

Università degli Studi di Padova

DIPARTIMENTO DI MATEMATICA "TULLIO LEVI-CIVITA"

CORSO DI LAUREA IN INFORMATICA



Sviluppo di un sistema per la gestione e il controllo di licenze software

Tesi di laurea triennale

Relatore

Dott. Mauro Conti

Laureando

Pier Paolo Tricomi (Matr. 1096827)

ANNO ACCADEMICO 2016-2017

Ogni difficoltà su cui si sorvola diventa un fantasma che turberà i nostri sonni.

— Fryderyk Franciszek Chopin

Sommario

Il presente documento descrive il lavoro svolto durante il periodo di stage, della durata di 320 ore, dal laureando Pier Paolo Tricomi presso l'azienda *VISIONEIMPRESA S.r.l.* di Pernumia (PD).

L'attività di stage presentava diversi obiettivi. In primo luogo l'azienda richiedeva un'analisi dell'attuale sistema di creazione delle licenze del Software Gestionale Vision da loro venduto, per approfondirne il funzionamento e le debolezze. Successivamente, l'azienda richiedeva l'implementazione di un nuovo sistema, sviluppato tramite Web Service e un'applicazione Desktop, in grado di creare nuove licenze e salvarle all'interno di un Database. Infine era richiesto lo sviluppo di alcuni moduli, sempre tramite l'utilizzo di Web Service, da aggiungere in un secondo momento al Software Gestionale Vision per il controllo della validità di una licenza, in termini di scadenza o di possibili contraffazioni, e per fornire all'utente finale maggiore libertà di gestione.

Per le soluzioni da proporre, il candidato avrebbe potuto riferirsi a soluzioni e prototipi già sviluppati dai programmatori dell'impresa in contesti simili.

Nel corso dello stage gli obiettivi primari sono stati raggiunti in tempi minori di quelli previsti, il che ha portato ad ampliare il Software pensato per la creazione con funzionalità che permettessero la creazione dei moduli di una licenza, il monitoraggio e la completa gestione delle licenze, anche per i rivenditori dell'azienda fino ad allora esclusi.

Ringraziamenti

Innanzitutto, vorrei esprimere la mia gratitudine al Prof. Mauro Conti, relatore della mia tesi, per l'aiuto e il sostegno fornitomi durante la stesura del lavoro.

Desidero ringraziare con affetto i miei familiari per il sostegno e per avermi dato la possibilità di frequentare questo corso di studi.

Infine ho desiderio di ringraziare i miei amici e i miei colleghi per aver arricchito le mie giornate con esperienze uniche.

Padova, Settembre 2017

Pier Paolo Tricomi (Matr. 1096827)

Indice

1	Introduzione	1
1.1	L'azienda <i>VISIONEIMPRESA s.r.l.</i>	1
1.2	Struttura del documento	2
1.3	Convenzioni tipografiche	2
1.3.1	Stile del testo	2
1.3.2	Righe mal poste	3
1.3.3	Virgolette	3
1.3.4	Elenchi puntati	3
1.3.5	Glossario	4
2	Descrizione dello stage	5
2.1	Analisi dei rischi	5
2.2	Modalità di svolgimento	5
2.3	Problematiche da affrontare	5
2.4	Soluzioni proposte	6
2.5	Pianificazione del Lavoro	8
2.5.1	Pianificazione antecedente lo stage	8
2.5.2	Resoconto delle attività svolte	8
2.6	Obiettivi e Requisiti	8
2.6.1	Obiettivi	8
2.6.2	Requisiti	9
3	Ambiente di sviluppo	11
3.1	Microsoft Visual Studio	11
3.1.1	C Sharp	11
3.2	ASP.NET	11
3.3	SQLServer	11
3.4	IIS	11
3.5	Microsoft Visual Fox Pro	11
4	Elementi di base dello sviluppo Software	13
4.1	Web Service	13
4.1.1	Cos'è un Web Service	13
4.1.2	Richieste SOAP	13
4.1.3	Autenticazione	13
4.1.4	LicenseManagerService	13
4.1.5	LicenseEmailService	13
4.1.6	LicenseSecurityService	13

