4 Aprile 2025

Yubiq Studio Training & Developer Manual

Rev. 5.0.16

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| WRITTEN BY: |  |  |
| VERIFIED BY: |  |  |
| APPROVED BY: |  |  |

# Document Change Log

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Rev | Description | Date |
| 5.0.14 | Work in Progress | TBD |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

# Index

[Document Change Log 3](#_Toc194823735)

[Index 4](#_Toc194823736)

[Introduzione 5](#_Toc194823737)

[La Metodologia ST.A.R. 6](#_Toc194823738)

[Stages (Fasi) 6](#_Toc194823739)

[Actions (Azioni) 6](#_Toc194823740)

[Roles (Ruoli) 6](#_Toc194823741)

[WorkItem (Pratica) 6](#_Toc194823742)

[Esempio di rappresentazione STAR 6](#_Toc194823743)

[Yubiq Studio (YS) 9](#_Toc194823744)

[Installazione 10](#_Toc194823745)

[La SandBox 11](#_Toc194823746)

[Training Project: Flight 12](#_Toc194823747)

[Descrizione del processo 12](#_Toc194823748)

[I passi necessari 13](#_Toc194823749)

[Project e Workflow 14](#_Toc194823750)

[Roles 16](#_Toc194823751)

[SandBox Data: Users 18](#_Toc194823752)

[Business Object 19](#_Toc194823753)

[SandBox Data: Business Objects 20](#_Toc194823754)

[Process Map 21](#_Toc194823755)

[Forms 22](#_Toc194823756)

# Introduzione

Questo documento ha l'obiettivo di integrare il manuale per lo sviluppo delle soluzioni BPM Yubiq con il relativo corso di formazione.

Dopo una panoramica sulla metodologia STAR, che è alla base della modellazione BPM, prenderemo un flusso di business di esempio, come la **richiesta di biglietti aerei**, e, implementandolo passo-passo, andremo a dettagliarne tutti gli aspetti legati allo sviluppo.

Yubiq Studio (da adesso YS) è uno strumento di sviluppo indirizzato a due categorie di specialisti:

**Analisti di business**.

YS, con la sua modalità “Modeller”, permette la definizione delle strutture base senza scrivere codice (No-Code) come: **BusinessObjects, WorkItem, Stages, Actions, Forms**

**Sviluppatori C#.**

La modalità “Developer” permette quindi di completare le restati strutture come le **CodeLib** che vanno a contenere il codice macchina per le elaborazioni dati e le integrazioni oppure le **CustomViews** per creare oggetti grafici personalizzati.

Prima di addentrarci nello sviluppo con YS, introduciamo i concetti base della metodologia STAR. Questa non è una notazione o un formalismo come il BPMN, bensì una scomposizione di un processo di business in STages, Actions e Roles.

# La Metodologia ST.A.R.

La metodologia STAR (Stages, Action, and Roles) è stata sviluppata a Palo Alto, California, e rappresenta un approccio di Business Process Management (BPM) volto a migliorare l'efficienza e l'efficacia dei processi aziendali.

Rappresenta un approccio strutturato per implementare soluzioni di Business Process Management (BPM) che enfatizza l'importanza della chiarezza nelle fasi, nelle azioni da intraprendere e nei ruoli dei partecipanti. Ecco una panoramica dei principali elementi della metodologia:

## Stages (Fasi)

Le fasi rappresentano le diverse tappe del processo di gestione dei processi aziendali. Esempi validi possono essere:

* **Nuove Pratiche**
* **Pratiche da lavorare**
* **Pratiche in errore**
* **Archivio**

## Actions (Azioni)

Le azioni si riferiscono alle attività specifiche da compiere in ciascuna fase. Esempi validi possono essere:

* **Modifica i dati**
* **Avanza alla prossima Fase**
* **Assegna ad altro utente**

## Roles (Ruoli)

Definire chiaramente i ruoli è fondamentale per il successo della metodologia. Ogni partecipante ha responsabilità specifiche e il loro coinvolgimento è essenziale per un'implementazione efficace. I ruoli possono includere:

* **Richiedente**
* **Approvatore**
* **Ufficio Viaggi**
* **Direttore**

## WorkItem (Pratica)

Nella metodologia STAR, è presente anche il concetto di **WorkItem**, che rappresenta una specifica unità di lavoro assegnata a un individuo o a un gruppo all'interno di un processo. Un WorkItem può rappresentare qualsiasi pratica, attività o compito che deve essere completato affinché il processo possa continuare o raggiungere i suoi obiettivi.

