

Università degli Studi di Padova

DIPARTIMENTO DI MATEMATICA "TULLIO LEVI-CIVITA"

CORSO DI LAUREA IN INFORMATICA



**Analisi, progettazione e sviluppo di un
motore conversazionale per una
piattaforma di gestione della forza lavoro**

Tesi di laurea triennale

Relatore

Prof. Claudio Enrico Palazzi

Laureando

Federico Perin

ANNO ACCADEMICO 2019-2020

Sommario

Il presente documento descrive il lavoro svolto durante il periodo di stage, della durata di 320 ore, dal laureando Federico Perin presso l'azienda AzzurroDigitale Srl. Lo scopo dello stage era quello di essere introdotto all'interno del progetto aziendale "Azzura.flow". Tale progetto prevede lo sviluppo di un bot denominato Azzurra, da integrare all'interno di una applicazione mobile. Azzurra quindi, attraverso una chat con l'utilizzatore umano svolgerà il ruolo di assistente offrendo funzionalità di supporto, come ad'esempio informare il lavoratore sul suo piano di lavoro.

Era richiesto come primo obbiettivo, acquisire le competenze tecniche richieste per poter contribuire allo sviluppo nel progetto attraverso lo studio e l'utilizzo di video lezioni offerte dalla piattaforma di e-learning Udeny.

In secondo luogo veniva richiesto lo studio del funzionamento dell'architettura del sistema che permette l'esecuzione di Azzurra, in particolare il funzionamento dei metodi del motore conversazionale denominato Azzura.io. Una volta apprese le conoscenze necessarie, si richiedeva la progettazione e l'implementazione di alcuni flussi di conversazione per Azzurra.

Affiancato alle attività di implementazioni era richiesto, da buona prassi, effettuare attività di documentazioni sia riguardante il codice ma anche di scelte progettuali, e lo sviluppo di una test-suite per l'applicazione mobile che ne verificasse il corretto funzionamento.

“If something’s important enough, you should try. Even if the probable outcome is failure.”

— Elon Musk

Ringraziamenti

Innanzitutto, vorrei esprimere la mia gratitudine al Prof. Claudio Enrico Palazzi, relatore della mia tesi, per l’aiuto e il sostegno fornitomi durante la stesura del lavoro.

Desidero ringraziare con affetto i miei genitori per il sostegno, il grande aiuto e per essermi stati vicini in ogni momento durante gli anni di studio.

Ho desiderio di ringraziare poi i miei amici per tutti i bellissimi anni passati insieme e nel avermi sempre sostenuto anche nei momenti difficili.

Infine desidero ringraziare i miei ex compagni di gruppo per il progetto didattico del corso di Ingegneria del Software, per aver reso meno pesanti le intere giornate passate a svolgere il progetto.

Padova, Settembre 2020

Federico Perin

Indice

1	Introduzione	1
1.1	Convenzioni tipografiche	1
1.2	L'azienda AzzurroDigitale srl	1
1.3	L'idea	2
1.3.1	Il contesto applicativo	2
1.3.2	Il progetto Azzurra.flow	3
1.4	Organizzazione del testo	4
2	Lo stage	5
2.1	Descrizione dello stage	5
2.2	Obiettivi	6
2.2.1	Classificazione	6
2.2.2	Definizione degli obiettivi	6
2.3	Prodotti attesi	7
2.4	Modalità di svolgimento del lavoro	7
2.5	Pianificazione del lavoro	7
2.5.1	Pianificazione settimanale	7
2.6	Variazioni	9
2.7	Strumenti e tecnologie utilizzate	10
2.7.1	Strumenti	10
2.7.2	Tecnologie	11
2.8	Motivazioni personali	12
3	Architettura del sistema AWMS	13
3.1	Descrizione	13
4	Progettazione e codifica	15
4.1	Tecnologie e strumenti	15
4.2	Ciclo di vita del software	15
4.3	Progettazione	15
4.4	Design Pattern utilizzati	15
4.5	Codifica	15
5	Progettazione e codifica	17
5.1	Tecnologie e strumenti	17
5.2	Ciclo di vita del software	17
5.3	Progettazione	17
5.4	Design Pattern utilizzati	17
5.5	Codifica	17

