Università degli Studi di Verona

DIPARTIMENTO DI INFORMATICA Corso di Laurea in Informatica

| Corso di Laurea in informatica |
|--|
| Troy by Avrille |
| Tesi di laurea |
| |
| |
| |
| |
| Architetture per la gestione di ordini in locali di ristorazione |
| |
| |
| |
| |
| tudente: VACCARI NICOLAS Intricola 436988 |
| |
| |
| |
| |

Indice

| 1 | Introduzione | | | | |
|---|--------------|---|----|--|--|
| | 1.1 | Prefazione | 5 | | |
| | 1.2 | Panoramica sul mercato della ristorazione | 5 | | |
| | 1.3 | Tipologie di ristorazione | 6 | | |
| | 1.4 | Il peso della ristorazione collettiva | 7 | | |
| 2 | Cas | so d'uso: Refettorio aziendale collettivo | 9 | | |
| | 2.1 | Requisiti di ente e gestore | 9 | | |
| | 2.2 | Analisi dei requisiti | 10 | | |
| | 2.3 | Analisi delle funzionalità | 10 | | |
| | | 2.3.1 Gestione di una coda digitale | 10 | | |
| | | 2.3.2 Utente che effettua una prenotazione | 11 | | |
| | | 2.3.3 Utente che ordina in loco | 12 | | |
| | | 2.3.4 Gestione del flusso dell'operatore | 12 | | |
| | 2.4 | Analisi tecnica | 13 | | |
| | | 2.4.1 Architettura | 13 | | |
| | | 2.4.2 Esempio di flusso completo | 15 | | |
| | | 2.4.3 Analisi criticità: Ridondanza del sistema centrale | 16 | | |
| | | 2.4.4 Analisi criticità: Determinare l'ordine dei dispositivi | | | |
| | | nella coda virtuale | 17 | | |
| | | 2.4.5 Analisi criticità: ottenimento del numero in coda | 18 | | |
| | | 2.4.6 Analisi criticità: gestire l'invio dei messaggi di coda | 19 | | |
| | 2.5 | Conclusioni | 20 | | |
| 3 | Ter | minologie | 21 | | |
| 1 | Doc | lica | 23 | | |

4 INDICE

Capitolo 1

Introduzione

1.1 Prefazione

Questo documento ha come obbiettivi:

- dare al lettore una panoramica dello stato della ristorazione al momento della scrittura
- quali possono essere le esigenze degli enti e gestori che mettono a disposizione e operano un servizio di ristorazione aziendale collettivo attraverso un caso d'uso
- quali soluzioni digitali è possibile adottare al fine di soddisfare i requisiti, quali problemi sussistono nella realizzazione di tali servizi, con un occhio di riguardo per gli aspetti di usabilità sia verso gli operatori del servizio, sia verso i consumatori finali

Il documento non ha come obbiettivo quello di illustrare le procedure burocratiche, economiche e operative che riguardano il mondo della ristorazione o le aziende coinvolte.

1.2 Panoramica sul mercato della ristorazione

A dicembre 2022 negli archivi delle Camere di Commercio italiane risultavano attive 335.817 imprese appartenenti al codice di attività 56.0 con il quale vengono classificati i servizi di ristorazione, un numero che non stupisce sia per un fattore culturale, sia perché i pubblici esercizi di questo tipo sono una realtà ampiamente diffusa in ogni regione e che non ha eguali con nessun'altra tipologia di servizio rivolta alle persone presente in Italia.

Nonostante negli ultimi 4 anni il settore abbia subito delle forti perdite dovute principalmente alla pandemia COVID-19, all'inflazione e alla diffusione dell'ideologia "Stay at home" con annesso food delivery, il 2022 ha dimostrato che il mercato è in fase di stabilizzazione e ripresa, con valore stimato di circa 82 miliardi, avvicinandosi così al valore del 2019 pari a 85.5 miliardi. [2] Questo settore, prevalentemente composto da manodopera umana e con un carico importante di legislazioni da rispettare, ha da sempre lasciato poco spazio all'introduzione della tecnologia, sia per una questione di convenienza economica, sia per una questione pratica. E' infatti una sfida molto impegnativa sostituire un operatore di cucina o un cuoco, con strumenti tecnologici.