## Esempio di rappresentazione STAR

Se prendiamo come esempio un progetto BPM per la “Richiesta di biglietti aerei” un esempio di **Stages** and **Actions** potrebbe essere il seguente:

1. **Inizio**:
   * Creazione della richiesta di volo da parte del richiedente.
   * Raccolta delle informazioni necessarie (dati del richiedente, dettagli del volo, ecc.).
2. **Verifica Preliminare**:
   * Controllo delle informazioni inserite.
   * Verifica dell’idoneità della richiesta (es. budget, policy aziendali, disponibilità).
3. **Approvazione**:
   * Inoltro della richiesta all'approvatore designato (supervisore o manager).
   * La richiesta è in stato di attesa di approvazione.
   * Il decisore può approvare, rifiutare o richiedere ulteriori informazioni.
4. **Ricerca Volo**:
   * Contattare i fornitori (agenzie di viaggio o sistemi di prenotazione) per ricerca opzioni di volo.
   * Raccolta delle opzioni di volo disponibili e relativi costi.
5. **Presentazione Opzioni**:
   * Presentazione delle opzioni di volo al richiedente.
   * Raccolta dei feedback o della scelta definitiva da parte del richiedente.
6. **Prenotazione**:
   * Conferma e prenotazione del volo selezionato.
   * Emissione dei biglietti e comunicazione delle informazioni al richiedente.
7. **Preparazione al Viaggio**:
   * Invio delle informazioni relative al viaggio (itinerario, registrazione, documentazione).
   * Verifica della conformità alle normative di viaggio (es. documentazione, bagagli, ecc.).
8. **Esecuzione del Viaggio**:
   * Il richiedente intraprende il viaggio.
   * Monitoraggio dell'andamento della richiesta (eventuali problemi o cambiamenti).
9. **Chiusura**:
   * Ritorno del viaggiatore.
   * Valutazione dell'esperienza di viaggio (feedback del richiedente).
   * Chiusura della richiesta e registrazione delle spese (rimborso, se applicabile).
10. **Analisi Post-viaggio**:
    * Raccogliere dati sulle spese effettive rispetto al budget.
    * Analisi delle performance del flusso di lavoro per future ottimizzazioni.

In una pratica di richiesta voli, un **WorkItem** può essere definito con diversi attributi per garantire una gestione efficace della richiesta. Ecco un elenco degli attributi più comuni che potrebbero essere associati a un WorkItem in questo contesto:

1. **ID del WorkItem**: Un identificatore unico per ogni richiesta di volo.
2. **Data di Creazione**: La data e l'ora in cui è stata generata la richiesta di volo.
3. **Richiedente**: Nome e dettagli di contatto della persona che fa la richiesta.
4. **Tipo di Voli**: Specifica se si tratta di un volo nazionale, internazionale, di andata e ritorno, ecc.
5. **Destinazione**: Luogo in cui si desidera volare.
6. **Data e Orario di Partenza**: La data e l'orario di partenza desiderati.
7. **Data e Orario di Ritorno** (se applicabile): La data e l'orario di ritorno desiderati.
8. **Numero di Passeggeri**: Quantità di persone che viaggeranno.
9. **Classe di Volo**: Classe di viaggio preferita (economica, business, first class).
10. **Motivo del Viaggio**: Descrizione del motivo per cui viene effettuata la richiesta (es. affari, vacanza, urgenza).
11. **Stato della Richiesta**: Lo stato attuale del WorkItem (ad esempio: "In attesa di approvazione", "Approvato", "Rifiutato", "Completato").
12. **Data di Scadenza**: Un termine entro il quale la richiesta deve essere elaborata.
13. **Note Aggiuntive**: Spazio per commenti o informazioni pertinenti inviate dal richiedente.
14. **Assegnatario**: Persona o team responsabile della gestione della richiesta di volo.
15. **Storico delle Modifiche**: Registro delle modifiche apportate alla richiesta (cambi di stato, aggiornamenti, ecc.).

