ad uno statement di fine fruizione di un contenuto

- `+ setSelectedContentId(contentId : int) : void`  
Metodo che permette di impostare l'identificativo del contenuto a cui si riferiscono gli statement

**Argomenti:**

- `contentId : int`  
Identificativo del contenuto

## 6.8 presenter::manager::DownloaderManagerImp

La classe `DownloaderManagerImp` si occupa del download delle informazioni relative ai contenuti da mostrare nell'applicazione e di renderli disponibili anche in assenza di connessione Internet. Per permettere la fruizione di un determinato contenuto in modalità offline, le istanze di tale classe si connettono al server in cui il contenuto risiede per effettuare il download di alcuni file compressi. Tali file specificano le risorse necessarie per la riproduzione di

---

un corso. Una volta scaricati, vengono decompressi e viene estratto dal loro interno un file in formato XML. Quest'ultimo contiene dei riferimenti a tutte le risorse di cui fare il download per permettere la riproduzione di un contenuto. Le informazioni presenti nei file XML vengono estratte utilizzando delle espressioni XPath.

#### **Attributi:**

- - `context` : `Context`  
Contesto di esecuzione dell'applicazione
- - `handler` : `Handler`  
Oggetto che si occupa dell'interazione con l'interfaccia grafica, aggiornando la percentuale di completamento del download
- ~ `dataManager` : `ContentDataAccess`  
Oggetto che permette l'accesso ai dati relativi ai contenuti che possono essere riprodotti

#### **Metodi:**

- + `DownloaderManagerImp()`  
Costruttore di default dalla classe `DownloaderManagerImp`
- + `void download(Handler handler, Content toDownload)`  
Metodo che permette il download di un singolo contenuto

##### **Argomenti:**

- `handler` : `Handler`  
Oggetto che si occupa dell'interazione con l'interfaccia grafica, aggiornando la percentuale di completamento del download
- `toDownload` : `Content`  
Dati relativi al contenuto di cui effettuare il download
- + `void download(Handler handler, Content[] toDownload)`  
Metodo che permette il download di un singolo contenuto

##### **Argomenti:**

- `handler` : `Handler`  
Oggetto che si occupa dell'interazione con l'interfaccia grafica, aggiornando la percentuale di completamento del download
- `toDownload` : `Content[]`  
Array dei dati relativi ai contenuti di cui effettuare il download

- 
- + void checkContentUpdate()  
Metodo che permette di verificare se vi siano nuovi contenuti che possono essere fruiti tramite l'applicazione. In tal caso ne scarica i dati
  - + void syncContentWithServer()  
Metodo che permette di recuperare i dati dei contenuti cancellati da un utente

## 6.9 presenter::manager::ProgressUpdateHandler

La classe `ProgressUpdateHandler` si occupa dell'aggiornamento di un'istanza della classe `DownloadProgressDialog` per mostrare a video lo stato di avanzamento del download di un contenuto. Tale classe estende la classe `Handler` del framework Android. Utilizzando tale classe è possibile, oltre che impostare la percentuale di completamento del download, definire il titolo che deve essere mostrato durante il download, nascondere l'alert, mostrare al completamento del download un messaggio di errore o di download avvenuto con successo.

### Attributi:

- - `toUpdate` : `DownloadProgressDialog`  
Oggetto che rappresenta una progress bar che deve essere aggiornata con la percentuale di completamento del download
- - `downloadFinishInterface` : `OnDownloadFinishInterface`  
Oggetto che implementa l'interfaccia `OnDownloadFinishInterface`, la quale espone i metodi per effettuare delle azioni al completamento di un download in caso di successo o fallimento

### Metodi:

- + `ProgressUpdateHandler(toUpdate : DownloadProgressDialog, downloadFinishInterface : OnDownloadFinishInterface)`  
Costruttore della classe `ProgressUpdateHandler`

### Argomenti:

- `toUpdate` : `DownloadProgressDialog`  
Oggetto che rappresenta una progress bar che deve essere aggiornata con la percentuale di completamento del download
- `downloadFinishInterface` : `OnDownloadFinishInterface`  
Oggetto che implementa l'interfaccia

---

`OnDownloadFinishInterface`, la quale espone i metodi per effettuare delle azioni al completamento di un download in caso di successo o fallimento

- `+ handleMessage(msg : Message) : void`  
Metodo che permette l'aggiornamento dell'interfaccia grafica

**Argomenti:**

- `msg : Message`  
Messaggio che rappresenta il tipo di aggiornamento che deve essere effettuato all'interfaccia grafica

## 6.10 `presenter::receiver::InternetStateReceiverImp`

La classe `InternetStateReceiver` si occupa di avvisare, ad ogni variazione nella connessione ad Internet del dispositivo, tutti gli oggetti che implementano l'interfaccia `NetworkChangeListener`, che si sono registrati come "listener". Tale classe implementa l'interfaccia `InternetStateReceiver`, che espone i metodi per registrarsi e deregistrarsi come "listener", ed estende la classe astratta `BroadcastReceiver`, del framework Android, della quale implementa il metodo `onReceive`, invocato ad ogni variazione nello stato della connessione ad Internet. Il funzionamento e lo scopo della classe `DatabaseStateReceiverImp` sono analoghi.

**Attributi:**

- `- listeners : Collection<NetworkChangeListener>`  
Insieme dei listener che devono essere aggiornati ad ogni cambiamento nello stato della connettività del dispositivo

**Metodi:**

- `+ InternetStateReceiverImp(context : Context)`  
Costruttore della classe `InternetStateReceiverImp`
- `+ onReceive(context : Context, intent : Intent) : void`  
Metodo che viene invocato ad ogni cambiamento nella connettività del dispositivo e che viene utilizzato per aggiornare i listener registrati

**Argomenti:**

- 
- `context : Context`  
Contesto di esecuzione dell'applicazione
  - `intent : Intent`  
Intent che indica lo stato della connessione ad Internet
  - `+ registerListener(listener : NetworkChangeListener) : void`  
Metodo con il quale è possibile registrare un oggetto che implementa l'interfaccia `NetworkChangeListener` come listener dei cambiamenti dello stato della connessione ad Internet del dispositivo

**Argomenti:**

- `listener : NetworkChangeListener`  
Oggetto che deve essere registrato come listener dei cambiamenti nello stato della connessione ad Internet del dispositivo
- `+ unregisterListener(listener : NetworkChangeListener) : void`  
Metodo con il quale è possibile rimuovere un oggetto che implementa l'interfaccia `NetworkChangeListener` dall'insieme dei listener dei cambiamenti dello stato della connessione ad Internet del dispositivo

**Argomenti:**

- `listener : NetworkChangeListener`  
Oggetto che deve essere rimosso dall'insieme dei listener dei cambiamenti dello stato della connessione ad Internet del dispositivo

## 6.11 presenter::MyApplication

La classe `MyApplication` estende la classe `Application` del framework Android e si occupa di fornire alcuni metodi statici di utilità. Questi metodi permettono di accedere al contesto di esecuzione, allo stato della connessione Internet e alla componente necessaria per effettuare la dependency injection.

