

UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI MODENA E REGGIO EMILIA

---

DIPARTIMENTO DI INGEGNERIA "ENZO FERRARI"  
CORSO DI LAUREA IN INGEGNERIA INFORMATICA

**PROGETTAZIONE E SVILUPPO DI UNA PIATTAFORMA  
RIUTILIZZABILE IN CONTESTO AZIENDALE**

RELATORE:  
**PROF. FRANCESCO GUERRA**

PRESENTATA DA:  
**MATTEO SIRRI**

ANNO ACCADEMICO 2020-2021

## Abstract

# Indice

<b>1</b>	<b>Introduzione</b>	<b>1</b>
1.1	Obiettivo . . . . .	1
1.2	Campo di applicazione . . . . .	1
1.3	Panoramica . . . . .	1
<b>2</b>	<b>Descrizione generale</b>	<b>2</b>
2.1	Inquadramento . . . . .	2
2.2	Macrofunzionalità del sistema . . . . .	2
2.3	Caratteristiche degli utenti . . . . .	2
2.4	Vincoli generali . . . . .	2
2.5	Analisi future . . . . .	2
<b>3</b>	<b>Tecnologie</b>	<b>3</b>
3.1	Implementazione . . . . .	3
3.1.1	Linguaggio . . . . .	3
3.1.2	Ambiente di sviluppo . . . . .	3
3.1.3	Node Package Manager . . . . .	4
3.1.4	Framework . . . . .	4
3.1.5	Testing . . . . .	5
3.2	Gestione dati . . . . .	5
3.2.1	Database . . . . .	6
3.3	Servizi cloud esterni . . . . .	7
3.3.1	Amazon Simple Email Service . . . . .	7
3.4	Gestione codice condiviso . . . . .	7
3.4.1	Git . . . . .	7
3.4.2	Monorepo . . . . .	7
3.5	Integrazione e rilascio del software . . . . .	8
3.5.1	Docker . . . . .	8
3.5.2	Jenkins . . . . .	9
3.6	Deployment . . . . .	9
3.6.1	AWS . . . . .	9
<b>4</b>	<b>Architettura</b>	<b>10</b>
4.1	Descrizione generale . . . . .	10
4.2	API Server . . . . .	10
4.2.1	Descrizione generale . . . . .	10
4.2.2	Autenticazione . . . . .	10

4.2.3	Autorizzazione . . . . .	10
4.2.4	Principi di design . . . . .	12
4.2.5	Auth Module . . . . .	12
4.2.6	Demo module . . . . .	12
4.2.7	User module . . . . .	12
4.2.8	Mail module . . . . .	12
4.3	Mailer microservice . . . . .	13
4.3.1	Descrizione generale . . . . .	13
4.3.2	Principi di design . . . . .	13
4.3.3	Template Service . . . . .	13
4.3.4	Transport Service . . . . .	13
4.4	Database Server . . . . .	13
4.4.1	Descrizione generale . . . . .	13
4.4.2	Modellazione dati . . . . .	13
4.5	MQTT Server . . . . .	13
4.5.1	Descrizione generale . . . . .	13
4.5.2	Principi di design . . . . .	13
<b>5</b>	<b>Distribuzione</b>	<b>14</b>
5.1	Descrizione generale . . . . .	14
5.2	CI/CD pipeline . . . . .	14
5.2.1	Descrizione generale . . . . .	14
5.2.2	Motivazioni . . . . .	14
5.2.3	Integrazione continua . . . . .	14
5.2.4	Distribuzione continua . . . . .	14
5.2.5	Deployment continuo . . . . .	14
<b>6</b>	<b>Conclusioni</b>	<b>15</b>
6.1	Valutazioni complessive . . . . .	15
6.2	Sviluppi futuri . . . . .	15
	<b>Fonti bibliografiche e sitografia</b>	<b>16</b>

# Capitolo 1

## Introduzione

### 1.1 Obiettivo

testo

### 1.2 Campo di applicazione

testo

### 1.3 Panoramica

testo

## Capitolo 2

# Descrizione generale

### 2.1 Inquadramento

testo

### 2.2 Macrofunzionalità del sistema

testo

### 2.3 Caratteristiche degli utenti

testo

### 2.4 Vincoli generali

testo

### 2.5 Analisi future

testo

# Capitolo 3

## Tecnologie

### 3.1 Implementazione

In questa sezione verranno descritti gli strumenti utilizzati per implementare i componenti che permettono alla piattaforma di erogare i propri servizi. La motivazione principale che ha portato alla scelta delle tecnologie di seguito elencate è il *know-how* aziendale.