Negli ultimi anni la produzione di macchinari (forni e attrezzature varie) sempre più "smart" ha reso possibile modalità di lavoro più efficienti ed efficaci, mentre i magazzini automatici contribuiscono all'efficienza e alla sicurezza dello stoccaggio delle derrate alimentari.

Fortunatamente per il settore IT, grazie al cambiamento dello stile di vita della persona media influenzato dai fattori citati prima, ora i ristoratori (specialmente i ristoratori collettivi) sono sempre più alla ricerca di nuove soluzioni per attrarre nuovi clienti e generare più vendite utilizzando gli stessi locali, aprendo così nuove possibilità di sviluppo e di conseguenza nuove sfide tecnologiche da risolvere.

1.3 Tipologie di ristorazione

Il mondo della ristorazione si divide principalmente in due categorie:

- Ristorazione commerciale: si rivolge direttamente al consumatore finale, con una clientela di tipo occasionale (in quanto sono i clienti che decidono di recarsi in quella specifica ubicazione) e nella maggior parte dei casi propone alimenti che sono preparati e consumati nello stesso luogo. In confronto con la ristorazione collettiva, il costo medio dei pasti è maggiore, ed il numero di individui che è possibile ospitare contemporaneamente è solitamente inferiore. In questa categoria rientrano:
 - Ristorazione tradizionale: la più comune e conosciuta, include trattorie, pizzerie, bistrot, ...
 - Ristorazione agrituristica: locali interni ad aziende agricole che servono pietanze con le loro materie prime

- Ristorazione alberghiera: svolta all'interno di strutture alberghiere per completare l'offerta dei propri servizi
- Ristorazione veloce: quella in più rapida espansione, include tutte le attività come fastfood, snackbar, tavole calde, ...
- Ristorazione collettiva: si occupa della preparazione e consegna di pasti su larga scala, con alimenti preparati in grandi cucine industriali dedicate e successivamente distribuiti a cucine più piccole collocate all'interno dei refettori che hanno il compito di "ripristinare" la pietanza e consegnarla al consumatore finale. I clienti di questo servizio sono tipicamente i fruitori dell'ambiente in cui si trova il locale (es: i dipendenti di una azienda), diventando quindi clienti abituali e la loro scelta deriva principalmente da una necessità di dover consumare almeno un pasto durante il loro periodo di permanenza nell'ubicazione. I costi di produzione sono un elemento fondamentale e l'azienda di ristorazione spesso cerca di contenerli al minimo. Il costo del pasto (o una parte di esso) può essere a carico dell'ente che mette a disposizione il servizio (es: azienda o università) configurandolo come un welfare per il dipendente. La modalità operativa cambia a seconda della tipologia di collettività trattata. Il servizio può essere erogato sotto forma di pasti venduti in una linea self-service, oppure serviti a degenti di un ospedale o di una casa di riposo. Le tipologie servite dalla ristorazione collettiva sono:
 - Ristorazione aziendale: la si trova all'interno di imprese di medie o grandi dimensioni, ed è dedicata alla preparazione del pranzo o cena per i dipendenti
 - Ristorazione scolastica: dedicata alla preparazione di pasti per gli studenti o dipendenti di scuole e università
 - Ristorazione socio-sanitaria: dedicata alla preparazione di pasti all'interno di ospedali, cliniche e case di riposo
 - Ristorazione assistenziale: dedicata alla preparazione di pasti da distribuire al domicilio di persone non autosufficienti
 - Ristorazione comunitaria: presente all'interno di caserme, istituti religiosi e carceri penitenziari

1.4 Il peso della ristorazione collettiva

La ristorazione collettiva nasce con l'obbiettivo di colmare l'esigenza di tutti quegli individui che hanno la necessità di consumare almeno un pasto fuori

casa, solitamente per un fattore di tempo a disposizione. Ad oggi possiamo considerare la ristorazione collettiva non più come "un plus" disponibile a pochi, ma una necessità di una società in continua evoluzione. Fornendo un esempio nel settore IT, possiamo notare come le 5 aziende FAANG offrano un servizio di ristorazione di alta qualità aperto 14 ore al giorno ai propri lavoratori, e di come questo servizio venga valorizzato da loro stessi come un punto di forza fondamentale per l'azienda stessa.

