

Università degli Studi di Padova

DIPARTIMENTO DI MATEMATICA "TULLIO LEVI-CIVITA"

CORSO DI LAUREA IN INFORMATICA



**Progettazione e sviluppo di un servizio di
Identity Access Managment basato su
blockchain**

Tesi di laurea triennale

Relatore

Prof. Gilberto Filè

Laureando

Simone Ballarin

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit.

— Oscar Wilde

Dedicato a ...

Sommario

Il presente documento riassume il lavoro svolto durante il periodo di stage, della durata di 320 ore, presso l'azienda iVoxIT S.r.l. di Padova.

Lo scopo principale del prodotto sviluppato è quello di integrare all'interno dell'applicativo Monokee, un sistema di creazione e verifica dell'identità basato su tecnologia blockchain compatibile con lo standard SAML. Nel corso del documento verranno anche esposte le basi teoriche del prodotto, come la gestione delle identità e il Single Sign-On (SSO).

In una prima fase mi sono concentrato sullo studio di vari documenti forniti dall'azienda inerenti al progetto e a come questo si doveva integrare con l'attuale sistema, una volta capiti gli aspetti fondamentali mi sono dedicato alla ricerca e all'apprendimento di vari strumenti tecnologici confacenti ad un corretto sviluppo. Dopo aver identificato le principali funzionalità richieste e compreso il funzionamento di come erano definiti i flussi di lavoro ho iniziato la progettazione del servizio e quindi alla definizione di un'architettura che fosse estendibile, manutenibile e integrabile con quella esistente. Questo lavoro ha richiesto molti sforzi, ma il risultato, seppure all'altezza della aspettative dell'azienda, ha fatto emergere come un'approccio basato su blockchain risulti essere non adatto nella maggior parte dei contesti.

“Life is really simple, but we insist on making it complicated”

— Confucius

Ringraziamenti

Innanzitutto, vorrei esprimere la mia gratitudine al Prof. NomeDelProfessore, 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 le mille avventure vissute.

Padova, Agosto 2018

Simone Ballarin

Indice

1	Introduzione	1
1.1	L'azienda	1
1.2	L'idea	2
1.3	Organizzazione del testo	2
2	Processi e metodologie	5
2.1	Processo sviluppo prodotto	5
2.1.1	Metodologie di sviluppo Agile	5
2.1.2	Scrum	6
3	Descrizione dello stage	7
3.1	Introduzione al progetto	7
3.1.1	Descrizione del prodotto	7
3.2	Studio Tecnologico Identity Trust Fabric	7
3.2.1	Sintesi dello studio tecnologico	7
3.2.2	ITF – Identity Trust Fabric	8
3.2.3	Permissionless e Permissioned blockchain	9
3.2.4	Conclusioni	13
3.3	Studio di fattibilità Identity Wallet	14
3.3.1	Sintesi dello studio di fattibilità	14
3.3.2	Descrizione componente Identity Wallet	14
3.3.3	Studio del dominio	15
3.3.4	Motivazioni	18
3.3.5	Conclusione Studio di fattibilità IW	19
3.4	Studio di fattibilità Service Provider	19
3.4.1	Sintesi dello studio di fattibilità	19
3.4.2	Descrizione Service Provider	20
3.4.3	Studio del dominio	21
3.4.4	Dominio tecnologico	21
3.4.5	Conclusioni scelta sviluppo	24
3.4.6	Motivazioni	24
3.4.7	Conclusioni	25
3.5	Requisiti e obiettivi	25
3.6	Pianificazione	25
4	Analisi dei requisiti	27
4.1	Specifiche in Linguaggio Naturale	27
4.2	Specifiche in Linguaggio Strutturato	27

4.3	Specifiche in Linguaggio UML Use Case	28
4.4	Analisi dei requisiti IW	28
4.4.1	Casi d'uso	28
4.4.2	Tracciamento dei requisiti	46
4.5	Analisi dei requisiti SP	51
4.5.1	Casi d'uso	51
4.5.2	Diagramma delle attività	54
4.5.3	Tracciamento dei requisiti	55
4.6	Riepilogo requisiti	59
4.6.1	Riepilogo requisiti IW	59
4.6.2	Riepilogo requisiti SP	59
5	Progettazione e codifica	61
5.1	Componente Identity Wallet	61
5.1.1	Tecnologie e strumenti	61
5.1.2	Overview	62
5.1.3	Ciclo di vita del software	62
5.1.4	Progettazione	62
5.1.5	Design Pattern utilizzati	67
5.1.6	Codifica	68
5.2	Componente Service Provider	69
5.2.1	Tecnologie e strumenti	69
5.2.2	Overview	72
5.2.3	Ciclo di vita del software	72
5.2.4	Progettazione	72
6	Verifica e validazione	75
7	Conclusioni	77
7.1	Consuntivo finale	77
7.2	Raggiungimento degli obiettivi	77
7.3	Conoscenze acquisite	77
7.4	Valutazione personale	77
A	Appendice A	79
	Bibliografia	83

Elenco delle figure

1.1	Logo aziendale iVoIT	1
1.2	Diagramma Moduli	2
2.1	Diagramma flusso Scrum	6
3.1	Diagramma Moduli	8
3.2	Diffusione sistemi mobili	16
3.3	Diagramma flussi tra i vari componenti	21
4.1	Gerarchia utenti user case	28
4.2	Use Case - UC1: Azioni utente generico	29
4.3	Use Case - UC1.1 – Visualizza info applicazione	30
4.4	Use Case - UC2: Azioni utente non registrato	32
4.5	Use Case - UC2.1: Registrazione	33
4.6	Use Case - UC2.1: Accesso MonoKee	35
4.7	Use Case - UC3: Azioni utente autenticato	38
4.8	Use Case - UC3.4: Inserimento informazione personale	40
4.9	Use Case - UC3.5: Visualizza lista certificazioni	42
4.10	Use Case - UC3.5.1: Visualizza singola certificazione	43
4.11	Gerarchia utenti user case	51
4.12	Use Case - UC1: Azioni servizio convenzionato	52
4.13	Use Case - UC2: Azioni utente IW	53
4.14	Diagramma attività procedura di accesso	60
5.1	Architettura PCL	62
5.2	Architettura PCWL	63
5.3	Architettura IW	64
5.4	Schema Mediator Topology	70
5.5	Schema Broker Topology	71
5.6	Flusso eventi SP	73
5.7	Flusso eventi SP	74

Elenco delle tabelle

3.1	Tabella comparivi framework sviluppo applicazioni mobili	17
3.2	Tabella comparivi linguaggio per sviluppo SP	22
3.3	Tabella comparivi client Ethereum	23
3.4	Tabella comparivi client Ethereum	24
4.1	Tabella del tracciamento dei requisiti funzionali	47
4.2	Tabella del tracciamento dei requisiti di vincolo	48
4.3	Tabella del tracciamento dei requisiti qualitativi	48
4.4	Tabella del tracciamento dei requisiti con le fonti	48
4.5	Tabella del tracciamento delle fonti con i requisiti	49
4.6	Tabella del tracciamento dei requisiti funzionali	56
4.7	Tabella del tracciamento dei requisiti di vincolo	56
4.8	Tabella del tracciamento dei requisiti qualitativi	57
4.9	Tabella del tracciamento dei requisiti con le fonti	57
4.10	Tabella del tracciamento dei fonte con requisiti	58
4.11	Riepilogo requisiti IW	59
4.12	Riepilogo requisiti SP	59

Capitolo 1

Introduzione

Introduzione al contesto applicativo.

Esempio di utilizzo di un termine nel glossario
[Application Program Interface \(API\)](#).

Esempio di citazione in linea
site:agile-manifesto

Esempio di citazione nel pie' di pagina
citazione¹

1.1 L'azienda

L'attività di stage è stata svolto presso l'azienda iVoIT S.r.l. (logo in figura 1.1) con sede a Pavoda presso il centro direzionale La Cittadella. iVoxIT S.r.l. con Athesys



Figura 1.1: Logo aziendale iVoIT

S.r.l. e Monokee S.r.l. fa parte di un gruppo di aziende fondato nel 2010 dall'unione di professionisti dell' [Information Technology](#)^[8] (IT) con l'obiettivo di fornire consulenza ad alto livello tecnologico e progettuale. Tra le altre cose, Athesys S.r.l fornisce supporto

¹womak:lean-thinking.

nell'istanziamento del processo di [Identity Access Management](#)^[gl] (IAM) , con particolare attenzione alla sicurezza nella conservazione e nell'esposizione dei dati sensibili gestiti. L'azienda opera in tutto il territorio nazionale, prevalentemente nel Nord Italia, e vanta esperienze a livello europeo in paesi quali Olanda, Regno Unito e Svizzera. Grazie all'adozione delle [best practise](#)^[gl] definite dalle linee guida [Information Technology Infrastructure Library](#)^[gl] (ITIL) e alla certificazione ISO 9001 il gruppo è in grado di assicurare un'alta qualità professionale.

1.2 L'idea

Nell'ottica di estendere le funzionalità del prodotto Monokee di [Identity Access Management](#) basato su Cloud, lo stage ha visto lo sviluppo di due moduli applicativi in ambito Blockchain. Il primo modulo è una applicazione mobile (Wallet) contenente l'identità digitale dell'utente finale mentre il secondo modulo è un layer applicativo (Service Provider) per gestire gli accessi alle applicazioni di terze parti. In figura 3.1 un'immagine dei moduli da implementare e il loro posizionamento in un tipico scenario di accesso ai servizi. La tipologia di Blockchain da integrare è stata individuata in una

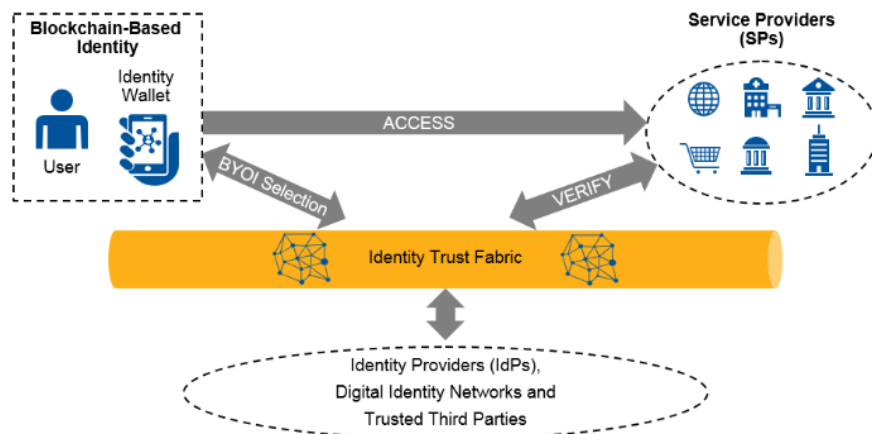


Figura 1.2: Diagramma Moduli

prima prima fase di analisi.

1.3 Organizzazione del testo

[Il secondo capitolo](#) descrive ...

[Il terzo capitolo](#) approfondisce ...

[Il quarto capitolo](#) approfondisce ...

[Il quinto capitolo](#) approfondisce ...

[Il sesto capitolo](#) approfondisce ...

[Nel settimo capitolo](#) descrive ...

Riguardo la stesura del testo, relativamente al 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*.

Capitolo 2

Processi e metodologie

Brevissima introduzione al capitolo

2.1 Processo sviluppo prodotto

Durante ogni attività è stata seguita una metodologia di sviluppo [agile](#). L'azienda iVoxIT S.r.l. per la precisione attua in ogni suo progetto il metodo [Scrum](#). Le attività sono state descritte in task secondo la modalità [Scrum](#); ogni task veniva esposto e discusso in riunioni giornaliere con il tutor aziendale Dott. Sara Meneghetti. Inoltre erano previste riunioni settimanali con il responsabile del progetto Ing. Roberto Griggio.

2.1.1 Metodologie di sviluppo Agile

le metodologie di sviluppo agile si basano su quattro principi cardine:

- * il software funzionante prima dei documenti;
- * il rapporto con il cliente;
- * i rapporti interno al team;
- * rispondere al cambiamento;

Dal momento che i processi di pianificazione necessari ad uno sviluppo a cascata sono molto costosi e che se questi non vengono rispettati tutta la pianificazione deve essere completamente rivista, queste metodologie si basano su modelli incrementali. Gli approcci agile tendono a progettare il minimo indispensabile in modo tale da essere sempre più reattivi e proattivi possibili agli inevitabili. Inoltre, scrivere del software incrementale permette una progettazione iniziale molto snella, la quale con l'accrescere della conoscenza sul dominio può diventare sempre affinata. Questo in conclusione rende meno costoso il refactoring del codice e anche l'inserimento di nuove funzionalità. Questi metodi sono adatti per piccoli team, molto coesi e uniti, non dislocati in regioni diverse in quanto la comunicazione di persona è fondamentale. Il team in cui ero inserito difatti si componeva di tre membri. Un altro punto critico è che essendo l'approccio alla comprensione dei requisiti e alla progettazione poco concentrato all'inizio e molto diluito in tutto il progetto questo rende necessario un costante interesse da parte degli

[stakeholders](#), cosa che in un nuovo progetto è ipotizzabile, mentre in un progetto in fase manutentiva no.

2.1.2 Scrum

Scrum è un metodo iterativo che divide il progetto in blocchi rapidi di lavoro chiamati Sprint, della durata massima di quattro settimane. Alla fine di ogni Sprint si ottiene un incremento del prodotto. Durante ogni fase dello stage si è seguito questo modello. Scrum prevede una prima fase di analisi e progettazione di massima, poi il lavoro viene suddiviso in unità creabili e implementabili in un unico sprint e messi in un backlog, Prima di ogni sprint si sceglie una selezione di lavori in base alle priorità e si inseriscono nel backlog dello sprint. Gli sprint durano da 1 a 4 settimane e se il lavoro non viene portato a termine non viene prolungato lo sprint, ma rimesso nel backlog principale. Emerge come sia importante dare il giusto quantitativo di lavoro. È compito dello Scrum Master assicurarsi del rispetto dei tempi: quotidianamente effettua una breve riunione, della durata di circa quindici minuti, per valutare i progressi fatti (Daily Scrum). I rapporti tra i membri del progetto sono stati importanti e per questo Scrum prevede riunioni giornaliere per rimanere aggiornati sullo stato dei lavori di ogni componente. In Figura 2.1 è mostrato un tipico ciclo Scrum.

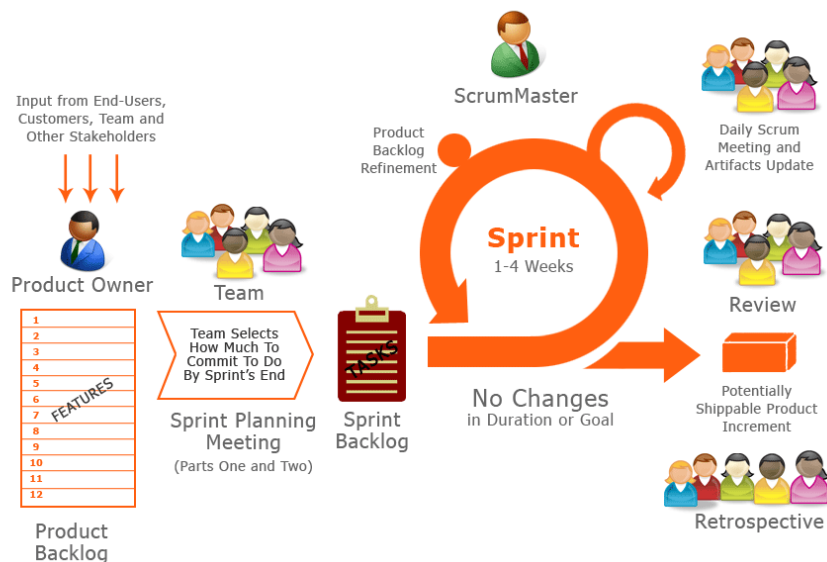


Figura 2.1: Diagramma flusso Scrum

Capitolo 3

Descrizione dello stage

Breve introduzione al capitolo

3.1 Introduzione al progetto

3.1.1 Descrizione del prodotto

Il progetto ha come scopo la creazione di un'estensione del servizio MonoKee basato su [blockchain](#). L'estensione offre un sistema di Identity Access Management (IAM) composto da quattro principali fattori:

- * **Identity Wallet (IW)**;
- * **Service Provider (SP)**;
- * **Identity Trust Fabric (ITF)**;
- * **Trusted Third Party (TTP)**;

In sintesi l'estensione dovrà operare al fine di fornire la possibilità ad un utente di registrare e gestire la propria identità autonomamente tramite l'IW, mandare i propri dati (PII) all'ITF, il quale custodirà la sua identità e farà da garante per le asserzioni proveniente dai TTP. Inoltre il SP dovrà essere in grado con le informazioni provenienti da IW e ITF di verificare o meno l'accesso ai propri servizi. L'immagine in figura [3.1](#) dovrebbe chiarificare i vari componenti in gioco.

3.2 Studio Tecnologico Identity Trust Fabric

3.2.1 Sintesi dello studio tecnologico

Il capitolo procede descrivendo le caratteristiche del prodotto MonoKee e di come la tecnologia [blockchain](#) si possa collocare in un tale contesto. Vengono poi trattati i principali strumenti e librerie disponibili per sviluppare in Ethereum. L'analisi conclude facendo emergere come un utilizzo di Ethereum sia possibile, ma comunque non consigliato a causa di questioni prettamente legate alla scalabilità del sistema. Per ragioni di facilità di sviluppo e di time to market si è ritenuto comunque di adottare la scelta di Ethereum come base del componente ITF.



Figura 3.1: Diagramma Moduli

3.2.2 ITF – Identity Trust Fabric

Sulla base di un primo studio di fattibilità l'unico componente coinvolto nell'uso [blockchain](#) è l'Identity Trust Fabric. La sua principale funzione è quella di poter permettere ai vari Service Provider aderenti al servizio di poter verificare le informazioni rilasciate dai vari utenti tramite l'utilizzo del loro personale Identity Wallet (IW). Il componente mantiene al suo interno l'hash della chiave pubblica degli utenti (che rappresenta la loro identità) e le asserzioni fornite dai vari IW che possono essere potenzialmente certificate da una TTP (tramite una firma con la loro chiave privata). Le asserzioni devono poter essere modificate o eliminate in ogni momento, ovviamente ogni alterazione deve essere ogni volta certificata nuovamente. Anche da parte del TTP ci dev'essere la possibilità di revocare la certificazione di un'asserzione. Secondo lo studio Gartner in nota¹ una buona implementazione di una ITF deve possedere le seguenti caratteristiche:

- * **Fiducia:** il contenuto presente nella ITF deve essere solo quello autorizzato, non ci devono poter essere manomissioni malevoli da parte degli utilizzatori della rete. Ogni componente deve potere aver fiducia nella veridicità dei dati.
- * **Garanzia:** le regole logiche della ITF non devono poter essere manomesse. Deve essere possibile applicare le varie policy aziendali in ambito di gestione dei rischi.
- * **Tracciabilità:** ogni informazione e cambio di stato relativo alle identità e alle asserzioni deve poter essere tracciato e verificabile sia in termini cronologici sia in termini di provenienza.
- * **Sicurezza:** intesa come CIA. L'ITF deve rispettare i vincoli di confidenzialità, inalterabilità e disponibilità delle informazioni dentro lei contenute.
- * **Scalabilità:** l'ITF deve fornire un elevato grado di scalabilità soprattutto in un'ottica in cui il prodotto potrebbe essere reso disponibile ad un uso Consumer.
- * **Efficienza:** il funzionamento dell'ITF deve richiedere la minima quantità di risorse possibili.

¹farah:The-Dawn-of-Decentralized-Identity.

3.2.3 Permissionless e Permissioned [blockchain](#)

Al fine di poter valutare la fattibilità dell'utilizzo di Ethereum quale [blockchain](#) sottostante all'ITF è necessario avere in mente le due principali categorie di [blockchain](#): **permissionless** e **permissioned**.

Permissioned [blockchain](#)

Una permissioned [blockchain](#) pone dei vincoli sulla partecipazione alla rete. Soli i nodi autorizzati possono partecipare all'algoritmo di consenso dei blocchi. Le autorizzazioni possono essere date singolarmente, quindi i vari nodi possono avere o meno le seguenti possibilità:

- * lettura dei blocchi;
- * scrittura dei blocchi;
- * esecuzione di codice (se prevista dalla [blockchain](#));
- * verifica dei nodi.

Permissionless [blockchain](#)

Una permissionless [blockchain](#) è una rete in cui qualsiasi nodo può partecipare al processo di verifica dei blocchi. Ogni nodo ha tutte le precedenti quattro proprietà.