4.2 Database - DBLicenze	13
5 License Manager 1.0	15
5.1 Premesse	15
5.2 Scopo del prodotto	15
5.3 Tipologie di utenti	15
5.4 Autenticazione	15
5.5 Gestione Licenze	15
5.5.1 Aggiungi	16
5.6 Esporta ed Invia	17
5.7 Statistiche	17
5.8 Log Accessi	17
5.9 Amministra Utenti	17
6 Moduli Software Gestionale Vision	19
6.1 Premesse	19
6.2 Registrazione della licenza	19
6.3 Avvio del software in modalità Online	19
6.4 Avvio del software in modalità Offline	19
6.5 Controllo della licenza durante l'esecuzione	19
6.6 Disattivazione della licenza	19
6.7 Modifica dell'indirizzo email della licenza	19
7 Analisi retrospettiva	21
7.1 Obiettivi Raggiunti	21
7.2 Benefici dello stage per l'azienda	21
7.3 Conclusioni	21
A Appendice A	23
Glossario	25
Acronimi	27
Bibliografia	29

Elenco delle figure

1.1	Logo dell'azienda VISIONEIMPRESA s.r.l.	1
2.1	Diagramma di Gantt - Pianificazione del lavoro	8
5.1	Prima schermata all'avvio - Gestione Licenze	15
5.2	Finestra Aggiungi - Gestione Licenze	16

Elenco delle tabelle

Capitolo 1

Introduzione

Questo capitolo ha lo scopo di fornire una breve descrizione dell'azienda ospitante, della struttura del documento e delle norme utilizzate per la stesura dello stesso.

1.1 L'azienda *VISIONEIMPRESA s.r.l.*



Figura 1.1: Logo dell'azienda VISIONEIMPRESA s.r.l.

VISIONEIMPRESA S.r.l. è un'azienda nuova, con sede a Pernumia (PD), ma con una storia che parte dal 1981. Da più di trent'anni si occupa d'informatica e nello specifico di applicazioni gestionali.

Nei primi anni la loro attività era dedicata ad aziende, enti pubblici, studi professionali e centri elaborazione dati, gestendo la maggior parte delle problematiche informatiche, la progettazione dei sistemi, l'hardware, le reti, i sistemi operativi e il software applicativo. Con il passare degli anni l'azienda ha deciso di specializzarsi, dedicandosi in modo particolare alle aziende. L'esperienza e il know How acquisiti nella gestione aziendale hanno quindi spinto a dedicarsi esclusivamente al software applicativo e ai relativi servizi di implementazione dello stesso.

Il Software Gestionale Vision da loro prodotto permette alle piccole e medie aziende italiane di impostare sul sistema informatico la completa organizzazione aziendale per affrontare un futuro sempre più complesso e veloce con il supporto di un sistema informatico, che aiuti l'azienda a prendere decisioni basate su dati precisi.

Grazie anche alle certificazioni Microsoft, sia di partnership che di prodotto, l'azienda dimostra di poter fornire ai propri clienti prodotti e servizi di qualità, migliorandoli costantemente.

1.2 Struttura del documento

In questo paragrafo è mostrata la struttura del documento per una maggiore comprensione dei contenuti e per permettere al lettore di trovare facilmente le informazioni di suo interesse.

Il secondo capitolo, [Descrizione dello stage](#), descrive nel dettaglio le problematiche e le soluzioni affrontate nell'attività di stage, mostrando una breve analisi dei rischi, la pianificazione del lavoro e gli obiettivi da raggiungere decisi prima dell'inizio delle attività.

Il terzo capitolo, [Ambiente di sviluppo](#), approfondisce gli strumenti utilizzati per realizzare le soluzioni proposte.

Il quarto capitolo, [Elementi di base dello sviluppo Software](#), illustra le strutture che stanno alla base dello sviluppo software, ovvero i Web Service e il Database di supporto. Il quinto capitolo, [License Manager 1.0](#), mostra nel dettaglio le funzionalità del Software License Manager 1.0, strumento utilizzato per il monitoraggio e la gestione delle licenze software in esame.

Il sesto capitolo, [Moduli Software Gestionale Vision](#), elenca e approfondisce i moduli sviluppati, che saranno aggiunti dai programmatori dell'azienda, per migliorare le funzionalità del Software Gestionale Vision e permettere un controllo maggiore sulla validità delle licenze software in esame.