**Attributi:**

- `- context : Context`  
Contesto di esecuzione dell'applicazione
- `- component : AppComponent`  
Componente utilizzato per effettuare la dependency injection

- 
- `~ downloaderManager : DownloaderManager`  
Oggetto utilizzato per verificare se vi sono cambiamenti nell'insieme dei contenuti che l'applicazione deve mostrare
  - `~ dataManager : ContentDataAccess`  
Oggetto che permette l'accesso ai dati relativi ai contenuti che devono essere gestiti dall'applicazione
  - `~ senderManager : StatementSender`  
Oggetto che permette l'invio degli statement memorizzati localmente all'LRS
  - `~ javascriptInterface : MyJavascriptInterface`  
Oggetto che si occupa della memorizzazione locale degli statement

#### Metodi:

- `+ onCreate() : void`  
Metodo che viene invocato alla creazione di un oggetto `MyApplication`
- `- setUpListeners() : void`  
Metodo che si occupa di istanziare gli oggetti che controllano quando vi sono cambiamenti nello stato della connessione Internet del dispositivo e nel database degli statement all'avvio dell'applicazione. Inoltre ha il compito di registrare un oggetto di tipo `StatementSender` come listener per entrambi gli oggetti istanziati
- `- setUpConnection() : void`  
Metodo che viene invocato all'avvio dell'applicazione per impostare i dati relativi all'LRS a cui inviare i dati
- `+ getAppContext() : Context`  
Metodo che permette di accedere al contesto di esecuzione dell'applicazione. È un metodo statico
- `+ getAppComponent() : AppComponent`  
Metodo che permette di accedere alla componente per effettuare la dependency injection. È un metodo statico
- `+ InternetConnectionCheck() : boolean`  
Metodo che permette di accedere allo stato della connessione Internet del dispositivo. Viene ritornato *true* nel caso in cui vi sia una connessione Internet attiva, *false* altrimenti. È un metodo statico

---

## 6.12 presenter::HomeActivityPresenterImp

La classe `HomeActivityPresenterImp` si occupa, interagendo con le componenti dei package `model` e `presenter`, del recupero delle informazioni che devono essere visualizzate dalla classe `HomeActivity` e della gestione delle richieste di tale classe, provenienti dall'interazione dell'utente con l'interfaccia grafica. In particolare si occupa di fornire i dati relativi a tutti i contenuti xAPI che devono essere riprodotti dall'applicazione, di gestire le richieste di download e rimozione di tali contenuti e della gestione del logout di un utente. `HomeActivityPresenterImp` implementa l'interfaccia `HomeActivityPresenter`. In modo analogo le classi `ContentSelectedPresenterImp`, `ImageAdapterPresenterImp` e `ReportActivityPresenterImp` si occupano, rispettivamente, della gestione e del recupero delle informazioni che devono essere visualizzate per le classi `ContentAlertDialog`, `ImageAdpater` e `ReportActivity`.

### Attributi:

- `~ dataManager : ContentDataAccess`  
Oggetto che permette di accedere ai dati relativi ai contenuti che devono essere gestiti dall'applicazione
- `~ downloaderManager : DownloaderManager`  
Oggetto che permette il download dei contenuti per la fruizione offline
- `~ loginManager : LoginManager`  
Oggetto che permette di effettuare il logout e di accedere ai dati relativi all'utente autenticato

### Metodi:

- `+ HomeActivityPresenterImp()`  
Costruttore della classe `HomeActivityPresenterImp`
- `+ downloadContentsByIds(activity : Activity, ids : List<Integer>) : void`  
Metodo che permette di effettuare il download dei contenuti selezionati da un utente nella home page dell'applicazione

### Argomenti:

- `activity : Activity`  
Activity visualizzata dall'applicazione
- `ids : List<Integer>`  
Lista degli identificativi dei contenuti di cui effettuare il download



- 
- **+ removeContentsByIds(ids : List<Integer>) : void**  
Metodo che permette di rimuovere i contenuti selezionati da un utente
- Argomenti:**
- **ids : List<Integer>**  
Lista degli identificativi dei contenuti da rimuovere
- **+ logout() : void**  
Metodo che permette all'utente autenticato di effettuare il logout
  - **+ syncContents() : void**  
Metodo che permette di ripristinare i contenuti che sono stati rimossi

### 6.13 view::DownloadProgressDialog

La classe `DownloadProgressDialog` si occupa di mostrare una barra che indica il completamento del download di un contenuto. Tale classe offre i metodi per mostrare e nascondere l'alert che contiene la barra del completamento, impostare il livello di completamento del download e per settare il titolo del contenuto di cui si sta effettuando il download. Tale classe è utilizzata, nell'applicazione, insieme alla classe `ProgressUpdateHandler`.

**Attributi:**

- **- activity : Activity**  
Activity da cui è stato creato l'oggetto
- **- progressDialog : ProgressDialog**  
Progress dialog che deve essere visualizzato

**Metodi:**

- **+ DownloadProgressDialog(activity : Activity)**  
Costruttore della classe `DownloadProgressDialog`

**Argomenti:**

- **activity : Activity**  
Activity da cui è stato creato l'oggetto
- **+ show() : void**  
Metodo che permette la visualizzazione di un progress dialog con una barra che indica la percentuale di completamento di un download

- 
- **+ dismiss() : void**  
Metodo che permette di nascondere il progress dialog che mostra la percentuale di completamento del download
  - **+ setProgress(value : int) : void**  
Metodo che permette di impostare la percentuale di completamento del download

**Argomenti:**

- **value : int**  
Percentuale di completamento del download

- **+ setTitle(title : String) : void**  
Metodo che permette di impostare il titolo del progress dialog visualizzato

**Argomenti:**

- **title : String**  
Titolo del progress dialog

## 6.14 view::HomeActivity

La classe `HomeActivity` si occupa della gestione dell'interfaccia grafica dell'home page dell'applicazione. Tale classe ha il compito di mostrare i corretti oggetti grafici e di reagire alle interazioni dell'utente con l'interfaccia, richiamando i metodi di un'istanza della classe `HomeActivityPresenterImp` per la gestione della richiesta. In particolare tale classe mostra, con una disposizione a griglia, i corsi in formato xAPI che possono essere riprodotti utilizzando l'applicazione. Sui contenuti è possibile effettuare un tap, per accedere alla schermata che permette di avviare la riproduzione del contenuto e il download, oppure, tenendo premuto su di essi, è possibile selezionarli, per effettuare il download o la cancellazione di uno o più contenuti. Inoltre si occupa di visualizzare un menù per accedere all'area di report, ripristinare i contenuti cancellati e effettuare il logout.