Ethereum Ethereum è una piattaforma decentralizzata pubblica ed open-source basata sulla creazione di [SmartContract](#). Permette la creazione di applicazioni che operano su [blockchain](#) in modo che non ci sia alcuna possibilità di downtime, censura, frodi o interferenze da terze parti. Rappresenta una dei principali esempi di rete permissionless. La piattaforma è stata rilasciata nel corso del 2014 ed è mantenuta dalla Ethereum Foundation. Questo fa di Ethereum una delle più longeve [blockchain](#) disponibili. Ciò comporta la presenza di una documentazione abbastanza nutrita rispetto ai competitor e di un buon numero di strumenti già disponibili. L'elevata popolarità della tecnologia e alcune sue caratteristiche non presenti nei competitor, ha fatto sì che una notevole quantità di sviluppatori abbiano deciso di utilizzarla. Il sito ² mantiene una vetrina di oltre milleseicento esempi. Sono presenti tutte le più significative applicazioni ora in produzione. Si fa notare che molte delle quali sono state le fonti dei più diffusi pattern Ethereum.

Programmare SmartContract Solidity è il principale linguaggio di programmazione usato per scrivere [SmartContract](#). Nonostante sia presente un'implementazione basata su Go, questa è ancora acerba e non largamente utilizzata. Per questo motivo questa implementazione non verrà trattata in questo documento. Solidity è un linguaggio di programmazione ad oggetti ad alto livello. Il suo sviluppo è stato fortemente influenzato da linguaggi quali C++, Python e Javascript. Gli SmartContract così scritti vengono poi trasformati in bytecode e quest'ultimo viene eseguito dall'Ethereum Virtual Machina (EVM). Il linguaggio seppur non completamente maturo offre la maggior parte delle caratteristiche tipiche di un linguaggio ad oggetti. Infatti Solidity è fortemente tipato, supporta l'ereditarietà, librerie esterne e tipi definiti dall'utente. A sottolineare la bontà del linguaggio si evidenzia come in Solidity sia presente il

²site:state-dapps

concetto di interfaccia, caratteristica non presente in linguaggi ben più longevi. Queste caratteristiche rappresentano un notevole vantaggio per Ethereum rispetto ai diretti competitor, i quali spesso utilizzano linguaggi acerbi e/o a basso livello. Si ritiene che un linguaggio con le precedentemente descritte caratteristiche sia fondamentale per la buona riuscita del progetto, soprattutto in un'ottica di manutenibilità e estendibilità.

Breve nota sull'applicabilità dei pattern Nonostante il linguaggio permetta l'applicabilità dei più diffusi pattern si vuole far notare come nel contesto di una blockchain Permissionless questi risultino spesso controproducenti. Durante la progettazione e l'applicazione dei pattern vanno sempre ricordati i seguenti punti:

- * l'esecuzione di un metodo che modifica la blockchain si paga in base al lavoro che viene effettivamente svolto;
- * complessità lineari portano a costi difficilmente accettabili;
- * plugin come Metamask calcolano il massimo costo possibile di una transazione, in caso il credito non sia sufficiente la transazione fallisce. Quindi un ciclo for su una lista di un elemento viene stimato presupponendo che la lista sia completamente piena;
- * la velocità di esecuzione varia in base alla somma pagata per questa, anche con somme estremamente alte o su reti locali i tempi potrebbero essere considerati non giustificabili per la maggior parte degli utenti;
- * ogni oggetto e campo dato si paga in base al loro spazio occupato;
- * il costo della moneta e quindi delle transazioni è fortemente variabile. Approcci un giorno economici possono diventare economicamente insostenibili a distanza di giorni.

A seguito dei precedenti punti dovrebbe risultare più evidente come pattern che prevedono alta complessità temporale e spaziale siano inaccettabili su una rete Ethereum. Ad esempio i pattern Command e Decorator risultano difficilmente giustificabili. Sono invece presenti pattern pensati appositamente per Ethereum, questi sono presenti nella documentazione ufficiale Solidity³. Particolarmente utili al contesto del progetto in esame ritengo possano utili i seguenti pattern:

- * Owner Pattern;
- * Vote Pattern
- * WhiteList Pattern.

Complessità e pratiche non convenzionali I punti precedentemente stilati nel paragrafo sull'applicabilità dei pattern portano anche delle notevoli differenze in termini di pratiche di stile di programmazione. Tra queste riporto:

- * l'uso di liste e array sono fortemente sconsigliato, vanno preferite struttura con accesso costante. Solidity fornisce il tipo mapping;
- * la creazione di oggetti (in termini Solidity contratti) ha un costo notevole. Una buona pratica è quella di utilizzare ADT (Abstract Data Type) differenti come le strutture;

³[site:solidity-documentation](https://solidity-website.github.io/solidity-documentation/).

- * cicli for che portano complessità lineare dovrebbero essere evitati, elaborazioni di questo tipo dovrebbero essere affidate a server esterni o a livello client-side;
- * l'utilizzo dei puntatori (in Solidity address) nasconde completamente il tipo dell'oggetto puntato rendendo vano il controllo dei tipi. Andrebbe evitato il più possibile.

Si fa notare come in particolare l'ultimo punto degeneri completamente il concetto di programmazione ad alto livello.

Strumenti Come già citato la relativa maturità della tecnologia ha portato alla creazione di alcuni utili strumenti.

- * **Truffle**: è una suite di development e testing. Permette di compilare, buildare ed effettuare la migrazione degli SmartContract. Inoltre ha funzioni di debugging e di scripting. La suite offre la possibilità di effettuare test degli SmartContract sia in Javascript (con l'utilizzo di Chai), sia in Solidity. Si riporta di seguito il sito del progetto: **site:truffle**
- * **Ganache**: è uno strumento rapido che permette di creare e mantenere in locale una rete blockchain Ethereum personale. Può essere usata per eseguire test, eseguire comandi e per operazioni di controllo dello stato mentre il codice esegue. Si riporta di seguito il sito del progetto: **site:ganache**
- * **Mist**: è un browser sviluppato direttamente dal team Ethereum in grado di operare transazioni direttamente nella blockchain senza la necessità di possedere un intero nodo. È estremamente immaturo e non utilizzabile in produzione. Si riporta di seguito il sito del progetto: **site:mist**
- * **Parity**: è un client Ethereum che permette di operare sulla rete senza necessità di possedere un intero nodo. Questa soluzione a differenza di Mist dovrebbe risultare più facilmente integrabile nel prodotto senza che l'utente ne abbia consapevolezza. Si riporta di seguito il sito del progetto: **site:parity** .
- * **Metamask**: è uno plugin disponibile per i browser Chrome, Firefox, e Opera che permette di interfacciarsi alla rete Ethereum senza la necessità di eseguire in intero nodo della rete. Il plugin include un wallet con cui l'utente può inserire il proprio account tramite la chiave privata. Una volta inserito l'account il plugin farà da tramite tra l'applicazione e la rete. Metamask è utilizzato dalla maggioranza delle applicazioni Ethereum presenti on line, questo però rappresenterebbe un componente esterno compatibile con pochi browser desktop. Si riporta di seguito il sito del progetto: **site:metamask** .
- * **Status**: è un progetto che propone una serie di [Application Program Interface](#) che permettono di sviluppare un'applicazione mobile nativa operante direttamente su blockchain senza la necessità di possedere un intero nodo. Il sito del progetto propone una serie di applicazioni che utilizzano Status tuttavia nessuna di queste applicazioni risulta attualmente rilasciate in nessuno store. Status risulta in early access ed è disponibile per Android e iOS. Il sito del progetto è il seguente: **site:status**
- * **Microsoft Azure**: "Ethereum Blockchain as a Service" è un servizio fornito da Microsoft e ConsenSys che permette di sviluppare a basso costo in un ambiente

di dev/test/produzione. Permette di creare reti private, pubbliche e di consorzio. Queste reti saranno poi accessibili attraverso la rete privata Azure. Questa tecnologia rende facile l'integrazione con Cortana Analytics, Power BI, Azure Active Directory, O365 e CRMOL.

Valutazione applicabilità soluzione Ethereum Al fine di poter valutare correttamente da ogni punto di vista l'applicabilità di una soluzione basata su Ethereum quale base della componente ITF, si procede ad analizzare in maniera analitica le sei caratteristiche presentate nel capitolo 'ITF – Identity Trust Fabric'.

* **Fiducia**

Questa caratteristica è ottenuta da Ethereum da una combinazione di diversi fattori quali:

- utilizzo di incentivi economici, il pagamento per effettuare operazioni;
- utilizzo di prove di interesse (Proof of Interest).

Le prove di interesse possono essere di due tipi:

- Proof of Stake, l'esibizione di un interesse;
- Proof of Work, l'uso di potenza di calcolo per risolvere un problema matematico. Queste metodologie fanno in modo che solo chi realmente interessato possa influenzare l'algoritmo di consenso dei blocchi. Questo rende minore la possibilità di un "51 percent attack"⁴. C'è comunque da ricordare che un attacco di questo tipo è praticamente impossibile.

Per queste ragioni si ritiene una rete Ethereum sia completamente soddisfacente per quanto riguarda l'aspetto fiducia, al pari di una rete di tipo permissioned.

* **Garanzia**

Lo studio⁵ evidenzia come questo rappresenti un punto critico. Infatti riporta che il raggiungimento di questo obiettivo è fortemente condizionata dall'efficacia dell'algoritmo di consenso e dai nodi presenti nella rete. Lo studio prosegue facendo notare che la presenza di nodi malevoli, oltre che mettere a rischio l'algoritmo di consenso, può compromettere anche il corretto funzionamento dell'ITF. Infatti trattandosi di una blockchain pubblica ogni nodo è in grado di visionare il contenuto di ogni singolo contratto, inclusi i dati e i metodi presenti. Per quanto riguarda i dati questo potrebbe non essere un problema in quanto si può immagazzinare una versione codificata del dato. Per quanto riguarda i metodi questo non è possibile, questo potrebbe rendere in grado ad un attaccante di trovare eventuali bachi e criticità dell'ITF. Il servizio Azure potrebbe permettere di creare reti private.

* **Tracciabilità**

Lo studio Gartner⁶ evidenzia come in una rete permissionless la tracciabilità temporale non sia possibile, in quanto in una rete distribuita ogni nodo può avere un concetto di tempo proprio. Questo però non risulta possibile in nessun approccio risolutivo all'ITF basato su blockchain. Infatti le reti permissioned

⁴site:51-attack.

⁵farah:The-Dawn-of-Decentralized-Identity.

⁶farah:The-Dawn-of-Decentralized-Identity.

applicano timestamp a livello di blocco e non di transazione, anche ammettendo che ci sia un concetto di tempo comune tra i nodi, le transizioni rimarrebbero temporalmente non tracciabili. La cosa potrebbe permettere ad un blocco di alterare l'ordine delle transazioni. Questo problema in una rete permissioned può essere risolto creando blocchi immutabili e ogni volta si voglia fare una modifica si dovrà creare un nuovo blocco. In questo modo ci sarà solo una transazione di creazione blocco il cui timestamp coinciderà con il timestamp del blocco. Questo approccio in Ethereum rimane comunque impraticabile. Attualmente non sono note ulteriori tecniche per la tracciabilità temporale in Ethereum. Per questa ragione l'attribuzione di un riferimento temporale dovrà essere effettuato lato client, con i conseguenti limiti di sicurezza.

*** Sicurezza**

La confidenzialità dei dati anche se non presente nativamente in Ethereum è facilmente ottenibile immagazzinando nei contratti solo un hash dei dati. L'integrità dei dati invece è garantita dalla prova di lavoro che utilizza la blockchain come già ribadito nella sezione Fiducia. La disponibilità invece è garantita dalle caratteristiche di distribuzione di ogni blockchain. Un ulteriore punto di considerazione da fare è che chiunque ha la possibilità di vedere il contenuto di ogni SmartContract incluso il codice dei metodi. Questo come già detto può comportare la possibilità da parte di un attaccante di individuare eventuali errori logici. Ogni contratto dovrà comunicare con gli altri attraverso chiamate a metodi pubblici, in quanto non c'è in Ethereum nessun concetto di visibilità dei metodi di tipo protected o package. Questo rende possibile da parte di qualsiasi utente della rete di utilizzare questi metodi in maniera malevole. Questo tipo di problematica è facilmente superabile applicando i dovuti pattern Solidity quali WhiteList Pattern e Owner Pattern. L'applicazione dei pattern però comporterebbe un notevole aumento in termini di complessità e costo soprattutto in presenza di logiche di accesso variegata e dinamiche. Inoltre, in caso di liste di utenti autorizzati l'immagazzinazione di queste liste potrebbe risultare oneroso in termini di costi.

*** Scalabilità**

Ethereum per poter applicare l'algoritmo del consenso fa utilizzo di una prova di lavoro. Questa deve essere fatta in occasione di ogni transazione. La prova consiste nella risoluzione di un problema crittografico la cui difficoltà è dinamica in base a diversi fattori della blockchain quali valore dell'Ether, numero di utenti, numero di transazioni, etc. Inoltre si nota come anche in lettura ci sia una lentezza che difficilmente potrebbe essere ritenuta accettabile da un utente medio. Per avere prova di questo fatto si può prendere in esame una qualsiasi Dapp presente al seguente link⁷. La questione pone anche limitazioni come già citato in termine di costo.

3.2.4 Conclusioni

Da quanto è emerso l'utilizzo della tecnologia Ethereum quale base dell'ITF pone una serie di vantaggi e svantaggi. Di seguito si propone una sintetica trattazione dei punti fondamentali, per maggiori dettagli si consiglia la lettura dell'intero documento. I vantaggi sono:

⁷site:state-dapps.

- * Ethereum offre un linguaggio ad alto livello e ad oggetti a differenza di altri competitor;
- * Ethereum offre una notevole maturità e anche un'ampia platea di strumenti, molti dei quali estremamente maturi e largamente utilizzati.

Gli svantaggi sono:

- * Ethereum è una rete pubblica, non è possibile fare nessuna restrizione di privilegi sui nodi partecipanti alla rete. Questo potrebbe rappresentare un problema di sicurezza;
- * la comunicazione verso dispositivi mobili non è verificabile da quest'ultimi, in quanto dovrebbe avvenire tramite comunicazione REST;
- * sono presenti forti limitazioni in termini di costo e velocità, il sistema risulterebbe lento ed estremamente costoso. Ciò comporta notevoli problemi in termini di Scalabilità del servizio.

Si ritiene che un approccio basato sul Ethereum sull'ITF sia possibile, le eventuali criticità di sicurezza e fiducia verso i dispositivi mobili sono superabili con una buona progettazione. L'unico fattore veramente critico risulta la scalabilità del sistema. Quest'ultimo fatto a mio parere è sufficiente per ritenere Ethereum non adatto all'utilizzo soprattutto in un'ottica commerciale. Quindi se pure possibile, non si consiglia l'utilizzo di Ethereum. Per ragioni di facilità di sviluppo e di time to market si è ritenuto comunque di adottare la scelta di Ethereum come base del componente ITF.

3.3 Studio di fattibilità Identity Wallet

3.3.1 Sintesi dello studio di fattibilità

Lo studio inizia descrivendo come l'IW si cali in questo contesto. Si prosegue analizzando le alternative di sviluppo mobile e Desktop. A seguito di un'analisi dei possibili utenti emerge una netta preferenza per lo sviluppo mobile. Vengono poi trattati i principali strumenti e librerie disponibili per lo sviluppo. Si ritiene di preferire uno sviluppo multi piattaforma, con target Android e iOS. L'analisi conclude facendo emergere una preferenza per il framework Xamarin.

3.3.2 Descrizione componente Identity Wallet

Il progetto ha come scopo la creazione di un Identity Wallet (IW). L'applicativo si colloca nel contesto di un'estensione del servizio Monokee basato su blockchain. L'estensione offre un sistema di [Identity Access Management](#) composto da quattro principali fattori:

- * Identity Wallet (IW)
- * Service Provider (SP)
- * Identity Trust Fabric (ITF)
- * Trusted Third Party (TTP)

In sintesi l'estensione dovrà operare al fine di fornire la possibilità ad un utente di registrare e gestire la propria identità automaticamente tramite l'IW, mandare i propri dati (IPP) all'ITF la quale custodirà la sua identità e farà da garante per le asserzioni proveniente dai TTP. Inoltre il SP dovrà essere in grado con le informazioni provenienti da IW e ITF di garantire o meno l'accesso ai propri servizi. Il software IW, più dettagliatamente, dovrà assolvere ai seguenti compiti: nell'ambito della registrazione di un utente il Wallet deve:

- * generare e immagazzinare in locale una chiave pubblica;
- * generare e immagazzinare in locale una chiave privata;
- * creare l'hash della chiave pubblica e inviare l'hash all'ITF;
- * incrementare le informazioni (PII) relative alle identità che il Wallet gestisce.

Nell'ambito della presentazione dei dati ad un Service Provider deve:

- * invio della chiave pubblica al service provider;
- * invio di un puntatore all'hash della chiave pubblica interna al ITF;
- * invio di altre informazioni utili presenti nel ITF;
- * gestire ulteriori layer di sicurezza, quali impronta digitale, QR code, autenticazione multi fattore)

nell'ambito della richiesta di accesso ad un servizio deve:

- * inviare una richiesta di accesso ad un servizio con i dati relativi all'identità al Service Provider;
- * attendere la risposta del Service Provider.

3.3.3 Studio del dominio

Dominio Applicativo

L'applicativo IW dovrà essere usato in un contesto prevalentemente lavorativo. Non si escludono però ulteriori applicazione future in ambito Consumer. In ogni caso il software dovrà poter essere usato da utenti senza specifiche conoscenze informatiche e con minimo training tecnologico. Dato il contesto applicativo il software dovrà essere il più accessibile e semplice possibile. Per queste ragioni si pensa ad un suo utilizzo prevalentemente in ambito mobile, anche se non si esclude a priori la possibilità di una versione Desktop. L'applicativo mobile deve essere disponibile per la più ampia gamma di utenti possibili.

Dominio Tecnologico

Un eventuale applicativo Desktop ha un'elevata probabilità di non rientrare dentro i tempi dello stage, per questo si ritiene di non tenerlo in considerazione. L'applicativo quindi dovrà essere fruibile tramite un'applicazione mobile multiplatforma sviluppabile entro i limiti temporali della durata dello stage. Per queste ragioni lo studio del dominio tecnologico si incentrerà principalmente su tecnologie multi piattaforma mobili. Verrà comunque tenuto in considerazione anche lo sviluppo nativo.

Studio diffusione sistemi operativi mobili Procedo di seguito ad un'analisi sulla diffusione dei vari sistemi operativi mobili. I dati in figura 3.2 riportati provengono da Kantar⁸ società di analisi inglese e fanno riferimento al trimestre che va da novembre 2016 a gennaio 2017. Da come si può evincere dai dati, Android, iOS, Windows Phone

Smartphone OS Sales Share (%)							
Germany	3 m/e Jan'16	3 m/e Jan'17	% pt. Change	USA	3 m/e Jan'16	3 m/e Jan'17	% pt. Change
Android	74.2	75.5	1.3	Android	58.2	56.4	-1.8
iOS	19.3	21.3	2.0	iOS	39.1	42	2.9
Windows	5.9	2.9	-3.0	Windows	2.6	1.3	-1.3
Other	0.7	0.2	-0.5	Other	0.1	0.3	0.2
GB	3 m/e Jan'16	3 m/e Jan'17	% pt. Change	China	3 m/e Jan'16	3 m/e Jan'17	% pt. Change
Android	52.6	54.4	1.8	Android	73.9	83.2	9.3
iOS	38.6	43.3	4.7	iOS	25.0	16.6	-8.4
Windows	8.6	1.9	-6.7	Windows	0.9	0.1	-0.8
Other	0.2	0.3	0.1	Other	0.3	0.1	-0.2
France	3 m/e Jan'16	3 m/e Jan'17	% pt. Change	Australia	3 m/e Jan'16	3 m/e Jan'17	% pt. Change
Android	71.9	72.9	1.0	Android	52.6	55.7	3.1
iOS	19.3	24.2	4.9	iOS	41.2	42.4	1.2
Windows	7.8	2.8	-5.0	Windows	5.4	1	-4.4
Other	0.9	0.2	-0.7	Other	0.8	0.8	0.0
Italy	3 m/e Jan'16	3 m/e Jan'17	% pt. Change	Japan	3 m/e Jan'16	3 m/e Jan'17	% pt. Change
Android	78.1	79	0.9	Android	48.7	49	0.3
iOS	14.4	15.8	1.4	iOS	50.3	49.5	-0.8
Windows	7.2	4.4	-2.8	Windows	0.5	1.5	1.0
Other	0.3	0.8	0.5	Other	0.5	0	-0.5
Spain	3 m/e Jan'16	3 m/e Jan'17	% pt. Change	EU5	3 m/e Jan'16	3 m/e Jan'17	% pt. Change
Android	87.8	89.4	1.6	Android	72.9	74.3	1.4
iOS	11.4	10.2	-1.2	iOS	20.3	22.7	2.4
Windows	0.8	0.4	-0.4	Windows	6.4	2.7	-3.7
Other	0	0	0.0	Other	0.5	0.3	-0.2

Figura 3.2: Diffusione sistemi mobili

rappresentano, in questa sequenza ed in ogni mercato, i sistemi più diffusi. I restanti sistemi non raggiungono cifre significative. Ponendo maggiore attenzione ai primi tre sistemi si nota come Android nell'area EU5 rappresenti i tre quarti del mercato. In Giappone, Stati Uniti, Australia e Gran Bretagna invece la situazione risulta più bilanciata con una sostanziale parità. Windows Phone in ogni mercato si pone in terza posizione con percentuali che non superano mai l'otto per cento. Individuando nell'area EU5 il principale mercato per MonoKee si ritiene che il prodotto IW debba essere sviluppato per i sistemi Android e iOS, dando la precedenza al primo. Non si ritiene necessario lo sviluppo di un'applicazione Windows Phone in quanto difficilmente attuabile nei tempi dello stage.