Il settimo e ultimo capitolo, [Analisi retrospettiva](#), contiene un'analisi riassuntiva degli obiettivi raggiunti, delle conoscenze acquisite e le conclusioni sull'attività svolta.

Per una maggiore comprensione dell'elaborato gli acronimi, le abbreviazioni e i termini ambigui o di uso non comune menzionati sono definiti nel Glossario, situato alla fine del documento.

1.3 Convenzioni tipografiche

Nei paragrafi di questa sezione sono riportate le norme tipografiche adottate durante la stesura del testo. La scelta di utilizzare delle norme specifiche ha lo scopo di produrre un documento formale e coerente.

1.3.1 Stile del testo

Al fine di migliorare la leggibilità e comprensione di un documento, è d'obbligo preferire uno stile d'esposizione sfruttando elenchi piuttosto che uno stile narrativo, in maniera tale da esporre i contenuti più esplicitamente.

- **Grassetto:** è utilizzato per:
 - titoli;
 - elementi di un elenco puntato che riassumono il contenuto del relativo paragrafo.
- **Corsivo:** è utilizzato per:
 - citazioni;
 - abbreviazioni;

- nomi di aziende;
 - termini stranieri da evidenziare.
- **Maiuscolo:** le parole scritte interamente in maiuscolo si riferiscono soltanto ad acronimi o a nomi propri che lo richiedono.
- **Monospace:** le porzioni di testo scritte in monospace definiscono:
 - frammenti di codice;
 - comandi;
 - [Unified Modeling Language \(URL\)](#).

1.3.2 Righe mal poste

Le righe mal poste sono quelle che coincidono con una delle seguenti descrizioni:

- una riga di un paragrafo (o un titolo di livello superiore o inferiore) che inizia alla fine di una pagina;
- una riga di un paragrafo (o un titolo di livello superiore o inferiore) che finisce all'inizio di una pagina.

Per una questione di leggibilità, queste tipologie di righe sono evitate.

1.3.3 Virgolette

Le virgolette sono utilizzate come segue:

- **Virgolette singole ' ':** sono utilizzate solo per racchiudere un singolo carattere;
- **Virgolette doppie " ":** sono utilizzate solo per racchiudere:
 - citazioni;
 - nomi di documenti;
 - voci di un menù;
 - voci di pulsanti da premere.

1.3.4 Elenchi puntati

Gli elenchi puntati sono caratterizzati graficamente da un pallino nel primo livello, da un trattino nel secondo e da un asterisco nel terzo. Ogni elemento termina con il punto e virgola, tranne l'ultimo che termina con il punto. Ogni punto inizia con la lettera minuscola, tranne nel caso in cui necessiti una spiegazione.

Esempio:

- primo livello;
 - secondo livello;
 - * terzo livello;
- Primo livello: primo livello dell'elenco.

1.3.5 Glossario

La prima occorrenza dei termini riportati nel glossario è evidenziata in blu e contiene un riferimento al termine nel glossario, come nel seguente esempio: [Application Program Interface \(API\)](#);

Capitolo 2

Descrizione dello stage

Il capitolo riporta una descrizione dettagliata dell'attività di stage svolta, analizzando brevemente i possibili rischi, le problematiche da risolvere e le soluzioni proposte. Sono inoltre riportate la pianificazione del lavoro e i requisiti richiesti prima dell'inizio dello stage.

2.1 Analisi dei rischi

Al fine di evitare rallentamenti dei periodi di lavoro è stata effettuata una breve analisi dei rischi, in modo da poter evitare le situazioni che portano alla creazione di eventi non pianificati, ove possibile.

I rischi analizzati sono i seguenti..... TODO

2.2 Modalità di svolgimento

L'attività di stage è stata svolta presso la sede dell'azienda per favorire l'interazione dello studente con il tutor e per affacciarlo nella realtà di un team di lavoro aziendale. Lo stagista ha avuto quindi la possibilità di confrontarsi con programmatori più esperti ed essere supportato al meglio in caso di problematiche di sviluppo e gestione del progetto. Lo studente ha potuto confrontarsi con il tutor per qualsiasi problematica, mentre l'organizzazione settimanale del lavoro è stata gestita tramite dei meeting atti a definire lo stato di avanzamento del progetto e rivedere in tempo reale obiettivi settimanali o miglioramenti del prodotto sulla base dei risultati ottenuti dallo sviluppo. I risultati sono stati valutati settimanalmente (o al termine dell'attività prevista) in base alla quantità e alla qualità dei prodotti forniti dallo studente. L'orario lavorativo era il seguente: dal lunedì al venerdì dalle 8:40 alle 12:40 e dalle 13:30 alle 17:30.