#### 3.1.1 Linguaggio

##### Typescript

Typescript[1] è un linguaggio open source sviluppato da Microsoft.

È un *super-set* del linguaggio JavaScript, permettendone l'estensione con l'introduzione di un meccanismo di tipizzazione statico e il supporto alla programmazione orientata agli oggetti. Per via della sua natura può essere utilizzato in tutti i contesti in cui viene usato JavaScript grazie a un processo di transpilazione che traduce codice Typescript in codice JavaScript, permettendone così una successiva compilazione ed esecuzione.

#### 3.1.2 Ambiente di sviluppo

##### Node.js

Node.js[2] è un ambiente runtime JavaScript open source e multiplatforma.

Le caratteristiche fondamentali sono: l'esecuzione dell'engine V8, sviluppato da Google, che permette di compilare ed eseguire codice JavaScript al di fuori di browser web, l'uso di un insieme di primitive I/O asincrone di tipo non bloccante e l'esecuzione di applicazioni su un solo processo, senza generazione di nuovi thread per ogni richiesta. Questo sta a significare che quando si deve eseguire una operazione I/O, come una richiesta a un web server, Node.js non blocca il thread, mettendo in attesa la CPU, ma, al contrario, la lascia libera di portare avanti altri compiti e si occuperà di ripristinare l'operazione non appena arriverà una risposta utilizzando una *callback*. Grazie a queste peculiarità è possibile realizzare applicazioni performanti in grado di gestire connessioni concorrenti con un singolo server.

In questo ambiente è poi possibile utilizzare lo standard ECMAScript in modo flessibile in quanto è possibile modificare il set di funzionalità abilitate, potendo così adattarsi al meglio nei vari contesti di utilizzo.

Infine, Node.js permette anche di aumentare la produttività di un team di sviluppo perché fornisce agli sviluppatori *front-end*, che conoscono il linguaggio JavaScript, la possibilità di svi-

luppare codice *server-side*; senza dover imparare un linguaggio del tutto nuovo. Grazie alle sue caratteristiche Node.js risulta essere un ottimo strumento per lo sviluppo di servizi web.

### 3.1.3 Node Package Manager

Node Package Manager[3] (NPM) è un *software registry* per applicazione Node.js. Questo si compone di due parti principali: il registro e una *Command Line Interface*(CLI).

Il primo è una raccolta di librerie open source che permettono l'integrazione in una applicazione numerose funzionalità e che può favorire la condivisione di codice, anche con l'uso di registri privati.

Il secondo permette d'interagire con il registro e gestire le dipendenze del progetto. In particolare, il meccanismo di gestione delle dipendenze di NPM permette di gestire con semplicità i pacchetti sul quale dipendono una applicazione grazie all'utilizzo di un file particolare chiamato *package.json*. Al suo interno sono infatti raccolte tutte le informazioni relative alla applicazione, gli script eseguibili e l'elenco delle dipendenze. Questo risulta essere di fondamentale importanza perché permette a un team di sviluppo di avere un meccanismo che garantisce consistenza tra i vari ambienti usati dagli sviluppatori.

### 3.1.4 Framework

#### NestJS

NestJS [4] (Nest) è un framework basato su Node.js per realizzare delle web *Application programming interface* (API) e microservizi. Offre supporto sia il JavaScript che il TypeScript e combina elementi di programmazione a oggetti e programmazione funzionale.