**Attributi:**

- **- gridView : GridView**  
Oggetto che rappresenta la visualizzazione a griglia nella quale vengono presentati i contenuti fruibili dall'applicazione
- **- multiChoiceModeListener : MultiChoiceModeListener**  
Oggetto che si occupa della selezione multipla degli oggetti della disposizione a griglia

- 
- `~ presenter : HomeActivityPresenter`

Oggetto che si occupa della gestione dell'interfaccia grafica, recuperando le informazioni da mostrare e gestendo l'interazione dell'utente

## Metodi:

- `+ onCreate() : void`

Metodo che viene invocato alla creazione di un oggetto della classe `HomeActivity` che si occupa di mostrare i contenuti disponibili all'interno della disposizione a griglia

- `+ onCreateOptionsMenu(menu : Menu) : boolean`

Metodo che si occupa della creazione del menù

### Argomenti:

- `menu : Menu`

Oggetto nel quale devono essere specificate le voci del menù che deve essere visualizzato

- `+ onCreateOptionsMenu(menu : Menu) : boolean`

Metodo che si occupa della creazione del menù

### Argomenti:

- `menu : Menu`

Oggetto nel quale devono essere specificate le voci del menù che deve essere visualizzato

- `+ remove(item : MenuItem) : void`

Metodo che permette la rimozione dei contenuti selezionati

### Argomenti:

- `item : MenuItem`

Oggetto che rappresenta la voce del menù utilizzata per invocare tale metodo

- `+ download(item : MenuItem) : void`

Metodo che permette il download dei contenuti selezionati

### Argomenti:

- `item : MenuItem`

Oggetto che rappresenta la voce del menù utilizzata per invocare tale metodo

- `+ onOptionsItemSelected(item : MenuItem) : boolean`

Metodo che si occupa di invocare il metodo corretto a seconda della voce del menù selezionata

---

**Argomenti:**

- item : MenuItem

Oggetto che rappresenta la voce del menù selezionata

- + onBackPressed() : void

Metodo che viene invocato quando un utente preme il tasto back sul proprio dispositivo. Si occupa di mandare l'applicazione in background

---

## 7 Verifica e validazione

Per eseguire la verifica e la validazione del prodotto sono stati utilizzati il framework JUnit e Espresso. Il primo strumento è un framework per lo sviluppo di unit test in Java, il secondo, invece, è una libreria per simulare l'interazione di un utente con l'interfaccia grafica di applicazioni Android.

I test sviluppati sono di tre tipologie:

- test di unità;
- test di integrazione;
- test di sistema.

L'implementazione dei test ha sia accompagnato che seguito lo sviluppo dell'applicazione. La maggior parte dei test di unità sono stati creati seguendo la metodologia test-driven development. Tale strategia prevede che la stesura dei test automatici avvenga prima di quella del software che deve essere sottoposto a test, e che lo sviluppo del codice sia orientato all'obiettivo di passare i test automatici precedentemente predisposti. Più in dettaglio, la metodologia test-driven development prevede la ripetizione di un breve ciclo di sviluppo in tre fasi:

1. il programmatore scrive un test automatico per la nuova funzione da sviluppare, che deve fallire in quanto la funzione non è stata ancora realizzata;
2. il programmatore sviluppa la quantità minima di codice necessaria per passare il test;
3. il programmatore esegue il refactoring del codice per adeguarlo a determinati standard di qualità.

I test di unità sviluppati hanno permesso da subito di evidenziare la maggior parte degli errori presenti nel codice. Tale tipologia di test è stata sviluppata per ogni classe in modo da coprire la quasi totalità dei metodi. I test di integrazione e di sistema sviluppati, invece, sono in numero ridotto e sono stati sviluppati solamente per alcune funzionalità centrali del prodotto. Il motivo di un numero limitato di test risiede nel poco tempo disponibile per terminare l'applicazione. I test di integrazione che sono stati sviluppati riguardano principalmente le classi che si occupano dell'autenticazione e registrazione di un utente, della persistenza dei dati relativi ai corsi che devono essere gestiti e della memorizzazione degli statement. I test di sistema, invece, sono stati sviluppati al fine di simulare l'interazione di un utente con le funzionalità

---

principali dell'applicazione.

Al fine di verificare il corretto funzionamento di quanto è stato sviluppato, negli ultimi giorni di stage è stato organizzato un collaudo del prodotto al quale ha partecipato anche il tutor aziendale. Tale incontro è stato utile per evidenziare gli aspetti positivi e i punti deboli dell'applicazione, oltre che per sistemare alcuni aspetti grafici.

Tutti i test, come il collaudo, sono stati effettuati su di un dispositivo Motorola Moto G 2014 con sistema operativo Android 5.2.

## 7.1 Risultati raggiunti

In seguito ai test sviluppati ed al collaudo realizzato, facendo riferimento agli obiettivi prefissati dello stage (riportati nella sezione *Obiettivi*), è possibile trarre le seguenti conclusioni:

- gli obiettivi obbligatori, previsti dal piano di lavoro, sono stati tutti soddisfatti;
- gli obiettivi opzionali sono stati parzialmente soddisfatti.

In particolare è parzialmente soddisfatto il requisito OP1.1: l'applicazione non prevede, infatti, la possibilità di cambiare i font utilizzati. Tale funzionalità non è stata implementata per mancanza di tempo e perché è stata data priorità ai requisiti che potessero dare un maggior valore aggiunto all'applicazione.

---

## 8 Conclusioni

### 8.1 Riassunto del lavoro svolto

La prima parte dello stage si è concentrata sullo studio del progetto e delle tecnologie richieste da quest'ultimo. Il punto di partenza è stato, infatti, imparare come funziona la specifica xAPI, come creare degli statement che rispettino tale specifica e, soprattutto, come ricavare i dati di interazione di un utente con un corso per poi costruire gli statement. Questa fase ha richiesto lo studio della libreria TinCanAndroid-Offline e ha fatto emergere la necessità di creare uno script JavaScript che potesse in qualche modo passare le informazioni di fruizione di un utente all'applicazione Android. Questa parte di stage ha portato, inoltre, alla ricerca di un LRS a cui, una volta sviluppato il prodotto, inviare gli statement. Terminata questa fase, è iniziata la progettazione dell'applicazione. Questa parte di stage è stata accompagnata dalla creazione di una serie di prototipi, con i quali perfezionare le soluzioni progettuali pensate. Il risultato di questo periodo è stata l'architettura di base dell'applicazione, comprensiva di tutti i requisiti obbligatori. Tale struttura è stata ritoccata durante le fasi successive per comprendere anche gli obiettivi opzionali. La fase di implementazione ha seguito la progettazione. In questa parte di stage sono state sviluppate sia le classi che compongono l'applicazione, sia una buona parte di test. La fase conclusiva, quella di test, ha permesso di perfezionare l'applicazione, sia da un punto di vista grafico, sia delle funzionalità, grazie allo sviluppo di altri test.