2.3 Problematiche da affrontare

Nella presente sezione sono analizzate, per punti, le problematiche da risolvere attraverso l'attività di stage. (TODO Spiegare più nel dettaglio)

- Registrazione di una licenza: VISIONEIMPRESA produce un Product Key utilizzando il programma GenPK in base alla tipologia e a un Serial Number casuale, manuale o con le prime due cifre indicanti l'anno. Il Product Key viene

aggiunto a un file contenente tutti i Product Key fino ad allora creati, con lo stato “da attivare”, e viene comunicato al cliente. Il cliente all’avvio di Vision è invitato a inserire il Product Key ricevuto, il Software gestionale Vision preleva il MAC Address della scheda di rete su cui sta avvenendo l’installazione e, insieme al Product Key, crea l’Activation Key per verificare successivamente che la licenza sia in uso sulla stessa macchina su cui è stata attivata. Lo stato del Product Key, dopo la registrazione, viene modificato da “da attivare” ad “attivato”. I cambi di stato, la lista dei Product Key e tutte le altre informazioni utilizzate in questo passaggio sono contenute in un file che il Software scarica sul proprio PC tramite protocollo ftp dal server dell’azienda, modifica e rinvia al server. Questa procedura è molto rischiosa, poiché tutte le licenze sono disponibili su un file che potrebbe essere facilmente compromesso.

- Avvio del Software Gestionale Vision: E’ letta una chiave di registro contenente il Product Key della licenza, viene prelevato il MAC Address e unito al Product Key. Questo codice, che costituisce l’Activation Key, viene controllato con l’Activation Key salvata in locale, e se è uguale allora la macchina utilizzata per accedere è la stessa su cui è stato installato il Software Gestionale Vision, e l’utente può utilizzare il programma normalmente. Poiché il controllo è svolto totalmente in locale è facilmente aggirabile attraverso l’uso di macchine virtuali identiche. Inoltre, un qualsiasi guasto alla scheda di rete costringerebbe il cliente a contattare l’azienda perché, in caso di sostituzione, esso non sarebbe più in grado di utilizzare il Software Gestionale Vision dato che l’Activation Key risultante sarebbe diversa.
- Caricamento dei moduli della licenza: Il caricamento dei moduli avviene da un file “.HWK”, generato per mezzo del programma GenFileKey, salvato nella cartella del Software Gestionale Vision. Esso contiene un codice cifrato, visibile all’utente, riepilogativo dei moduli attivi della licenza. Questo file può essere facilmente modificato, rischiando di compromettere la licenza.
- Licenze bloccate: le licenze bloccate sono contenute in una blacklist all’interno del Software Gestionale Vision, ma nel caso se ne aggiungesse una nuova i clienti dovrebbero aggiornare il programma per avere la black list aggiornata. Se un utente non aggiorna il proprio programma può continuare a utilizzare il programma anche in caso di licenza bloccata.
- Procedura di disattivazione: Per disattivare la licenza dal proprio computer e reinstallarla in un altro il cliente è sempre costretto a contattare VISIONEIMPRESA.
- Scadenza di una licenza: Le licenze non possiedono una data di scadenza.
- Rivenditori: I rivenditori per operare, ad esempio per creare una licenza o gestirne i moduli, devono sempre contattare VISIONEIMPRESA.
- Monitoraggio delle licenze: Monitoraggio minimo fornito da GenPK.