Uscendo dal mondo delle migliori aziende IT, troviamo comunque sempre più casi dove gli enti puntano ad offrire come benefit un servizio mensa di media-alta qualità, sia ai propri dipendenti che ai propri ospiti.

Ma quanto è effettivamente importante il servizio di ristorazione?

Un esempio illuminante per riflettere sulle dinamiche aziendali è rappresentato da Google. Nel tentativo di incoraggiare i suoi dipendenti a ritornare in ufficio e lasciare il lavoro da casa, l'azienda ha introdotto un'interessante iniziativa. Oltre a fornire gratuitamente pasti per l'intera giornata lavorativa, Google offre anche un servizio di consulenza nutrizionale personalizzata svolto da un team specializzato. Questa iniziativa, inserita nel welfare aziendale, mira a promouovere uno stile di vita sano e a migliorare il benessere dei dipendenti. In aggiunta a ciò, vale la pena considerare uno studio della Cornell University [1], che evidenzia diversi aspetti significativi in merito. L'articolo mette in luce che le strategie aziendali orientate al benessere dei dipendenti, come la fornitura di pasti e servizi nutrizionali, siano elementi nella creazione di un ambiente di lavorativo sano e motivante. Un'attenzione particolare alla salute e al benessere può influenzare positivamente la produttività e la soddisfazione dei dipendenti, contribuendo allo sviluppo di una cultura aziendale positiva e orientata al supporto reciproco. Questi esempi evidenziano la crescente importanza che molte aziende attribuiscono alla salute e al benessere dei loro dipendenti, riconoscendo come tali iniziative possano incidere positivamente sulla qualità del lavoro e sulla coesione aziendale.

Capitolo 2

Caso d'uso: Refettorio aziendale collettivo

2.1 Requisiti di ente e gestore

Requisiti dell'azienda ente:

- Possibilità di prenotare in anticipo il proprio pasto
- Possibilità di ordinare in loco il proprio pasto
- Garantire che gli ordini effettuati vengano serviti sulla base dell'ordine di ingresso in coda al refettorio da parte del singolo utente

Requisti dell'azienda gestore:

- Tenere traccia di tutti gli individui che mangiano in mensa, al fine di effettuare la rendicontazione
- Menù fisso con costo prestabilito e una combinazione fissa composta da un primo piatto, un secondo piatto e un contorno
- Regolamentare gli orari entro il quale è possibile prenotare il pasto
- Regolamentare gli orari in cui il servizio è attivo ed è possibile accedere alla mensa
- Due addetti alla linea self, uno per la gestione dei primi piatti e uno per la gestione dei secondi piatti e dei contorni

2.2 Analisi dei requisiti

Analizzando i requisiti di entrambe le parti possiamo stilare i seguenti punti:

- E' necessario introdurre un sistema centrale di backoffice per il salvataggio dei menù, il salvataggio degli ordini in loco e delle prenotazioni, l'elaborazione dei pagamenti, invio di email di conferma per le prenotazioni, regolazione degli orari di servizio, l'anagrafica degli utenti finali, l'anagrafica degli utenti operatori e l'anagrafica dei dispositivi hardware in uso all'interno del refettorio
- E' necessario realizzare un metodo di prenotazione digitale per l'utente accessibile all'esterno del refettorio; idealmente, una pagina web o una applicazione mobile
- E' necessario inserire un dispositivo hardware che consenta di effettuare ordini in loco
- E' necessario inserire un dispositivo hardware che consenta di identificare gli utenti che entrano in mensa con già una prenotazione effettuata
- E' necessario inserire due dispositivi hardware che consentano agli operatori della linea self di controllare l'avanzamento della coda virtuale degli utenti, e di indicare quali utenti sono stati serviti al fine di registrare l'erogazione del pasto all'interno del sistema centrale

2.3 Analisi delle funzionalità

All'interno di questo caso d'uso verranno tralasciate dall'analisi tutte le operazioni di "backoffice", quali:

- Costruzione di ricette, menù e combinazioni
- Gestione dei pagamenti, rendicontazioni, rimborsi
- Anagrafiche utenti, operatori e dispositivi