Tecnologie per lo sviluppo Segue un approfondimento relativo alle potenziali tecnologie con cui sviluppare l'IW. Data la necessità di sviluppare sia per Android, che per iOS l'analisi si concentrerà principalmente su framework multi piattaforma senza comunque ignorare la possibilità di sviluppi nativi.

Sviluppo multiplatforma Tra le principali alternati multi piattaforma si ritengono particolarmente interessanti le seguenti:

⁸site:kantar-study.

- * React Native;
- * Cordova;
- * Xamarin;

Segue un'analitica descrizione dei vari framework.

React Native: è un framework di sviluppo mobile derivato da React. Il progetto è sviluppato e mantenuto da Facebook. React Native si focalizza nello sviluppo di UI tramite componenti scritti in JavaScript, su un approccio funzionale e flusso di dati unidirezionale. A differenza di React, React Native non manipola il DOM del browser, ma una struttura diversa. I componenti non vengono scritti a partire da elementi HTML o simili (i.e. Bootstrap o Grommet), ma bensì a partire da un set di componenti base presenti nella libreria. La libreria permette di sviluppare applicazioni per iOS e Android.

Cordova: è un framework open-source per lo sviluppo di applicazione mobili che propone un approccio ibrido e non nativo. Permette di usare tecnologie web ampiamente utilizzate, quali HTML5, CSS3, Javascript, per la codifica. Il software così prodotto verrà eseguito in appositi wrapper diversi per ogni piattaforma, quindi in maniera non nativa. Il framework è sviluppato da Apache ed ormai ha raggiunto un elevato grado di maturità. Rappresenta uno dei primi framework per lo sviluppo multi piattaforma.

Xamarin: è un framework per lo sviluppo di applicazioni native e multi piattaforma con C Sharp. Il framework si basa sul progetto open source Mono e offre pieno supporto non solo alle piattaforme Android e iOS ma anche a Windows Phone. La possibilità di sviluppare anche per Windows Phone potrebbe risultare un punto a favore rispetto agli altri framework. Xamarin si compone di tre componenti principali: Xamarin.Android, Xamarin.iOS, Xamarin.Forms. L'ultimo componente si pone come strumento completamente neutro rispetto alla piattaforma. Grazie a queste componenti è possibile gestire in C Sharp tutte le caratteristiche di Android, iOS e Windows Phone.

La tabella 3.1 riassume quanto appena detto. Data l'impossibilità degli approcci

Tabella 3.1: Tabella comparivi framework sviluppo applicazioni mobili

Framework	Approccio	Piattaforme supportate	Linguaggio
React Native	Nativo	iOS, Android	Javascript
Cordova	Ibrido	iOS, Android	HTML5, CSS3, Javascript
Xamarin	Nativo	iOS, Android, WP	C Sharp

ibridi, quali Cordova, di sfruttare a pieno le caratteristiche tipiche delle diverse piattaforme mobili si ritiene di scartare questo tipo di soluzioni. Inoltre si evidenziano difetti come una mancata o incompleta integrazione dell'aspetto grafico con la specifica piattaforma e una maggiore lentezza nell'esecuzione e accesso alle risorse locali. Per queste ragioni si ritiene più opportuno l'utilizzo di un framework che permetta di scrivere applicazioni in maniera nativa. Richiudendo la visione ai soli approcci nativi, Xamarin rispetto a React Native lascia aperte le porte ad una eventuale applicativo Windows Phone. Inoltre utilizza C Sharp un linguaggio che rispetto a Javascript fornisce una tipizzazione forte e caratteristiche più orientate agli oggetti. Per queste ragioni si consiglia l'utilizzo di Xamarin o React Native con la preferenza per il primo.

Sviluppo Nativo Un'applicazione nativa è un'applicazione mobile sviluppata interamente nel linguaggio del dispositivo sul quale vengono eseguite. Quindi stiamo parlando di Java per Android e Swift o Object-C per iOS. Il loro utilizzo presenta diversi vantaggi rispetto allo sviluppo multi piattaforma:

- * interazione con tutte le caratteristiche del dispositivo consentendo l'utilizzo al 100%;
- * maggiore velocità offrendo quindi una User Experience di più alto livello;
- * facilità di integrazione di terze parti tramite utilizzo di SDK ufficiali.

Il primo punto non dovrebbe rappresentare un plus in quanto non si ritiene che l'IW debba usufruire di feature particolari dei dispositivi. È da notare che uno sviluppo nativo richiede il doppio delle risorse necessarie in quanto prevede lo sviluppo di due applicazioni completamente diverse (Android e iOS), con framework e quindi architetture potenzialmente diverse. Riassumendo, dato che:

- * l'applicativo che si dovrà sviluppare non prevede particolari requisiti prestazionali;
- * l'alto costo in termini orari di sviluppare soluzioni differenti ha una forte probabilità di non rientrare nei tempi previsti dall'attività di stage;

si ritiene non conveniente lo sviluppo parallelo di più applicazioni native.

Conclusioni sulla scelta del framework A seguito di quanto detto nelle sezioni "Sviluppo multiplatforma" e "Sviluppo nativo" si ritiene quindi più conveniente lo sviluppo di un'applicazione multi piattaforma. Nello specifico si consiglia l'utilizzo di framework quali React Native e Xamarin con la preferenza di quest'ultimo.

Breve considerazione sullo sviluppo mobile Dall'analisi del dominio applicativo emerge come un'applicazione di tipo mobile sia la scelta più adatta. Questa scelta è basata sulla tipologia di utenti e sul tipico uso ipotizzato per l'applicazione. Tuttavia come precedentemente detto l'obbligatorietà di comunicare con l'ITF tramite API REST snaturerebbe il concetto stesso di blockchain, in quanto l'IW vedrebbe il componente REST come fonte centralizzata e non verificabile delle informazioni. Per queste ragioni si vuole far notare come un'applicazione Desktop risulterebbe notevolmente più appropriata dal punto di vista tecnologico, ma fuori contesto dal punto di vista dell'uso previsto. Al fine di effettuare una scelta finale bisogna tenere sempre in mente questi due fattori e considerare cosa si vuole ottenere. Ritengo che l'utente dell'IW non sia in grado di apprezzare questo concetto di fiducia e che potrebbe apprezzare maggiormente il fatto che l'applicativo sia mobile.

3.3.4 Motivazioni

Aspetti Positivi

A seguito dell'analisi sopra proposta sono stati individuati i seguenti aspetti positivi:

- * lo sviluppo di un'applicazione mobile Android e iOS porterebbe MonoKee alla portata della quasi totalità dei possibili utenti;
- * uno sviluppo con un framework multi piattaforma abbatterebbe i costi di produzione dell'applicazione, pur garantendo risultati accettabili;

- * i framework multi piattaforma portati in esame (Xamarin e React Native) sono ampiamente utilizzati e supportati da grandi aziende IT. Questo garantisce un elevato grado di affidabilità e una ampia documentazione;
- * un eventuale uso di Xamarin potrebbe facilitare una successiva implementazione di un'applicazione Windows Phone.
- * seppur MonoKee utilizza una soluzione basata su blockchain, l'IW non risulta colpito da questa ulteriore complessità.

Fattori di rischio

Durante la fase di analisi iniziale sono stati individuati alcuni possibili rischi a cui si potrà andare incontro. Si è quindi proceduto a elaborare delle possibili soluzioni per far fronte a tali rischi.

1. Comunicazione IW-ITF

Descrizione: La comunicazione tra IW e ITF dovrebbe avvenire attraverso chiamate alla blockchain. Questo comporta l'uso di librerie per dispositivi mobili poco collaudate e piene di incognite..

Soluzione: Provvedere ad una comunicazione basata su protocollo RESTful..

2. Visione centralizzata

Descrizione: Un'applicazione mobile di questo tipo per l'IW potrebbe non essere considerata come strumento di IAM distribuito, ma potrebbe essere vista come centralizzata..

Soluzione: Inserire note interno all'applicazione o all'interno del sito di Monokee per rendere edotti gli utenti del reale funzionamento del servizio..

3. Inesperienza nello sviluppo Xamarin

Descrizione: Il team non ha esperienza nello sviluppo di applicazioni mobili..

Soluzione: Rendere edotto il responsabili del progetto, il quale mettera a disposizione del personale per impartire lezioni sul framework Xamarin..

3.3.5 Conclusione Studio di fattibilità IW

Da questo primo studio di fattibilità emerge come, da un punto di vista dell'utente, lo sviluppo di un'applicazione mobile sia maggiormente adatto. Invece, da un punto di vista tecnologico, risulta come ci siano delle problematiche inerenti alla comunicazione tra i componenti IW e ITF. Riguardo questo si ritiene che lo sviluppo di un applicativo Desktop risulterebbe più adatto, ma molto probabilmente mal visto dalla maggioranza degli utenti finali. Per quanto detto si conclude ribadendo la fattibilità del progetto come applicazione mobile sviluppata con un framework multi piattaforma. Per la scelta del framework si consiglia Xamarin.

3.4 Studio di fattibilità Service Provider

3.4.1 Sintesi dello studio di fattibilità

Lo studio inizia descrivendo come il SP si cali in questo contesto. Si prosegue analizzando il dominio applicativo. Da questo emerge un utilizzo da personale specializzato

in orario lavorativo. Si è effettuata, poi, un'analisi sui due principali tipi di sviluppo: distribuito o centralizzato. Alla fine di una breve analisi emerge una preferenza per l'ultimo. All'interno del documento sono presenti anche una trattazione di una serie di tecnologie (sia a livello di librerie per la comunicazione con la rete, che di librerie front end) che lo sviluppo di un applicativo di questo tipo potrebbe avere bisogno.

3.4.2 Descrizione Service Provider

Il progetto ha come scopo la creazione di un componente chiamato Service Provider (SP). L'applicativo si colloca nel contesto di un'estensione del servizio Monokee basata su blockchain. L'estensione offre un sistema di [Identity Access Management](#) composto da quattro principali fattori:

- * Identity Wallet (IW);
- * Service Provider (SP);
- * Identity Trust Fabric (ITF);
- * Trusted Third Party (TTP).

In sintesi, l'estensione dovrà operare al fine di fornire la possibilità ad un utente di registrare e gestire la propria identità automaticamente tramite l'IW, mandare i propri dati (PII) all'ITF la quale custodirà la sua identità e farà da garante per le asserzioni provenienti dalle TTP. Inoltre, il SP dovrà essere in grado con le informazioni provenienti dall'IW e dall'ITF di garantire o meno l'accesso ai propri servizi. Si fa notare come il componente SP non rappresenta il reale fornitore del servizio, ma solo un elemento dell'architettura che lo rappresenta. Il reale servizio viene erogato da organizzazioni esterne le quali comunicano con il componente SP per garantire o meno l'accesso. Il software SP, più dettagliatamente, dovrà assolvere ai seguenti compiti: nell'ambito della ricezione dei dati da un Identity Wallet (IW) deve:

- * ricevere da parte dell'IW la chiave pubblica (o l'hash di questa);
- * ricevere un riferimento alla locazione dell'hash della chiave pubblica all'interno dell'ITF;
- * ricevere altre informazioni necessarie da parte dell'IW con relativo riferimento all'interno dell'ITF;
- * gestire il trasferimento dei dati tramite codice QR.

Nell'ambito della verifica dei dati provenienti dall'IW deve:

- * usare la chiave pubblica dell'IW e il riferimento per verificare l'identità e le varie altre informazione passate dal wallet;
- * generare e comparare gli hash dei valori ottenuti con quelli presenti nell'ITF;
- * verificare che l'identità e le altre informazioni ottenute siano sufficienti a garantire l'accesso al servizio.

Nell'ambito dell'accesso il SP deve:

- * a seguito della verifica comunica il risultato all'organizzazione che fornisce il servizio, in modo tale da garantire l'accesso all'utente dell'IW.

3.4.3 Studio del dominio

Dominio applicativo

L'applicativo SP dovrà essere usato come strumento abilitatore da parte dei vari fornitori di servizi a partecipare al progetto MonoKee. Da un primo studio si pensa che il target di questi servizi sarà lavorativo, successivamente potrà essere considerato l'introduzione di servizi Consumer. Si tratta sostanzialmente di un'applicazione di tipo Server con scopi essenzialmente di comunicazione. Data la vasta varietà di servizi e di necessità che potrebbe avere il fornitore non risulta definibile un comportamento standard che il SP dovrà tenere, ma si dovrà adattare caso per caso. Possiamo comunque ipotizzare che il suo funzionamento sia necessario solo durante l'orario di ufficio, quindi dalle 7.00 alle 18.00, fuori questi orari sarà possibile fare manutenzione. Nell'ottica dell'introduzione di servizi consumer si dovrebbe comunque tener conto di una disponibilità maggiore. L'applicativo dovrebbe offrire un'interfaccia di manutenzione, accessibile tramite interfaccia grafica da parte del personale del fornitore del servizio. Il software deve essere utilizzato dal personale IT delle varie organizzazioni che utilizzano il servizio, per questa ragione si può dare per scontato che l'utente generico possieda delle competenze informatiche avanzate.

3.4.4 Dominio tecnologico

Il service provider deve operare come intermediario tra l'IW, l'ITF e il reale fornitore del servizio. Le comunicazioni dovrebbero seguire lo schema proposto in figura 3.3. A seguito dello studio di fattibilità relativo all'IW è emerso come la connessione tra IW e SP debba avvenire tramite protocollo REST. Mentre la comunicazione con l'ITF deve avvenire tramite blockchain. Relativamente alla comunicazione verso il fornitore vero e proprio non si possono fare considerazioni in quanto queste possono variare significativamente.

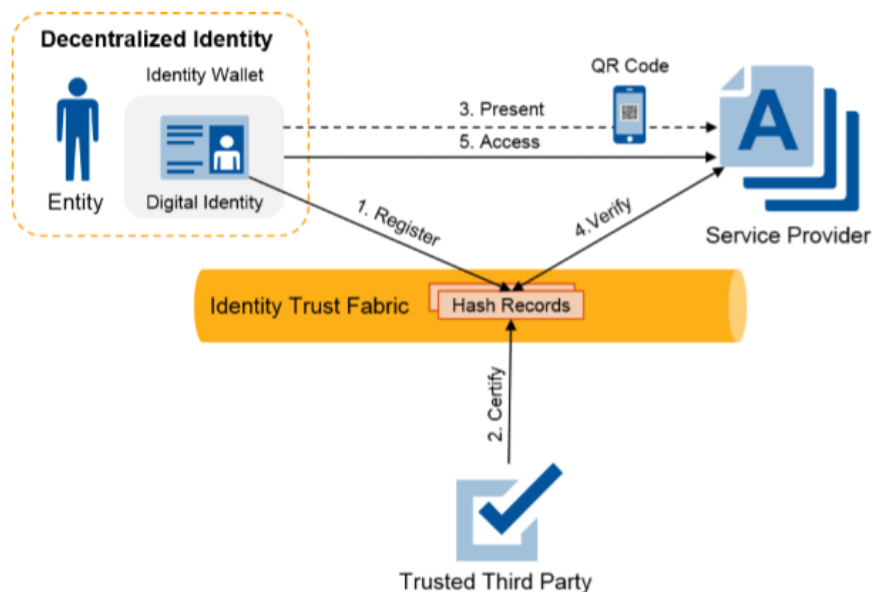


Figura 3.3: Diagramma flussi tra i vari componenti

Si evidenziano essenzialmente due principali opzioni per la costruzione di questo applicativo. Il primo è l'utilizzo, anche per esso come per l'ITF, di un approccio totalmente distribuito basato su blockchain. Il secondo approccio consiste in un'applicazione tradizionale.

Sviluppo distribuito

Questo approccio prevede che la logica applicativa sia totalmente affidata a codice eseguito su blockchain. Questo comporterebbe una disponibilità continuativa sempre garantita e altre caratteristiche di affidabilità e sicurezza. Come punto negativo si evidenzia che una soluzione del genere implicherebbe l'uso di molte tecnologie non completamente mature e di linguaggi in molti casi incompleti. Inoltre questa scelta implicherebbe l'utilizzo della stessa blockchain presente nell'ITF. I vantaggi attribuibili a questo approccio non sono considerati fondamentali al fine di una buona implementazione del SP, di contro gli svantaggi risultano particolarmente pesanti. L'applicazione di un approccio di questo genere anche se possibile risulta sconsigliato. Uno sviluppo di questo tipo, almeno in reti di tipo Permissionless, comporta un cambio di stile di programmazione dovuto all'alto costo delle operazioni. Come descritto nello studio tecnologico Ethereum ciò comporta le seguenti diversità:

- * alcuni pattern non risultano applicabili;
- * complessità lineari sono difficilmente giustificabili;
- * uso di pattern ad hoc.

Sviluppo tradizionale

La seconda opzione risulta essere una più tradizionale applicazione server che comunica tramite librerie alla blockchain. Si consiglia l'uso di linguaggi fortemente tipati quali:

- * C++;
- * C Sharp;
- * Java.

Data l'alta diffusione di Javascript e NodeJS nella comunità Ethereum si consigliano pure questi. In base al linguaggio scelto e alla tecnologia blockchain scelta, si dovranno utilizzare differenti librerie per effettuare la comunicazione tra la rete e l'applicativo. Nel caso di Ethereum si propongono le seguenti librerie:

Tabella 3.2: Tabella comparivi linguaggio per sviluppo SP

Linguaggio	Libreria	Note
C++	cpp-ethereum	-
C Sharp	Nethereum	Questa soluzione si collega particolarmente bene alla scelta di Xamarin per
JS e NodeJS	Web3	-
Java	Web3j	-

Di seguito si procederà alla trattazione di alcuni degli strumenti che si ritengono più utili.

Nethereum : è un tool che permette una facile integrazione con il client in applicazioni .NET. Fornisce una suite di librerie open source che aiutano a prototipare applicazione .NET velocemente. E' disponibile anche nel sotto insieme Xamarin. La documentazione è presente e sembra ben strutturata e di ottima qualità. Inoltre potrebbe rappresentare una buona soluzione in caso di scelta di Microsoft Azure Blockchain. Il sito del progetto è il seguente www.nethereum.com.

Web3 : è una collezione di librerie che permettono di interagire con un nodo remoto o locale usando una connessione HTTP o IPC. Web3 è presente in npm, meteor, pure js. Per il suo funzionamento è necessario avere un client attivo nel proprio computer. Web3 supporta Mist e Metamask. Il sito del progetto è il seguente: web3js.readthedocs.io.

Web3J : si tratta di una libreria analoga a Web3 per Java.

Mist : è un browser sviluppato direttamente dal team Ethereum in grado di operare transazioni direttamente nella blockchain senza la necessità di possedere un intero nodo. È estremamente immaturo e non utilizzabile in produzione. Si riporta di seguito il sito del progetto: github.com/ethereum/mist.

Metamask : è uno plugin disponibile per i browser Chrome, Firefox e Opera che permette di interfacciarsi alla rete Ethereum senza la necessità di eseguire in intero nodo della rete. Il plugin include un wallet con cui l'utente può inserire il proprio account tramite la chiave privata. Una volta inserito l'account il plugin farà da tramite tra l'applicazione e la rete. In caso, invece, si opti per la scelta di Hyperledger la scelta risulterebbe molto più semplice in quanto la blockchain in questione fornisce un'API per la comunicazione REST.

Scelta del client Ethereum

Il client è un componente che implementa il protocollo di comunicazione di Ethereum. Ethereum diversamente da Hyperledger presenta una realtà molto varia e frattagliata. Solo dal punto di vista del client ci sono multiple implementazioni per differenti sistemi operativi ed in differenti linguaggi. Questa diversità viene vista dalla community come un indicatore di salute per l'intero ecosistema. Il protocollo in ogni caso è sempre lo stesso ed è definito nel così detto Yellow Paper in nota 5, in sostanza si basa sull'utilizzo di file Json. Fino al settembre 2016 erano presente le alternative esposte in tabella 3.3. I client appena citati sono accessibili tramite apposite librerie, un buon esempio

Tabella 3.3: Tabella comparivi client Ethereum

Client	Linguaggio	Sviluppatore
Go-ethereum	Go	Ethereum Foundation
Parity	Rust	Ethcore
C++-ethereum	C++	Ethereum Foundation
Pyethapp	Python	Ethereum Foundation
Ethereumjs-lib	Javascript	Ethereum Foundation
Ethereum(J)	Java	<ether.camp>
Ruby-ethereum	Ruby	Jan Xie
EthereumH	Haskell	BlockApps

potrebbe essere web3 per Javascript.