2.4 Soluzioni proposte

In seguito ai punti salienti esaminati in fase d’analisi, sono proposte (TODO per ora brevemente, da approfondire), per punti, le seguenti soluzioni:

- **Registrazione di una licenza:** In primis si vuole eliminare il sistema dei Product Key salvati in un file, scaricato tramite ftp, costantemente a rischio. La generazione dei Product Key riprenderà il metodo di GenPK, ma i Product Key con le relative caratteristiche saranno salvati su un Database, e la Generazione avverrà tramite Web Service. L'Activation Key viene eliminata e si utilizzerà un nuovo sistema di controllo per l'impronta Hardware, basato su un insieme di componenti e non solo sulla scheda di Rete, in modo da permettere all'utente di cambiare alcune delle componenti del pc (ad esempio in caso di guasti) e non dover ricontattare l'azienda per poter continuare a utilizzare il Software Gestionale Vision. Per la creazione dei Product Key sarà creato un nuovo Software, chiamato License Manager 1.0, che permetterà di creare, gestire e monitorare le licenze in tutti i loro aspetti. Il Software utilizzerà Web Services e Database, eliminando la necessità di affidare file ai clienti con il rischio che siano compromessi. In fase di registrazione il cliente assocerà un indirizzo email alla propria licenza, in modo che possa disattivare e reinstallare il programma senza il bisogno di dover contattare l'azienda.
- **Avvio del Software Gestionale Vision:** Sono stati pensati due diversi controlli, uno per un accesso senza connessione un per l'accesso con connessione. Il controllo per l'avvio del software in offline utilizzerà informazioni salvate in chiavi di registro per verificare la validità della licenza. E' stato pensato anche un metodo basato sulle firme digitali per verificare l'integrità delle chiavi di registro. L'utilizzo del programma in offline sarà permesso per 15 giorni, dopo di che verrà chiesto di connettersi a internet. Il controllo online avviene in due passaggi: uno all'avvio che controlla la validità della licenza in termini di data di scadenza, bloccaggio e componente Hardware, sempre tramite Web Service, e il secondo che si esegue a intervalli regolari di un'ora per verificare che l'utente non stia utilizzando il programma su macchine differenti ma con stesso Hardware (ad esempio clonando una macchina virtuale).
- **Caricamento dei moduli della licenza:** Il codice cifrato verrà salvato in un database, eliminando la necessità di inviare un file ai clienti, con possibilità che esso venga corrotto. La generazione del file che prima avveniva tramite GenFileKey ora sarà possibile eseguirla da License Manager 1.0.
- **Licenze bloccate:** salvando i dati della licenza su un database è facile segnalarne il blocco in uno dei suoi campi. Al momento dei controlli quel campo sarà analizzato, e in caso di blocco presente si deciderà che operazione intraprendere.
- **Procedura di disattivazione:** associando un indirizzo email alla propria licenza l'utente sarà in grado di disattivare/reinstallare la propria licenza ogni volta che lo vorrà, senza contattare l'azienda e in qualsiasi situazione, anche in caso di rottura del pc o reinstallazione del sistema operativo.
- **Scadenza di una licenza:** sarà implementato un controllo sulla data di scadenza, sia in offline sia in online. Nel controllo all'avvio del programma sarà anche controllato se la licenza è entrata nell'ultimo mese di validità. In quel caso sarà mostrato un reminder con i giorni rimanenti prima della scadenza.
- **Rivenditori:** License Manager 1.0, grazie al suo sistema di utenti, potrà essere distribuito ai rivenditori con utenti di tipo Guest, lasciando loro un certo grado di libertà che non li costringa a rivolgersi all'azienda per ogni decisione. Ogni azione

da loro intrapresa sarà comunicata all'azienda tramite email, e tutti gli stati precedenti alle modifiche saranno registrati in una tabella dedicata del database.

- Monitoraggio delle licenze: License Manager 1.0 fornisce un sistema di monitoraggio basato su: visione immediata di tutte le caratteristiche di una licenza, statistiche sulla distribuzione e l'utilizzo delle licenze, log degli accessi al Software Gestionale Vision per notare possibili anomalie.

2.5 Pianificazione del Lavoro

La seguente sezione mostra la pianificazione del lavoro attuata prima di iniziare l'attività di stage e l'effettivo utilizzo delle ore. Per rendere più chiara la pianificazione del lavoro e lo svolgimento effettivo delle attività sono utilizzati Diagrammi di Gantt.