6	Verifica e validazione	19
7	Conclusioni	21
7.1	Consuntivo finale	21
7.2	Raggiungimento degli obiettivi	21
7.3	Conoscenze acquisite	21
7.4	Valutazione personale	21
A	Appendice A	23
	Acronimi	25
	Bibliografia	27

Elenco delle figure

1.1	Logo di AzzurroDigitale	2
1.2	Logo di AWMS	2
1.3	Logo del bot Azzurra	3
3.1	Architettura di sistema AWMS	13

Elenco delle tabelle

2.1	Tabella del tracciamento dei requisiti qualitativi	9
-----	--	---

Capitolo 1

Introduzione

1.1 Convenzioni tipografiche

Nella stesura del presente documento, sono state adottate le seguenti convenzioni tipografiche:

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

Introduzione al contesto applicativo.

Esempio di utilizzo di un termine nel glossario
Application Program Interface (API).

Esempio di citazione in linea
site:agile-manifesto.

1.2 L'azienda AzzurroDigitale srl

Lo stage è stato svolto nell'azienda AzzurroDigitale S.r.l. situata nella zona industriale di Padova. AzzurroDigitale nasce nel 2015 quando tre giovani padovani (Carlo Pasqualetto, Jacopo Pertile e Antonio Fornari) fondano la startup, puntando fortemente nelle nuove emergenti tecnologie che il mercato offriva. Come primo cliente, fu l'azienda Electrolux che grazie a una forte attività collaborazione, fu sviluppata una piattaforma per la gestione degli operai denominata AWMS, che tutt'ora continua a ricevere miglioramenti e a crescere. Dopo il successo ottenuto con la collaborazione con Electrolux, l'azienda capisce che il mercato delle aziende manifatturiere è la nicchia sulla quale puntare soprattutto grazie al momento storico della digital transformation.



Figura 1.1: Logo di AzzurroDigitale

Oggi AzzurroDigitale offre servizi di industrial digital transformation, workforce management e people empowerment, con l'obiettivo comune di aiutare le aziende manifatturiere a migliorare e implementare i loro processi grazie alle tecnologie, non intese come sostitutive all'uomo, ma bensì come mezzi che abilitano le persone a lavorare nel miglior modo possibile, massimizzando lo sforzo lavorativo.

1.3 L'idea

1.3.1 Il contesto applicativo

L'azienda AzzurroDigitale offre come principale servizio, la piattaforma di gestione forza lavoro denominata AWMS.

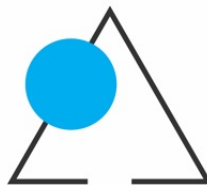


Figura 1.2: Logo di AWMS

AWMS è una soluzione software che utilizza algoritmi di machine learning, per risolvere uno dei problemi cardine di un plant manager ovvero, la pianificazione ottimale della forza lavoro che ha disposizione. L'obiettivo principale della soluzione è quello di pianificare la persona giusta al posto giusto in base alle competenze tecniche possedute del lavoratore. Per permettere il funzionamento della pianificazione, la piattaforma estrae da database interni dell'azienda, dati sui lavoratori che ne descrivono le competenze che possiedono. Viene perciò registrato uno storico per ogni lavoratore che se nel tempo acquisirà nuove competenze queste verranno indicate nei dati dei

database, aggiornandoli. In base perciò, ai dati estratti dalla piattaforma viene scelto il miglior candidato per un determinato compito. AWMS offre la possibilità di pianificare il lavoro per il giorno successivo ma anche gestire situazioni impreviste, come ad esempio l'assenza di un lavoratore.