2.3.1 Gestione di una coda digitale

L'obbiettivo è quello di rendere i dispositivi fisici degli operatori "stupidi", e di delegare la logica che decreta l'avanzamento dei consumatori all'interno della coda al sistema centrale, resiliente nel cloud (andando incontro anche alle normative emanate da AGID per favorire l'utilizzo di piattaforme in cloud) e non in un locale fisico dell'ubicazione. Questo modello presenta i seguenti pro e contro:

- (+) Consente di poter aggiustare al volo la posizione degli utenti, o di rimuovere degli utenti dal servizio in caso di anomalie con il loro ordine
- (+) Semplifica lo sviluppo, in quanto non è necessario implementare logiche di controllo per ogni tipologia di dispositivo fisico
- (+) Semplifica l'infrastruttura sistemistica per l'ubicazione, in quanto non essendo necessario un locale tecnico dedicato per la gestione di server del sistema centrale, si riducono le superfici d'attacco, si riducono i costi di startup e i costi di installazione dell'hardware e di mantenimento
- (+) Si riducono i costi per i dispositivi fisici, in quanto non sono necessari dispositivi molto potenti o con funzionalità di calcolo/comunicazione avanzate
- (-) Sono necessarie risorse maggiori per il sistema centrale (anche se il costo di esse può essere ammortizzato inserendole nel canone economico del servizio)

2.3.2 Utente che effettua una prenotazione

- 1. Il consumatore effettua la prenotazione tramite uno dei mezzi messi a disposizione, come app o pagina web
- 2. Il sistema verifica che la prenotazione rispetti tutti i parametri, e se la verifica va a buon fine, registra la prenotazione e invia una email di conferma all'utente che ha effettuato la prenotazione
- 3. Arrivato il giorno per cui ha effettuato la prenotazione, l'utente si reca nel refettorio, si identifica all'apposito tornello di ingresso, e riceve un codice numerico univoco che identifica il suo ordine e ne indica il suo posto nella coda. A questo punto l'utente può inserirsi in coda
- 4. Una volta giunto alla sezione dei primi piatti, l'operatore procede a consegnare il pasto, segnando sul suo dispositivo che l'utente è stato servito. Questo consente all'utente di avanzare alla sezione successiva, ovvero quella dei secondi piatti, dove a sua volta l'operatore dei secondi piatti si occuperà di servirlo.

12CAPITOLO 2. CASO D'USO: REFETTORIO AZIENDALE COLLETTIVO

5. Quando l'utente raggiunge l'ultima sezione, l'operatore che serve l'utente ha il compito di completare il flusso del consumatore, segnandolo come servizio erogato, e il consumatore sarà libero di abbandonare la coda per completare il pasto

2.3.3 Utente che ordina in loco

- 1. Il consumatore si reca fisicamente all'ubicazione per effettuare una consumazione
- 2. Attraverso il totem delle ordinazioni, il cliente effettua l'ordine e una volta verificato dal sistema centrale riceve il codice numerico che indica il suo posto nella coda
- 3. Arrivato il giorno per cui ha effettuato la prenotazione, l'utente si reca nel refettorio, si identifica all'apposito tornello di ingresso, e riceve un codice numerico univoco che identifica il suo ordine e ne indica il suo posto nella coda. A questo punto l'utente può inserirsi in coda
- 4. I punti 4 e 5 sono analoghi alla sezione precedente

2.3.4 Gestione del flusso dell'operatore

Gli operatori hanno il compito di coordinare l'avanzamento della coda nelle varie postazioni del servizio. Nel nostro caso, utilizzeremo una coda unica per i commensali, avendo tutti l'obbligo di consumare sia primi che secondi piatti. Quando l'utente entra nella coda, viene automaticamente segnata come destinazione la postazione dei primi piatti. Una volta che l'utente ha ricevuto il primo piatto dall'operatore, l'operatore conferma sul display del dispositivo che l'utente è stato servito, e al consumatore viene impostata come destinazione la postazione dei secondi piatti, che raggiungerà anche fisicamente. Giunto alla postazione dei secondi piatti, l'operatore serve l'utente e sul display del suo dispositivo segna l'utente come servito. Essendo quella dei secondi piatti l'ultima postazione della coda, l'utente viene rimosso dalla coda dal sistema centrale in quanto il suo flusso è stato completato. Il ruolo dell'operatore è quindi fondamentale per far corrispondere l'avanzamento nella realtà a quello nella coda virtuale all'interno del sistema.