In conclusione, la metodologia STAR rappresenta un approccio innovativo e efficace per la gestione dei processi aziendali. Attraverso la chiara definizione delle fasi, delle azioni e dei ruoli, è possibile ottimizzare il flusso di lavoro, migliorare l'efficienza operativa e garantire una maggiore trasparenza e responsabilità all'interno dell'organizzazione. La sua applicazione in progetti BPM come la prenotazione di sale riunioni o la richiesta di biglietti aerei dimostra la versatilità e l'utilità di questo metodo. Con Yubiq Studio e la metodologia STAR, le aziende possono semplificare e automatizzare i loro processi, facilitando la gestione delle attività quotidiane e promuovendo una cultura di miglioramento continuo. L'integrazione di questi strumenti e metodologie offre un vantaggio competitivo significativo, contribuendo al successo e alla crescita sostenibile dell'organizzazione.

## Yubiq Studio (YS)

Yubiq Studio è basato interamente su **Visual Studio Code**, (VSC o vscode), è un editor di codice sorgente gratuito sviluppato da Microsoft per **Windows**, **macOS** e **Linux**.

Le caratteristiche includono il **debug**, l'evidenziazione della sintassi, il completamento intelligente del codice, gli snippet, il refactoring del codice e il controllo di versione incorporato con Git.

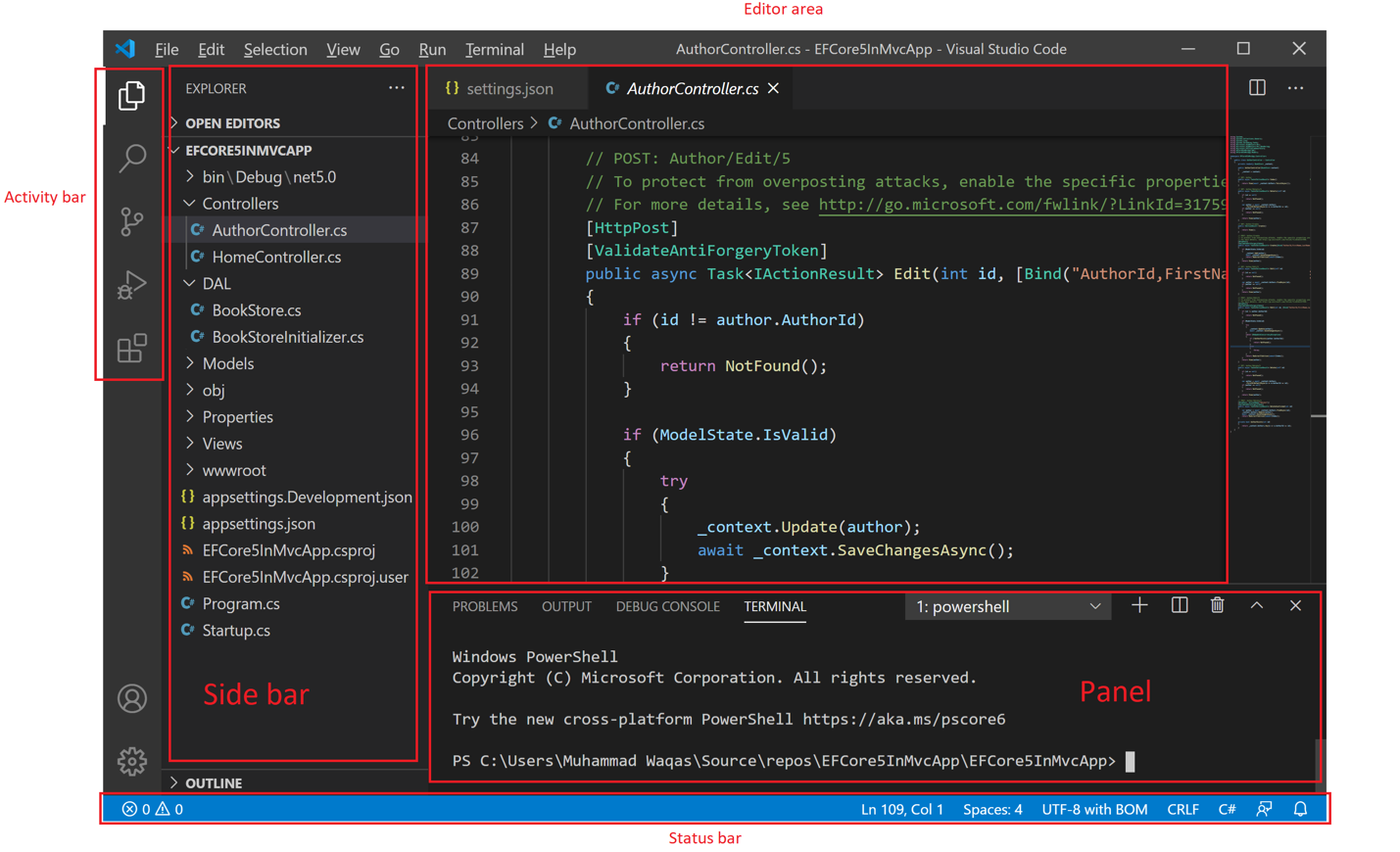
Con quasi il 75% della quota di mercato e 14 milioni di utenti, VSCode è l'IDE più popolare disponibile.