Nel dettaglio questo framework si pone come un layer di astrazione tra lo sviluppatore e un server HTTP basato su Express.js o Fastify (due framework per realizzare server web veloci e flessibili). Grazie a questo è inoltre possibile usufruire tutti i componenti aggiuntivi compatibili con la piattaforma sottostante, con ovvi vantaggi in termini di riusabilità e flessibilità.

Altro aspetto significativo di questo framework è che guida lo sviluppatore a realizzare una applicazione con una architettura *three-tier* ("a tre strati"), ovvero suddividendo gli elementi principali in tre strati dedicati alla gestione delle richieste dell'utente, alla gestione della logica funzionale e alla gestione dei dati.



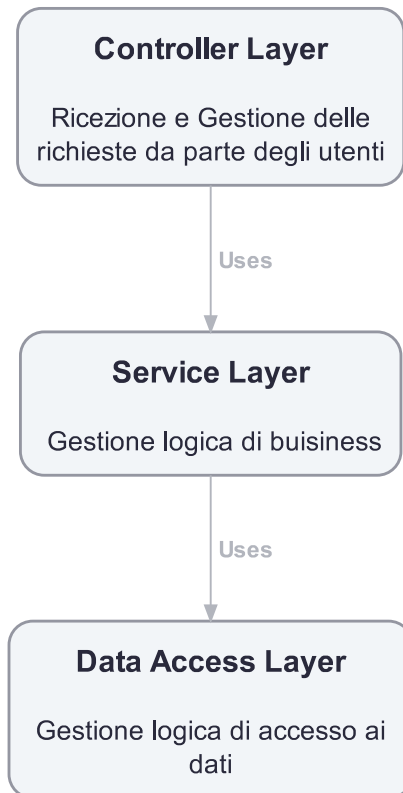


Figura 3.1: Schema riassuntivo della architettura *three-tier*

Questa architettura viene supportata grazie a dei componenti di base, offerti dal framework stesso, che possono essere estesi dallo sviluppatore in base alle proprie esigenze. Importante caratteristica di tutti questi componenti è che fanno largo uso della *Dependency Injection*<sup>1</sup>.

Pertanto l'utilizzo di Nest offre agli sviluppatori utili strumenti per velocizzare lo sviluppo di una web API prestando attenzione alle performance e alla architettura software del prodotto da realizzare risultando un'ottima scelta per la realizzazione di servizi web.

### 3.1.5 Testing

#### Jest

Jest[5] è un test runner JavaScript, sviluppato da Facebook, che fornisce un tool di strumenti per testare una applicazione basata su Node.js.

Permette una facile implementazione di unit test e integration test, con la possibilità di sfruttare i *mock objects* ("oggetti simulati"). Fornisce inoltre strumenti statistici per analizzare la *code coverage* ("copertura del codice").

## 3.2 Gestione dati

In questa sezione verranno descritti gli strumenti utilizzati per la gestione e l'aggiornamento delle informazioni necessarie per il funzionamento della piattaforma. La motivazione principale

---

<sup>1</sup>La *Dependency Injection* è un meccanismo che permette di applicare l'inversione del controllo a un componente software. In generale permette a una classe di non dover configurare le proprie dipendenze in modo statico perché vengono configurate dall'esterno. Ciò offre grossi vantaggi in termini di riusabilità e rende la fase di test molto più semplice.

che ha portato alla scelta delle tecnologie di seguito elencate è il *know-how* aziendale.

### 3.2.1 Database

#### MongoDB

MongoDB[6] è un database management system (DBMS) che offre la possibilità di gestire database NoSQL <sup>2</sup> basati sull'utilizzo di documenti flessibili per la gestione di dati in vario formato.[7]

L'unità fondamentale in un database basato su MongoDB sono i documenti. Questi rappresentano l'informazione da memorizzare. Sono formattati in formato *Binary JSON* (BSON) e possono includere varie tipologie di dati che vanno dai comuni valori numerici o stringhe sino ai più complessi oggetti innidati e liste. La particolarità di questi documenti è che non hanno uno schema rigido: possono subire delle modifiche nel tempo. Permettono quindi ai dati di adattarsi alla applicazione e non viceversa. Questo offre un notevole vantaggio per lo sviluppatore in quanto può strutturare i dati nella maniera più consona per facilitarne l'utilizzo. Questi documenti vengono poi raccolti in collezioni che vengono usate come archivi per documenti facenti parte di una stessa categoria di informazione. Tutti questi dati possono poi essere ovviamente sottoposti a query e ad aggregazioni.