1.3.2 Il progetto Azzurra.flow

Il progetto Azzurra.flow nasce dalla esigenza, da parte dell'azienda AzzurroDigitale, di offrire un prodotto completo per tutti i soggetti coinvolti nelle attività lavorative. Con AWMS si ha uno strumento che supporta i team leader o i plant manager nella loro pianificazione del lavoro ma non si ha nessun strumento che supporti il lavoratore. Da questa mancanza nasce perciò il progetto "Azzurra.flow". Esso consiste nel creare un bot denominato Azzurra, inserito in un'applicazione mobile, che permette di offrire delle funzionalità utili all'utente che sono:

- * Visualizzare il proprio turno di lavoro;
- * Visualizzare i propri permessi lavorativi o richiederne di nuovi;
- * Visualizzare avvisi da parte dell'azienda;
- * Sapere informazione sul menu del giorno della mensa aziendale;
- * Poter effettuare prenotazioni di un posto in una sala riunioni e visualizzare le proprie prenotazioni, inoltre utilizzare un scannerizzatore QR-CODE per riscattare il posto prenotato.

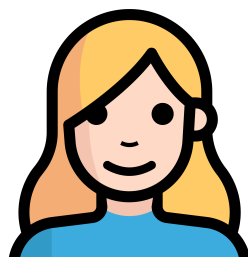


Figura 1.3: Logo del bot Azzurra

Il progetto include non solo lo sviluppo dell'applicazione mobile con Azzurra ma, un motore conversazionale in grado di poter generare una conversazione con il lavoratore, attraverso dei flussi di conversazione, anche essi da sviluppare, che indicano che cosa deve fare Azzurra, dopo essere stati interpretati dal motore conversazionale. Inoltre questi flussi devono essere memorizzati in un preciso posto perciò, è stato progettato che sia un database contenuto nella nuova componente Azzurra.io, la quale ha il compito di non solo di tenere memorizzati i flussi di conversazioni esistenti e di inviarli a Azzurra quando li richiede, per sapere che messaggi generare, ma di fare da tramite tra l'applicazione con all'interno Azzurra e AWMS tutto attraverso una comunicazione tramite Websocket.

1.4 Organizzazione del testo

Il capitolo trattato attualmente è l'introduzione del documento, dove si è spiegato brevemente l'ambito di lavoro e il progetto sul quale si è svolto lo stage.

Di seguito il documento sarà organizzato nella seguente struttura:

Il secondo capitolo descrive in modo dettagliato lo stage svolto, indicandone obiettivi, pianificazione, strumenti e tecnologie utilizzate. Infine verranno esposte le motivazioni per cui ho scelto di svolgere questo stage.

Il terzo capitolo descrive l'architettura del sistema AWMS che permette il funzionamento di Azzurra.

Il quarto capitolo approfondisce il funzionamento del motore conversazionale di Azzurra, indicando perciò come avviene una conversazione.

Il quinto capitolo descrive il lavoro di analisi, progettazione e implementazione dei flussi di conversazione per Azzurra.

Il sesto capitolo descrive le tecnologie utilizzate per costruire una test-suite per Azzurra, espone il piano di test stabilito inserendo i risultati ottenuti.

Il settimo capitolo rappresenta la conclusione del documento, viene perciò riepilogato il lavoro svolto durante lo stage, gli obiettivi raggiunti e infine una valutazione personale sull'esperienza di stage.

Capitolo 2

Lo stage

Nel seguente capitolo verrà descritto in dettaglio la proposta di stage accetta, indicandone gli obiettivi, la pianificazione, i prodotti attesi e gli strumenti e tecnologie utilizzate durante lo stage, e infine verranno esposte le motivazioni per cui ho scelto questo stage.

2.1 Descrizione dello stage

Lo stage era legato al progetto interno dell'azienda denominato "Azzurra.flow". Tale progetto nasceva dall'esigenza dell'azienda AzzurroDigitale di offrire un prodotto più completo ai propri clienti da affiancare alla soluzione AWMS. Perciò era previsto di implementare un'applicazione mobile che potesse comunicare con la piattaforma AWMS, dando un mezzo di supporto al lavoratore di una azienda manifatturiera. All'interno di essa doveva essere implementato una chat bot con un bot denominato "Azzurra" che offra funzionalità di supporto al lavoratore. All'interno del progetto era anche previsto le implementazioni necessarie per la comunicazione tra AWMS e l'applicazione mobile, quindi la gestione di una connessione websocket e la creazione della componente Azzurra.io, la quale ha il compito di tenere memorizzati i flussi conversazionali esistenti e di inviarli a Azzurra quando li richiede, per sapere che messaggi devono essere generati, e di fare da tramite tra l'applicazione mobile e AWMS. Partendo dal progetto "Azzurra.flow" è stato creato lo stage da me sostenuto, composto da attività che andassero a contribuire allo sviluppo del progetto.