Scelta del client Hyperledger

In caso si dovesse optare per una scelta basata su Hyperledger quale base dell'ITF bisognerà ricadere sull'unica soluzione proposta dal team di sviluppo, cioè quella di utilizzare direttamente una comunicazione REST. Il team offre uno strumento detto Composer con il quale si potrà definire un'interfaccia per operare la comunicazione REST. Al fine di poter gestire efficientemente queste chiamate lato applicazione SP si consigliano le librerie esposte in tabella 3.4. Data l'amplissima diffusione delle API

Tabella 3.4: Tabella comparivi client Ethereum

Linguaggio	Librerie	Sito
.NET	WCF REST Starter Kit	www.asp.net/downloads/starter-kits/wcf-rest
.NET	OpenRasta	www.openrasta.org
.NET	Service Stack	www.servicestack.net
Java	Jersey	www.jersey.java.net
Java	RESREasy	www.jboss.org/resteasy
Java	Restlet	www.restlet.org
C++	linavajo	www.libnavajo.org
C++	C++ RESTful framework	www.github.com/corvusoft/restbed
C++	C++ REST SDK	www.github.com/Microsoft/cpprestsdk

REST e di queste librerie non si procede ad una trattazione analitica.

3.4.5 Conclusioni scelta sviluppo

Considerando quanto precedentemente detto lo sviluppo tradizionale sembrerebbe avrebbe meno incognite e un ampio repertorio di librerie utilizzabili. Si propone, quindi un'architettura del secondo tipo. Inoltre, si vuole fare notare come l'utilizzo delle soluzioni .NET potrebbero rivelarsi molto vantaggioso in quanto facilmente integrabili con il componente IW e Azure Blockchain.

3.4.6 Motivazioni

Aspetti positivi

A seguito dell'analisi sopra proposta sono stati individuati i seguenti aspetti positivi:

- * lo sviluppo di un'applicazione server tradizionale comporta uno sviluppo molto semplice e immediato, grazie anche alla disponibilità di un ampio repertorio di librerie;
- * la comunicazione con la blockchain risulta in ogni caso facilmente implementabile grazie all'utilizzo di apposite librerie.
- * esiste un'ampia scelta di librerie front end per ogni possibile linguaggio di sviluppo.

Fattori di rischio**4. Inesperienza nello sviluppo C Sharp**

Descrizione: Non si ha esperienza nello sviluppo di applicazioni C Sharp..

Soluzione: Rendere edotto il responsabili del progetto, il quale mettera a disposizione del personale per impartire supporto su C Sharp..

5. difficoltà di integrazione con Monokee

Descrizione: Il componete SP è il componente che deve essere integrato in Monokee.

Soluzione: Rendere edotto il responsabili del progetto, il quale mettera a disposizione del personale..

6. Prestazioni chiamate alla rete blockchain

Descrizione: Il componete SP deve interrogare la rete blockchain, questo potrebbe rappresentare un problema di performance.

Soluzione: Rendere edotto il responsabili del progetto, valutare soluzioni alternative..

3.4.7 Conclusioni

Dal presente studio emerge come la creazione di un SP sviluppato come applicativo server e non come applicazione distribuita possa essere un'ottima opzione implementativa. Lo studio non presenta particolari rischi. Si ritiene, quindi, che un approccio di questo tipo sia fattibile nei tempi dello stage.

3.5 Requisiti e obiettivi**3.6 Pianificazione**

Capitolo 4

Analisi dei requisiti

Breve introduzione al capitolo

Questo capitolo ha lo scopo di fornire una definizione dei requisiti individua per la creazione del prodotto Identity Wallet (IW). Le metodologie usate sono tratte dal capitolo quattro di **som:swe** Più in particolare la presente capitolo si prefigge di:

- * individuare le fonti per la deduzione dei requisiti;
- * dedurre i requisiti dalle fonti;
- * descrivere i requisiti individuati;
- * catalogare i requisiti individuati;
- * prioritizzare i requisiti individuati;

4.1 Specifiche in Linguaggio Naturale

Il linguaggio naturale ha un'enorme potenza espressiva ma, essendo inherentemente ambiguo, può portare ad incomprensioni. È quindi necessario limitarne l'utilizzo e standardizzarlo, in modo da ridurre al minimo le possibili ambiguità. È comunque fondamentale evitare di utilizzare espressioni e acronimi che possano essere fraintendibili dagli stakeholders, a tal proposito in fondo al documento è presente una lista degli acronimi utilizzato.

4.2 Specifiche in Linguaggio Strutturato

Il linguaggio strutturato mantiene gran parte dell'espressività del linguaggio naturale, fornendo però uno standard schematico che permette l'uniformità della descrizione dei vari requisiti. Sebbene l'utilizzo di un linguaggio strutturato permetta di organizzare i requisiti in modo più ordinato e comprensibile, talvolta la ridotta espressività rende difficile la definizione di requisiti complessi. A tal proposito è possibile integrare la specifica in linguaggio strutturato con una descrizione in linguaggio naturale.

4.3 Specifiche in Linguaggio UML Use Case

Per la definizione dei diagrammi UML dei casi d'uso, viene utilizzato lo standard UML 2.0¹. Nei diagrammi dei casi d'uso vengono mostrati gli attori coinvolti in un'interazione con il sistema in modo schematico, indicando i nomi delle parti coinvolte. Eventuali informazioni aggiuntive possono essere espresse testualmente.

4.4 Analisi dei requisiti IW

4.4.1 Casi d'uso

Per lo studio dei casi di utilizzo del prodotto sono stati creati dei diagrammi. I diagrammi dei casi d'uso (in inglese *Use Case Diagram*) sono diagrammi di tipo [Unified Modeling Language \(UML\)](#) dedicati alla descrizione delle funzioni o servizi offerti da un sistema, così come sono percepiti e utilizzati dagli attori che interagiscono col sistema stesso.

Descrizione Attori

I tipi di attori principali che andranno ad interagire direttamente con il sistema sono essenzialmente tre:

- * utente;
- * utente non registrato;
- * utente autenticato.

Tra di essi è presente una relazione di generalizzazione che vede l'attore utente come generalizzazione degli attori utente non registrato e utente registrato. Questo tipo di generalizzazione viene rappresentata graficamente in figura 4.1. Sono stati individuati

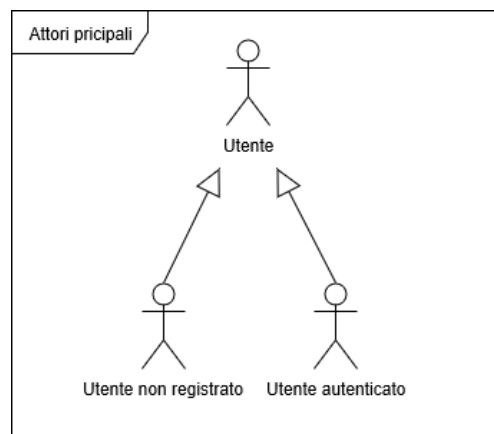


Figura 4.1: Gerarchia utenti user case

i seguenti attori secondari: ITF, MonoKee.

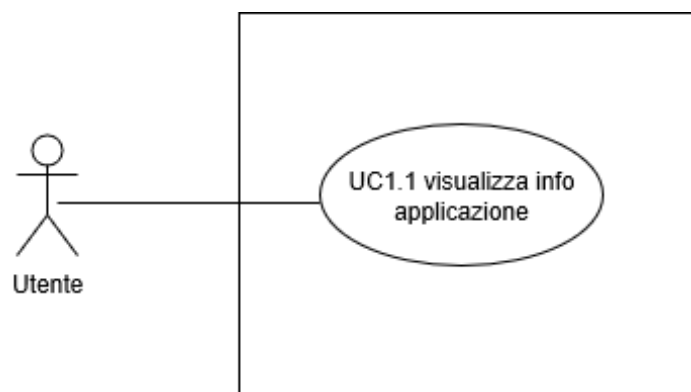
¹site:uml.

Attori principali

- * **Utente:** l'attore utente è un fruitore generico del sistema. Potrebbe avere o non avere effettuato l'accesso all'applicazione. Da lui derivano gli attori utente non registrato e utente autenticato.
- * **Utente non registrato:** l'attore utente non registrato è una particolare specializzazione dell'attore utente. Unica sua caratteristica è quella di non essere riconosciuto come utente di MonoKee.
- * **Utente autenticato:** l'attore utente autenticato è una particolare specializzazione dell'attore utente. Rappresenta un utente che ha effettuato l'accesso al sistema e che è stato riconosciuto all'interno del sistema MonoKee.

Attori secondari

- * **ITF:** è il componente dell'estensione che ha il compito di conservare e convalidare tutte le informazioni provenienti dall'IW.
- * **MonoKee:** è il componente centrale dell'attuale servizio MonoKee. Ha il compito di fornire le informazioni di accesso del servizio MonoKee.

UC1: Azioni utente generico**Figura 4.2:** Use Case - UC1: Azioni utente generico

Descrizione L'utente può visualizzare le informazioni sull'applicazione

Attore primario Utente

Attore secondario Nessuno

Precondizioni L'utente ha avviato l'applicazione

Postcondizioni L'utente ha eseguito le azioni che desiderava compiere in relazione alle sue possibilità

Scenario principale

1. UC1.1 Visualizza info applicazione

Scenari alternativi Nessuno

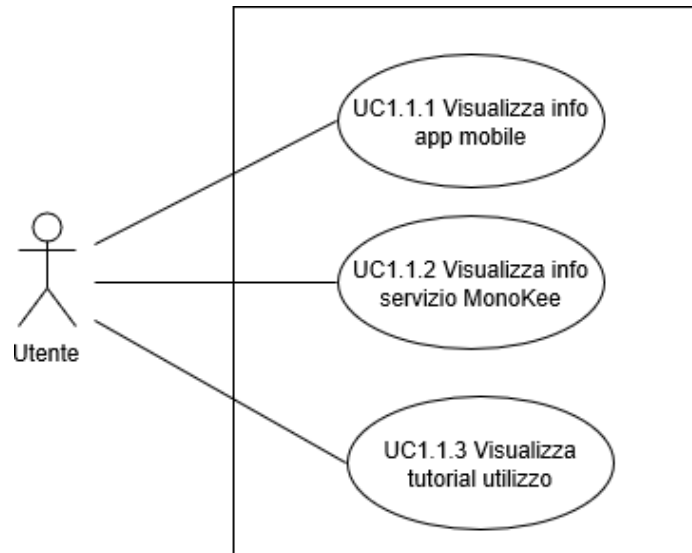
UC1.1 – Visualizza info applicazione

Figura 4.3: Use Case - UC1.1 – Visualizza info applicazione

Descrizione Il sistema deve visualizzare le informazioni relative all'applicazione mobile e al servizio MonoKee

Attore primario Utente

Attore secondario Nessuno

Precondizioni L'utente ha avviato l'applicazione

Postcondizioni L'utente ha visualizzato le informazioni che desiderava riguardo l'applicazione

Scenario principale

1. UC1.1.1 Visualizza info applicazione
2. UC1.1.2 Visualizza info servizio MonoKee
3. UC1.1.3 Visualizza tutorial utilizzo

Scenari alternativi Nessuno

UC1.1.1 – Visualizza info app mobile

Descrizione Il sistema deve visualizzare le informazioni tecniche relative all'applicazione mobile

Attore primario Utente

Attore secondario Nessuno

Precondizioni L'utente ha avviato l'applicazione ed ha richiesto la visualizzazione delle informazioni tecniche relative all'applicazione mobile

Postcondizioni L'utente ha visualizzato le informazioni con le informazioni tecniche relative all'applicazione mobile

Scenario principale L'utente visualizza un messaggio con le informazioni tecniche relative all'applicazione mobile

Scenari alternativi Nessuno

UC1.1.2 – Visualizza info servizio MonoKee

Descrizione Il sistema deve visualizzare le informazioni relative al servizio MonoKee

Attore primario Utente

Attore secondario Nessuno

Precondizioni L'utente ha avviato l'applicazione ed ha richiesto la visualizzazione delle informazioni relative al servizio MonoKee

Postcondizioni L'utente ha visualizzato le informazioni con le informazioni relative al servizio MonoKee

Scenario principale L'utente visualizza un messaggio con le informazioni relative al servizio MonoKee

Scenari alternativi Nessuno

UC1.1.3 – Visualizza tutorial utilizzo

Descrizione Il sistema deve visualizzare un tutorial su come utilizzare l'applicazione IW

Attore primario Utente

Attore secondario Nessuno

Precondizioni L'utente ha avviato l'applicazione ed ha richiesto la visualizzazione di un tutorial su come utilizzare l'applicazione IW

Postcondizioni L'utente ha visualizzato il tutorial su come utilizzare l'applicazione IW

Scenario principale L'utente visualizza un tutorial su come utilizzare l'applicazione IW

Scenari alternativi Nessuno

UC2 – Azioni utente non registrato

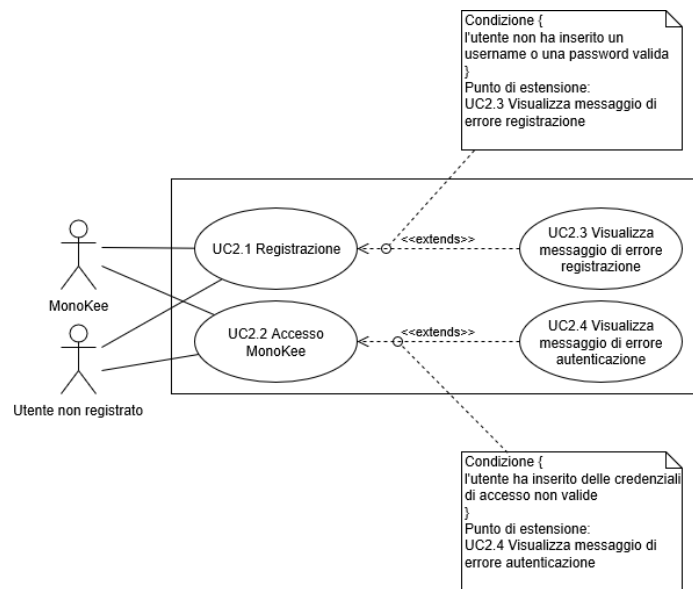


Figura 4.4: Use Case - UC2: Azioni utente non registrato

Descrizione L'utente non registrato può eseguire le operazioni di registrazione e accesso al servizio MonoKee

Attore primario Utente non registrato

Attore secondario MonoKee

Precondizioni L'utente ha avviato l'applicazione ed non è ancora riconosciuto nel sistema

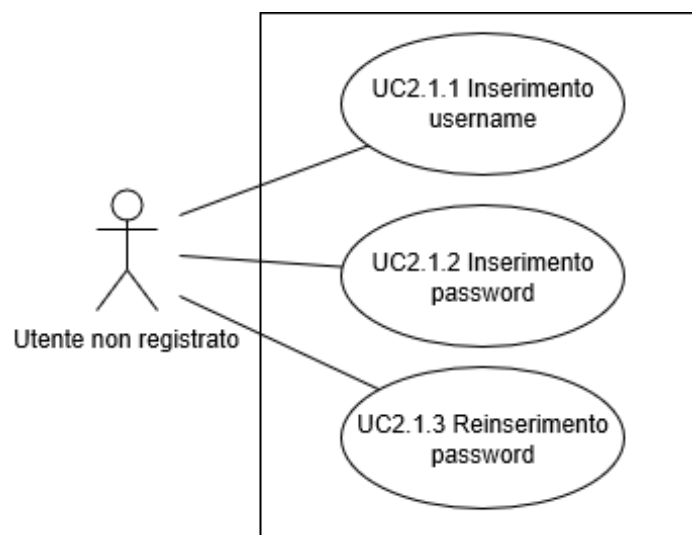
Postcondizioni L'utente ha eseguito le azioni che desiderava compiere in relazione alla condizione di non essere registrato

Scenario principale

1. UC2.1 Registrazione
2. UC2.2 Accesso MonoKee

Scenari alternativi

1. l'utente ha fornito dati di registrazione non validi o il doppio inserimento della password non coincide: UC2.3 Visualizzazione messaggio di errore registrazione.
2. l'utente ha fornito username e password non corrispondenti ha nessun utente registrato al servizio: UC2.4 Visualizzazione messaggio di errore autenticazione.

UC2.1 – Registrazione**Figura 4.5:** Use Case - UC2.1: Registrazione

Descrizione L'utente non registrato può eseguire l'operazione di registrazione

Attore primario Utente non registrato

Attore secondario MonoKee

Precondizioni L'utente ha avviato l'applicazione, non è ancora riconosciuto nel sistema ed ha espresso la volontà di effettuare la registrazione al servizio MonoKee

Postcondizioni L'utente ha eseguito l'operazione di registrazione al sistema

Scenario principale

1. UC2.1.1 Inserimento username
2. UC2.1.2 Inserimento password
3. UC2.1.3 Reinserimento password

Scenari alternativi Nessuno

UC2.1.1 – Inserimento username

Descrizione L'utente non registrato deve inserire un username per l'operazione di registrazione

Attore primario Utente non registrato

Attore secondario Nessuno

Precondizioni L'utente ha avviato l'applicazione, non è ancora riconosciuto nel sistema ed il sistema richiede l'inserimento di un username per l'operazione di registrazione

Postcondizioni L'utente ha inserito l'username per la registrazione

Scenario principale L'utente non registrato inserisce una stringa tramite l'utilizzo di una text box

Scenari alternativi Nessuno

UC2.1.2 – Inserimento password

Descrizione L'utente non registrato deve inserire una password per l'operazione di registrazione

Attore primario Utente non registrato

Attore secondario Nessuno

Precondizioni L'utente ha avviato l'applicazione, non è ancora riconosciuto nel sistema ed il sistema richiede l'inserimento di una password per l'operazione di registrazione

Postcondizioni L'utente ha inserito la password per la registrazione

Scenario principale L'utente non registrato inserisce una stringa tramite l'utilizzo di una text box

Scenari alternativi Nessuno

UC2.1.3 – Reinserimento password

Descrizione L'utente non registrato deve reinserire la password per l'operazione di registrazione

Attore primario Utente non registrato

Attore secondario Nessuno

Precondizioni L'utente ha avviato l'applicazione, non è ancora riconosciuto nel sistema ed il sistema richiede il reinserimento di una password per l'operazione di registrazione

Postcondizioni L'utente ha reinserito la password per la registrazione

Scenario principale L'utente non registrato inserisce una stringa tramite l'utilizzo di una text box

Scenari alternativi Nessuno

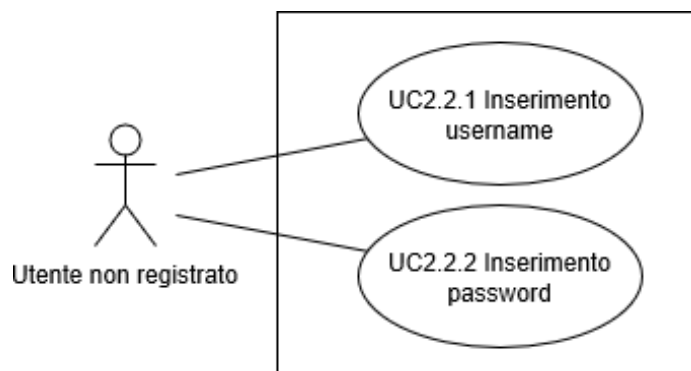
UC2.2 – Accesso MonoKee

Figura 4.6: Use Case - UC2.1: Accesso MonoKee

Descrizione L'utente non registrato può eseguire l'operazione di autenticazione

Attore primario Utente non registrato

Attore secondario MonoKee

Precondizioni L'utente ha avviato l'applicazione, non è ancora riconosciuto nel sistema ed ha espresso la volontà di effettuare l'autenticazione al servizio MonoKee

Postcondizioni L'utente ha eseguito l'operazione di accesso al sistema ed è quindi ora riconosciuto come utente autenticato

Scenario principale

1. UC2.1.1 Inserimento username
2. UC2.1.2 Inserimento password

Scenari alternativi Nessuno

UC2.2.1 – Inserimento username

Descrizione L'utente non registrato deve inserire un username per l'operazione di autenticazione

Attore primario Utente non registrato

Attore secondario Nessuno

Precondizioni L'utente ha avviato l'applicazione, non è ancora riconosciuto nel sistema ed il sistema richiede l'inserimento di un username per l'operazione di autenticazione

Postcondizioni L'utente ha inserito l'username per l'autenticazione

Scenario principale L'utente non registrato inserisce una stringa tramite l'utilizzo di una text box

Scenari alternativi Nessuno

UC2.2.2 – Inserimento password

Descrizione L'utente non registrato deve inserire una password per l'operazione di autenticazione

Attore primario Utente non registrato

Attore secondario Nessuno

Precondizioni L'utente ha avviato l'applicazione, non è ancora riconosciuto nel sistema ed il sistema richiede l'inserimento di una password per l'operazione di autenticazione

Postcondizioni L'utente ha inserito la password per l'autenticazione

Scenario principale L'utente non registrato inserisce una stringa tramite l'utilizzo di una text box