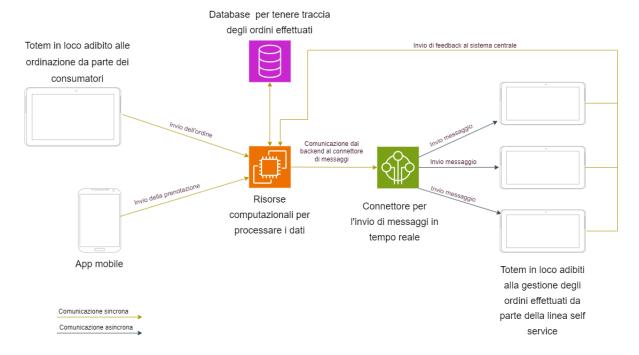


Figura 2.1: Architettura generale per l'implementazione

2.4 Analisi tecnica

2.4.1 Architettura

L'architettura si compone di 4 tipologie di elementi:

- Strumenti per la creazione di ordini: nel nostro caso tramite totem e app mobile. Sia l'app che il totem possono essere realizzati con Flutter, un innovativo framework per lo sviluppo di app cross-piattaforma che funziona per iOS, Android, Linux, Windows e Web. La scelta di questo framework rappresenta un grande vantaggio competitivo, in quanto:
 - Garantisce correttezza e "feature-parity" tra le varie piattaforme,
 in quanto provenienti tutte da un unico codice sorgente
 - Consente di iniziare con un team di sviluppo limitato, in quanto è necessario selezionare solamente figure con skills omogenee
 - Al momento è il framework più popolare del mercato, avendo superato React Native, rappresentando quindi una scelta solida su cui investire anche a livello di management aziendale [4]

14CAPITOLO 2. CASO D'USO: REFETTORIO AZIENDALE COLLETTIVO

- Avendo la possibilità di essere compilata anche per iOS e Android, consente di raggiungere un bacino di utenti molto più ampio rispetto ad una pagina web navigabile da pc fisso o portatile [3]
- Risorse per la computazione dei dati: nel nostro caso specifico abbiamo necessità di avere uno o più copie dell'applicativo che gestisce tutte le operazioni di logica delle code e di archiviazione dei dati. In particolare, possiamo strutturare le risorse in due componenti:
 - Un database SQL: In particolar modo PostgreSQL, facilmente scalabile, ACID-compliant ed open source. La scelta di un database SQL rispetto ad un database NoSQL è stata influenzata in particolar modo dall'incapacità dei database NoSQL di creare vincoli UNIQUE, cosa che a noi interessa al fine di evitare inserimenti doppi di individui in coda e ridurre i problemi di concorrenza
 - Un applicativo: Lo stack di questo applicativo varia dalle necessità dell'azienda, ma soprattutto dalle skills tecnologiche già presenti all'interno dell'azienda. Un linguaggio che sicuramente può soddisfare le necessità del nostro applicativo è GoLang:
 - * Ogni applicativo in go è facilmente containerizzabile e deployabile su qualsiasi infrastruttura moderna come Kubernetes
 - * Il linguaggio è semplice da prendere in mano e presenta poche ambiguità, perfetto sia per grandi aziende che per startup
 - * L'ecosistema per la scrittura di applicativi web concorrenti è molto vasto, avendo una user-base che sviluppa principalmente applicativi web o applicativi di rete
 - * La concorrenza è un cittadino di prima classe tramite "Goroutines" e "Channels"

L'applicativo dovrà quindi esporre una serie di chiamate HTTP per permettere di effettuare tutte le operazioni necessarie, e dovrà poter comunicare con il connettore di invio messaggi e il database sql. L'applicativo è state-less, ovvero non tiene nulla nella memoria, e processa i dati singolarmente per ogni richiesta. Questa scelta è fatta per permettere l'aggiunta / distruzione di istanze on-the-fly tramite Kubernetes senza doversi preoccupare di sincronizzare le varie istanze tra di loro.