Lo stage è stato costruito inserendo le seguenti parti:

- * La prima parte era stato pianificato lo studio delle tecnologie che sarebbero state utilizzate durante lo stage e nella contribuzione dello sviluppo del progetto "Azzurra.flow". Lo studio autonomo delle tecnologie era supportato da video lezioni della piattaforma di e-learning Udeny, offerte dall'azienda;
- * La seconda parte era dedicata allo studio del funzionamento dell'architettura del sistema che permette l'esecuzione di Azzurra, in particolare il funzionamento dei metodi del motore conversazionale denominato Azzurra.io e in più come esercitazione, era richiesto la creazione di alcuni test e2e per la parte frontend del sistema quindi l'implementare di test per la dashboard di AWMS;

- * La terza parte era dedicata all'analisi, progettazione e implementazione dei flussi di conversazione per il bot Azzurra;
- * La quarta parte era dedicata alla stesura della documentazione per la Solution Design di Azzurra;
- * La quinta parte sulle basi che si era in parto nella seconda parte, era previsto lo sviluppo di una test-suite di test e2e, con l'obbiettivo di testare in modo automatizzato, se le funzionalità dell'applicazione mobile funzionassero in modo corretto;
- * Infine nella sesta parte era dedicata allo studio di alcuni aspetti dell'applicazione mobile che sono:
 - La gestione delle notifiche push;
 - Il template engine multi-lingua;
 - La gestione comportamenti mobile app in condizioni di mancanza di connettività.

2.2 Obiettivi

2.2.1 Classificazione

Piano di lavoro stage di 2019/2020 presso I40SAAS. Si farà riferimento ai requisiti secondo le seguenti notazioni:

- * *OB-x* per i requisiti obbligatori, vincolanti in quanto obiettivo primario richiesto dal committente;
- * *OD-x* per i requisiti desiderabili, non vincolanti o strettamente necessari, ma dal riconoscibile valore aggiunto;
- * *OF-x* per i requisiti facoltativi, rappresentanti valore aggiunto non strettamente competitivo.

Dove x è un numero progressivo intero maggiore di zero.

2.2.2 Definizione degli obiettivi

Si prevede lo svolgimento dei seguenti obiettivi:

Obbligatori

- * **OB-1:** competenza nello sviluppo delle singole attività identificate con i linguaggi PHP e Typescript.

Desiderabili

- * **OD-1:** capacità autonoma di analisi delle singole attività delle soluzioni tecniche viste durante il progetto;
- * **OD-2:** capacità autonoma di progettazione delle singole attività delle soluzioni tecniche viste durante il progetto.

2.3 Prodotti attesi

Durante lo stage era atteso lo sviluppo dei seguenti deliverable:

- * **Analisi tecnica:** Descrizione dell'analisi svolta e soluzione identificata, sarà redatta sulla piattaforma documentale aziendale Confluence;
- * **Software:** Implementazione software della soluzione identificata, redatta con l'IDE di sviluppo identificato per il progetto e depositata sul repository GitLab di riferimento.

2.4 Modalità di svolgimento del lavoro

Lo stage è stato svolto in presenza negli uffici di AzzurroDigitale rispettando tutte le norme sul distanziamento sociale. L'orario di lavoro è stato dalle 9:00 fino alle 13:00 e dalle 14:00 fino alle 18:00. Durante lo stage sono stato inserito in un gruppo di sviluppatori, i quali fornivano una azione di supporto e guida nel caso in cui sorgevano difficoltà nel proseguimento delle attività di stage. Nonostante ciò ero comunque seguito anche dal mio tutor aziendale non che team leader del gruppo di sviluppatori, il quale esplicitava i task che dovevo realizzare e gli obiettivi attesi nello svolgimento di ogni task.