Scenari alternativi Nessuno

UC2.3 – Visualizza messaggio di errore registrazione

Descrizione L'utente non registrato fornisce username già esistente o il doppio inserimento della password non coincide

Attore primario Utente non registrato

Attore secondario Nessuno

Precondizioni L'utente ha avviato l'applicazione, non è ancora riconosciuto nel sistema ed il sistema ha inserito un username già esistente o delle password non coincidenti durante la registrazione richiede l'inserimento di una password per l'operazione di autenticazione

Postcondizioni L'utente ha visualizzato un messaggio di errore relativo all'impossibilità di effettuare la registrazione con i dati forniti

Scenario principale L'utente visualizza un messaggio di errore relativo all'impossibilità di effettuare la registrazione con i dati forniti

Scenari alternativi Nessuno

UC2.4 – Visualizza messaggio di errore autenticazione

Descrizione L'utente non registrato fornisce username e password che non corrispondono a nessun utente registrato al servizio MonoKee

Attore primario Utente non registrato

Attore secondario Nessuno

Precondizioni L'utente ha avviato l'applicazione, non è ancora riconosciuto nel sistema ed il sistema ha inserito un username e una password che non corrispondono a nessun utente registrato al servizio MonoKee

Postcondizioni L'utente ha visualizzato un messaggio di errore relativo all'impossibilità di effettuare l'autenticazione

Scenario principale L'utente visualizza un messaggio di errore relativo all'impossibilità di effettuare l'autenticazione

Scenari alternativi Nessuno

UC3 – Azioni utente autenticato

Descrizione L'utente autenticato può eseguire le operazioni legate alla gestione della sua identità e alla presentazione dei propri dati ad un SP

Attore primario Utente Autenticato

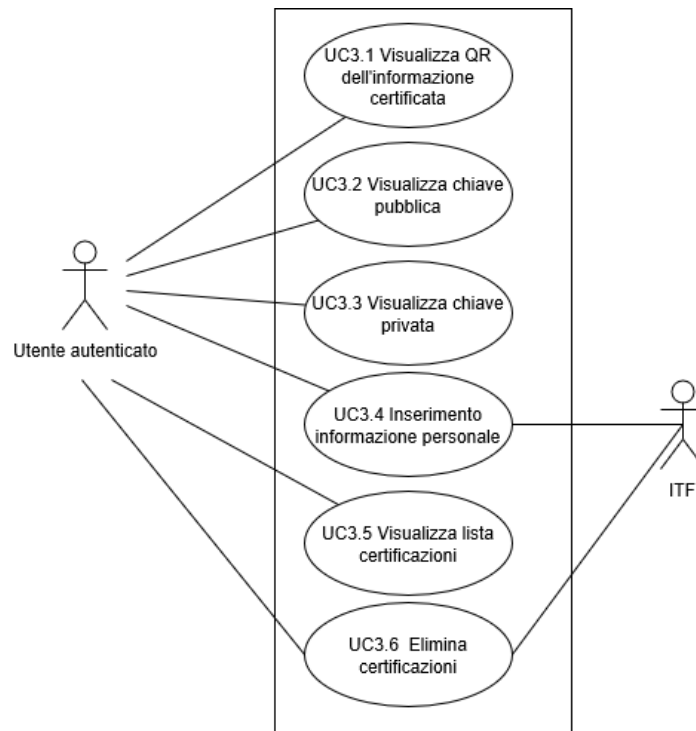


Figura 4.7: Use Case - UC3: Azioni utente autenticato

Attore secondario ITF

Precondizioni L'utente ha avviato l'applicazione ed è riconosciuto nel sistema come utente di MonoKee

Postcondizioni L'utente ha eseguito le azioni che desiderava compiere in relazione alla condizione essere riconosciuto come utente di MonoKee

Scenario principale

1. UC3.1 Visualizza QR dell'informazione certificata
2. UC3.2 Visualizza chiave pubblica
3. UC3.3 Visualizza chiave privata
4. UC3.4 Inserimento informazione personale
5. UC3.5 Visualizza lista certificazioni
6. UC3.6 Elimina certificazione

Scenari alternativi Nessuno

UC3.1 – Visualizza QR dell'informazione certificata

Descrizione L'utente autenticato può visualizzare nel proprio schermo un codice QR che rappresenta un'informazione certificata

Attore primario Utente Autenticato

Attore secondario Nessuno

Precondizioni L'utente ha avviato l'applicazione, è riconosciuto nel sistema come utente di MonoKee e ha richiesto di visualizzare il codice QR di una certificazione precedentemente inserita.

Postcondizioni L'utente ha visualizzato il codice QR che rappresenta la certificazione selezionata

Scenario principale L'utente seleziona e poi visualizza il codice QR che rappresenta la certificazione selezionata

Scenari alternativi Nessuno

UC3.2 – Visualizza chiave pubblica

Descrizione L'utente autenticato può visualizzare la chiave pubblica generata al momento della registrazione

Attore primario Utente Autenticato

Attore secondario Nessuno

Precondizioni L'utente ha avviato l'applicazione, è riconosciuto nel sistema come utente di MonoKee e ha richiesto la visualizzazione della chiave pubblica.

Postcondizioni L'utente ha visualizzato la propria chiave pubblica precedentemente generata

Scenario principale L'utente visualizza la propria chiave pubblica precedentemente generata

Scenari alternativi Nessuno

UC3.2 – Visualizza chiave privata

Descrizione L'utente autenticato può visualizzare la chiave privata generata al momento della registrazione

Attore primario Utente Autenticato

Attore secondario Nessuno

Precondizioni L'utente ha avviato l'applicazione, è riconosciuto nel sistema come utente di MonoKee e ha richiesto la visualizzazione della chiave privata.

Postcondizioni L'utente ha visualizzato la propria chiave privata precedentemente generata

Scenario principale L'utente visualizza la propria chiave privata precedentemente generata

Scenari alternativi Nessuno

UC3.4 – Inserimento informazione personale

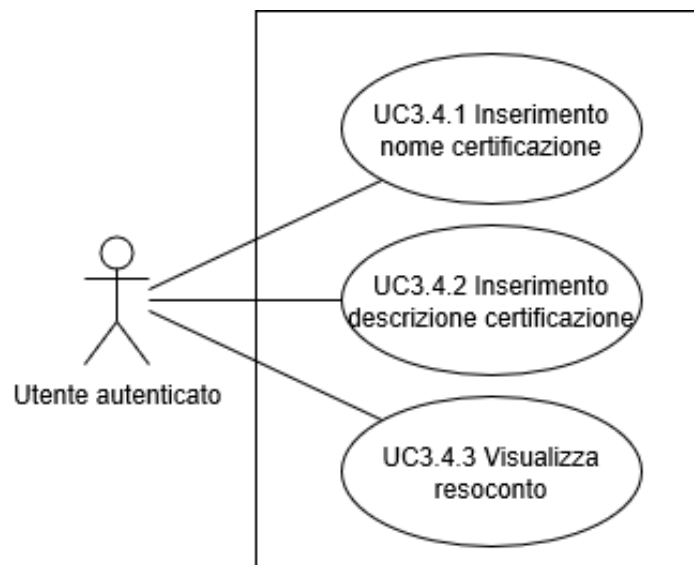


Figura 4.8: Use Case - UC3.4: Inserimento informazione personale

Descrizione L'utente autenticato può inserire una certificazione e sottometterla all'ITF

Attore primario Utente Autenticato

Attore secondario ITF

Precondizioni L'utente ha avviato l'applicazione, è riconosciuto nel sistema come utente di MonoKee, e ha intende inserire una nuova certificazione alla propria identità

Postcondizioni L'utente ha inserito la certificazione e questa è stata presentata all'ITF

Scenario principale

1. UC3.4.1 Inserimento nome certificazione
2. UC3.4.2 Inserimento descrizione certificazione
3. UC3.4.3 Visualizza resoconto

Scenari alternativi Nessuno

UC3.4.1 – Inserimento nome certificazione

Descrizione L'utente autenticato deve inserire un nome per l'operazione di inserimento certificazione

Attore primario Utente Autenticato

Attore secondario Nessuno

Precondizioni L'utente ha avviato l'applicazione, è riconosciuto nel sistema ed il sistema richiede l'inserimento di un nome per l'operazione di inserimento certificazione

Postcondizioni L'utente ha inserito il nome per l'inserimento della certificazione

Scenario principale L'utente autenticato inserisce una stringa tramite l'utilizzo di una text box

Scenari alternativi Nessuno

UC3.4.2 – Inserimento descrizione certificazione

Descrizione L'utente autenticato deve inserire una descrizione per l'operazione di inserimento certificazione

Attore primario Utente Autenticato

Attore secondario Nessuno

Precondizioni L'utente ha avviato l'applicazione, è riconosciuto nel sistema ed il sistema richiede l'inserimento di una descrizione per l'operazione di inserimento certificazione

Postcondizioni L'utente ha inserito la descrizione per l'inserimento della certificazione

Scenario principale L'utente autenticato inserisce un insieme di stringhe tramite l'utilizzo di una text box

Scenari alternativi Nessuno

UC3.4.3 – Visualizza resoconto

Descrizione L'utente autenticato può visualizzare un resoconto dei dati inseriti durante la procedura di inserimento certificazione

Attore primario Utente Autenticato

Attore secondario Nessuno

Precondizioni L'utente ha avviato l'applicazione, è riconosciuto nel sistema come utente di MonoKee, ha iniziato una procedura di inserimento certificazione e ha richiesto la visualizzazione del resoconto dei dati inseriti

Postcondizioni L'utente ha visualizzato un resoconto dei dati inseriti durante la procedura di inserimento certificazione

Scenario principale L'utente visualizza un resoconto dei dati inseriti durante la procedura di inserimento certificazione

Scenari alternativi Nessuno

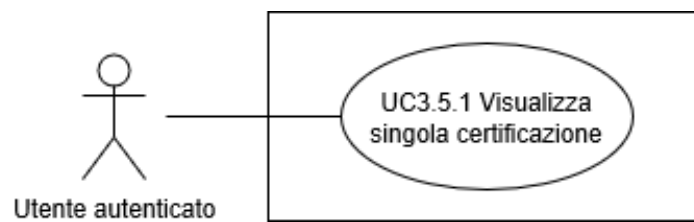
UC3.5 – Visualizza lista certificazioni

Figura 4.9: Use Case - UC3.5: Visualizza lista certificazioni

Descrizione L'utente autenticato può visualizzare una lista con il nome e l'identificativo della certificazione associate alla propria identità

Attore primario Utente Autenticato

Attore secondario Nessuno

Precondizioni L'utente ha avviato l'applicazione, è riconosciuto nel sistema come utente di MonoKee e ha richiesto la visualizzazione della lista delle certificazioni

Postcondizioni L'utente ha visualizzato la lista delle certificazioni

Scenario principale

1. UC3.5.1 Visualizza singola certificazione

Scenari alternativi Nessuno

UC3.5.1 – Visualizza singola certificazione

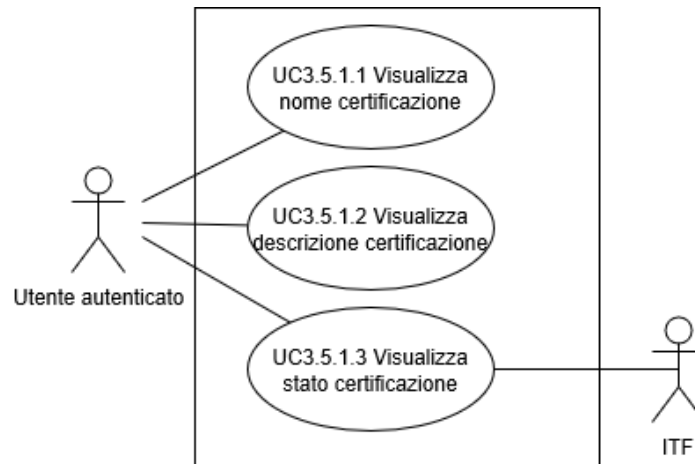


Figura 4.10: Use Case - UC3.5.1: Visualizza singola certificazione

Descrizione L'utente autenticato può visualizzare i dettagli di una certificazione selezionata della lista delle certificazioni

Attore primario Utente Autenticato

Attore secondario ITF

Precondizioni L'utente ha avviato l'applicazione, è riconosciuto nel sistema come utente di MonoKee e ha richiesto la visualizzazione di una specifica entry della lista delle certificazioni

Postcondizioni L'utente ha visualizzato i dettagli di una specifica certificazione della lista

Scenario principale

1. UC3.5.1.1 Visualizza nome certificazione
2. UC3.5.1.2 Visualizza descrizione certificazione
3. UC3.5.1.3 Visualizza stato certificazione

Scenari alternativi Nessuno

UC3.5.1.1 – Visualizza nome certificazione

Descrizione L'utente autenticato può visualizzare il nome di una certificazione selezionata della lista delle certificazioni

Attore primario Utente Autenticato

Attore secondario Nessuno

Precondizioni L'utente ha avviato l'applicazione, è riconosciuto nel sistema come utente di MonoKee e ha richiesto la visualizzazione del nome di una specifica entry della lista delle certificazioni

Postcondizioni L'utente ha visualizzato il nome di una specifica certificazione della lista

Scenario principale L'utente visualizza il nome di una specifica certificazione della lista

Scenari alternativi Nessuno

UC3.5.1.2 – Visualizza descrizione certificazione

Descrizione L'utente autenticato può visualizzare la descrizione di una certificazione selezionata della lista delle certificazioni

Attore primario Utente Autenticato

Attore secondario Nessuno

Precondizioni L'utente ha avviato l'applicazione, è riconosciuto nel sistema come utente di MonoKee e ha richiesto la visualizzazione della descrizione di una specifica entry della lista delle certificazioni

Postcondizioni L'utente ha visualizzato la descrizione di una specifica certificazione della lista

Scenario principale L'utente visualizza la descrizione di una specifica certificazione della lista

Scenari alternativi Nessuno

UC3.5.1.3 – Visualizza stato certificazione

Descrizione L'utente autenticato può visualizzare lo stato di una certificazione selezionata della lista delle certificazioni. L'informazione proviene dall'ITF.

Attore primario Utente Autenticato

Attore secondario ITF

Precondizioni L'utente ha avviato l'applicazione, è riconosciuto nel sistema come utente di MonoKee e ha richiesto la visualizzazione dello stato di una specifica entry della lista delle certificazioni

Postcondizioni L'utente ha visualizzato lo stato di una specifica certificazione della lista

Scenario principale L'utente visualizza una stringa che può essere confermata da un TTP o non confermata.

Scenari alternativi Nessuno

UC3.6 – Elimina certificazione

Descrizione L'utente autenticato può eliminare una certificazione selezionata

Attore primario Utente Autenticato

Attore secondario ITF

Precondizioni L'utente ha avviato l'applicazione, è riconosciuto nel sistema come utente di MonoKee e ha richiesto l'eliminazione di una specifica certificazione

Postcondizioni La certificazione non è più presente dal sistema e pure dall'ITF

Scenario principale L'utente seleziona e poi esprime la volontà di eliminare la certificazione certificata

Scenari alternativi Nessuno

4.4.2 Tracciamento dei requisiti

Fonti

Per la deduzione dei requisiti utente e di sistema, che verranno presentati nelle sezioni a seguire, sono stati usati come fonti lo studio Gartner², il capitolo *Studio di fattibilità IW* e gli Use Case presentati nella sezione *Casi d'uso*. La struttura e le convenzioni usate sono ispirate dal capitolo di **som:swe**. In seguito vengono riportate le categorie che vengono usate per la catalogazione:

- * F: requisito funzionale;
- * V: requisito di vincolo;
- * Q: requisito di qualità.

Per l'attribuzione della priorità viene usata la tecnica MoSCoW, quindi gli indici usati sono i seguenti:

- * M: must;
- * S: should;
- * C: could;
- * W: will.

Nelle tabelle 4.1, 4.3 e 4.2 sono riassunti i requisiti e il loro tracciamento con gli use case delineati in fase di analisi.

²farah:The-Dawn-of-Decentralized-Identity.

Tabella 4.1: Tabella del tracciamento dei requisiti funzionali

Codice	Descrizione	Fonte
R[F][C]0001	Il sistema potrebbe permettere ad un utente di visualizzare le informazioni dell'applicazione	UC1, UC1.1
R[F][C]0002	Il sistema potrebbe permettere di visualizzare le info tecniche dell'applicazione	UC1.1.2
R[F][C]0003	Il sistema potrebbe permettere di visualizzare una descrizione del servizio MonoKee	UC1.1.2
R[F][C]0004	Il sistema potrebbe permettere di visualizzare un tutorial esplicativo sul suo utilizzo	UC1.1.3
R[F][M]0005	Il sistema deve permettere di potersi registrare al servizio	UC2, UC2.1
R[F][M]0006	Il sistema deve permettere di essere riconosciuto dal sistema MonoKee	UC2, UC2.2
R[F][M]0007	Il sistema deve visualizzare un messaggio di errore in caso i dati forniti durante la registrazione non dovessero essere validi	UC2, UC2.3
R[F][M]0008	Il sistema deve visualizzare un messaggio di errore in caso i dati forniti durante la procedura di autenticazione non dovessero essere corretti	UC2, UC2.4
R[F][M]0009	Il sistema deve permettere di inserire uno username nell'ottica della procedura di registrazione	UC2.1.1
R[F][M]0010	Il sistema deve permettere di inserire una password nell'ottica della procedura di registrazione	UC2.1.2
R[F][M]0011	Il sistema deve permettere di reinserire la password nell'ottica della procedura di registrazione	UC2.1.3
R[F][M]0012	Il sistema deve permettere di inserire uno username nell'ottica della procedura di autenticazione	UC2.2.1
R[F][M] 0013	Il sistema deve permettere di inserire una password nell'ottica della procedura di autenticazione	UC2.2.2
R[F][M] 0014	Il sistema deve permettere ad un utente autenticato di poter generare un codice QR di un certificato inserito nel sistema	UC3, UC3.1
R[F][M] 0015	Il sistema deve permettere ad un utente autenticato di visualizzare la chiave pubblica	UC3, UC3.2
R[F][M] 0016	Il sistema deve permettere ad un utente autenticato di visualizzare la chiave privata	UC3, UC3.3
R[F][M] 0017	Il sistema deve permettere ad un utente autenticato di inserire un'informazione personale	UC3, UC3.4
R[F][M] 0018	Il sistema deve permettere ad un utente autenticato di visualizzare una lista di certificazioni associate alla propria identità	UC3, UC3.5
R[F][M] 0019	Il sistema deve permettere ad un utente autenticato di eliminare una certificazione associata alla propria identità	UC3, UC3.6
R[F][M] 0020	Il sistema deve permettere ad un utente autenticato di inserire il nome della certificazione nel contesto dell'inserimento di certificazione	UC3.4.1
R[F][M] 0021	Il sistema deve permettere ad un utente autenticato di una descrizione della certificazione nel contesto dell'inserimento di una certificazione	UC3.4.2

R[F][M] 0022	Il sistema deve permettere ad un utente autenticato di visualizzare un resoconto dei dati inseriti durante la procedura di inserimento certificato	UC3.4.3
R[F][M] 0023	Il sistema deve permettere ad un utente autenticato di visualizzare i dettagli di una singola certificazione	UC3.5.1
R[F][M] 0024	Il sistema deve permettere ad un utente autenticato di visualizzare il nome di una certificazione esistente	UC3.5.1.1
R[F][M] 0025	Il sistema deve permettere ad un utente autenticato di visualizzare la certificazione di una certificazione esistente	UC3.5.1.2
R[F][S] 0026	Il sistema dovrebbe permettere ad un utente autenticato di visualizzare lo stato di una certificazione esistente	UC3.5.1.3

Tabella 4.2: Tabella del tracciamento dei requisiti di vincolo

Codice	Descrizione	Fonte
R[V][M] 0027	Il sistema deve offrire le proprie funzionalità come applicazione mobile	IW Studio di fattibilità
R[V][M] 0028	Il sistema è implementato tramite l'uso di Xamarin	IW Studio di fattibilità
R[V][M] 0029	Il progetto prevede almeno i seguenti quattro ambienti di sviluppo: Local, Test, Staging, Production	IW Studio di fattibilità
R[V][M] 0030	Il prodotto è sviluppato utilizzando uno strumento di linting	IW Studio di fattibilità
R[V][M] 0031	Il sistema deve mantenere la chiave privata sempre in locale	IW Studio di fattibilità

Tabella 4.3: Tabella del tracciamento dei requisiti qualitativi

Codice	Descrizione	Fonte
R[Q][S] 0032	Il progetto prevede un ragionevole set di test di unità e di test di integrazione	-
R[Q][S] 0033	I test possono essere eseguiti localmente o come parte di integrazione continua	-
R[Q][S] 0034	Il sistema solo alla fine sarà testato nel network pubblico di prova	-
R[Q][S] 0035	Il codice sorgente del prodotto e la documentazione necessaria per l'utilizzo sono versionati in repository pubblici usando GitHub, BitBucket o GitLab	-
R[Q][C] 0036	Lo sviluppo si eseguirà utilizzando un approccio incrementale	IW Studio di fattibilità