• Connettore per l'invio di messaggi in tempo reale: questo componente ha il compito di creare degli specifici canali d'ascolto chiamati "topic", a cui i client possono connettersi ed ascoltare i messaggi inviati in questo canale e a loro volta scrivere all'interno del canale. sta funzione è svolta tramite il protocollo di comunicazione MQTT utilizzando il modello Pub/Sub. Nel nostro caso, MQTT mette a disposizione dei canali al cui interno vengono inviati dei messaggi JSON codificati in base64. Il nome del canale ha la seguente struttura: idunivoco-cliente/devices/id-univoco-device. Ogni device fisico si mette in ascolto sul canale che corrisponde al suo id, così da ricevere solamente i messaggi a lui riservati. In caso di messaggi "globali" per tutti i device collegati ad una particolare coda, è possibile utilizzare il canale con la seguente struttura: id-univoco-cliente/queues/idunivoco-coda. Il protocollo MQTT ci garantisce l'invio dei messaggi al meglio di uno, non escludendo quindi la possibilità di ricevere messaggi duplicati. Sarà nostro compito capire come ignorare eventuali messaggi doppi. Con la nostra configurazione, i dispositivi fisici fungono solamente da subscribers, e l'unico publisher è il sistema centrale, che invierà messaggi al connettore tramite una chiamata HTTP dedicata che funge da servizio di ingest dei messaggi. Si è scelto di fare affidamento ad AWS IoT, un servizio cloud completamente gestito e scalabile fino a 100 milioni di messaggi al secondo e oltre 10 milioni di dispositivi connessi contemporaneamente.

• Device per la gestione dei flussi: analogo al caso dei totem, la scelta più conveniente rimane sempre Flutter.

2.4.2 Esempio di flusso completo

Procediamo ora ad illustrare come viene creato e completato un flusso di coda a partire da un utente che effettua un ordine in loco:

- 1. L'utente completa l'acquisto sul totem per gli ordini
- 2. Il totem invia una richiesta HTTP al sistema centrale per verificare la validità dell'ordine
- 3. Supponendo che tutto sia andato a buon fine, il sistema centrale procede attraverso la sezione critica di assegnare un numero univoco all'ordine, e una volta determinato lo restituisce al totem in risposta alla chiamata HTTP precedente. Infine il totem stampa il codice ricevuto.
- 4. Una volta determinato il codice, il sistema centrale procede a determinare quali dispositivi vanno avvisati dell'arrivo dell'utente, e successivamente invia una richiesta HTTP al punto di ingest del componente

MQTT, fornendo il messaggio e i canali a cui inviarlo. Nel nostro caso, ci troviamo alla creazione del flusso e di conseguenza questo messaggio verrà recapitato al dispositivo assegnato alla postazione dei primi piatti.

- 5. Una volta ricevuto, viene inserito nella coda locale all'interno del dispositivo che avanzerà man mano al comando dell'operatore.
- 6. Alla richiesta di avanzamento del nostro messaggio da parte dell'operatore, il dispositivo invia una chiamata HTTP al sistema centrale, chiedendo l'avanzamento del flusso al dispositivo successivo o la sua terminazione. Il sistema centrale computa il successivo display, e procede inviando un messaggio al display successivo sempre tramite il componente MQTT.
- 7. Il ciclo si ripete fino a quando, arrivati all'ultimo dispositivo fisico, il sistema determina che la coda per il flusso è terminata, e procede al suo completamento, terminando di inviare messaggi inerenti al flusso.

Dall'illustrazione possiamo notare come il funzionare bene del sistema dipenda dal funzionamento corretto di tutti gli elementi coinvolti, è per tanto molto importante affrontare seriamente tutte le possibili criticità che possono presentarsi.

2.4.3 Analisi criticità: Ridondanza del sistema centrale

Come citato in precedenza, avendo delegato il compito al sistema centrale di gestire le logiche di ordine e avanzamento, è necessario che il sistema centrale sia sempre operativo e raggiungibile da qualsiasi parte del mondo. Per questo motivo, appoggiarsi a un provider cloud con servizi gestiti è sicuramente una scelta farevole. I provider cloud mascherano la complessità di gestire una infrastruttura ridondata e si occupano loro di garantire percentuali di uptime annuali molto alte, fino a 99.995%, ovvero meno di 30 minuti di disservizio l'anno. Non è però sufficiente scegliere una infrastruttura sicura, ma è necessario progettare anche l'applicativo per gestire gli errori imprevisti, gestire la scalabilità durante i picchi, e saper recuperare le informazioni in caso di errori. Uno strumento adatto a questo compito è Kubernetes, un framework nato per semplificare lo scaling di applicazioni in maniera uniforme, sfruttando la tecnologia dei container linux. Possiamo quindi utilizzare:

• AWS EC2 per le risorse computazionali pure

- AWS EKS per la gestione delle risorse tramite Kubernetes
- AWS RDS per un database sql postgres replicato
- AWS IOT come connectore MQTT distribuito
- AWS S3 per salvare tutti i backup dei dati ad intervalli regolari (es: ogni 6 ore)

2.4.4 Analisi criticità: Determinare l'ordine dei dispositivi nella coda virtuale

Uno dei primi problemi da risolvere è capire come strutturare una anagrafica per salvare l'ordine dei dispositivi all'interno di una coda prevenendo doppioni. Questo problema può essere risolto sfruttando una delle caratteristiche dei database SQL, ovvero il vincolo **UNIQUE**. La nostra tabella dati può essere strutturata nel seguente modo:

| Nome colonna | Tipologia | Argomenti | Descrizione |
|-----------------------|------------------|-----------|-------------------|
| id | INT(11) UNSIGNED | NOT NULL | Chiave primaria |
| | | PRIMARY | della riga di as- |
| | | KEY | sociazione. |
| dispositivo_fisico_id | INT(11) UNSIGNED | NOT NULL | ID del dispositi- |
| | | | vo da associare |
| | | | alla coda. |
| coda_id | INT(11) UNSIGNED | NOT NULL | ID della coda a |
| | | | cui associare il |
| | | | dispositivo. |
| dispositivo_ordine | INT(2) UNSIGNED | NOT NULL | Ordine virtuale |
| | | | del dispositivo a |
| | | | partire da 1. |

Questa struttura dati ci consente di associare qualsiasi dispositivo fisico a qualsiasi coda ed in qualsiasi ordine. Noi vogliamo associare un dispositivo solamente una volta ad una coda, e vogliamo assicurarci che per una coda non ci siano mai due dispositivi con lo stesso ordine. Per farlo, possiamo utilizzare due vincoli UNIQUE:

• UNIQUE(dispositivo_fisico_id, coda_id): al fine di tenere attivo il principio che un dispositivo fisico può essere collegato solamente ad una coda contemporaneamente

• UNIQUE(dispositivo_ordine, coda_id): al fine di tenere attivo il principio che non possono esistere più dispositivi nella stessa coda con lo stesso ordine

2.4.5 Analisi criticità: ottenimento del numero in coda

Il numero di coda è il modo visivo di comunicare agli utenti che all'interno del refettorio la loro posizione ed il loro turno. Deciderlo in un ambiente corrente non è banale, in quanto vi è la possibilità di creare dei numeri duplicati se non gestiti correttamente. Per aggirare questa criticità, ci affidiamo nuovamente alle funzionalità offerte dal database SQL, in questo caso una transazione atomica combinata ad un lock sulla tabella in scrittura e lettura.

Algoritmo 1 gestione creazione numero di coda

```
1: retries \leftarrow 5
2:\ nuovoNumero \leftarrow -1
3: while retries \ge 0 do
4:
       acquisisci lock sulla tabella con timeout di 100ms
       if lock acquisito then
5:
           leggi ultimo numero inserito nella tabella
6:
           nuovoNumero \leftarrow ultimoNumero + 1
7:
           salva a database il flusso con una transazione atomica
8:
           rilascia il lock
9:
           break
10:
       else
11:
           retries \leftarrow retries - 1
12:
       end if
13:
14: end while
15: if nuovoNumero == -1 then
       throw errore inserimento fallito
16:
17: end if
```

Questo algoritmo garantisce di non avere deadlock, in quanto una risorsa non viene mai tenuta per un tempo illimitato, e allo stesso tempo si assicura che durante la fase critica concessa dal lock il dato che stato leggendo è integro.