Il prodotto finale, anche se soddisfa la maggior parte degli obiettivi prefissati, presenta comunque alcune problematiche. Esse sono dovute principalmente alla mia scarsa esperienza, in particolar modo nel ruolo di progettista. Una delle problematiche può riguardare l'utilizzo del pattern MVP: è possibile infatti che alcune componenti della *view* svolgano mansioni attribuibili al *presenter*, o viceversa. Un altro problema relativo alla progettazione dell'applicazione riguarda il non aver fissato delle metriche di qualità da seguire nello sviluppo dal codice. Pur trattandosi di un caso isolato, ciò ha permesso alla classe `DataAccess`, che si occupa di esporre tutti i metodi per il recupero di informazioni dal database locale, di avere un numero piuttosto cospicuo di metodi e, di conseguenza, di statement. Negli sviluppi futuri potrebbe essere necessario ristrutturare tale classe, in modo da conferire maggiore manutenibilità al codice. Altre problematiche potrebbero riguardare l'usabilità dell'interfaccia grafica, che potrebbe non essere ottimale. Infine il prodotto dovrebbe essere testato ulteriormente. La fase di studio di fattibilità, infatti, ha richiesto qualche giorno in più di quanti erano stati preventivati nel piano di progetto e ciò ha inciso ancor di più sulla fase di test, che prevedeva, in

---

ogni caso, un numero di giorni abbastanza limitato.

## 8.2 Sviluppi futuri

Alla fine dello stage, oltre a sistemare alcune problematiche evidenziate, esistono anche altre prospettive di miglioramento del prodotto realizzato:

- **Sviluppo di un applicazione iOS e/o Windows Phone per ampliare il bacino di utenza:** al momento il servizio è disponibile esclusivamente per dispositivi mobile con sistema operativo Android. Sarebbe meglio sviluppare applicazioni anche per gli altri sistemi operativi per dispositivi mobili, per poter ricoprire una fascia di mercato più ampia;
- **Miglioramento del tracciamento delle attività di un utente:** in questo momento l'applicazione traccia solamente le azioni di inizio e fine di un corso e i dati di fruizione delle singole slide. Potrebbe essere interessante ampliare tale funzionalità, permettendo al prodotto di inviare all'LRS statement che comprendono anche quando un utente si è loggato, quando un utente si è registrato oppure altre azioni eseguite sull'applicazione;
- **Aggiungere la possibilità di registrarsi utilizzando i social:** questa funzionalità, anche se non vitale ai fini del prodotto, potrebbe velocizzare la fase di registrazione e autenticazione, dando anche la possibilità agli utenti, in versioni successive, di condividere i risultati ottenuti nei vari corsi;
- **Miglioramento del backend:** l'applicazione si appoggia su componenti esterne, le quali si occupano dell'autenticazione, registrazione e il recupero dei dati dei contenuti da visualizzare, che però non sono state sufficientemente sviluppate per mancanza di tempo. Tali componenti dovrebbero essere migliorate. Molto utile potrebbe essere, inoltre, lo sviluppo di un applicativo o di un sito web che, facendo delle query all'LRS, riuscisse a fornire delle informazioni che riguardino tutti gli utenti del prodotto. Ciò potrebbe essere molto utile per avere delle informazioni statistiche globali dell'applicazione per vedere, per esempio, quanti utenti hanno fruito di un determinato corso o quanti hanno superato una determinata domanda. Tale strumento permetterebbe infatti, oltre ad avere una panoramica sugli utenti senza andare ad interrogare l'LRS con delle query a basso livello, di migliorare i corsi, avendo informazioni generali sulla loro fruizione.



---

### 8.3 Considerazioni finali e conoscenze acquisite

Dal punto di vista formativo l'attività di stage è stata piuttosto positiva. Ho potuto infatti approfondire la conoscenza di varie tecnologie, in particolare riguardanti il framework Android. Oltre a ciò, lo stage è stato utile poichè mi ha dato l'opportunità di accrescere la mia autonomia e la capacità di farmi carico di responsabilità. Infatti il progetto è stato portato avanti solamente da me, e, in più di un'occasione nelle fasi di progettazione e sviluppo, ho avuto delle problematiche per le quali ho dovuto spendere diversi giorni per superarle. Inoltre, essendo tra le mie prime esperienze lavorative, è stato importante confrontarmi con il mondo del lavoro e mi ha permesso di capire cosa vuol dire lavorare all'interno di un'azienda. Questo progetto, però, non mi ha dato l'opportunità di accrescere le mie capacità di lavorare all'interno di un team, né di lavorare assieme a persone con esperienza nella progettazione e sviluppo del software. Ciò avrebbe potuto conferire allo stage un'importanza ancora maggiore dal punto di vista formativo.

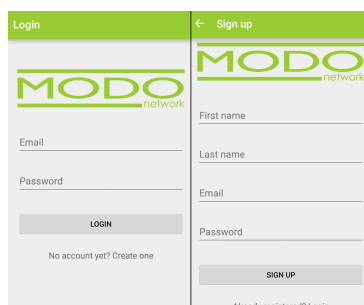
In ogni caso, le conoscenze apprese in questi tre anni di università mi hanno aiutato sia a comprendere nuove tecnologie con facilità, sia ad affrontare i problemi con metodo e flessibilità, in modo da poter trovare una soluzione.

---

---

## Appendice A L'interfaccia grafica

### A.1 Autenticazione e registrazione



**Figura 19:** Pagine di login e registrazione

Le pagine per l'autenticazione e per la registrazione presentano dei box di testo per inserire i campi dati richiesti al di sotto di una immagine. I campi dati richiesti dalla pagina per il login sono:

- email;
- password.

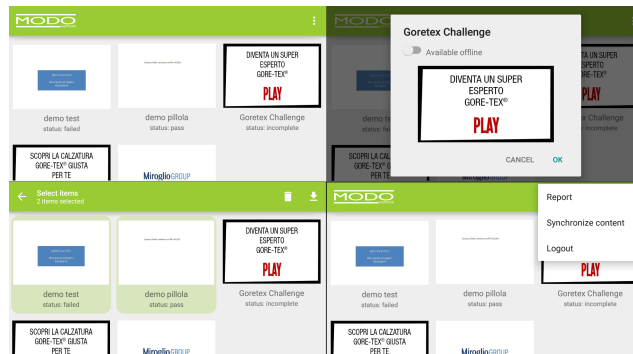
A questi la pagina di registrazione aggiunge i campi:

- nome;
- cognome.