Poiché VSC è un IDE generico ci sono oltre **30.000 estensioni** nel suo store che consentono di personalizzare praticamente tutto nell'IDE.

YS è formalmente una estensione di **Visual Studio Code**, scaricabile ed installabile dallo store Microsoft.

Immagine che contiene testo, schermata, Carattere, nero

Il contenuto generato dall'IA potrebbe non essere corretto.



## Installazione

Una volta installato VSC su ambiente Windows o MAC (al momento Linux non è supportato) procedete con l’installazione dell’SDK .NET 9: <https://dotnet.microsoft.com/en-us/download/dotnet/9.0>

E quindi delle seguenti estensioni di VSC

**Microsoft .NET C#:** Le estensioni base dello sviluppo .NET C#

Immagine che contiene testo, schermata, Carattere

Il contenuto generato dall'IA potrebbe non essere corretto.Immagine che contiene testo, schermata

Il contenuto generato dall'IA potrebbe non essere corretto.

**GitHub Copilot:** Per aggiungere l’AI durante lo sviluppo. Fortemente consigliato specie se disponete di una licenza d’uso piena!

Immagine che contiene testo, schermata, Carattere

Il contenuto generato dall'IA potrebbe non essere corretto.

**Yubiq Studio:** L’estensione per Yubiq

Immagine che contiene testo, schermata, Carattere, nero

Il contenuto generato dall'IA potrebbe non essere corretto.

A questo punto VSC è pronto per la creazione di un nuovo progetto

Immagine che contiene testo, schermata, Carattere, design

Il contenuto generato dall'IA potrebbe non essere corretto.Durante la formazione con Yubiq Studio, oltre agli **Stages**, **Actions**, **Roles** ed il **WorkItem** scoprirai altri oggetti perfettamente strutturati, relazionati tra loro ed esplorabili da un unico “albero funzionale”.

Tutto lo sviluppo di un **Project** viene realizzato esclusivamente con YS senza nessun ricorso a Solution o script esterni.

Tutte le **Form** di un **WorkFlow** si realizzano con YS e potranno essere utilizzati tutti gli oggetti grafici standard detti **CoreView** messi a disposizione. Se hai la necessita di realizzare un oggetto custom grafico ci viene in soccorso il meccanismo delle **CustomView** all’interno delle Form standard.

## La SandBox

TBC

Tutta la fase iniziale dello sviluppo e test di un Project sfrutta l’utilizzo della **SandBox** e dei dati dei **BusinessObject** simulati.

La SandBox, girando locale, permette di realizzare il 90% del Project localmente. Ovvero l’analisi, la modellazione del flusso, Le strutture dati accessorie, le form di interazione, e tutto il codice non dipendente dall’ambiente Yubiq di produzione.