MongoDB risulta essere anche molto performante grazie alla possibilità di immagazzinare documenti innestati, riducendo l'attività I/O del sistema DB, e all'utilizzo del meccanismo di indicizzazione che permette di effettuare query molto velocemente.

Altre caratteristiche fondamentali di questa tecnologia sono l'alta disponibilità e la possibilità di scalare orizzontalmente il sistema. La prima è ottenuta con l'uso dei *replica set*, che permettono di gestire database replicati, in modo da garantire ridondanza. La seconda è invece realizzabile con il metodo dello *Sharding* distribuito che permette la distribuzione del carico computazionale, per la gestione delle richieste, su più server; fornendo così una esecuzione più efficiente delle operazioni rispetto all'utilizzo di una solo server.

---

<sup>2</sup>dall'inglese *Not only SQL*; non solo SQL.

### 3.3 Servizi cloud esterni

In questa sezione verranno descritti i servizi cloud esterni integrati dalla piattaforma. La loro integrazione ha permesso alla piattaforma di erogare servizi complessi, riducendo spese e costi di gestione e sviluppo e aumentando la produttività del team.

#### 3.3.1 Amazon Simple Email Service

Amazon Simple Email Service [8] (SES) è un servizio e-mail scalabile e conveniente che offre a uno sviluppatore un'interfaccia semplice per inviare e-mail da qualsiasi applicazione. Offre la possibilità di gestire l'invio di e-mail transazionali, di business o in massa permettendo così di potersi adattare a vari contesti di utilizzo.

Questo servizio fornisce anche un pannello di controllo con il quale è possibile effettuare il monitoraggio e l'analisi dei problemi, che potrebbero diminuire l'efficacia del recapito delle e-mail, e delle statistiche relative all'invio delle comunicazioni, con le quali si può misurare il grado di coinvolgimento dei clienti. Permette inoltre di gestire il piano di utilizzo con il quale è possibile ottimizzare le spese di gestione.

L'integrazione di questo servizio ha permesso di gestire l'invio di e-mail in modo flessibile, performante ed economicamente conveniente senza dover aggiungere complessità alla piattaforma.

### 3.4 Gestione codice condiviso

In questa sezione verranno presentate le tecnologie utilizzate per supportare le operazioni del team di sviluppo e aumentarne la produttività. La motivazione principale che ha portato alla scelta delle tecnologie di seguito elencate è il *know-how* aziendale.

#### 3.4.1 Git

Git [9] è un sistema di controllo versione distribuito (DVCS), gratuito e open source. Nato nel 2005 grazie all'operato della comunità Linux e di Linus Torvalds, il creatore di Linux, è a oggi uno strumento che permette a un team di sviluppo di collaborare in modo facile, veloce ed efficiente su grandi progetti.

Essendo un sistema di controllo versione permette di registrare, nel tempo, i cambiamenti a un file o a una serie di file, così da poter richiamare una specifica versione in un secondo momento. [10]. Ciò offre numerosi vantaggi tra cui quello di poter ripristinare un file o un intero progetto a uno stato precedente a una modifica, vedere chi e quando ha cambiato qualcosa e recuperare file cancellati. Inoltre offre un sistema di ramificazione (branching) per lo sviluppo non lineare.

È stato utilizzato nel contesto dello sviluppo della applicazione attraverso GitLab, una piattaforma web open source che consente la gestione di repository Git.

#### 3.4.2 Monorepo

Una *monorepo* [11] (*mono repository*) è una strategia di sviluppo software dove il codice relativo a vari progetti o applicazioni risiede in uno stesso luogo, solitamente una *repository* condivisa gestita con un sistema di controllo versione. Si contrappone al modello di singola *repository* per progetto.