Durante lo stage per gestire le attività di progetto è stato utilizzato il modello agile SCRUM, modello adottato dall'azienda per gestire i propri progetti. Vi erano quindi le seguenti attività:

- * Daily meeting mattutino, della durata di circa 15 minuti, dove vengono discussi i task della giornata, ed eventuali problemi bloccanti;
- * Weekly review dove vengono analizzate e discusse le attività che dovevo svolgere nella settimana successiva.

Infine, durante lo stage era mio compito redigere un registro su cui, quotidianamente, segnare le attività svolte.

2.5 Pianificazione del lavoro

Di seguito viene mostrato in dettaglio la pianificazione delle attività per i mesi di Luglio, Agosto e Settembre 2020. Per ognuna delle seguenti attività si dovrà:

- * Leggere e comprendere l'analisi funzionale;
- * Analizzare, progettare e documentare la soluzione tecnica identificata;
- * Contribuire all'implementazione della soluzione tecnica;
- * Contribuire all'implementazione ed all'esecuzione test e bugfix.

2.5.1 Pianificazione settimanale

Di seguito viene riportata la pianificazione completa, basata su 320 ore, delle attività svolte durante lo stage:

Prima Settimana 01/07-03/07 (24 ore)

- * **Formazione Angular:** corso Udemy + review di alcuni componenti di AWMS;
- * **Formazione Ionic:** corso Udemy + review di alcuni componenti di AWMS Azzurra (mobile app).

Seconda Settimana 06/07-10/07 (40 ore)

- * **Formazione NestJS:** corso Udemy + review di alcuni componenti di “Azzurra” già sviluppati;
- * **Unit testing:** (Jasmine+Karma) lato frontend;
- * **End-to-end testing:** (Appium+Cucumber.js) lato mobile app.

Terza Settimana 13/07-17/07 (40 ore)

- * Approfondimenti architetture a micro-services e loro implementazione in AWMS Platform;
- * Analisi implementazione di un conversational flow editor visuale;
- * Software selection (con test/poc) per lo sviluppo di un conversational flow editor visuale.

Quarta Settimana 20/07-24/07 (40 ore)

- * Contributi alla redazione della Solution Design di “Azzurra”;
- * Contributi alla documentazione sorgenti di “Azzurra” (frontend/backend).

Quinta Settimana 27/07-31/07 (40 ore)

- * Review di alcuni componenti di AWMS;
- * Aspetti di scalabilità di un flow-engine (concorrenzialità, HA, persistenza/storizzazione messaggi)

Sesta Settimana 03/08-07/08 (40 ore)

- * Contributi alla redazione della Solution Design di “Azzurra”;
- * Implementazione Push Notifications (lato mobile App);
- * Implementazione Push Notifications (lato backend).

Settima Settimana 17/08-21/08 (40 ore)

- * Progettazione e documentazione template engine multi-lingua;
- * Implementazione template engine multi-lingua (l’assistente virtuale dovrà avere il supporto multi-lingua) basato su sintassi “mustache”.

Ottava Settimana 24/08-28/08 (40 ore)

- * Gestione comportamenti mobile app in condizioni di mancanza di connettività (corner cases, messaggi di feedback, landing pages).

Nona Settimana 31/08-01/09 (16 ore)

- * Continuazione ottava settimana.

Di seguito viene riportata una tabella riassuntiva della pianificazione:

Durata in ore	Data inizio - fine	Attività
24	01/07/2020 - 03/07/2020	Studio delle tecnologie, Angular 2+ e Ionic, da utilizzare durante lo stage.
40	06/07/2020 - 10/07/2020	Studio di componenti del dell'architettura di sistema di Azzurra, creazione di test per la dashboard di AWMS e per l'applicazione mobile.
40	13/07/2020 - 17/07/2020	Continuazione studio delle componenti del sistema di Azzurra e analisi, progettazione e implementazione di flussi conversazionali.
40	20/07/2020 - 24/07/2020	Scritture di documentazione per le componenti di Azzurra.
40	27/07/2020 - 31/07/2020	Continuazione di altre componenti di AWMS.
40	03/08/2020 - 07/08/2020	Documentazione delle componenti AWMS e implementazione notifiche push.
40	17/08/2020 - 21/08/2020	Progettazione, implementazione e documentazione di template engine multi-lingua.
40	24/08/2020 - 28/08/2020	Gestione comportamenti mobile app in condizioni di mancanza di connettività.
16	31/08/2020 - 01/09/2020	Continuazione ottava settimana.