2.5.1 Pianificazione antecedente lo stage

TODO METTERE IN VERTICALE

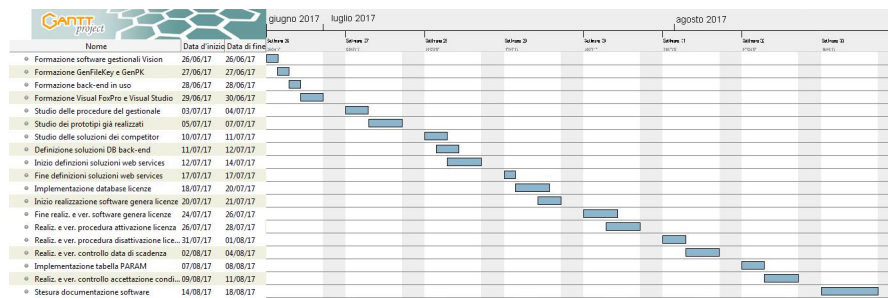


Figura 2.1: Diagramma di Gantt - Pianificazione del lavoro

2.5.2 Resoconto delle attività svolte

TODO Diagramma post stage

2.6 Obiettivi e Requisiti

2.6.1 Obiettivi

Nella fase preliminare dello stage sono stati delineati i seguenti obiettivi, in ordine di importanza. Gli obiettivi sono identificati da un codice così composto: XXYY dove XX rappresenta la tipologia dell'obiettivo (es. OP obiettivo primario) e YY è un numero progressivo. Le sigle sono queste.. TODO: sigle, espandere e spiegare nel dettaglio gli obiettivi.

- **obiettivi primari:**
 - OP01: definizione delle strategie risolutive per le problematiche presentate;
 - OP02: implementazione di un sistema di attivazione/disattivazione licenze via web services.

- **obiettivi secondari:**

- OS1: implementazione della data di scadenza di una licenza e relativi controlli (prototipo da completare).

- **obiettivi facoltativi:**

- OF01: implementazione licenze per moduli;
- OF02: raccolta dati sull'attivazione delle licenze e loro utilizzo;
- OF03: creazione dashboard con statistiche e alert su licenze in uso, disattivate, anomalie.

- **obiettivi formativi:**

- FO01: acquisizione di competenze utili allo sviluppo di software gestionale;
- FO02: interazione con un team di lavoro aziendale;
- FO03: ottenimento di capacità decisionali sulle migliori tecnologie da utilizzare in diversi contesti.

Durante lo svolgimento dello stage, dopo aver raggiunto tutti gli obiettivi prefissati, è stato posto come obiettivo ultimo la distribuzione del Software License Manager 1.0 anche ai rivenditori dell'azienda.

2.6.2 Requisiti

In relazione agli obiettivi presentati nel paragrafo precedente, sono stati identificati i requisiti riportati in seguito.

Requisiti OP01

Per raggiungere una completa (riassunto dell'obiettivo) sono stati identificati i seguenti requisiti: descrizione dei requisiti da soddisfare per raggiungere l'obiettivo.

Requisiti OP02

Per implementare un efficiente sistema di attivazione sono stati identificati i seguenti requisiti:

- l'utente finale deve poter inserire all'avvio del Software Gestionale Vision il Product Key, ricevuto in fase d'acquisto, relativo alla licenza per lui creata;
- il Product Key inserito deve essere controllato tramite un metodo di un Web Service, che provvederà a verificare la disponibilità dello stesso e a impostare le informazioni di attivazione della licenza nella tabella **Licenze** del database **DBLicenze**;
- il modulo di attivazione, alla risposta del Web Method, deve impostare le chiavi di registro necessarie per il controllo della licenza in modalità Offline;
- ecc...

Capitolo 3

Ambiente di sviluppo

Breve introduzione al capitolo

3.1 Microsoft Visual Studio

3.1.1 C Sharp

3.2 ASP.NET

3.3 SQLServer

3.4 IIS

3.5 Microsoft Visual Fox Pro

Capitolo 4

Elementi di base dello sviluppo Software

In questo capitolo sono trattati gli elementi di base delle soluzioni sviluppate. In primo luogo sono illustrati i Web Service, responsabili della maggior parte delle operazioni. Successivamente è mostrato il Database di supporto con le principali caratteristiche.

4.1 Web Service

descrizione di un web service, delle impostazioni, dell'autenticazione e del tipo di richiesta

4.1.1 Cos'è un Web Service

4.1.2 Richieste SOAP

4.1.3 Autenticazione

4.1.4 LicenseManagerService

4.1.5 LicenseEmailService

4.1.6 LicenseSecurityService

4.2 Database - DBLicenze

elenco tabelle con caratteristiche generali

Capitolo 5

License Manager 1.0

Breve introduzione

5.1 Premesse

5.2 Scopo del prodotto

5.3 Tipologie di utenti

5.4 Autenticazione

5.5 Gestione Licenze

Dopo l'avvenuta autenticazione dell'utente, la sezione "Gestione Licenze" è la prima a mostrarsi. Nella Figura 5.1 è mostrata la prima schermata che appare ad un utente.