Anche le fasi di demo del prototipo verso il cliente è bene farlo con la SandBox che può essere anche resa “portable”.

Immagine che contiene schermata, software, testo, Icona del computer

Il contenuto generato dall'IA potrebbe non essere corretto.

Passiamo ora alla parte più strettamente tecnica e formativa di YS.

# Training Project: Flight

Il progetto Flight coordina il processo di richiesta dei biglietti aerei, includendo le varie approvazioni e l'emissione dei biglietti da parte dell'ufficio viaggi.

Prima di tutto, i dipendenti interessati devono presentare una richiesta con informazioni dettagliate riguardo alla destinazione, date e motivazioni del viaggio. Questa richiesta viene quindi sottoposta ai responsabili per l'approvazione, che valutano la necessità e la conformità delle spese alla politica aziendale. Una volta ottenuta l'approvazione, l'ufficio viaggi procede con la selezione delle opzioni di volo più convenienti e adatte alle esigenze temporali dei viaggiatori. Infine, dopo che il dipendente ha confermato la scelta, i biglietti vengono emessi e consegnati al richiedente, completando così il processo. Inoltre, l'ufficio viaggi fornisce assistenza continua per eventuali modifiche o imprevisti durante il viaggio.

## Thumbnail Image Crea un'immagine che rappresenta un processo di business per la richiesta di biglietti aerei. Includi elementi come un richiedente che compila una richiesta di volo, un manager che approva la richiesta, un ufficio viaggi che prenota il biglietto e un viaggiatore che intraprende il viaggio. Mostra le fasi del processo come creazione della richiesta, verifica preliminare, approvazione, ricerca volo, presentazione opzioni, prenotazione, preparazione al viaggio, esecuzione del viaggio, chiusura e analisi post-viaggio. Utilizza uno stile professionale e chiaro, con icone rappresentative per ogni fase e ruoli definiti.Descrizione del processo

1. Sia L’utente Dipendente che i Direttori hanno a disposizione la funzionalità per richiedere un biglietto aereo ed inserisce le informazioni necessarie.
2. Se è un Dipendente:
   1. la sua richiesta è sottoposta all’approvazione del suo Manager.
   2. Il Manager può fare delle domande di chiarimento al Dipendente che eventualmente può rinunciare al volo
   3. Una volta ottenuta la approvazione la pratica passa all’ufficio viaggi
3. Se è un Direttore la pratica passa direttamente all’Ufficio Viaggi
4. L’ufficio Viaggi prenota il biglietto e passa alla pratica al richiedente
5. Il richiedente, entro tre giorni dalla data di partenza, può richiedere un cambio volo passando per una nuova approvazione del manager se dipendente o direttamente all’Ufficio Viaggi se Direttore.
6. Il richiedente, una volta ottenuto il biglietto può:
   1. dare indicazione di aver effettuato il volo
   2. Rinunciare al viaggio
   3. Se passa più di una settimana dalla data di partenza il biglietto viene “rinunciato” automaticamente

Iniziamo a definire gli oggetti base di questo progetto. Ovvero i **Roles**, I **Business Object** ed il **WorkItem** inoltre dovremo creare i dati simulati per la **SandBox** per gli **Users** e i diversi **BusinessObjects (BO)**.

### I passi necessari

Per poter realizzare il processo descritto dovremo effettuare i passi illustrati nella tabella. Per ogni passo indichiamo la figura professionale più adatta alla sua definizione/programmazione.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Oggetto** | **Analista** | **Sviluppatore** |
| Project e Workflow | Badge Tick1 con riempimento a tinta unita |  |
| Roles | Badge Tick1 con riempimento a tinta unita |  |
| Business Objects | Badge Tick1 con riempimento a tinta unita |  |
| WorkItem | Badge Tick1 con riempimento a tinta unita  Attributi base | Badge Tick1 con riempimento a tinta unita  Attributi avanzati |
| SandBox Data | Badge Tick1 con riempimento a tinta unita | Badge Tick1 con riempimento a tinta unita |
| Process (Stages e Roles) | Badge Tick1 con riempimento a tinta unita  Definizione | Badge Tick1 con riempimento a tinta unita  Codice |
| Forms | Badge Tick1 con riempimento a tinta unita  Definizione base | Badge Tick1 con riempimento a tinta unita  Layout, Lookups, Validation |
| CodeLibs | Badge Croce con riempimento a tinta unita | Badge Tick1 con riempimento a tinta unita |
| CustomView | Badge Croce con riempimento a tinta unita | Badge Tick1 con riempimento a tinta unita |

Nei prossimi capitoli andremo a dettagliare ognuno dei passi elencati facendo sempre attenziona a descrivere prima l’esempio pratico del progetto “Flight” e quindi gli aspetti realizzativi.