Tabella 2.1: Tabella del tracciamento dei requisiti qualitativi

2.6 Variazioni

Nella seconda settimana è stato deciso di svolgere al posto di test d'unità nella parte front-end, test end to end con lo scopo di esercitazione. La creazione di test end to end per l'applicazione mobile è stata spostata alla quinta settimana per poter testare anche i flussi di conversazione implementati per la chat con Azzurra.

2.7 Strumenti e tecnologie utilizzate

2.7.1 Strumenti

HTML

L'HTML è un linguaggio di markup per la strutturazione delle pagine web. Nato per la formattazione e impaginazione di documenti ipertestuali disponibili nel web 1.0, oggi è utilizzato principalmente per il disaccoppiamento della struttura logica di una pagina web. Attualmente HTML5 è l'ultima versione di HTML la quale porta una sintassi più semplice e un pieno supporto anche a browser più datati.

CSS

È un linguaggio usato per definire la formattazione di documenti HTML, XHTML e XML ad esempio i siti web e relative pagine web. Permette una programmazione più chiara e facile da utilizzare, sia per gli autori delle pagine stesse sia per gli utenti, garantendo anche il riutilizzo di codice e facilita la manutenzione. Le specifiche CSS3 sono costituite da sezioni separate dette "moduli" e hanno differenti stati di avanzamento e stabilità.

TypeScript

È un linguaggio di programmazione open source che estende la sintassi di JavaScript in modo che qualunque programma scritto in JavaScript sia anche in grado di funzionare con TypeScript senza nessuna modifica. Come JavaScript è un linguaggio di programmazione 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.

Angular 2+

Angular è un framework open source per lo sviluppo di applicazioni web con licenza MIT, sviluppato principalmente da Google. Angular è l'evoluzione di AngularJS infatti, è stato completamente riscritto rispetto a AngularJS e le due versioni non sono compatibili. Il linguaggio di programmazione usato per AngularJS è JavaScript mentre quello di Angular è TypeScript. Angular è stato progettato per fornire uno strumento facile e veloce per sviluppare applicazioni che girano su qualunque piattaforma inclusi smartphone e tablet. Inoltre le applicazioni sviluppate in Angular vengono eseguite interamente dal web browser dopo essere state scaricate dal web server. Questo comporta il risparmio di dover spedire indietro la pagina web al web-server ogni volta che c'è una richiesta di azione da parte dell'utente.

Ionic

Ionic è un SDK open source completo per lo sviluppo di app mobili ibride e permette di essere utilizzato con qualsiasi framework per lo sviluppo di applicazioni web. Ionic fornisce strumenti e servizi per lo sviluppo di applicazioni web ibride mobili, desktop e progressive basate su moderne tecnologie e pratiche di sviluppo web, utilizzando tecnologie web come CSS, HTML5 e Sass. In particolare, le app mobili possono essere

costruite con queste tecnologie Web e quindi distribuite tramite app store nativi per essere installate sui dispositivi mobili, utilizzando Cordova o Capacitor.

Protractor

Protractor è un framework di test end-to-end per applicazioni Angular e AngularJS. Protractor esegue test sulla applicazione in esecuzione in un browser reale, interagendo con essa come farebbe un utente.

Appium

Appium è un strumento open source che permette di eseguire in modo automatizzato script per testare applicazioni native, applicazioni web mobile e applicazioni ibride su Android o iOS utilizzando un webdriver.

Cucumber

Cucumber è un strumento che permette di creare test automatizzati con una specifica non ambigua e documenta come si comporta effettivamente il sistema. Cucumber supporta lo sviluppo guidato dal comportamento (BDD).