Di seguito alcuni vantaggi offerti dall'utilizzo della strategia monorepo.[12]

- Gestione semplificata delle dipendenze: le singole applicazioni condividono le stesse dipendenze. Questo stimola la coesione negli strumenti e librerie utilizzati e aumenta la produttività degli sviluppatori.
- Organizzazione semplificata: è possibile progettare una gerarchia logica fra i progetti per renderli logicamente relazionati anche all'interno della repository.
- Semplificazione processi di release: esiste una pipeline condivisa per la build e il deploy del sistema.
- Condivisione codice: è possibile utilizzare delle librerie interne per condividere codice fra le varie applicazioni riducendo così la duplicazione e favorendo la creazione di codice migliore.
- Standard e convenzioni: è possibile introdurre un utilizzo coeso relativo alle convenzioni di sviluppo e all'utilizzo delle tecnologie usate per testing, debug e build dei progetti. Queste permette di creare codice consistente e di qualità.

L'utilizzo di una monorepo permette quindi di creare piattaforme complesse, composte da applicazioni e microservizi, in modo coeso, dal punto di vista degli strumenti e tecnologie usate, e permettendo agli sviluppatori di avere le conoscenze adatte per lavorare in modo efficiente ed efficace ai vari progetti della organizzazione. Nonostante ciò l'utilizzo di questa strategia introduce un certo livello di rigidità nella gestione delle applicazioni e un grado di complessità, proporzionale alle dimensioni della monorepo, nell'introduzione di nuovi membri nel team di sviluppo.

Nello sviluppo della piattaforma è stato deciso di utilizzare questa strategia e ciò ha permesso al team di sviluppo di operare in modo efficiente e coeso.

## Nx

Nx [13] è uno strumento open source, creato dal team Nrwl [14], che permette a una organizzazione di gestire una monorepo. Il suo funzionamento è basato sulla CLI di Angular, un framework per lo sviluppo di applicazioni front-end, ed è composto da un insieme di strumenti che permettono di gestire in modo flessibile una monorepo per progetti basati su Node.js, React o Angular. Alcune delle funzionalità offerte sono la generazione automatica della gerarchia di file e cartelle per generare una nuova applicazione o libreria, possibilità di eseguire script in un contesto globale o relegato alle singole applicazioni e meccanismi di ottimizzazione per le fasi di build e test grazie all'utilizzo di un meccanismo di caching.

Nello sviluppo della piattaforma è stata decisa l'introduzione di questo strumento in quanto permette di semplificare notevolmente la fase di design della monorepo stessa.

## 3.5 Integrazione e rilascio del software

In questa sezione sono descritte le tecnologie utilizzate nelle fasi d'integrazione e rilascio del software.

### 3.5.1 Docker

Docker [15] è una tecnologia open source per creare, distribuire e gestire applicazioni sotto forma di *container*. Un container Docker è un ambiente isolato in cui può essere messa in esecuzione

una applicazione. Più nello specifico si crea un container basato su Linux in cui viene caricata un'immagine di una applicazione con le relative dipendenze.

Vantaggio offerto dalla piattaforma Docker è il fatto che questi container sono isolati li uni dagli altri e ciò permette di poterli eseguire in sicurezza e indipendentemente. Altra nota positiva è la leggerezza. Infatti i container Docker, a differenza delle macchine virtuali, non necessitano di un hypervisor ma vengono eseguiti direttamente dal kernel della macchina host.

L'utilizzo dei container permette poi di disaccoppiare le fasi di rilascio e deployment delle applicazioni e offre la garanzia di avere un ambiente in cui si ha la certezza che il comportamento della applicazione sarà quello previsto. Questo risulta vantaggioso anche per la produttività degli sviluppatori che possono così condividere il proprio lavoro più facilmente.

Questa tecnologia è stata usata nello sviluppo della piattaforma per supportare le operazioni d'integrazione e distribuzione. Viene inoltre utilizzato per effettuare il deployment, ovvero il rilascio dell'applicazione al reparto di produzione.