Sotto il bottone di conferma è presente un link per passare da una pagina all'altra. Il link per passare dalla pagina di autenticazione alla pagina di registrazione può essere disattivato e nascosto tramite il file di configurazione.

---

## A.2 Home page



**Figura 20:** Esempio di home page

L'home page del sito presenta tutti i contenuti a cui un utente può accedere, utilizzando una disposizione a griglia. Effettuando un tap su di un contenuto è possibile visualizzare un pop-up che permette di avviare il corso oppure di effettuarne il download per fruirlo in modalità offline. Tenendo premuto su di un contenuto è possibile selezionarlo. Tale funzionalità permette di effettuare il download di più contenuti in sequenza o di cancellare i corsi selezionati. Infine tale pagina presenta un menù che permette di:

- accedere alla pagina con i report di fruizione;
- ripristinare i corsi cancellati;
- effettuare il logout.

### A.3 Pagina con i report

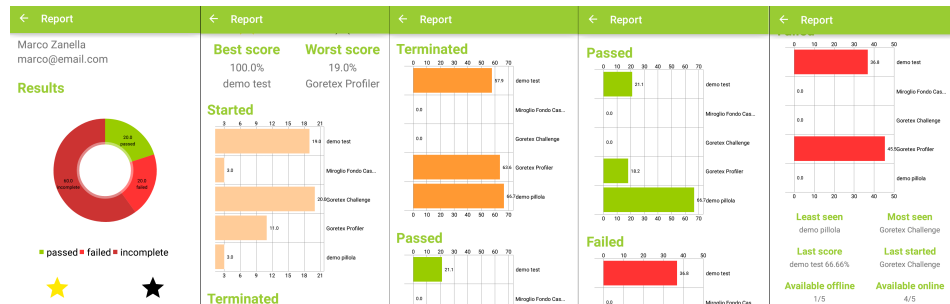


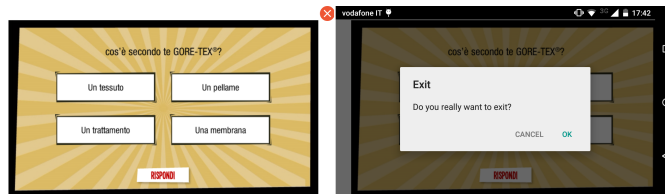
Figura 21: Esempio di pagina con i report

La pagina con i report di fruizione di un utente mostra alcune statistiche riguardanti i corsi. Nell'ordine tale pagina mostra:

- un grafico a torta che può avere al massimo 4 fette, che rappresentano rispettivamente:
  - la percentuale di corsi completati con successo;
  - la percentuale di corsi completati senza successo;
  - la percentuale di corsi non completati;
  - la percentuale di corsi non ancora iniziati.
- il migliore e peggiore risultato ottenuto;
- i grafici con il numero di volte che è stato iniziato, terminato, superato e non superato ogni corso;
- il corso iniziato meno volte e quello iniziato più volte;
- l'ultimo corso iniziato e l'ultimo terminato, accompagnato dal punteggio ottenuto;
- il numero di corsi disponibili e non offline.

---

## A.4 Pagina di visualizzazione dei contenuti



**Figura 22:** Esempio di riproduzione di un contenuto

Selezionando un determinato contenuto, l'applicazione provvede alla riproduzione del corso. Tale pagina è mostrata in full screen in modo da dare più spazio possibile al contenuto. Per uscire dalla riproduzione è possibile utilizzare il tasto back(per visualizzarlo è necessario prima fare uno swipe verso il basso) oppure il tasto rosso in alto a destra.

---

## Appendice B Esempi di statement

### B.1 Statement di inizio di un contenuto

Di seguito troviamo l'esempio di uno statement che viene generato quando un utente inizia un contenuto. Tale statement può essere letto come *“Marco Zanella ha iniziato il corso Fondo Cassa e Spese Minute il 23 luglio 2016 alle 18:30”*.

```
{
  "version": "1.0.0",
  "actor": {
    "objectType": "Agent",
    "name": "Marco Zanella",
    "mbox": "mailto:marco@email.com"
  },
  "verb": {
    "id": "http://adlnet.gov/expapi/verbs/initialized",
    "display": {
      "en-US": "initialized"
    }
  },
  "object": {
    "objectType": "Activity",
    "id": "http://Fondo%20Cassa%20e%20Spese%20Minute",
    "definition": {
      "description": {
        "und": "Fondo Cassa e Spese Minute"
      },
      "type": "http://adlnet.gov/expapi/activities/module"
    }
  },
  "context": {
    "contextActivities": {
      "parent": [
        {
          "objectType": "Activity",
          "id": "http://Fondo%20Cassa%20e%20Spese%20Minute"
        }
      ],
      "grouping": [
        {
          "objectType": "Activity",
          "id": "http://Fondo%20Cassa%20e%20Spese%20Minute"
        }
      ]
    }
  }
}
```

---

```

    }
  },
  "id": "cef4834e-6dc5-4c01-8979-e0222dc8a100",
  "authority": {
    "objectType": "Agent",
    "name": "New Client",
    "mbox": "mailto:hello@learninglocker.net"
  },
  "stored": "2016-07-23T18:30:06.791800+02:00",
  "timestamp": "2016-07-23T18:30:06.791800+02:00"
}

```

## B.2 Statement di visualizzazione di una slide di un contenuto

Di seguito troviamo l'esempio di uno statement che viene generato quando un utente visualizza una slide che non prevede un test. Tale statement può essere letto come *“Marco Zanella ha fatto pratica sulla slide Miroglio Fashion del corso Fondo Casse e Spese Minute il 23 luglio 2016 alle 18:30”*.

```

{
  "version": "1.0.0",
  "actor": {
    "objectType": "Agent",
    "name": "Marco Zanella",
    "mbox": "mailto:marco@email.com"
  },
  "verb": {
    "id": "http://adlnet.gov/expapi/verbs/experienced",
    "display": {
      "en-US": "experienced"
    }
  },
  "object": {
    "objectType": "Activity",
    "id": "http://Fondo%20Cassa%20e%20Spese%20Minute/6KswNmNiPKX",
    "definition": {
      "name": {
        "en-US": "Miroglio Fashion"
      },
      "description": {
        "en-US": "Fondo Cassa e Spese Minute"
      }
    }
  }
}