Selenium

Selenium è un framework che permette di testare le applicazioni web. Selenium fornisce uno strumento di riproduzione per la creazione di test funzionali senza la necessità di apprendere un linguaggio di scripting di test (Selenium IDE). Fornisce anche un linguaggio specifico del dominio di test (Selenese) per scrivere test in altri linguaggi di programmazione, come C# , Groovy , Java , Perl , PHP , Python , Ruby e Scala. I test possono quindi essere eseguiti sulla maggior parte dei browser Web moderni.

Npm

Npm è un gestore di pacchetti per il linguaggio di programmazione JavaScript. È il gestore di pacchetti predefinito per l'ambiente di runtime JavaScript Node.js. Consiste in un client da linea di comando, chiamato anch'esso npm, e un database online di pacchetti pubblici e privati.

2.7.2 Tecnologie

WebStorm

WebStorm è un ambiente di sviluppo integrato progettato per lo sviluppo web, principalmente in JavaScript e TypeScript. Supporta comunque, altri linguaggi per lo sviluppo di applicazioni web come ad esempio HTML, CSS, e PHP.

Jira Software

è un software proprietario che consente il bug tracking e la gestione dei progetti agile sviluppato da Atlassian.

Jira Confluence

è una piattaforma collaborativa sviluppata da Atlassian e scritta in Java, dove vengono forniti i strumenti per la scrittura e gestione della documentazione.

GitLab

è una piattaforma web open source che permette la gestione di repository Git e di funzioni trouble ticket.

2.8 Motivazioni personali

Attraverso la partecipazione all'iniziativa di StageIT, organizzata dall'Università di Padova e da Assiindustria venetocentro, ho potuto entrare in contatto con molte aziende del territorio. Durante la partecipazione telematica all'evento ero alla ricerca di un'azienda che proponesse un progetto di stage con le seguenti caratteristiche:

- * permettermi di ampliare e migliorare le mie conoscenze in Angular ma più in generale a imparare a utilizzare nuove tecnologie per lo sviluppo front-end;
- * che trattasse tematiche legate allo sviluppo di applicazioni mobile;
- * permettermi di lavorare in un ambiente giovane e dinamico.

Confrontando con le varie aziende con cui ero entrato in contatto ho scelto di accettare lo stage proposto da AzzurroDigitale.

Questo perché nella loro proposta di stage c'è tutti i tre punti elencati prima, infatti grazie a questo progetto di stage ho avuto modo di migliorarmi nell'utilizzo di Angular imparando a utilizzare i metodi offerti da lui, in modo più efficiente. Inoltre, ho avuto la possibilità di sviluppare un'applicazione mobile grazie all'utilizzo di Ionic e Cordova. Altro aspetto importante fu che quest'azienda si distingue dal fatto che per gestire i propri progetti utilizza la metodologia agile SCRUM, una tematica mi interessava scoprire come valida alternativa al modello incrementale appreso durante il progetto del corso di Ingegneria del Software. Infine, l'azienda è una realtà giovane nata da meno di 5 anni fatta da persone giovani in cui potevo inserirmi facilmente.

Capitolo 3

Architettura del sistema AWMS

In questo capitolo verranno descritti tutte le componenti dell'architettura AWMS e le varie operazioni di comunicazione tra le varie componenti

3.1 Descrizione

Come detto precedentemente dietro alla applicazione mobile c'è tutta un architettura di sistema che permette la comunicazione tra la piattaforma AWMS e l'applicazione mobile con Azzurra.