Tabella 4.4: Tabella del tracciamento dei requisiti con le fonti

Codice	Fonte
---------------	--------------

R[F][C]0001	UC1, UC1.1
R[F][C]0002	UC1.1.2
R[F][C]0003	UC1.1.2
R[F][C]0004	UC1.1.3
R[F][M]0005	UC2, UC2.1
R[F][M]0006	UC2, UC2.2
R[F][M]0007	UC2, UC2.3
R[F][M]0008	UC2, UC2.4
R[F][M]0009	UC2.1.1
R[F][M]0010	UC2.1.2
R[F][M]0011	UC2.1.3
R[F][M]0012	UC2.2.1
R[F][M] 0013	UC2.2.2
R[F][M] 0014	UC3, UC3.1
R[F][M] 0015	UC3, UC3.2
R[F][M] 0016	UC3, UC3.3
R[F][M] 0017	UC3, UC3.4
R[F][M] 0018	UC3, UC3.5
R[F][M] 0019	UC3, UC3.6
R[F][M] 0020	UC3.4.1
R[F][M] 0021	UC3.4.2
R[F][M] 0022	UC3.4.3
R[F][M] 0023	UC3.5.1
R[F][M] 0024	UC3.5.1.1
R[F][M] 0025	UC3.5.1.2
R[F][S] 0026	UC3.5.1.3
R[V][M] 0027	IW Studio di fattibilità
R[V][M] 0028	IW Studio di fattibilità
R[V][M] 0029	IW Studio di fattibilità
R[V][M] 0030	IW Studio di fattibilità
R[V][M] 0031	IW Studio di fattibilità
R[Q][S] 0032	-
R[Q][S] 0033	-
R[Q][S] 0034	-
R[Q][S] 0035	-
R[Q][C] 0036	IW Studio di fattibilità

Tabella 4.5: Tabella del tracciamento delle fonti con i requisiti

Fonte	Codice
-------	--------

UC1	R[F][C]0001
UC1.1	R[F][C]0001
UC1.1.2	R[F][C]0002
UC1.1.2	R[F][C]0003
UC2	R[F][M]0005, R[F][M]0006, R[F][M]0007, R[F][M]0008
UC2.1	R[F][M]0005
UC2.2	R[F][M]0006
UC2.3	R[F][M]0007
UC2.4	R[F][M]0008
UC2.1.1	R[F][M]0009
UC2.1.2	R[F][M]0010
UC2.1.3	R[F][M]0011
UC2.2.1	R[F][M]0012
UC2.2.2	R[F][M] 0013
UC3	R[F][M] 0014, R[F][M] 0015, R[F][M] 0016, R[F][M] 0017, R[F][M] 0018, R[F][M] 0019
UC3.1	R[F][M] 0014
UC3.2	R[F][M] 0015
UC3.3	R[F][M] 0016
UC3.4	R[F][M] 0017
UC3.5	R[F][M] 0018
UC3.6	R[F][M] 0019
UC3.4.1	R[F][M] 0020
UC3.4.2	R[F][M] 0021
UC3.4.3	R[F][M] 0022
UC3.5.1	R[F][M] 0023
UC3.5.1.1	R[F][M] 0024
UC3.5.1.2	R[F][M] 0025
UC3.5.1.3	R[F][S] 0026
IW Studio di fattibilità	R[V][M] 0027, R[V][M] 0028, R[V][M] 0029, R[V][M] 0030, R[V][M] 0031, R[Q][C] 0036
-	R[Q][S] 0032, R[Q][S] 0033, R[Q][S] 0034, R[Q][S] 0035

4.5 Analisi dei requisiti SP

4.5.1 Casi d'uso

Per lo studio dei casi di utilizzo del prodotto sono stati creati dei diagrammi. I diagrammi dei casi d'uso (in inglese *Use Case Diagram*) sono diagrammi di tipo [UML](#) dedicati alla descrizione delle funzioni o servizi offerti da un sistema, così come sono percepiti e utilizzati dagli attori che interagiscono col sistema stesso.

Descrizione Attori

I tipi di utente che andranno ad interagire direttamente con il sistema si dividono in due categorie:

- * Servizio convenzionato;
- * Utente IW.

Tra gli attori precedentemente citati non è però prevista alcuna funzionalità in comune e non emerge quindi la necessità di avere una gerarchia. In immagine 4.11 è proposta una visualizzazione grafica di quanto detto. Non sono stati individuati, invece, attori secondari che partecipano al sistema.



Figura 4.11: Gerarchia utenti user case

Attori principali

- * Servizio convenzionato: l'attore servizio convenzionato è quello che nell'analisi del dominio è stato definito come Real Service Provider (RSP). Si tratta del fornitore reale del servizio.
- * Utente IW: l'attore utente IW è una persona fisica che utilizza la nostra applicazione mobile al fine di operare l'accesso ad un servizio convenzionato in MonoKee.

Attori secondari Non sono presenti attori secondari.

UC1: Azioni servizio convenzionato

Descrizione Il servizio convenzionato può reindirizzare verso al sistema una richiesta di accesso e ricevere i dati di accesso PII verificati.

Attore primario Servizio convenzionato

Attore secondario Nessuno

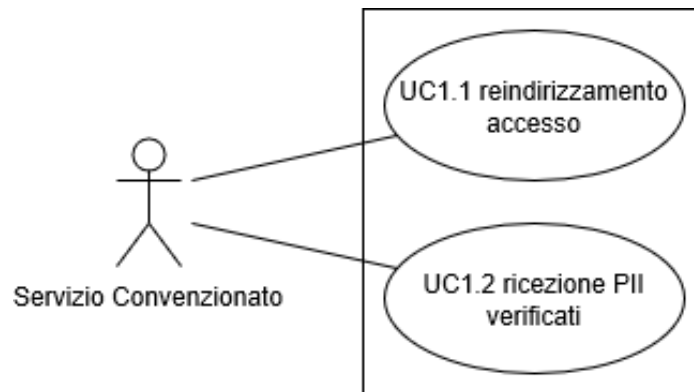


Figura 4.12: Use Case - UC1: Azioni servizio convenzionato

Precondizioni Il servizio convenzionato ha richiesto una richiesta di accesso e l'utente che l'ha effettuata a richiesto l'accesso tramite il nostro servizio.

Postcondizioni Il servizio ha eseguito le azioni che desiderava compiere in relazione alle sue possibilità

Scenario principale

1. UC1.1 Reindirizzamento accesso
2. UC1.2 Ricezione PII verificati

Scenari alternativi Nessuno

UC1.1: Reindirizzamento accesso

Descrizione Un servizio convenzionato può inoltrare al sistema richieste di accesso

Attore primario Servizio convenzionato

Attore secondario Nessuno

Precondizioni Il servizio convenzionato ha ricevuto una richiesta di accesso

Postcondizioni Il sistema ha ricevuto la richiesta di accesso e procederà ad eseguirla

Scenario principale Il servizio convenzionato inoltra la richiesta di accesso ed il sistema la immagazzina per prendersene carico

Scenari alternativi Nessuno

UC1.2: Ricezione PII verificate

Descrizione Il sistema deve, in risposta ad un inoltro di richiesta di accesso, inviare al servizio convenzionato l'esito della verifica e, in caso di successo, le PII in chiaro necessarie per effettuare l'oggetto

Attore primario Servizio convenzionato

Attore secondario Nessuno

Precondizioni Il servizio convenzionato ha precedentemente inoltrato una richiesta di accesso al sistema

Postcondizioni Il sistema ha ricevuto l'esito della verificata ed in caso le PII necessarie per l'accesso in chiaro

Scenario principale Il sistema riceve l'esito della verificata ed in caso le PII necessarie per l'accesso in chiaro

Scenari alternativi Nessuno

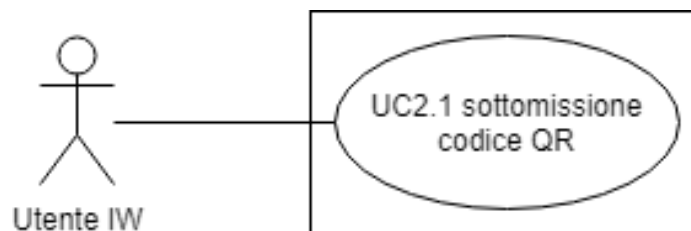
UC2: Azioni utente IW

Figura 4.13: Use Case - UC2: Azioni utente IW

Descrizione L'utente IW può eseguire le operazioni per l'accesso

Attore primario Utente IW

Attore secondario MonoKee

Precondizioni Nessuna

Postcondizioni L'utente ha eseguito le azioni che desiderava compiere in relazione alla condizione.

Scenario principale

1. UC2.1 Sottomissione codice QR

Scenari alternativi Nessuno

UC2.1: Sottomissione codice QR

Descrizione L'utente IW può eseguire l'operazione di sottomissione di codice QR

Attore primario Utente IW

Attore secondario Nessuno

Precondizioni Il servizio convenzionato ha inoltrato l'utente al nostro sistema di accesso e l'utente ha generato il codice QR dall'IW

Postcondizioni Il sistema ha catturato il codice QR

Scenario principale Il sistema accende la webcam del computer e cattura il codice QR che presenta l'utente.

Scenari alternativi Nessuno

4.5.2 Diagramma delle attività

Al fine di descrivere il corretto flusso che il componente deve utilizzare viene utilizzato un diagramma di attività. L'unica operazione che il componente dovrà gestire al fine di garantire gli scopi che si prefigge è la gestione di un inoltro d'accesso da parte di un RSP.

Ora si procederà ad una breve descrizione del diagramma in figura 4.14. Il flusso parte con l'arrivo di una richiesta di accesso da parte di un RSP, questo le seguenti operazioni in maniera sequenziale:

- * inoltro della richiesta verso il nostro sistema SP;
- * il sistema visualizza una schermata dove richiede la sottomissione del codice QR;
- * cattura del codice QR;
- * decodifica le PII in chiaro dal codice QR.

Poi il flusso si divide in tre operazioni differenti:

- * la prima con il compito di inviare una richiesta di verifica all'ITF per ogni PII decodificato dal codice QR;
- * la seconda con il compito di interfacciarsi al sistema MonoKee per ottenere l'associazione tra account e servizio e la lista dei PII necessari;
- * il terzo con il compito di aspettare gli esiti delle verifiche dall'ITF.

In caso l'associazione sia presente e corretta e tutte le PII necessarie sono verificate allora si procede con la comunicazione dei dati verso il reale fornitore del servizio. In caso, o si riceva un esito negativo di una PII necessaria, o non tutte quelle necessarie siano state presentate tramite il codice QR, si procede alla comunicazione dell'errore di autenticazione ed alla conclusione del flusso. In ogni caso se dopo 40 secondi dalla decodifica del codice QR il sistema non ha effettuato l'accesso viene visualizzato un messaggio di errore ed il flusso termina.

4.5.3 Tracciamento dei requisiti

Fonti

Per la deduzione dei requisiti utente e di sistema, che verranno presentati nelle sezioni a seguire, sono stati usati come fonti lo studio Gartner³, il capitolo *Studio di fattibilità SP* e gli Use Case presentati nella sezione *Casi d'uso*. La struttura e le convenzioni usate sono ispirate dal capitolo di **som:swe**. In seguito vengono riportate le categorie che vengono usate per la catalogazione:

- * F: requisito funzionale;
- * V: requisito di vincolo;
- * Q: requisito di qualità.

Per l'attribuzione della priorità viene usata la tecnica MoSCoW, quindi gli indici usati sono i seguenti:

- * M: must;
- * S: should;
- * C: could;
- * W: will.

Nelle tabelle 4.6, 4.8 e 4.7 sono riassunti i requisiti e il loro tracciamento con gli use case delineati in fase di analisi.

³farah:The-Dawn-of-Decentralized-Identity.

Tabella 4.6: Tabella del tracciamento dei requisiti funzionali

Codice	Descrizione	Fonte
R[F][M]0001	Il sistema deve permettere ad un servizio convenzionato di inoltrare le richieste di accesso ricevute al nostro sistema	UC1, UC1.1, DA1
R[F][M]0002	Il sistema deve inviare l'esito della verifica al reale fornitore del servizio	UC1, UC1.2, DA1
R[F][M]0003	Il sistema deve inviare i PII in chiaro in caso di verifica positiva al reale fornitore del servizio	UC1, UC1.2, DA1
R[F][M]0004	Il sistema deve permettere ad un utente dell'IW di sottomettere un codice QR generato dall'applicazione IW.	UC2, UC2.1, DA1
R[F][M]0005	Il sistema deve visualizzare una schermata di accesso	DA1
R[F][M]0006	Il sistema deve catturare nella schermata di accesso il codice QR attraverso l'uso della webcam	DA1
R[F][M]0007	Il sistema deve essere in grado di decodificare le informazioni contenute in un codice QR	DA1
R[F][M]0008	Il sistema deve essere in grado di fare l'hash di una PII	DA1
R[F][M]0009	Il sistema deve essere in grado di inviare una richiesta di verifica per un particolare PII	DA1
R[F][M]0010	Il sistema deve essere in grado di eseguire l'operazione di hash e invio richiesta verifica per ogni PII presenta in un codice QR	DA1
R[F][M]0011	Il sistema deve inviare una richiesta dell'associazione utente-servizio a Monokey classico	DA1
R[F][M]0012	Il sistema deve essere in grado di ricevere le informazioni richiesta dell'associazione utente servizio da Monokey classico	DA1
R[F][M]0013	Il sistema deve visualizzare un messaggio di errore in caso cui l'associazione utente-servizio non sia presente per il servizio richiesto	DA1
R[F][M]0014	Il sistema deve essere in grado di ricevere l'esito della verifica di un singolo PII proveniente dall'ITF	DA1
R[F][M]0015	Il sistema deve visualizzare un messaggio di errore in caso cui la verifica di una PII richiesta sia negativa	DA1
R[F][M]0016	Il sistema deve visualizzare un messaggio di errore in caso non tutte le verifiche delle PII necessarie tornino in 40 secondi.	DA1
R[F][M]0017	Il sistema deve in caso di presenza dell'associazione e del ritorno positivo di tutte le verifiche necessarie inviare i dati PII al SP reale	DA1

Tabella 4.7: Tabella del tracciamento dei requisiti di vincolo

Codice	Descrizione	Fonte
R[V][M] 0018	Il sistema deve offrire le proprie funzionalità come applicazione server centralizzata	SP Studio di fattibilità
B	Il sistema è implementato tramite in linguaggi .NET	SP Studio di fattibilità

B	Il progetto prevede almeno i seguenti quattro ambienti di sviluppo: Local, Test, Staging, Production	SP Studio di fattibilità
B	Il prodotto è sviluppato utilizzando uno strumento di linting	SP Studio di fattibilità
B	Il sistema deve comunicare con la rete blockchain tramite un client Ethereum.	SP Studio di fattibilità

Tabella 4.8: Tabella del tracciamento dei requisiti qualitativi

Codice	Descrizione	Fonte
R[Q][S] 0023	Il progetto prevede un ragionevole set di test di unità e di test di integrazione	-
R[Q][S] 0024	I test possono essere eseguiti localmente o come parte di integrazione continua	-
R[Q][S] 0025	Il sistema solo alla fine sarà testato nel server di prova	-
R[Q][S] 0026	Il codice sorgente del prodotto e la documentazione necessaria per l'utilizzo sono versionati in repository pubblici usando GitHub, BitBucket o GitLab	-
R[Q][C] 0027	Lo sviluppo si eseguirà utilizzando un approccio incrementale	SP Studio di fattibilità
R[Q][C] 0028	Il sistema potrebbe essere testato con l'ITF migrato nella rete di prova Ropsten	ITF Studio tecnologico

Tabella 4.9: Tabella del tracciamento dei requisiti con le fonti

Codice	Fonte
R[F][M]0001	UC1, UC1.1, DA1
R[F][M]0002	UC1, UC1.1, DA1
R[F][M]0003	UC1, UC1.1, DA1
R[F][M]0004	UC2, UC2.1, DA1
R[F][M]0005	DA1
R[F][M]0006	DA1
R[F][M]0007	DA1
R[F][M]0008	DA1
R[F][M]0009	DA1
R[F][M]0010	DA1
R[F][M]0011	DA1
R[F][M]0012	DA1
R[F][M]0013	DA1
R[F][M]0014	DA1
R[F][M]0015	DA1
R[F][M]0016	DA1
R[F][M]0017	DA1
R[V][M] 0018	SP Studio di fattibilità

R[V][M] 0019	SP Studio di fattibilità
R[V][M] 0020	SP Studio di fattibilità
R[V][M] 0021	SP Studio di fattibilità
R[V][C] 0022	SP Studio di fattibilità
R[Q][S] 0023	-
R[Q][S] 0024	-
R[Q][S] 0025	-
R[Q][S] 0026	-
R[Q][C] 0027	SP Studio di fattibilità
R[Q][C] 0028	ITF Studio tecnologico

Tabella 4.10: Tabella del tracciamento dei fonte con requisiti

Fonte	Requisiti
UC1	R[F][M]0001 R[F][M]0002 R[F][M]0003
UC2	R[F][M]0004
UC1.1	R[F][M]0001
UC1.2	R[F][M]0002 R[F][M]0003
UC2.1	R[F][M]0004
DA1	R[F][M]0001 R[F][M]0002 R[F][M]0003 R[F][M]0004 R[F][M]0005 R[F][M]0006 R[F][M]0007 R[F][M]0008 R[F][M]0009 R[F][M]0010 R[F][M]0011 R[F][M]0012 R[F][M]0013 R[F][M]0014 R[F][M]0015 R[F][M]0016 R[F][M]0017

SP Studio di fattibilità	R[V M]0018 R[V M]0019 R[V M]0020 R[V M]0021 R[V M]0022 R[Q C]0027
-	R[Q S]0023 R[Q S]0024 R[Q S]0025 R[Q S]0026
ITF Studio tecnologico	R[Q C]0028

4.6 Riepilogo requisiti

4.6.1 Riepilogo requisiti IW

In tabella 4.11 vengono riportati la quantità dei requisiti individuati per l'IW suddivisi per tipo e per priorità.

Tabella 4.11: Riepilogo requisiti IW

Categoria	Must	Should	Could	Will
Funzionale	21	1	4	0
Di vincolo	5	0	0	0
Di qualità	0	4	1	0

4.6.2 Riepilogo requisiti SP

In tabella 4.12 vengono riportati la quantità dei requisiti individuati per l'SP suddivisi per tipo e per priorità.

Tabella 4.12: Riepilogo requisiti SP

Categoria	Must	Should	Could	Will
Funzionale	17	0	0	0
Di vincolo	4	0	1	0
Di qualità	0	4	2	0

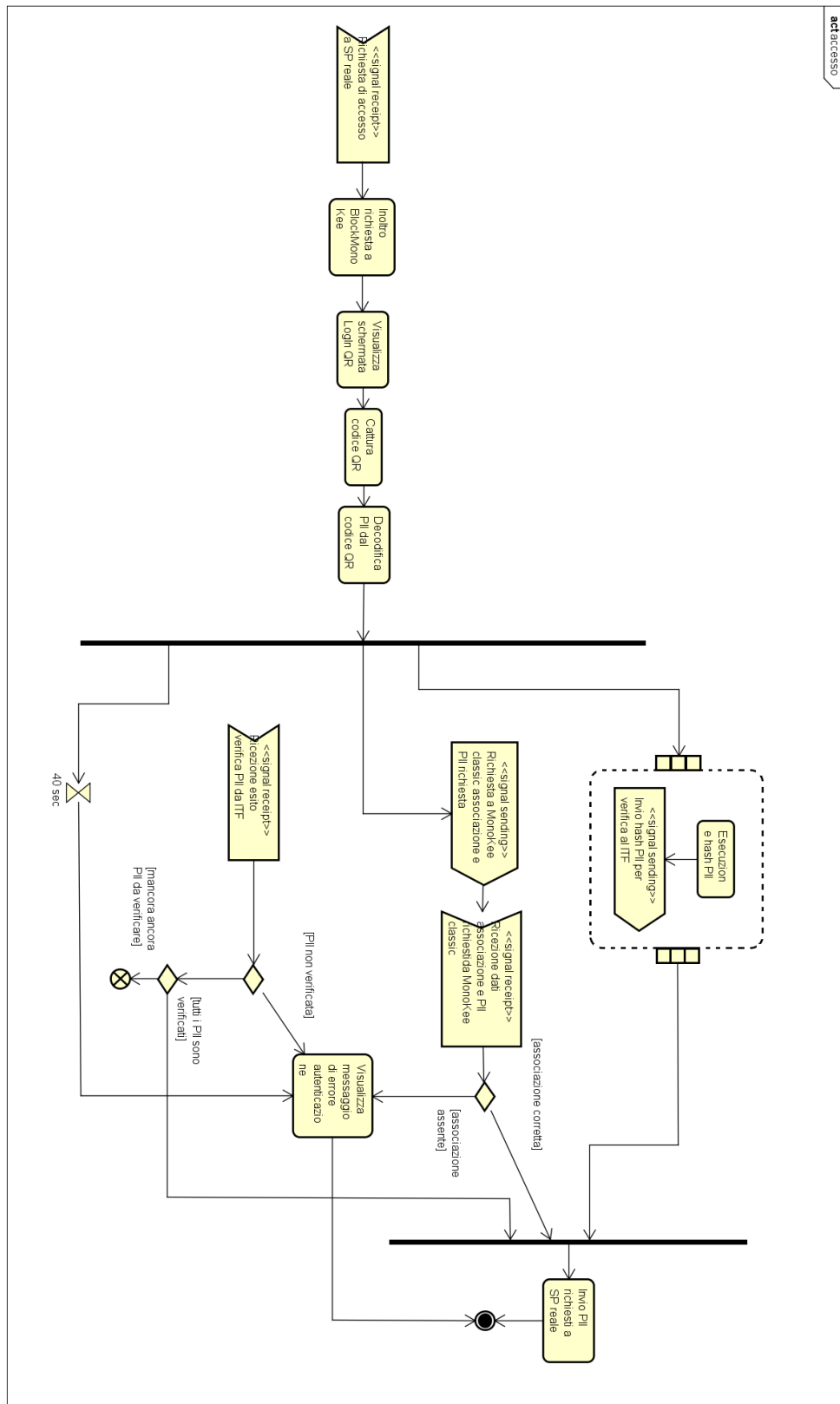


Figura 4.14: Diagramma attività procedura di accesso

Capitolo 5

Progettazione e codifica

Breve introduzione al capitolo

Il presente capitolo ha lo scopo di presentare e dimostrare l'architettura per i componenti IW e SP che dovranno funzionare nel contesto dell'estensione del prodotto Monokee.