```



---

```

        "type": "http://adlnet.gov/expapi/activities/module"
    },
    },
    "context": {
        "contextActivities": {
            "parent": [
                {
                    "objectType": "Activity",
                    "id": "http://Fondo%20Cassa%20e%20Spese%20
Minute"
                }
            ],
            "grouping": [
                {
                    "objectType": "Activity",
                    "id": "http://Fondo%20Cassa%20e%20Spese%20
Minute"
                }
            ]
        }
    },
    "id": "5f393687-79ca-4f0b-bcd9-7014fa37a984",
    "authority": {
        "objectType": "Agent",
        "name": "New Client",
        "mbox": "mailto:hello@learninglocker.net"
    },
    "stored": "2016-07-23T18:30:07.820700+02:00",
    "timestamp": "2016-07-23T18:30:07.820700+02:00"
}

```

### B.3 Statement di risposta ad una domanda di un test

Di seguito troviamo l'esempio di uno statement che viene generato quando un utente risponde ad una slide che prevede un test. Tale statement può essere letto come *“Marco Zanella ha risposto alla domanda Questo è un vero o falso del corso DEMO\_TEST il 23 luglio 2016 alle 11:26”*.

```

{
    "version": "1.0.0",
    "actor": {
        "objectType": "Agent",
        "name": "Marco Zanella",
        "mbox": "mailto:marco@email.com"
    },
}

```

---

```
"verb": {
  "id": "http://adlnet.gov/expapi/verbs/answered",
  "display": {
    "en-US": "answered"
  }
},
"object": {
  "objectType": "Activity",
  "id": "http://6PdQP7rkRtE_course_id/618Dl3BgPcO",
  "definition": {
    "name": {
      "en-US": "Questo \u00e8 un vero o falso %
Variable1%"
    },
    "description": {
      "en-US": "DEMO_TEST"
    },
    "type": "http://adlnet.gov/expapi/activities/module"
  }
},
"result": {
  "score": {
    "scaled": 0.3333,
    "raw": 10,
    "max": 10
  },
  "success": true,
  "response": "true"
},
"context": {
  "contextActivities": {
    "parent": [
      {
        "objectType": "Activity",
        "id": "http://6PdQP7rkRtE_course_id"
      }
    ],
    "grouping": [
      {
        "objectType": "Activity",
        "id": "http://6PdQP7rkRtE_course_id"
      }
    ]
  }
},
"id": "c7f63cf1-54a4-45d3-b5e2-06e5d2561860",
"authority": {
  "objectType": "Agent",
  "name": "New Client",
```

---

---

```
    "mbox": "mailto:hello@learninglocker.net"
  },
  "stored": "2016-07-23T11:26:29.352200+02:00",
  "timestamp": "2016-07-23T11:26:29.352200+02:00"
}
```

## B.4 Statement finale di un contenuto che comprende dei test

Di seguito troviamo l'esempio di uno statement che viene generato quando un utente termina un corso che comprende un test. Tale statement può essere letto come *“Marco Zanella ha terminato il corso DEMO\_TEST, con il punteggio di 20/30, non superando il corso, il 23 luglio 2016 alle 11:26”*.

```
{
  "version": "1.0.0",
  "actor": {
    "objectType": "Agent",
    "name": "Marco Zanella",
    "mbox": "mailto:marco@email.com"
  },
  "verb": {
    "id": "http://adlnet.gov/expapi/verbs/terminated",
    "display": {
      "en-US": "terminated"
    }
  },
  "object": {
    "objectType": "Activity",
    "id": "http://6PdQP7rkRtE_course_id",
    "definition": {
      "description": {
        "und": "DEMO TEST"
      },
      "type": "http://adlnet.gov/expapi/activities/module"
    }
  },
  "result": {
    "score": {
      "scaled": 0.6666,
      "raw": 20,
      "max": 30
    },
    "success": false
  }
}
```

---

```
    },
    "context": {
      "contextActivities": {
        "parent": [
          {
            "objectType": "Activity",
            "id": "http://6PdqP7rkRtE_course_id"
          }
        ],
        "grouping": [
          {
            "objectType": "Activity",
            "id": "http://6PdqP7rkRtE_course_id"
          }
        ]
      }
    },
    "id": "f687a812-587d-4159-bbd8-b53f44ed34ca",
    "authority": {
      "objectType": "Agent",
      "name": "New Client",
      "mbox": "mailto:hello@learninglocker.net"
    },
    "stored": "2016-07-23T11:26:38.193700+02:00",
    "timestamp": "2016-07-23T11:26:38.193700+02:00"
  }
}
```

---

## Appendice C Esempi di richieste all'LRS

### C.1 Richiesta per ottenere l'ultimo timestamp di inizio per ciascun contenuto per un utente

Di seguito troviamo l'esempio di una richiesta all'LRS per ottenere l'ultimo timestamp di inizio per ciascun contenuto, per un utente specifico. Tale richiesta è utilizzata dall'applicazione per tenere aggiornato il campo che indica l'ultimo contenuto iniziato nella sezione che mostra il report dei dati di fruizione di un utente.

```
http://lrs.modonetwork.com/public/api/v1/statements/aggregate?
  pipeline=[
    {
      "$match":{
        "statement.actor.mbox":"mailto:marco@email.com",
        "statement.verb.id":"http://adlnet.gov/expapi/verbs/
initialized"
      }
    },
    {
      "$sort":{
        "statement.timestamp":-1
      }
    },
    {
      "$group":{
        "_id":"$statement.object.id",
        "_timestamp":{
          "$max":"$statement.timestamp"
        }
      }
    },
    {
      "$project":{
        "_id":"$_id",
        "_timestamp":1
      }
    }
  ]
```

Di seguito troviamo l'esempio di una risposta dell'LRS.

```
{
  "result": [
    {
```

---

```
    "_id": "http://6mBlxaNrSNf_course_id",
    "_timestamp": "2016-07-19T22:05:53.049400+02:00"
  },
  {
    "_id": "http://6bhYi83IsPS_course_id",
    "_timestamp": "2016-07-21T14:11:25.970000+02:00"
  },
  {
    "_id": "http://5nJwugn0dFZ_course_id",
    "_timestamp": "2016-07-21T16:20:21.906800+02:00"
  }
],
"ok": 1
}
```

## C.2 Richiesta per ottenere l'ultimo timestamp di fine per ciascun contenuto per un utente

Di seguito troviamo l'esempio di una richiesta all'LRS per ottenere l'ultimo timestamp di fine per ciascun contenuto, per un utente specifico. Tale richiesta è utilizzata dall'applicazione per tenere aggiornato il campo che indica l'ultimo contenuto terminato nella sezione che mostra il report dei dati di fruizione di un utente.

```
http://lrs.modonetwork.com/public/api/v1/statements/aggregate?
pipeline=[
  {
    "$match":{
      "statement.actor.mbox":"mailto:marco@email.com",
      "statement.verb.id":"http://adlnet.gov/expapi/verbs/
terminated"
    }
  },
  {
    "$sort":{
      "statement.timestamp":-1
    }
  },
  {
    "$group":{
      "_id":"$statement.object.id",
      "_timestamp":{
        "$max":"$statement.timestamp"
      }
    }
  }
]
```