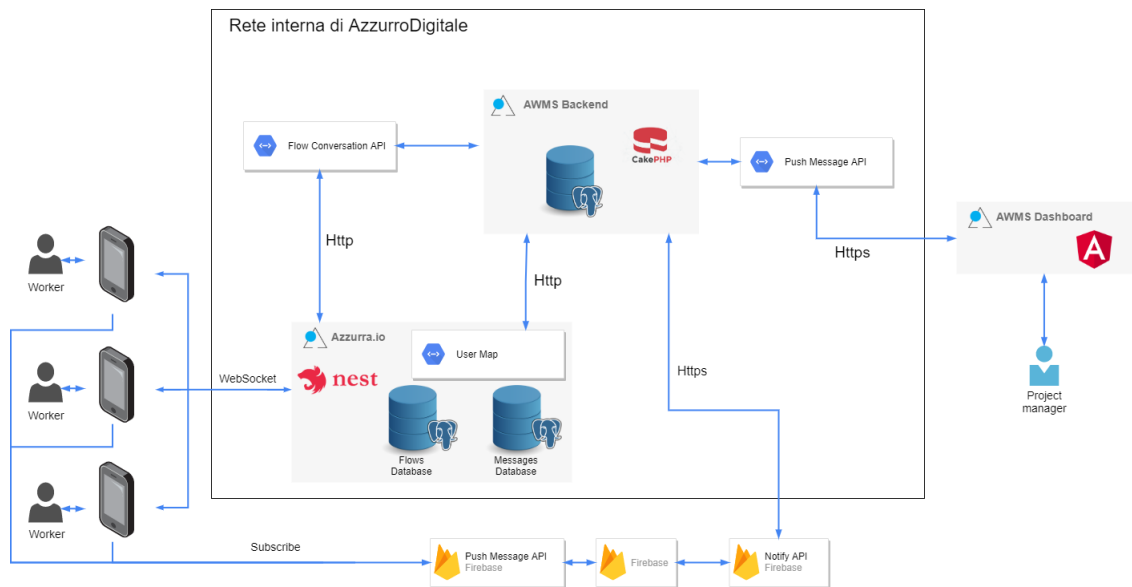


Figura 3.1: Architettura di sistema AWMS

La figura precedente illustra come è composta l'architettura, e sono così descritte:

- * **AWMS Dashboard:** È il pannello di controllo attraverso il quale un project manager può interagire con la piattaforma AWMS per poter pianificare il lavoro da svolgere, cioè assegnare un compito alla persona più idonea. Il pannello di controllo è una applicazione web che è stata sviluppata in Angular. La dashboard per comunicare con il back-end, utilizza delle API⁶ che il back-end espone, quindi per una ragione di sicurezza, back-end e l'applicazione web cioè il front-end, comunicano attraverso API² con in più l'utilizzo del protocollo di comunicazione HTTPS che cripta la comunicazione. Nella Figura 3.1 viene mostrato il caso in cui il front-end utilizza API³ per l'invio di notifiche push, questo perché è previsto che una volta il team leader sceglie il lavoratore più idoneo per un certo lavoro, il lavoratore deve essere avvisato, così sarà compito del front-end avvisare il back-end che c'è stata una nuova assegnazione e che questa assegnazione deve essere comunicata al diretto interessato attraverso un notifica sull'applicazione mobile con all'interno Azzurra.

Capitolo 4

Progettazione e codifica

Breve introduzione al capitolo

4.1 Tecnologie e strumenti

Di seguito viene data una panoramica delle tecnologie e strumenti utilizzati.

Tecnologia 1

Descrizione Tecnologia 1.

Tecnologia 2

Descrizione Tecnologia 2

4.2 Ciclo di vita del software

4.3 Progettazione

Namespace 1

Descrizione namespace 1.

Classe 1: Descrizione classe 1

Classe 2: Descrizione classe 2

4.4 Design Pattern utilizzati

4.5 Codifica

Capitolo 5

Progettazione e codifica

Breve introduzione al capitolo

5.1 Tecnologie e strumenti

Di seguito viene data una panoramica delle tecnologie e strumenti utilizzati.

Tecnologia 1

Descrizione Tecnologia 1.

Tecnologia 2

Descrizione Tecnologia 2

5.2 Ciclo di vita del software

5.3 Progettazione

Namespace 1

Descrizione namespace 1.

Classe 1: Descrizione classe 1

Classe 2: Descrizione classe 2

5.4 Design Pattern utilizzati

5.5 Codifica

Capitolo 6

Verifica e validazione

Capitolo 7

Conclusioni

7.1 Consuntivo finale

7.2 Raggiungimento degli obiettivi

7.3 Conoscenze acquisite

7.4 Valutazione personale

Appendice A

Appendice A

Citazione

Autore della citazione

Acronimi

API Application Program Interface. 1

UML Unified Modeling Language. 11

Bibliografia