2.4.6 Analisi criticità: gestire l'invio dei messaggi di coda

L'invio dei messaggi inerenti ai cambiamenti della coda necessità delle seguenti proprietà:

- Riproducibilità: il dispositivo fisico che riceve i messaggi deve poter richiedere nuovamente l'invio del messaggio intatto nel caso di errori
- Univocità: in tutto il sistema centrale, deve esistere un identificatore univoco che descrive ogni messaggio, così che i consumer possano distinguere eventuali messaggi inviati più volte

Partiamo affrontando il problema dell'univocità. Questo può essere facilmente risolto facendo ancora una volta riferimento alle qualità offerte del database. Ogni riga di flusso attivo salvata a database riceve un ID univoco che identifica singolarmente quella riga in tutta la tabella. Considerato che nella tabella sono presenti tutti i flussi gestiti dal sistema centrale, possiamo affermare che abbiamo un modo univoco per distinguere ogni riga di flusso attivo

Abbiamo ora bisogno di un modo per capire se un flusso è cambiato dall'ultima volta che è stato letto. Confrontare ogni parametro all'interno del flusso non è scalabile, e soprattutto complicato, in quanto potrebbero co-esistere versioni di schema di flussi diversi. Possiamo però introdurre una colonna denominata **last_update** in cui salvare l'ultima volta temporale che la riga di flusso è stata modificata con uno unix timestamp misurato in microsecondi.

Possiamo ora combinare l'id univoco e il timestamp formando una chiave d'identificazione composta ID_UNIVOCO.LAST_UPDATE con:

- Una parte fissa che non cambia mai e identifica univocamente il flusso all'interno del sistema
- Una parte dinamica che può cambiare a seconda di quante volte viene modificato il flusso, consentendo di rilevare i cambiamenti

Passiamo ora a risolvere il problema della riproducibilità. Come spiegato in precedenza, in qualsiasi momento possono verificarsi dei casi per cui il dispositivo perda connessione ad internet, perdendo la ricezione dei messaggi. Una volta che il device riacquista la connessione ad internet, deve poter chiedere al sistema centrale quali flussi deve gestire. E' quindi necessario sviluppare un endpoint dedicato a ritornare i flussi attivi di quel particolare dispositivo all'interno del sistema centrale per poter completare questa operazione.

Possiamo soprannominare questa procedura come "operazione di sincronizzazione". Il sistema centrale viene sempre considerata la fonte di verità in caso di incongruenze. Per scrivere e leggere all'interno della coda locale al dispositivo, il software installato al suo interno utilizza anch'esso un lock per gestire la concorrenza tra avanzamento automatico, avanzamento da parte dell'operatore, ricezione di messaggi e sincronizzazione con il sistema centrale.

Algoritmo 2 gestione della sincronizzazione interna al dispositivo

- 1: acquisisci lock lettura e scrittura sulla coda locale per un massimo di 5 secondi
- 2: if lock non acquisito then
- 3: throw eccezione impossibile completare sincronizzazzione
- 4: end if
- 5: effettua la chiamata HTTP al sistema centrale per ottenere tutti i flussi
- 6: **if** chiamata fallita **then**
- 7: rilascia lock lettura e scrittura
- 8: throw eccezione impossibile completare sincronizzazione
- 9: end if
- 10: for all flussi ottenuti dal sistema do
- 11: **if** flusso non presente in coda locale **then**
- 12: aggiungi il flusso alla coda locale
- 13: **else if** flusso presente e con chiave composta diversa **then**
- 14: sostituisci il flusso nella coda locale con il flusso aggiornato
- 15: end if
- 16: end for
- 17: esegui intersezione tra la coda locale e la lista di flussi ottenuta per rimuovere eventuali flussi non sincronizzati
- 18: rilascia il lock in lettura
- 19: aggiorna la UI del dispositivo
- 20: rilascia il lock in scrittura

Questa procedura di sincronizzazione garantisce che, in caso di errori imprevisti, il dispositivo fisico ha sempre la possibilità di riprendere da dove aveva perso.

2.5 Conclusioni

Capitolo 3

Terminologie

- FAANG: Facebook, Apple, Amazon, Netflix, Google
- AGID: Agenzia per l'Italia Digitale
- ACID: Atomicity, Consistency, Isolation, e Durability

Capitolo 4

Dedica

Bibliografia

- [1] Susan Kelley. Groups that eat together perform better together. Cornell University, 2015
- [2] Fipe. Ristorazione Rapporto annuale 2023. Confcommercio, 2023
- [3] Statista. Market share of desktop, mobile, tablet, and console devices in Italy from 2016 to 2022. Statista, 2023
- [4] Flatirons. Popularity of Flutter vs. React Native in 2024. Flatirons, 2024