---

```

        },
        "_result":{
            "$first":"$statement.result"
        }
    },
    {
        "$project":{
            "_id":"$_id",
            "_timestamp":1,
            "_result":1
        }
    }
]

```

Di seguito troviamo l'esempio di una risposta dell'LRS.

```

{
  "result": [
    {
      "_id": "http://6mBlxaNrSNf_course_id",
      "_timestamp": "2016-07-19T22:07:30.904800+02:00",
      "_result": {
        "score": {
          "scaled": 1,
          "raw": 4,
          "max": 4
        },
        "success": true
      }
    },
    {
      "_id": "http://6bhYi83IsPS_course_id",
      "_timestamp": "2016-07-20T07:50:31.215900+02:00",
      "_result": {
        "score": {
          "scaled": 0.6014,
          "raw": 421,
          "max": 700
        },
        "success": false
      }
    }
  ],
  "ok": 1
}

```

---

---

### C.3 Richiesta per ottenere il numero di tentativi iniziati per ciascun contenuto per un utente

Di seguito troviamo l'esempio di una richiesta all'LRS per ottenere il numero di tentativi iniziati per ciascun contenuto, per un utente specifico. Tale richiesta è utilizzata dall'applicazione per tenere aggiornato il campo che indica il numero di tentativi iniziati per ciascun contenuto nella sezione che mostra il report dei dati di fruizione di un utente.

```
http://lrs.modonetwork.com/public/api/v1/statements/aggregate?
  pipeline=[
  {
    "$match":{
      "statement.actor.mbox":"mailto:marco@email.com",
      "statement.verb.id":"http://adlnet.gov/expapi/verbs/
initialized"
    }
  },
  {
    "$group":{
      "_id":"$statement.object.id",
      "count":{
        "$sum":1
      }
    }
  }
]
```

Di seguito troviamo l'esempio di una risposta dell'LRS.

```
{
  "result": [
    {
      "_id": "http://5nJwugn0dFZ_course_id",
      "count": 18
    },
    {
      "_id": "http://6mBlxaNrSNf_course_id",
      "count": 3
    },
  ]
}
```



---

```
    "_id": "http://6PdQP7rkRtE_course_id",
    "count": 19
  },
  "ok": 1
}
```

## C.4 Richiesta per ottenere il numero di tentativi terminati per ciascun contenuto per un utente

Di seguito troviamo l'esempio di una richiesta all'LRS per ottenere il numero di tentativi terminati per ciascun contenuto, per un utente specifico. Tale richiesta è utilizzata dall'applicazione per tenere aggiornato il campo che indica il numero di tentativi terminati per ciascun contenuto nella sezione che mostra il report dei dati di fruizione di un utente.

```
http://lrs.modonetwork.com/public/api/v1/statements/aggregate?
pipeline=[
{
  "$match":{
    "statement.actor.mbox":"mailto:marco@email.com",
    "statement.verb.id":"http://adlnet.gov/expapi/verbs/
terminated"
  }
},
{
  "$group":{
    "_id":"$statement.object.id",
    "count":{
      "$sum":1
    }
  }
}
]
```

Di seguito troviamo l'esempio di una risposta dell'LRS.

```
{
  "result": [
    {
      "_id": "http://6mBlxaNrSNf_course_id",
      "count": 2
    }
  ]
}
```

---

```
    },
    {
      "_id": "http://6PdQp7rkRtE_course_id",
      "count": 11
    },
    {
      "_id": "http://6bhYi83IsPS_course_id",
      "count": 7
    }
  ],
  "ok": 1
}
```

## C.5 Richiesta per ottenere il numero di tentativi superati per ciascun contenuto per un utente

Di seguito troviamo l'esempio di una richiesta all'LRS per ottenere il numero di tentativi superati per ciascun contenuto, per un utente specifico. Tale richiesta è utilizzata dall'applicazione per tenere aggiornato il campo che indica il numero di tentativi superati per ciascun contenuto nella sezione che mostra il report dei dati di fruizione di un utente.

```
http://lrs.modonetwork.com/public/api/v1/statements/aggregate?
pipeline=[
  {
    "$match":{
      "statement.actor.mbox":"mailto:marco@email.com",
      "statement.verb.id":"http://adlnet.gov/expapi/verbs/
terminated",
      "statement.result.success":true
    }
  },
  {
    "$group":{
      "_id":"$statement.object.id",
      "count":{
        "$sum":1
      }
    }
  }
]
```

---

Di seguito troviamo l'esempio di una risposta dell'LRS.

```
{
  "result": [
    {
      "_id": "http://6mBlxaNrSNf_course_id",
      "count": 2
    },
    {
      "_id": "http://6PdQP7rkRtE_course_id",
      "count": 4
    },
    {
      "_id": "http://6bhYi83IsPS_course_id",
      "count": 2
    }
  ],
  "ok": 1
}
```

## C.6 Richiesta per ottenere il numero di tentativi non superati per ciascun contenuto per un utente

Di seguito troviamo l'esempio di una richiesta all'LRS per ottenere il numero di tentativi non superati per ciascun contenuto, per un utente specifico. Tale richiesta è utilizzata dall'applicazione per tenere aggiornato il campo che indica il numero di tentativi non superati per ciascun contenuto nella sezione che mostra il report dei dati di fruizione di un utente.

```
http://lrs.modonetwork.com/public/api/v1/statements/aggregate?
pipeline=[
  {
    "$match":{
      "statement.actor.mbox":"mailto:marco@email.com",
      "statement.verb.id":"http://adlnet.gov/expapi/verbs/
terminated",
      "statement.result.success":false
    }
  },
  {
    "$group":{
      "_id":"$statement.object.id",
      "count":{
        "$sum":1
      }
    }
  }
]
```

---

```
]
  }
}
```

Di seguito troviamo l'esempio di una risposta dell'LRS.

```
{
  "result": [
    {
      "_id": "http://6PdQP7rkRtE_course_id",
      "count": 7
    },
    {
      "_id": "http://6bhYi83IsPS_course_id",
      "count": 5
    }
  ],
  "ok": 1
}
```