## Thumbnail Image Crea un'immagine che rappresenti un workflow molto semplice. Il workflow dovrebbe includere fasi chiare e ben definite come 'Inizio', 'Verifica Preliminare', 'Approvazione', 'Ricerca Volo', 'Presentazione Opzioni', 'Prenotazione', 'Preparazione al Viaggio', 'Esecuzione del Viaggio', 'Chiusura', e 'Analisi Post-viaggio'. Utilizza icone e grafici per rappresentare ogni fase e azione, con frecce che mostrano il flusso da una fase all'altra. Usa colori chiari e uno stile minimalista per rendere l'immagine facile da comprendere. Includi anche i ruoli principali come 'Richiedente', 'Approvatore', 'Ufficio Viaggi', e 'Direttore' in modo che siano chiaramente identificabili.Project e Workflow

La creazione di un Project è il primo passo da compiere per poter creare la struttura iniziale della soluzione. Una volta creato potremo andare a definire uno o più Workflows che ne comporranno la soluzione.

Creeremo quindi prima il Project **Flight** e quindi il Workflow **Flight**.

**Immagine che contiene Personaggio immaginario, Cartoni animati, illustrazione, Animazione

Il contenuto generato dall'IA potrebbe non essere corretto.Per poter creare un nuovo Project si opera nel seguente modo**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Step** | **Descrizione** | **Esempio** |
| **1** | **Selezionare l’estensione YS sull’Activity Bar e quindi fare click su “New Project”**  **Verrà chiesto di indicare una cartella padre dove poter creare la nuova cartella del Project**  **Inserire quindi il nome del nuovo Project che chiameremo Flight**  **Contestualmente, sotto la cartella selezionata verrà creata una cartella con il medesimo nome** |  |
| **2** | **Individuate nella Side Bar l’albero YUBIQ STUDIO che dovrebbe presentarsi come in figura.**  **Uno dei primi rami è appunto il Workflows**  **Notate che non ha alcun Workflow definito** |  |

Note:

**Immagine che contiene Personaggio immaginario, Cartoni animati, illustrazione, Animazione

Il contenuto generato dall'IA potrebbe non essere corretto.Per poter definire un Workflow si opera nel seguente modo**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Step** | **Descrizione** | **Esempio** |
| **1** | **Individuate il ramo Workflows e fate click sull’icona**  **Inserite il nome del Workflow senza spazi Flight** |  |
| **2** | **YS genererà la struttura iniziale del Workflow con:**   * **La Action di creazione** * **Un primo Stage** * **Lo stage finale di Archive** * **Una Form minimale vuota**   **Questo aspetto permette l’esecuzione pressoché immediata della SandBox** |  |
| **4** | **Contestualmente con la generazione del codice necessario, viene anche generato il disegno del processo.**  **Facendo click sull’icona  nel ramo del workflow appena creato questo viene mostrato** |  |

Note:

## Thumbnail Image Crea un'immagine che rappresenta i diversi ruoli utente nella metodologia STAR di Yubiq Studio. Includi i ruoli di Richiedente, Approvatore, Ufficio Viaggi e Direttore. Utilizza icone o figure stilizzate per ogni ruolo, con colori distinti per differenziarli. Mostra una struttura gerarchica o un flusso di lavoro che evidenzi come i ruoli interagiscono tra loro. Lo stile dell'immagine dovrebbe essere professionale e moderno, con un design pulito e chiaro. Utilizza font leggibili e un layout che faciliti la comprensione visiva dei ruoli e delle loro responsabilità.Roles

Descriviamo i Ruoli che dovranno avere gli utenti distinguendoli tra quelli statici e quelli dinamici. Si ricorda che con ruolo statico indichiamo un gruppo di utenti fissi mentre un utente ottiene un ruolo dinamico basandosi sulle regole del processo.