### 3.5.2 Jenkins

Jenkins [16] è uno strumento open source che fa parte della categoria degli *automation server*, ovvero applicazioni server utilizzate per automatizzare le task relative alle fasi di build, test, rilascio e deploy del software.

Basa il suo funzionamento su una pipeline, ovvero un insieme di step, detti *stage*, da eseguire in sequenza per portare a termine un processo. Ogni step potrà contenere a sua volte delle istruzioni, detti *jobs*, da eseguire per portare a termine un dato compito quale potrebbe essere la build, i test o il deployment. L'esecuzione della pipeline può avvenire in varie modalità pianificata o utilizzando dei trigger, come ad esempio il commit su una repository o il fallimento di un test.

## 3.6 Deployment

### 3.6.1 AWS

Testo

## Capitolo 4

# Architettura

### 4.1 Descrizione generale

### 4.2 API Server

#### 4.2.1 Descrizione generale

testo

#### 4.2.2 Autenticazione

L'autenticazione è un metodo che permette l'identificazione degli utenti sulla base di un set di credenziali e verificare che questi forniscano le giuste informazioni per accedere alla applicazione.

L'implementazione presente all'interno della piattaforma si basa su una coppia di credenziali: email e password.

Per garantire una archiviazione sicura delle password è stato deciso di applicare una policy basata sull'uso di *hash* e *salt*.

- spiegazione di hash - - spiegazione di salt - - che problema risolve la loro introduzione -

#### 4.2.3 Autorizzazione

L'autorizzazione è un metodo che permette di garantire la riservatezza e la disponibilità dei dati. Attraverso l'implementazione di policy è infatti possibile definire dei protocolli che permettono di restringere l'accesso alle risorse, rendendole disponibili solo agli utenti autorizzati.

Le policy definite all'interno della piattaforma si basano sul protocollo di autorizzazione OAuth 2.0 [17] e sull'utilizzo di un modello di controllo sugli accessi basato sui ruoli dei singoli utenti.

#### OAuth 2.0

OAuth 2.0 [17] è un framework autorizzativo standard per applicazioni Web. Scopo del framework è delegare a un'utenza qualsiasi l'accesso limitato a una risorsa di proprietà di un'entità differente (detta *resource owner*).

Gli attori coinvolti nell'architettura del framework sono:

- *Resource Owner*: il proprietario della risorsa esposta. Può essere una applicazione o un utente.

- *Resource Server*: è il server che detiene la risorsa esposta.
- *Authorization Server*: è il server o il modulo applicativo che rilascia i token di accesso (detti *access token*) al client dopo aver autenticato con successo il *resource owner* e aver ottenuto l'autorizzazione.
- *Client*: è l'applicazione che richiede l'accesso alla risorsa. Può essere sia una applicazione *client-side* che *server-side*. Deve registrarsi presso l'*authorization server* per ottenere delle credenziali: *client secret* e *client identifier*.

Altri elementi significativi sono l'*access token* e l'*authorization grant*.

Il primo è una stringa che rappresenta le credenziali necessarie per ottenere l'accesso alla risorsa protetta sul resource server. Pratica comune è utilizzare il formato Json Web Token[18] (JWT) che permette di codificare un oggetto JSON in un token che può essere cifrato e firmato con vari algoritmi (HMAC, RSA, ECDSA). Questo permette di trasmettere in modo sicuro e compatto delle informazioni fra due interlocutori garantendone integrità e confidenzialità.

L'*authorization grant* rappresenta le credenziali che verificano l'autorizzazione fornita dal *resource owner* e usate dal *client* per ottenere un *access token*. Il framework ne definisce quattro tipologie: *authorization code*, *implicit*, *resource owner password credentials* e *client credentials*.