## C.7 Richiesta per ottenere il miglior punteggio per ciascun contenuto per un utente

Di seguito troviamo l'esempio di una richiesta all'LRS per ottenere il miglior punteggio per ciascun contenuto, per un utente specifico. Tale richiesta è utilizzata dall'applicazione per tenere aggiornato il campo che indica il miglior punteggio ottenuto nella sezione che mostra il report dei dati di fruizione di un utente.

```
http://lrs.modonetwork.com/public/api/v1/statements/aggregate?
pipeline=[
  {
    "$match":{
      "statement.actor.mbox":"mailto:marco@email.com",
      "statement.verb.id":"http://adlnet.gov/expapi/verbs/
terminated"
    }
  },
  {
    "$group":{
      "_id":"$statement.object.id",
      "_bestScore":{
```

---

```

        "$max": "$statement.result.score.scaled"
      }
    }
  }
]

```

Di seguito troviamo l'esempio di una risposta dell'LRS.

```

{
  "result": [
    {
      "_id": "http://6mBlxaNrSNf_course_id",
      "_bestScore": 1
    },
    {
      "_id": "http://6PdQP7rkRtE_course_id",
      "_bestScore": 1
    },
    {
      "_id": "http://6bhYi83IsPS_course_id",
      "_bestScore": 0.8585
    }
  ],
  "ok": 1
}

```

## C.8 Richiesta per ottenere il peggior punteggio per ciascun contenuto per un utente

Di seguito troviamo l'esempio di una richiesta all'LRS per ottenere il peggior punteggio per ciascun contenuto, per un utente specifico. Tale richiesta è utilizzata dall'applicazione per tenere aggiornato il campo che indica il peggior punteggio ottenuto nella sezione che mostra il report dei dati di fruizione di un utente.

```

http://lrs.modonetwork.com/public/api/v1/statements/aggregate?
  pipeline=[
  {
    "$match":{
      "statement.actor.mbox":"mailto:marco@email.com",
      "statement.verb.id":"http://adlnet.gov/expapi/verbs/
terminated"
    }
  }
]

```

---

```
    }
  },
  {
    "$group": {
      "_id": "$statement.object.id",
      "_worstScore": {
        "$min": "$statement.result.score.scaled"
      }
    }
  }
}
```

Di seguito troviamo l'esempio di una risposta dell'LRS.

```
{
  "result": [
    {
      "_id": "http://6mBlxaNrSNf_course_id",
      "_worstScore": 1
    },
    {
      "_id": "http://6PdQP7rkRtE_course_id",
      "_worstScore": 0.3333
    },
    {
      "_id": "http://6bhYi83IsPS_course_id",
      "_worstScore": 0.19
    }
  ],
  "ok": 1
}
```

---

## Glossario

**Annotazione** Modo per aggiungere metadati nel codice sorgente Java che possono essere disponibili al programmatore durante l'esecuzione.

**Dependency injection** Design pattern il cui scopo è quello di semplificare lo sviluppo e migliorare la testabilità del software, diminuendo le dipendenze tra le varie componenti che lo compongono.

**Design pattern** Soluzione progettuale generale ad un problema ricorrente.

**E-learning** Utilizzo di tecnologie multimediali e di Internet per migliorare la qualità dell'apprendimento facilitando l'accesso alle risorse e ai servizi, così come anche agli scambi in remoto e alla collaborazione.

**Experience API** Specifica software per l'e-learning che definisce il modo in cui i contenuti e il sistema che li eroga devono dialogare. Le esperienze di apprendimento sono registrate in un Learning Record Store che può essere interno o esterno ad un Learning Management System.

**IRI** Acronimo di Internationalized Resource Identifier, forma generale di Uniform Resource Identifier costituita, a differenza di una URI, da una sequenza di caratteri appartenenti all'Universal Character Set (Unicode/ISO 10646), e ciò significa che al suo interno possono occorrere caratteri non appartenenti all'insieme ASCII.

**JSON** Acronimo di JavaScript Object Notation, formato adatto all'inter-scambio di dati fra applicazioni client-server. È basato sul linguaggio JavaScript Standard ECMA-262 3<sup>a</sup> edizione dicembre 1999, ma ne è indipendente.

**Learning Management System** Piattaforma applicativa (o insieme di programmi) che permette l'erogazione dei corsi in modalità e-learning al fine di contribuire a realizzare le finalità previste dal progetto educativo dell'istituzione proponente. Il learning management system presidia la distribuzione dei corsi on-line, l'iscrizione degli studenti e il tracciamento delle attività on-line.

**Learning Record Store** Repository utilizzato per salvare in modo permanente le esperienze di fruizione di corsi di e-learning che seguono la specifica Experience API.

---

**LMS** Acronimo di Learning Management System.

**LRS** Acronimo di Learning Record Store.

**SCORM** Acronimo di Shareable Content Object Reference Model, è una raccolta di specifiche tecniche che consente, primariamente, lo scambio di contenuti digitali in maniera indipendente dalla piattaforma. Nell'e-learning definisce le specifiche relative al riutilizzo, tracciamento e catalogazione degli oggetti didattici, strutturati in corsi.

**Statement** Nel contesto dell'e-learning, dichiarazione utilizzata per il tracciamento di una attività di apprendimento.

**Tap** Breve tocco sullo schermo, solitamente utilizzato per la selezione di un elemento.

**Tin Can API** Vedi Experience API.

**URI** Acronimo di Internationalized Resource Identifier, stringa che identifica univocamente una risorsa generica che può essere un indirizzo Web, un documento, un'immagine, un file, un servizio, ecc. e la rende disponibile tramite protocolli come HTTP o FTP.

**UUID** Acronimo di Universally Unique IDentifier, è un identificativo usato nelle infrastrutture software, standardizzato dalla Open Software Foundation (OSF) come parte di un ambiente distribuito di computazione. Lo scopo dell'UUID è di abilitare un sistema distribuito all'identificazione di informazioni in assenza di un sistema centralizzato di coordinamento. In questo contesto la chiave univoca dovrebbe implicare "l'univocità" pratica senza "garantirla". Il fatto che le chiavi siano in numero finito implica che due entità potrebbero avere la stessa chiave identificativa. In pratica, l'ampiezza dello spazio delle chiavi e il loro processo di generazione offrono sufficienti garanzie che la stessa chiave non venga assegnata a due entità differenti..

**xAPI** Vedi Experience API.



---

## Riferimenti bibliografici

- [1] Android Developers: <https://developer.android.com>
- [2] Documentazione online di MongoDB riguardante la'ggregation framework: <https://docs.mongodb.com/manual/aggregation>
- [3] Tin Can API: <https://tincanapi.com>
- [4] Specifica xAPI: <https://github.com/adlnet/xAPI-Spec/blob/master/xAPI.md>
- [5] Documentazione Learning Locker: <http://docs.learninglocker.net>
- [6] Vocabolario per gli statement: <http://xapi.vocab.pub/datasets/adl>
- [7] Wikipedia: <https://it.wikipedia.org>