5.1 Componente Identity Wallet

Questa sezione inizia con una generica introduzione all'architettura Xamarin ed infine conclude presentando una prima ipotesi di architettura in formato UML 2.0.

5.1.1 Tecnologie e strumenti

Il componente Identity Wallet è sviluppato come applicazione mobile, questo contesto implica differenti tecnologie che comunicano e interagiscono fra loro. Le funzionalità di persistenza vengono offerte tramite tre diverse tecnologie: file system, blockchain, e server Monokee. La logica di business è implementata usando il framework .NET. L'interfaccia, invece, usa il pattern MVVM (Model View View Model). L'IW utilizza una classica architettura a strati (N-tier architecture). Trattandosi di un sistema mobile multi piattaforma, questa architettura è stata calata nel contesto e, quindi, si è deciso di basarla sul concetto di Portable Class Libraries (PCL) presentato da Xamarin.

Portable Class Libraries PCL

[Portable Class Libraries](#)^[g] è un approccio alla condivisione del codice tra le diverse edizioni dell'app destinate a diversi sistemi operativi mobili sviluppato da Xamarin. Segue un diagramma esplicativo di come si sviluppa una tipica architettura PCL. Il diagramma in figura 5.1 è tratto da www.xamarin.com.

Ogni “*Platform-Specific Application Project*” (iOS app, Android app, Windows Phone app) referencia la [Portable Class Libraries](#). Quindi esistono essenzialmente due parti: quelle specifiche per la piattaforma e quelle condivise. Obiettivo del progetto è quello di rendere meno corposa possibile le parti specifiche. Sarà poi possibile impiegare caratteristiche di una determinata piattaforma attraverso l'utilizzo del design pattern *Dependency Injection* (DI). Applicare i principi della DI significa definire nel codice condiviso interfacce (classi astratte) che vengono implementate (estese) in ogni piattaforma tramite sottoclassi (*Strategy Pattern*). A questo punto, sarà possibile

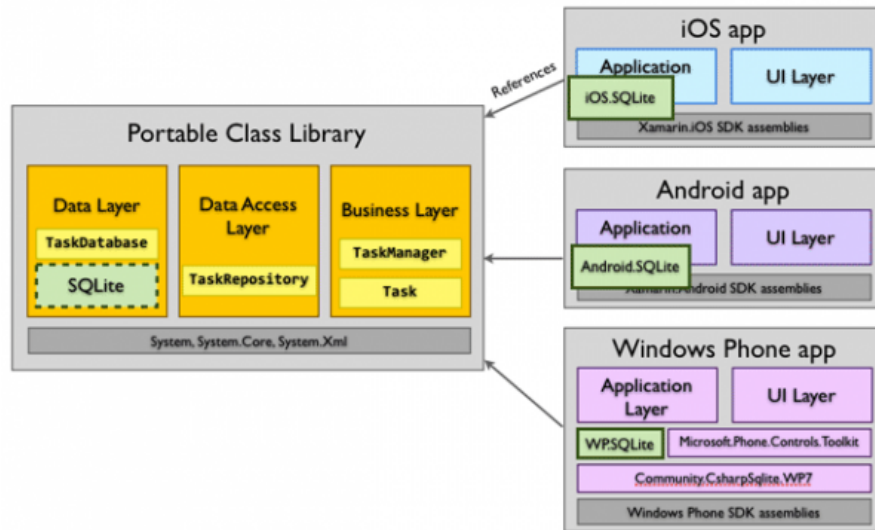


Figura 5.1: Architettura PCL

integrare queste specifiche implementazioni all'interno della PCL. Xamarin per questo scopo offre la classe *DependencyService*.

5.1.2 Overview

Come già detto l'applicativo è strutturato come una N-tier application consistente dei seguenti layer:

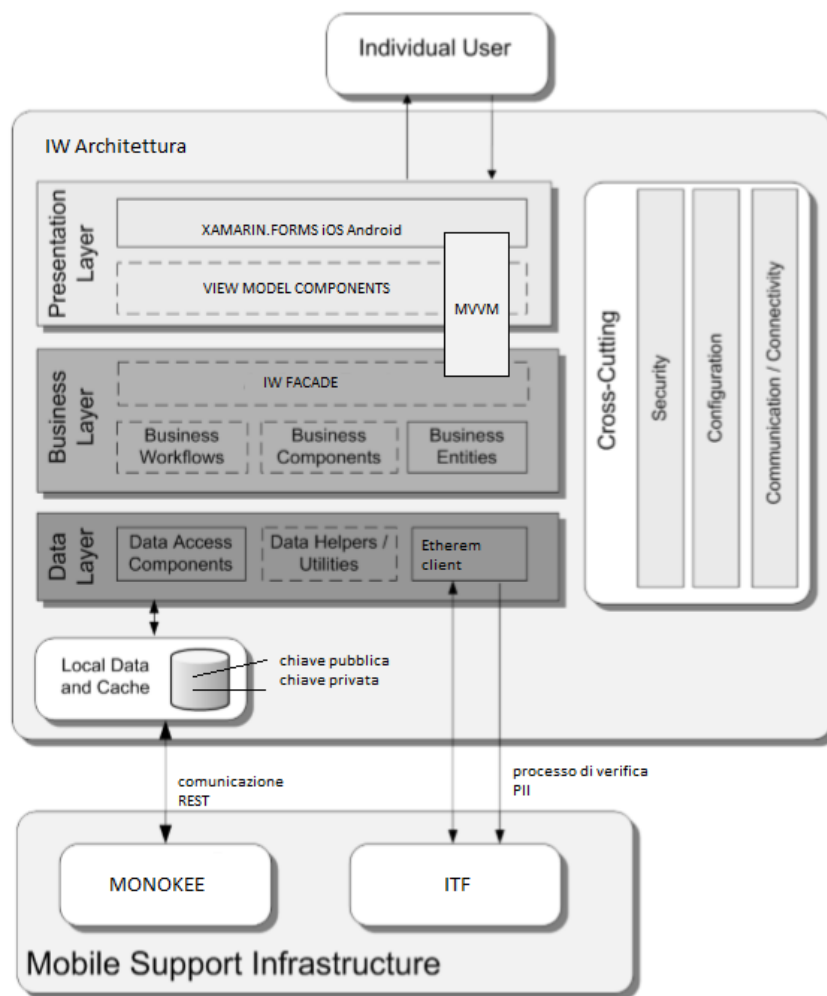
- * layer presentazione;
- * logica di business;
- * layer di accesso ai dati.

Quando si sviluppa un'applicazione è importante scegliere se sviluppare un *thin Web-based client* o un *rich client*. Ovviamente, considerando il nostro contesto ricadiamo nel primo caso, infatti quasi tutta la logica e la persistenza ricadano sul componente ITF. In figura 5.2 un'immagine esplicativa dell'architettura ideata. Come si può notare il principale pattern utilizzato per gestire l'interazione con l'utente è il Model View ViewModel (MVVM). Tutte le elaborazioni vengono effettuate dallo strato di business, mentre per la persistenza ci si affida principalmente o alla risorsa Monokee tramite comunicazione REST, o all'ITF tramite l'utilizzo di un client Ethereum. Tutto verrà sviluppato utilizzando il framework .NET.

5.1.3 Ciclo di vita del software

5.1.4 Progettazione

In figura 5.3 viene presentato il diagramma di massima dell'architettura dell'IW. Il diagramma è stato redatto seguendo lo standard *UML 2.0*. Subito a seguire viene descritta ogni classe.

**Figura 5.2:** Architettura PCWL

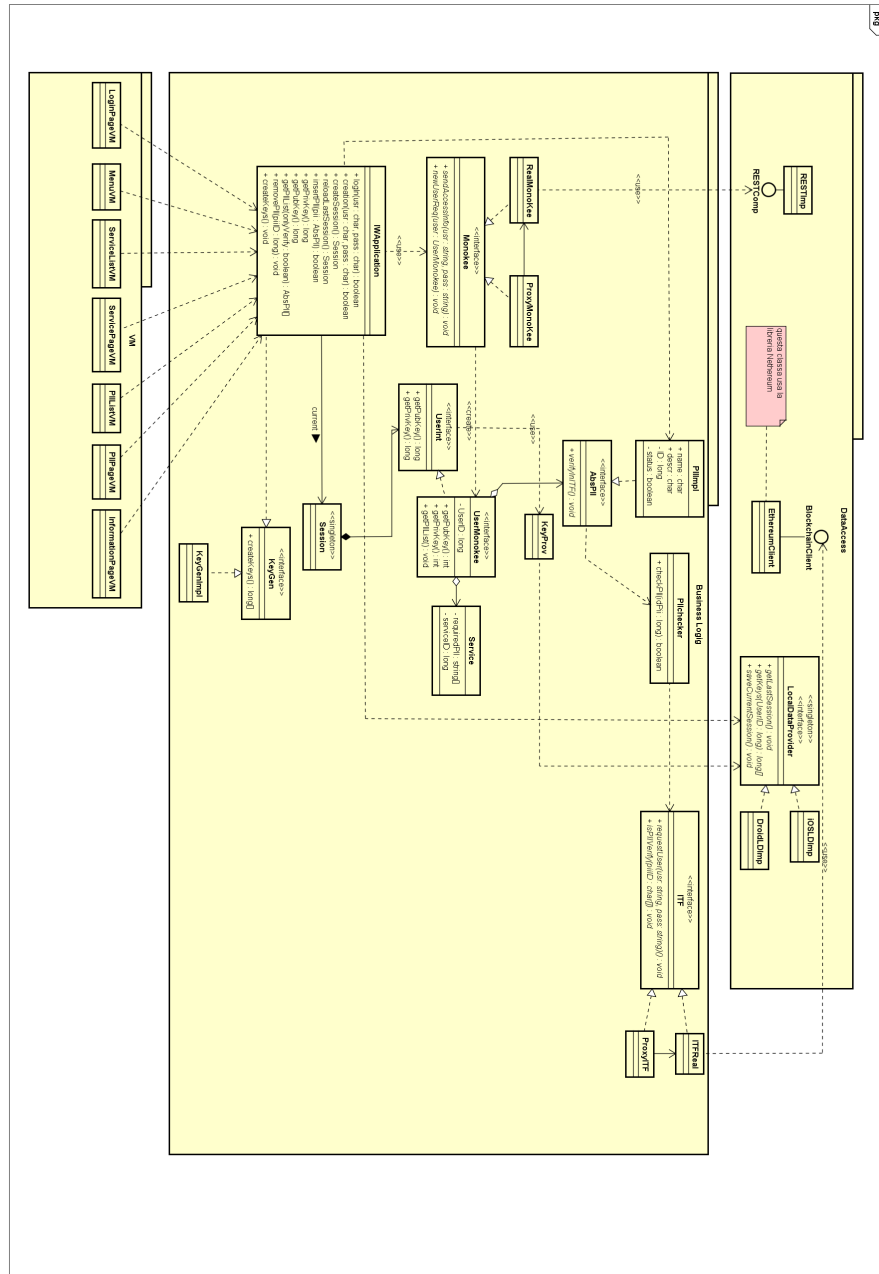


Figura 5.3: Architettura IW

BusinessLogic

IWApplication: questa classe ha il compito di fornire una facade per i vari ViewModel. Tutte le azioni possibile tramite l'interfaccia sono quindi implementate da questa classe.

Monokee: si tratta di un'interfaccia con il compito di fornire un'astrazione del servizio Monokee. Questa interfaccia con RealMonokee e ProxyMonokee rappresenta un'applicazione del pattern Proxy.

RealMonokee: è una classe che rappresenta il reale oggetto Monokee, questa classe poi dialoga con RESTComp per ottenere i dati. Questa classe con RealMonokee e ProxyMonokee rappresenta un'applicazione del pattern Proxy.

ProxyMonokee: è una classe che rappresenta un proxy dell'oggetto Monokee, questa classe applica una politica di acquisizione pigra. Questa classe con RealMonokee e ProxyMonokee rappresenta un'applicazione del pattern Proxy.

KeyGen: è un'interfaccia che ha lo scopo di definire una strategia di generazione chiavi, fa parte di un'applicazione dello Strategy Pattern. È stata pensata in un'ottica in cui ci possono essere vari modi per generare una chiave a seconda del sistema operativo usato.

KeyGenImpl: questa classe rappresenta una possibile implementazione dell'interfaccia KeyGen. Fa parte di un'applicazione dello Strategy pattern.

Session: è una classe con lo scopo di immagazzinare tutti i dati di una sessione attiva, questa può essere generata dal file system o creata da zero. Deve essere presente in istanza singola e contiene le informazioni utente.

UserInt: questa interfaccia rappresenta un qualsiasi utente dell'applicazione. È implementata solamente da UserMonokee. Questo oggetto viene creato dall'interfaccia Monokee.

UserMonokee: è una classe che rappresenta un utente proveniente dal server Monokee. Implementa l'interfaccia Monokee. Un utente di questo tipo possiede un aggregato di servizi, potenzialmente contiene le chiavi e possiede una lista di PII.

Service: è una classe che rappresenta un servizio di cui l'utente ha diritto, possiede un ID e fornisce una lista di PII che dovranno essere presentati al fine di eseguire l'accesso.

KeyProv: è una classe che ha il compito di occuparsi della generazione delle chiavi private e pubbliche. Questa classe viene usata da UserInt e a sua volta usa LocalDataProvider.

LocalDataProvider: è un'interfaccia che ha il compito di fornire in singolo punto dove ottenere informazione dal file system locale. Questa classe poi deve venire implementata in base al sistema operativo su cui girerà.

iOSLDImp: rappresenta l'implementazione per iOS di LocalDataProvider.

DroidLDImp: rappresenta l'implementazione Android di LocalDataProvider.

AbsPII: è un'interfaccia che rappresenta una generica PII, questa per ora ha una sola possibile implementazione, ma un'interfaccia di questo tipo renderà più semplice l'implementazione di future PII.

PIIImpl: è una classe che rappresenta l'attuale ed unica PII. Consiste di un nome, un identificativo e una descrizione. Una PII può essere verificata o meno tramite l'uso di PIIChecker.

ITF: si tratta di un'interfaccia con il compito di fornire un'astrazione del componente Identity Trust Fabric. Questa interfaccia con ITFReal e ProxyITF rappresenta un'applicazione del pattern Proxy.

RealITF: è una classe che rappresenta il reale oggetto ITF, questa classe poi dialoga con il BlockchainClient per ottenere i dati. Questa classe con RealITF e ProxyITF rappresenta un'applicazione del pattern Proxy.

ProxyITF: è una classe che rappresenta un proxy dell'oggetto Monokee, questa classe applica una politica di acquisizione pigra. Questa classe con RealITF e ProxyITF rappresenta un'applicazione del pattern Proxy.

PIIChecker: è una classe che ha il compito di verificare tramite ITF la veridicità di una PII.

DataAccess

RestComp: è un'interfaccia che ha il compito di rappresentare una generica strategia di comunicazione REST. Questa viene utilizzata da RealMonokee per ottenere i dati relativi all'utente.

RestImpl: è una possibile implementazione della strategia di comunicazione REST. Implementa l'interfaccia RestComp.

BlockchainClient: è un'interfaccia che ha il compito di rappresentare una generica strategia di comunicazione con la rete blockchain. Questa astrazione permette di legare dall'architettura dipendenze con le varie implementazioni di blockchain e anche di client.

EthereumClient: è una possibile implementazione di BlockchainClient che utilizza la rete Ethereum. Questa classe poi userà la libreria Nethereum.

PresentationLayer

LoginPageVM: questa classe ha lo scopo di gestire la pagina di log in e quindi avere lo stato e le operazioni necessarie.

MenuVM: questa classe ha lo scopo di gestire il menu dell'applicazione e quindi avere lo stato e le operazioni necessarie.

ServiceListVM: questa classe ha lo scopo di gestire la pagina che presenta la lista dei service a cui può accedere l'utente e quindi avere lo stato e le operazioni necessarie.

ServicePage: questa classe ha lo scopo di gestire la pagina con le informazioni relative ad un singolo servizio e quindi avere lo stato e le operazioni necessarie.

PIIListVM: questa classe ha lo scopo di gestire la pagina che presenta la lista delle PII che possiede l'utente e quindi avere lo stato e le operazioni necessarie.

PIIPageVM: questa classe ha lo scopo di gestire la pagina che visualizza le informazioni relative ad una specifica PII e quindi avere lo stato e le operazioni necessarie.

InformationPageVM: questa classe ha lo scopo di gestire la pagina che fornisce le informazioni sull'applicazione, sul servizio Monokee e le istruzioni per l'uso.

5.1.5 Design Pattern utilizzati

Al fine di garantire elevate doti di qualità e manutenibilità dell'architettura sono stati usati una serie di design pattern. Di seguito segue una breve descrizione di questi.

Communicator : incapsula i dettagli interni della comunicazione in un componente separato che poi può essere implementato da classi diverse e quindi canali diversi. Questo è risultato utile per rendere gli altri componenti quanto più indipendenti da come comunicano con l'esterno.

Data Transfer Object (DTO) : è un oggetto che ha il compito di racchiudere le informazioni utili a diverse componenti. Questo riduce i metodi necessari per la comunicazione e in generale la semplifica.

Entity Translator : Un oggetto che trasforma un dato in una forma utile per essere usato nella logica di business. Questo pattern è stato usato per interfacciarsi con il client Ethereum e il server Monokee.

Lazy Acquisition Proxy : Ritarda l'acquisizione delle risorse il più a lungo possibile. Questo pattern è stato ampiamente utilizzato, specie per rendere il più leggero possibile la creazione dei dati dell'utente e della verifica dei dati nell'ITF.

Strategy Pattern : è un oggetto che permette di separare l'esecuzione di un metodo dalla classe che lo contiene. Usando un'interfaccia per astrarre il metodo è poi possibile crearne molteplici implementazioni. Questo è risultato molto utile nel contesto di un'applicazione multi piattaforma in cui alcune procedure andavano implementate in nativo. Oltre all'appena citato vantaggio questo ha reso possibile separare il metodo dall'implementazione.

Dependency Injection : è un pattern che permette di delegare il controllo della creazione oggetti ad un oggetto esterno. Questo permette di semplificare la gestione delle dipendenze e nel contesto dello strategy pattern permette di inoculare l'implementazione corretta.

Model-View-Controller : separa il codice per l'interfaccia grafica in tre componenti separati: Modello (il dato), Vista (l'interfaccia), and Controllore (il responsabile della logica), con particolare attenzione alla vista. Nel progetto viene usata una sua particolare declinazione chiamata MVVM.

5.1.6 Codifica

5.2 Componente Service Provider

Questa sezione inizia con una generica introduzione alle architetture Event Driven. Viene poi scelto di utilizzare un approccio Broken topology, la scelta è motivata dalla maggiore indipendenza tra i vari componenti rispetto ad un approccio Mediator topology. Infine si conclude presentando una prima ipotesi di architettura in formato UML 2.0.

5.2.1 Tecnologie e strumenti

Il componente Service Provider è sviluppato come applicazione server, questo implica possibili accessi multipli al servizio da parte di vari Real Service Provider (RSP) che inoltrano le loro richieste di accesso. L'applicativo fa uso di diverse fonti per espletare le proprie funzioni. Più dettagliatamente queste sono: Monokee, RSP e ITF. Da questo primo studio architetturale non sembrerebbe necessario l'uso di una base di dati locale. Considerato quanto appena detto si è ritenuta particolarmente adatta un'architettura Event Driven basata sull'utilizzo di code. Per la comunicazione con il RSP e con Monokee si è deciso di utilizzare un approccio basato sulle API RESTful. Invece per la comunicazione verso l'ITF si è deciso di utilizzare un client Ethereum.