* **Tutti gli utenti della soluzione appartengono alternativamente al ruolo statico Employee o al ruolo statico Director e possono richiedere un biglietto aereo**
* **Gli utenti dell’ufficio viaggi appartengono anche al ruolo statico TravelDepartment**
* **L’utente che effettua una nuova richiesta acquisisce il ruolo dinamico di Traveler**
* **Quando un utente acquisisce il ruolo Traveler viene identificato il suo responsabile che acquisirà il ruolo dinamico di Manager. A tal proposito andremo ad estendere la definizione dell’utente con l’attributo ManagedBy**

**Immagine che contiene testo, schermata, Carattere, numero

Il contenuto generato dall'IA potrebbe non essere corretto.**

**Immagine che contiene Personaggio immaginario, Cartoni animati, illustrazione, Animazione

Il contenuto generato dall'IA potrebbe non essere corretto.Per poter definire i Roles si opera nel seguente modo**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Step** | **Descrizione** | **Esempio** |
| **1** | **Posizionarsi sull’albero YS e selezionare il ramo “Roles”. Compariranno i rami Static e Dynamic. Selezionate il sotto-ramo di interesse** | **Immagine che contiene testo, schermata, Carattere, Elementi grafici  Il contenuto generato dall'IA potrebbe non essere corretto.** |
| **2** | **Selezionate il sotto-ramo di interesse. Ad esempio Static**  **Fate quindi click sull’icona  e nella barra in alto viene chiesto il nome da attribuirgli**  **La procedura per i ruoli Dynamic è la medeima** | **Immagine che contiene testo, schermata, Carattere, numero  Il contenuto generato dall'IA potrebbe non essere corretto.**  **Immagine che contiene testo, schermata, Carattere  Il contenuto generato dall'IA potrebbe non essere corretto.** |
| **4** | **Posizionandosi su ognuno dei singoli ruoli compaiono 4 diverse icone.**    **che rispettivamente permettono di**   * **Mostrare tutti i riferimenti del codice a quell’elemento** * **Mostra la parte di codice relativo alla definizione dell’elemento** * **Permette la modifica del nome** * **Cancellazione dell’elemento (previa conferma)** | **Immagine che contiene testo, Carattere, schermata  Il contenuto generato dall'IA potrebbe non essere corretto.**  **Immagine che contiene testo, schermata, Carattere  Il contenuto generato dall'IA potrebbe non essere corretto.**  **Immagine che contiene testo, schermata, Carattere  Il contenuto generato dall'IA potrebbe non essere corretto.**  **Immagine che contiene testo, Carattere, schermata  Il contenuto generato dall'IA potrebbe non essere corretto.** |

Note:

## Thumbnail Image Crea un'immagine di dipendenti in piedi che guardano in camera con lo sfondo di un ufficio open space. L'ufficio dovrebbe avere un design moderno con ampie finestre, scrivanie ordinate e attrezzature tecnologiche. I dipendenti devono essere vestiti in abbigliamento professionale, mostrando diversità in termini di età, genere e etnia. L'atmosfera dovrebbe essere luminosa e accogliente, con colori neutri e dettagli in verde per rappresentare un ambiente di lavoro produttivo e collaborativo.SandBox Data: Users

Per poter eseguire in locale la SandBox e quindi poter provare il flusso è necessario creare i dati di esempio sotto forma di file Json.

Immagine che contiene testo, schermata, Carattere

Il contenuto generato dall'IA potrebbe non essere corretto.Il primo file da editare è lo **users.json** il cui contenuto deve essere coerente con i Roles statici definiti e con gli attributi che un utente dovrà avere affinché la logica del workflow funzionai correttamente.

Di fianco vedete l’esempio che viene creato automaticamente alla generazione del Project.

Quello che occorre fare è di editare la Key Roles inserendo tutti i ruoli statici separati da una virgola.