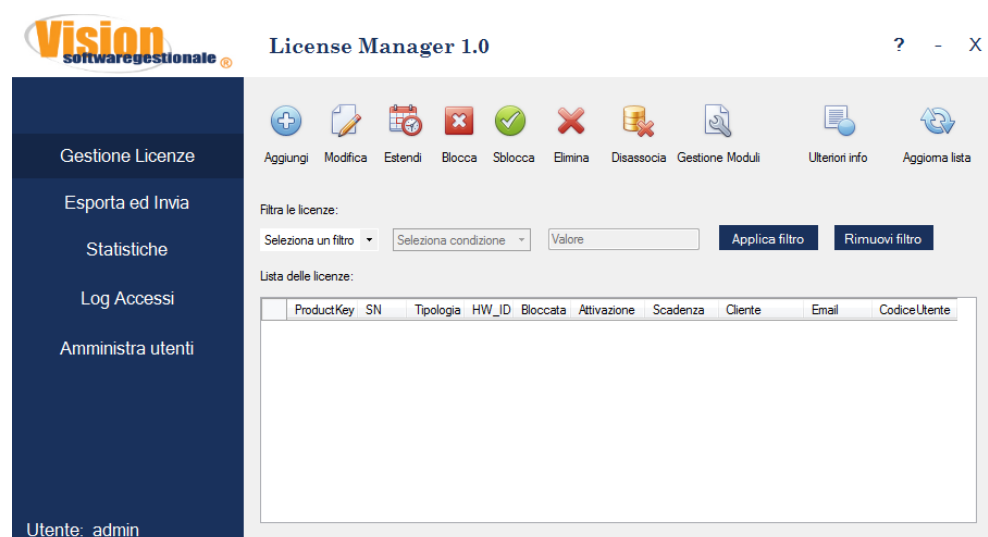


Figura 5.1: Prima schermata all'avvio - Gestione Licenze

Nella sezione “Gestione Licenze” è possibile gestire tutti gli aspetti delle licenze. Nello specifico le operazioni permesse, nell’ordine, sono:

- **Aggiungi:** permette di creare una nuova licenza;
- modifica;
- estensione della data di scadenza;
- bloccaggio;
- ecc....

Nella parte alta della schermata sono presenti le funzionalità, mentre nella parte bassa è mostrata la lista delle licenze visibili all’utente, quindi tutte in caso di utente Admin, quelle con Codice Utente uguale al proprio codice in caso di utente Guest. In seguito sono mostrate nel dettaglio tutte le funzionalità.

5.5.1 Aggiungi

La funzione “Aggiungi” permette di creare una nuova licenza. Il metodo di creazione differisce per gli utenti Admin e gli utenti Guest. Cliccando sul pulsante si apre una nuova finestra, dove è possibile inserire i dati di una licenza. La finestra è riportata nella Figura 5.2.