Architettura Event Driven

Questa tipologia di architettura rappresenta uno dei principali esempi di pattern architettura asincrono. Produce applicati altamente scalabili e facilmente adattabili ad ogni carico di utilizzo. Se applicata bene fornisce la possibilità di avere eventi con un singolo scopo ([single responsibility principle](#)^[8]) e con un basso livello di accoppiamento. Questo è reso possibile dalla gestione asincrona di questi eventi. Ci sono due possibili approcci a questa architettura:

- * Mediator topology;
- * Broker topology.

Mediator topology

Un evento generalmente possiede una serie di passi ordinati per essere eseguito. In questa approccio ci sono quattro componenti che interagiscono fra loro:

- * una o più code di eventi;
- * un mediatore di eventi;
- * uno o più esecutori di eventi;
- * dei canali di eventi.

Gli eventi possono essere di due tipi:

- * eventi iniziali;
- * eventi di processamento.

In figura 5.4 si riporta una generica architettura *Event Driven Mediator Topology*.

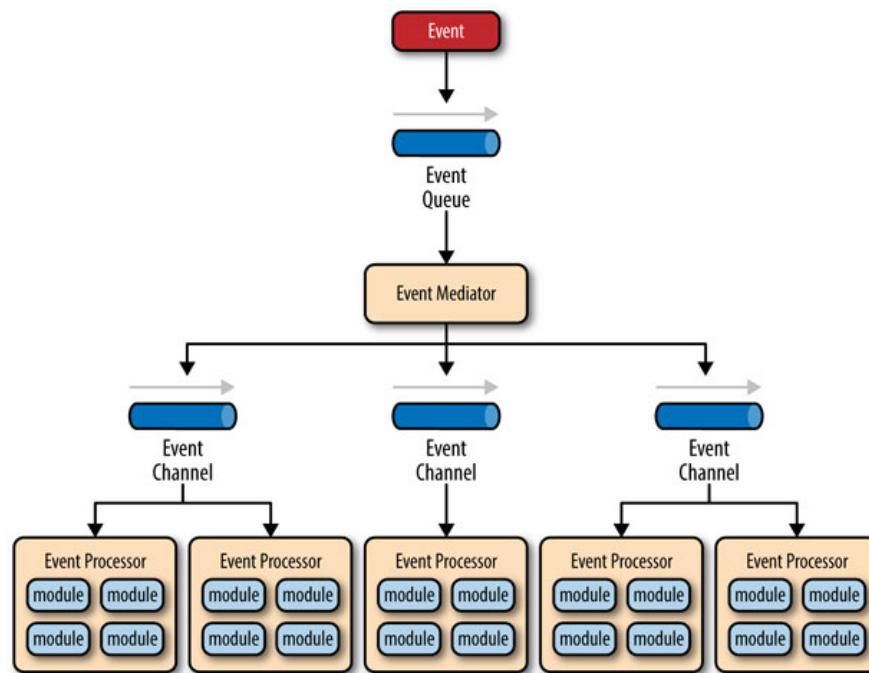


Figura 5.4: Schema Mediator Topology

Mediatore di eventi Il mediatore (l'Event Mediator) ha il compito di orchestrare i passi necessari per rispondere ad un evento iniziale; per ogni passo invia uno specifico evento di processamento ad un canale (Event Channel). Il mediatore non applica nessun tipo di logica, conosce solo i passi necessari per gestire l'evento iniziale e quindi li genera.

Canale di eventi Si tratta generalmente di un canale di comunicazione asincrono. Questo può essere di due tipi:

- * coda di messaggi;
- * topic di messaggi.

Esecutore di eventi Contiene la vera logica di business per processare ogni evento. Sono auto contenuti, indipendenti ed scarsamente accoppiati.

Broker topology

In questo approccio non è presente un mediatore centrale. Il flusso dei messaggi viene distribuito dai vari esecutori, creando una catena di eventi che generano a loro volta altri eventi. Risulta molto utile nel caso in cui il flusso sia molto semplice.

In questo approccio ci sono due principali componenti:

- * un broker che contiene tutti i canali;
- * vari esecutori di eventi.

In figura 5.5 si riporta una generica architettura Event Driven Broker Topology.

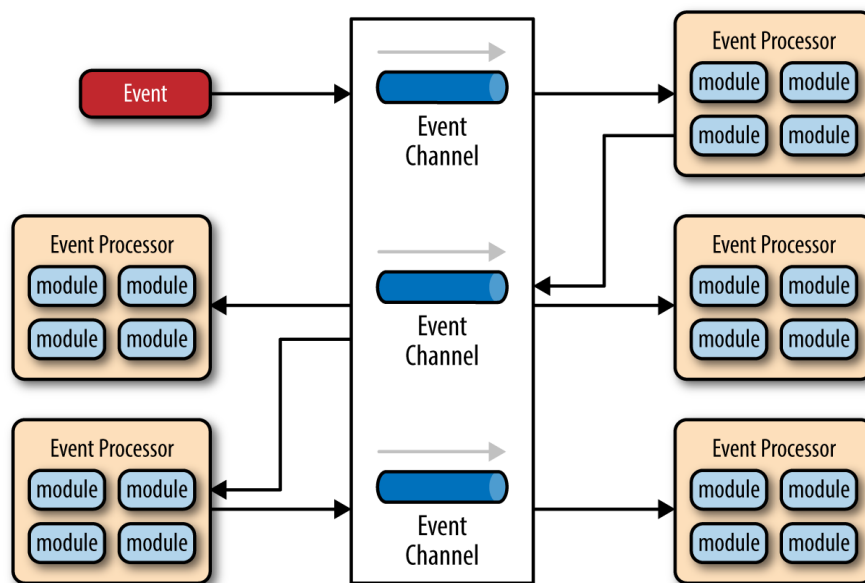


Figura 5.5: Schema Broker Topology

Considerazioni

Di seguito si evidenziano alcune vantaggi e svantaggi in maniera analitica ¹:

Agilità generale I cambiamenti sono generalmente isolati e possono essere fatti velocemente con piccoli impatti.

Facilità di deploy È dovuta all'alto disaccoppiamento degli esecutori. Questa nota vale particolarmente per la tipologia Broker in quanto non presenta il mediatore.

Testabilità Richiede strumenti specializzati per generare eventi, questo potrebbe rendere i test di sistema difficili. I test di unità invece sono facilmente implementabili.

Scalabilità La natura indipendente dei componenti rende facile scalare questi in base alle necessità permettendo così un tuning delle risorse molto fine.

Facilità di sviluppo È il principale svantaggio di queste architetture.

Uno dei principali svantaggi di questo tipo di architettura è la complessità di implementazione, dovuta al fatto che operazioni sono completamente asincrone e concorrenti. Si è comunque ritenuta questa architettura nella sua variante Broker Topology adatta allo scopo soprattutto per questioni di performance, scalabilità e facilità di deploy.

¹site:event-driven

5.2.2 Overview

Come già detto l'applicazione sarà strutturata con una architettura Event Driven di tipo Broker topology; questo implica che la logica di funzionamento sia incapsulata nei vari passaggi tra le varie code. Gli esecutori sono i seguenti cinque:

- * **Starter**: con il compito di ascoltare gli eventi iniziali dei vari RSP e di ricevere i vari dati ottenuti tramite codici QR;
- * **RetriveInfo**: con il compito di ottenere le informazioni necessarie da Monokee;
- * **PageResponse**: con il compito di generare e visualizzare le pagine nel browser dell'utente, sia di fallimento che di comunicazione;
- * **PiiDataHandler**: con il compito di verificare i dati nell'ITF e verificare che questi siano sufficienti per effettuare l'accesso;
- * **RSPSendingWork**: con il compito di inviare al RSP le informazioni di accesso.

Gli eventi sono i seguenti:

- * **AccessRequest**: generato dallo starter e eseguito dal RetriveInfo;
- * **PageResponse**: generato dal RetriveInfo in caso di errore o per mostrare il lettore QR, dal PiiDataHandler in caso di login o in caso di insuccesso della verifica;
- * **VerificationWork**: generato dallo Starter per verificare i dati forniti tramite il QR e quelli forniti da RequireInfo siano conformi e verificati;
- * **RSPSendingWork**: generato da PiiDataHandler in caso di verifica positiva.

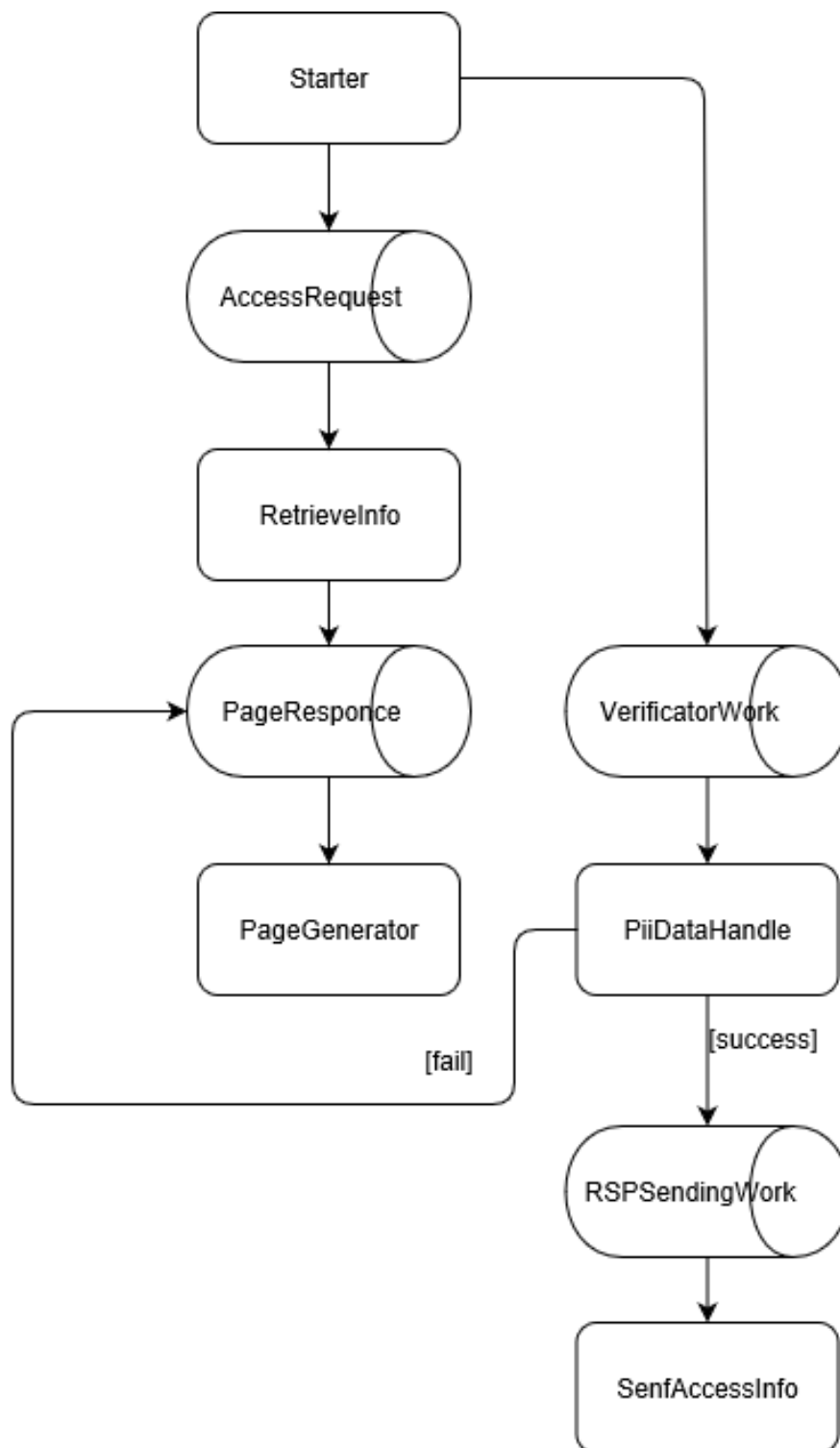
Il diagramma in figura 5.6 rappresenta come i vari eventi di lavoro si distribuiscono tra i vari esecutori.

Lo *Starter* quando riceve una richiesta d'accesso da parte del RSP procede a generare il lavoro di *AccessRequest*, una volta ricavati tutti i dati necessari per l'accesso da Monokee, viene affidato al *PageResponse* l'incarico di visualizzare la pagina che richiede l'inserimento del QR. I dati verranno poi inseriti dall'utente e attraverso lo *Starter* verrà creato un lavoro di verifica dei dati inseriti e se questi sono sufficienti ad accedere al servizio, tramite un'ulteriore accesso a Monokee. In caso di esito positivo viene creato un lavoro di invio dati verso il RSP altrimenti verrà visualizzata una pagina di errore.

5.2.3 Ciclo di vita del software

5.2.4 Progettazione

In figura 5.7 si presenta un diagramma delle classi che attua la gestione delle code sopra espletata. Il diagramma è stato redatto in formato *UML 2.0*, con leggere modifiche relative alla rappresentazione delle varie istanze del template *CommandQueue*. Questo è stato fatto al fine di rendere più leggibile e comprensibile il diagramma. Come si può notare sono presenti componenti non presenti nella precedente trattazione. Questi servono per effettuare le comunicazioni con l'ambiente esterno. Si è deciso per questioni di semplicità di non creare code separate.

**Figura 5.6:** Flusso eventi SP

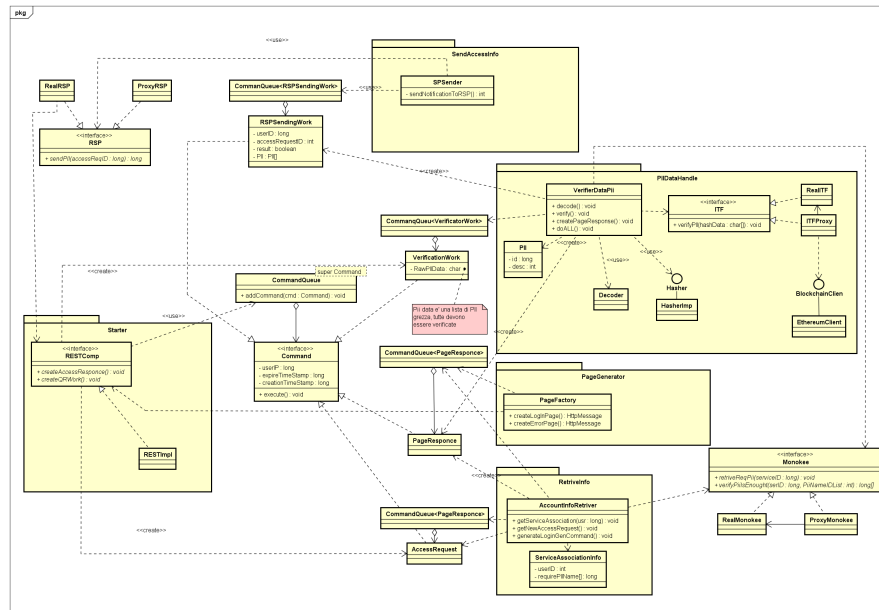


Figura 5.7: Flusso eventi SP

Descrizione elementi

RESTComp: è un'interfaccia che ha il compito di rappresentare una generica strategia di comunicazione REST. Questa viene utilizzata da RealMonkee per ottenere i dati relativi all'utente.

RESTImpl: è una possibile implementazione della strategia di comunicazione REST. Implementa l'interfaccia RestComp.

RSP: si tratta di un'interfaccia con il compito di fornire un'astrazione del componente real service provider. Questa interfaccia con RSPReal e ProxyRSP rappresenta un'applicazione del pattern Proxy.

RealRSP: è una classe che rappresenta il reale oggetto RSP, questa classe poi dialoga con il RESTComp per ottenere i dati. Questa classe con RealRSP e ProxyRSP rappresenta un'applicazione del pattern Proxy.

ProxyRSP: è una classe che rappresenta un proxy dell'oggetto RSP, questa classe applica una politica di acquisizione remota. Questa classe con RealRSP e ProxyRSP rappresenta un'applicazione del pattern Proxy.

Command: È una classe che rappresenta un generico evento nel contesto dell'architettura event driven. Questa interfaccia viene poi implementata da:

- * **AccessRequest:** generato dallo starter e eseguito dal RetriveInfo, rappresenta il lavoro per gestire la richiesta di accesso;
- * **PageResponse:** generato dal RetriveInfo in caso di errore o per mostrare il lettore QR, dal PiiDataHandler in caso di login o in caso di insuccesso della verifica. Rappresenta il lavoro di generazione e sottomissione delle pagine all'utente;

- * **VerificationWork:** generato dallo Starter per verificare i dati forniti tramite il QR e quelli forniti da Monokee siano conformi e verificati;
- * **RSPSendingWork:** generato da PiiDataHandler in caso di verifica positiva. Rappresenta il lavoro di sottomissione dati in caso di verifica positiva.

CommandQueue: Questo template definisce una coda di command. Dispone delle funzionalità per gestire la coda in maniera concorrente.

Account Retraver: È la classe che ha il compito di guidare l'esecuzione di un AccessRequest.

ServiceAssociationInfo: È una classe generata da Monokee che rappresenta un'associazione tra utente e servizio e il nome dei PII richiesti.

Monokee: si tratta di un'interfaccia con il compito di fornire un'astrazione del servizio Monokee. Questa interfaccia con RealMonokee e ProxyMonokee rappresenta un'applicazione del pattern Proxy.

RealMonokee: è una classe che rappresenta il reale oggetto Monokee, questa classe poi dialoga con RESTComp per ottenere i dati. Questa classe con RealMonokee e ProxyMonokee rappresenta un'applicazione del pattern Proxy.

ProxyMonokee: è una classe che rappresenta un proxy dell'oggetto Monokee, questa classe applica una politica di acquisizione pigra. Questa classe con RealMonokee e ProxyMonokee rappresenta un'applicazione del pattern Proxy.

PageFactory: È la classe che si occupa di eseguire l'evento PageResponse e quindi di generare le pagine e inviarle.

ITF: si tratta di un'interfaccia con il compito di fornire un'astrazione del componente ITF. Questa interfaccia con RealITF e ProxyITF rappresenta un'applicazione del pattern Proxy.

RealITF: è una classe che rappresenta il reale oggetto ITF, questa classe poi dialoga con il BlockchainClient per ottenere i dati. Questa classe con RealITF e ProxyITF rappresenta un'applicazione del pattern Proxy.

ITFProxy: è una classe che rappresenta un proxy dell'oggetto ITF, questa classe applica una politica di acquisizione remota. Questa classe con RealITF e ITFProxy rappresenta un'applicazione del pattern Proxy.

VerifierDataPii: È la classe che ha il compito di gestire i VerificationWork, si tratta di un'applicazione di Template Patter. Ha il compito di verificare le informazioni nell'ITF e di inviare una RSPSendingWork in caso di successo o una PageResponse in caso di fallimento.

PII: È una classe che rappresenta una PII. Contiene l'id, la descrizione di una PII.

Decoder: è una classe che ha il compito di decodificare le informazioni presentate tramite il codice QR e quindi generare una serie di PII.

Hasher: È un'interfaccia che ha il compito di eseguire l'hash di un dato. Rappresenta un'applicazione dello strategy pattern.

HasherImpl: È una classe che implementa un'implementazione della classe Hasher. Esegue l'hash di un dato. Rappresenta con Hasher un'applicazione dello strategy pattern.

SPSender: È la classe che ha il compito di eseguire i RSPSendingWork. Invia tramite il componente RestCompOut le informazioni relative l'accesso al RSP.

5.2.5 Design Pattern utilizzati

Al fine di garantire elevate doti di qualità e manutenibilità dell'architettura sono stati usati una serie di design pattern. Di seguito segue una breve descrizione di questi.

Command Pattern permette di isolare la porzione di codice che effettua un'azione (eventualmente molto complessa) dal codice che ne richiede l'esecuzione; l'azione è incapsulata nell'oggetto Command.

Remote Proxy fornisce una rappresentazione locale di un oggetto remoto remote.

Strategy Pattern è un oggetto che permette di separare l'esecuzione di un metodo dalla classe che lo contiene. Usando un'interfaccia per astrarre il metodo è poi possibile crearne molteplici implementazioni. Questo è risultato molto utile nel contesto di un'applicazione multi piattaforma in cui alcune procedure andavano implementate in nativo. Oltre all'appena citato vantaggio questo ha reso possibile separare il metodo dall'implementazione.

Dependency Injection è un pattern che permette di delegare il controllo della creazione oggetti ad un oggetto esterno. Questo permette di semplificare la gestione delle dipendenze e nel contesto dello strategy pattern permette di inoculare l'implementazione corretta.

Factory Method è un pattern che permette di convogliare tutte le funzioni di creazione di vari elementi ad un oggetto unico.

5.2.6 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

Bibliografia