Il processo di base definito dal protocollo per autenticare il *client* e fornire un *access token* è il seguente:

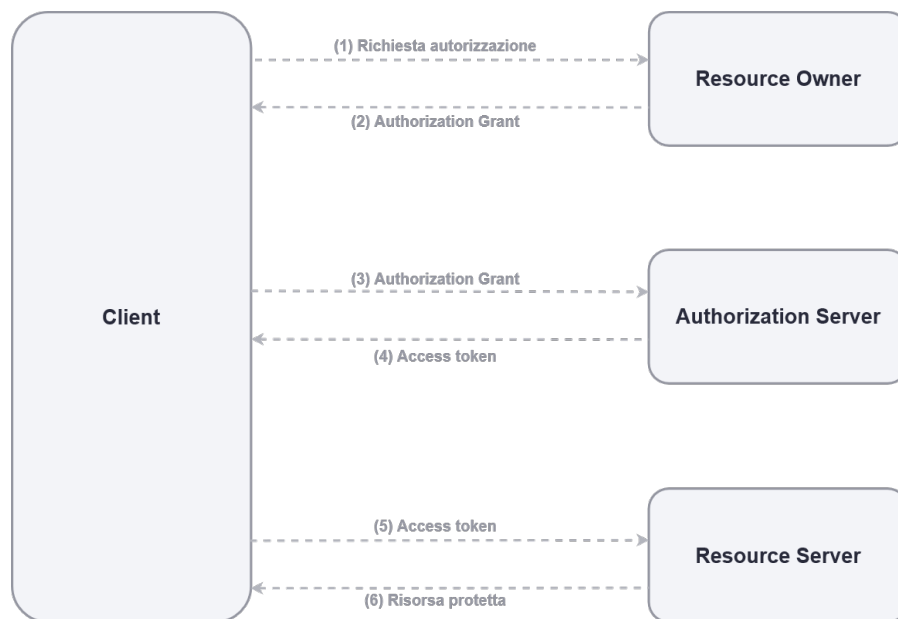


Figura 4.1: Flusso del protocollo OAuth 2.0

1. Il *client* richiede l'autorizzazione al *resource owner*.
2. Il *client* riceve un *authorization grant*, ovvero delle credenziali che rappresentano l'autorizzazione del *resource owner*.
3. Il *client* richiede un *access token* autenticandosi con l'*authorization server* e fornendo l'*authorization grant*.
4. L'*authorization server* autentica il client validando l'*authorization grant*. Se è valido fornisce un *access token*.

5. Il *client* richiede l'accesso alla risorsa protetta presente nel *resource server* e si autentica presentando l'*access token*.
6. Il *resource server* valida l'*access token* e, se è valido, gestisce la richiesta.

Nella piattaforma è stato deciso di utilizzare l'*authorization grant* di tipo *authorization code* per supportare le procedure di registrazione degli utenti attraverso i provider di terze parti (Google e Facebook).

Questo meccanismo disaccoppia completamente le credenziali utente dall'autorizzazione per accedere.

In particolare si basa sull'introduzione di un nuovo elemento chiamato *authorization code* che viene ottenuto grazie all'*authorization server*, che si comporta come intermediario fra il *client* e il *resource owner*. Invece di richiedere l'autorizzazione al *resource owner*, il *client* indirizza quest'ultimo verso un *authorization server* che richiede al *resource owner* di autenticarsi. Se l'autenticazione ha successo l'*authorization server* crea un *authorization code* e reindirizza il *resource owner* al *client*. Questo procede con l'invio di una richiesta di autorizzazione, diretta all'*authorization server*, con la quale può ottenere l'*access token*. A questo punto il *client* effettuerà la richiesta per ottenere la risorsa protetta e ritornerà queste informazioni al *resource owner*.

I benefici di questa tipologia di *authorization grant* sono dovuti al fatto che il *resource owner* si autentica direttamente con il *authorization server* e di conseguenza le sue credenziali non vengono mai condivise con il *client*.

[schemino oauth flow generale o esempio con facebook/google]

Nella piattaforma è stato poi deciso di sfruttare gli *access token* anche per gestire le autorizzazioni degli utenti interni alla piattaforma. Nello specifico vengono usati insieme a dei *refresh token* che permettono di ottenere un nuovo *access token* quando questo scade. Questo evita di dover richiedere all'utente di autenticarsi e ottenere l'autorizzazione.