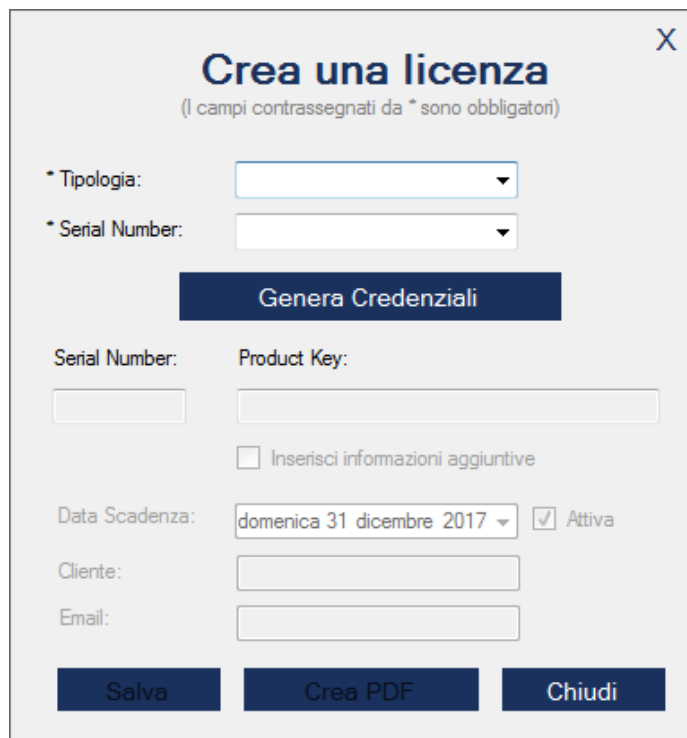


Figura 5.2: Finestra Aggiungi - Gestione Licenze

Per creare una licenza è necessario innanzitutto valorizzare i campi obbligatori, ovvero Tipologia e Serial Number.

- **Tipologia:** Identifica quale licenza si sta creando, e i valori possibili sono SQL, LT, ERP o Trasporti.
- **Serial Number:** Numero di sei cifre che identifica in modo univoco, per tipologia, una licenza. Uno stesso Serial Number è permesso per diverse tipologie. La scelta del Serial Number differisce da Admin e Guest.
 - **Admin:** Può scegliere tra un Serial Number “Manuale”, ossia sceglierlo direttamente senza limitazioni, “Casuale”, ossia viene creato un Serial Number casuale, “Prime due cifre per l’anno”, ossia le prime due cifre identificano l’anno di creazione, mentre le altre quattro identificano il punto di partenza da cui cercare un Serial Number libero.
 - **Guest:** Può creare solo un Serial Number di tipologia “Prime due cifre per l’anno”.

Dopo aver scelto Tipologia e Serial Number è necessario cliccare su “Genera Credenziali” per poter continuare con la creazione della licenza. Cliccando su questo pulsante è invocato un metodo del Web Service **License Manager Service** che produrrà un Serial Number compatibile con la scelta effettuata e un Product Key, che identifica univocamente una licenza, indipendentemente dalla tipologia. Qualora il Serial Number scelto in caso di selezione “Manuale “ o “Casuale” fosse già in uso, sarà comunicato che non è possibile utilizzare tali valori ed è necessario sceglierne degli altri. In caso di scelta “Prime due cifre per l’anno” il Serial Number prodotto sarà il primo libero disponibile a partire dal numero a quattro cifre scelto. Dopo la creazione delle credenziali il pulsante “Salva” si attiverà e sarà possibile salvare la licenza.

5.6 Esporta ed Invia

5.7 Statistiche

5.8 Log Accessi

5.9 Amministra Utenti

Capitolo 6

Moduli Software Gestionale Vision

- 6.1 Premesse
- 6.2 Registrazione della licenza
- 6.3 Avvio del software in modalità Online
- 6.4 Avvio del software in modalità Offline
- 6.5 Controllo della licenza durante l'esecuzione
- 6.6 Disattivazione della licenza
- 6.7 Modifica dell'indirizzo email della licenza

Capitolo 7

Analisi retrospettiva

Introduzione

7.1 Obiettivi Raggiunti

7.2 Benefici dello stage per l'azienda

7.3 Conclusioni

Appendice A

Appendice A

Citazione

Autore della citazione

Glossario

API in informatica con il termine *Application Programming Interface API* (ing. interfaccia di programmazione di un'applicazione) si indica ogni insieme di procedure disponibili al programmatore, di solito raggruppate a formare un set di strumenti specifici per l'espletamento di un determinato compito all'interno di un certo programma. La finalità è ottenere un'astrazione, di solito tra l'hardware e il programmatore o tra software a basso e quello ad alto livello semplificando così il lavoro di programmazione. [19](#)

UML in ingegneria del software *UML, Unified Modeling Language* (ing. linguaggio di modellazione unificato) è un linguaggio di modellazione e specifica basato sul paradigma object-oriented. L'*UML* svolge un'importantissima funzione di “lingua franca” nella comunità della progettazione e programmazione a oggetti. Gran parte della letteratura di settore usa tale linguaggio per descrivere soluzioni analitiche e progettuali in modo sintetico e comprensibile a un vasto pubblico. [19](#)

Acronimi

API [Application Program Interface](#). 1

UML [Unified Modeling Language](#). 7

Bibliografia