#### 4.2.4 Principi di design

testo

#### 4.2.5 Auth Module

testo

#### 4.2.6 Demo module

testo

#### 4.2.7 User module

testo

#### 4.2.8 Mail module

testo



## **4.3 Mailer microservice**

### **4.3.1 Descrizione generale**

testo

### **4.3.2 Principi di design**

testo

### **4.3.3 Template Service**

testo

### **4.3.4 Transport Service**

testo

## **4.4 Database Server**

### **4.4.1 Descrizione generale**

testo

### **4.4.2 Modellazione dati**

testo

## **4.5 MQTT Server**

### **4.5.1 Descrizione generale**

testo

### **4.5.2 Principi di design**

testo

# Capitolo 5

## Distribuzione

### 5.1 Descrizione generale

testo

### 5.2 CI/CD pipeline

#### 5.2.1 Descrizione generale

testo

#### 5.2.2 Motivazioni

testo

#### 5.2.3 Integrazione continua

testo

#### 5.2.4 Distribuzione continua

testo

#### 5.2.5 Deployment continuo

## Capitolo 6

# Conclusioni

6.1 Valutazioni complessive

6.2 Sviluppi futuri

# Fonti bibliografiche e sitografia

- [1] Typescript. Sito web typescript. Visitato il 08/2021. [Online]. Available: <https://www.typescriptlang.org/>
- [2] Node.js. Sito web node.js. Visitato il 08/2021. [Online]. Available: <https://nodejs.org/en/about/>
- [3] NPM. Documentazione npm. Visitato il 08/2021. [Online]. Available: <https://docs.npmjs.com>
- [4] NestJS. Documentazione nestjs. Visitato il 08/2021. [Online]. Available: <https://docs.nestjs.com/>
- [5] Jest. Sito web jest. Visitato il 08/2021. [Online]. Available: <https://jestjs.io/>
- [6] MongoDB. Sito web mongodb. Visitato il 08/2021. [Online]. Available: <https://www.mongodb.com/>
- [7] IBM. What is mongodb. Visitato il 08/2021. [Online]. Available: <https://www.ibm.com/cloud/learn/mongodb>
- [8] AWS. Sito web aws-ses. Visitato il 08/2021. [Online]. Available: <https://aws.amazon.com/it/ses/>
- [9] Git. Sito web git. Visitato il 08/2021. [Online]. Available: <https://git-scm.com/>
- [10] S. Chacon and B. Straub, *Pro git: Everything you need to know about Git*, 2nd ed. Apress, 2014. [Online]. Available: <https://git-scm.com/book/en/v2>
- [11] C. Jaspan, M. Jorde, A. Knight, C. Sadowski, E. K. Smith, C. Winter, and E. Murphy-Hill, “Advantages and disadvantages of a monolithic repository: A case study at google,” *2018 IEEE/ACM 40th International Conference on Software Engineering: Software Engineering in Practice Track (ICSE-SEIP)*, 2017.
- [12] G. Brito, R. Terra, and M. T. Valente, “Monorepos: A multivocal literature review,” *ArXiv*, vol. abs/1810.09477, 2018.
- [13] Nrwl. Sito web nx. Visitato il 08/2021. [Online]. Available: <https://nx.dev/>
- [14] ——. Sito web nrwl. Visitato il 08/2021. [Online]. Available: <https://nrwl.io/>
- [15] Docker. Sito web docker. Visitato il 08/2021. [Online]. Available: <https://www.docker.com/>
- [16] Jenkins. Sito web jenkins. Visitato il 08/2021. [Online]. Available: <https://www.jenkins.io>

- [17] D. Hardt, “The OAuth 2.0 Authorization Framework,” RFC 6749, Oct. 2012. [Online]. Available: <https://rfc-editor.org/rfc/rfc6749.html>
- [18] M. Jones, J. Bradley, and N. Sakimura, “JSON Web Token (JWT),” RFC 7519, May 2015. [Online]. Available: <https://rfc-editor.org/rfc/rfc7519.txt>

# Elenco delle figure

3.1	Schema riassuntivo della architettura <i>three-tier</i> . . . . .	5
4.1	Flusso del protocollo OAuth 2.0 . . . . .	11