Per completare l’attività occorre inserire un ulteriore attributo:

* **ManagedBy** con il nome dell’utente suo diretto responsabile

## Thumbnail Image Crea un'immagine che rappresenti tabelle di dati di un database relazionate fra loro. Mostra diverse tabelle con colonne e righe, con linee che collegano le chiavi primarie e le chiavi esterne tra le tabelle. Utilizza uno stile professionale e pulito, con colori neutri come il blu e il grigio. Includi etichette chiare per ogni tabella e colonna, e mostra esempi di dati realistici. L'immagine dovrebbe trasmettere un senso di organizzazione e struttura.Business Object

**Come il nome suggerisce i BusinessObject** rappresentano le entità del mondo reale, come clienti, prodotti, ordini. Per ogni BO andiamo a definire i loro attributi.

Per il workflow Flight Identifichiamo tre diversi BOs:

**Airline**: Elenco delle Linee aeree. Usato nelle form per la scelta della linea aerea. Il WorkItem ne referenzia una istanza

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Airline | | | |
| ID | Int | 1,2,3,4,5 |
| Code | String | “AA”, “BA”, “DL” |
| Name | String | “American Airlines”, “British Airlines”, “Delta” |

**Airport**: Elenco degli aeroporti. Usato nelle form per selezionare l’aeroporto di partenza e di ritorno. Il Workitem ne referenzia due istanze

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Airport | | |
| ID | Int | 1,2,3,4,5 |
| Code | String | “CTA”, “FCO”, “LIN” |
| Name | String | “Catania Fontanarossa”, “Roma Fiumicino”, “Milano Linate” |

**CostCenter: Elenco dei centri di costo per l’attribuzione dei costi dei biglietti. Ogni utente appartiene ad un CostCenter. Il WorkItem ne referenza una istanza.**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| CostCenter | | |
| ID | Int | 1,2,3,4,5 |
| Code | String | “HR”, “MK”, ”FN” |
| Name | String | “Human Resources”, “Marketing”, “Finance” |

**Immagine che contiene Personaggio immaginario, Cartoni animati, illustrazione, Animazione

Il contenuto generato dall'IA potrebbe non essere corretto.Per poter definire i Business Objects si opera nel seguente modo**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Step** | **Descrizione** | **Esempio** |
| **1** | **Posizionarsi sull’albero YS e selezionare il ramo “Business Objects”.** |  |
| **2** | **Fate quindi click sull’icona  e nella barra in alto viene chiesto il nome da attribuirgli.**  **Inserire il nome Airline**  **Verrà creato in automatico il nuovo BO che include:**   * **Un elenco di attributo dove il principale è ID che ci da l’univocità** * **Una o più Form che ci rappresentano il singolo BO** |  |
| **4** | **Posizionandosi sul nome del BO compaiono 4 diverse icone.**    **che rispettivamente permettono di**   * **Mostrare tutti i riferimenti del codice a quell’elemento** * **Inserisce un nuovo attributo del WorkItem** * **Permette la modifica del nome** * **Cancellazione dell’elemento (previa conferma)** |  |
| **5** | **Creiamo ora i restanti attributi del BO Airline. Ovvero Name e Code di tipo stringa.**  **Facendo click sull’icona  compare l’elenco di tutti i possibili tipi di attributi che è possibile creare.**  **Li vedremo in seguito quando parleremo del WorkItem. Limitatevi ora a scegliere il tipo “string”** | Immagine che contiene testo, schermata, software, Software multimediale  Il contenuto generato dall'IA potrebbe non essere corretto. |
| **6** | **Una volta completata l’attività il risultato dovrebbe essere come in figura.**  **Da notare che, se siete nella modalità Developer, compare al lato anche il codice C# auto generato.**  **Maneggiare con cautela!** |  |
| **7** | **Completiamo l’attività creando anche i BO Airport e CostCenter** |  |

Note:

## Thumbnail Image Crea un'immagine che rappresenti tabelle di dati di un database relazionate fra loro. Mostra diverse tabelle con colonne e righe, con linee che collegano le chiavi primarie e le chiavi esterne tra le tabelle. Utilizza uno stile professionale e pulito, con colori neutri come il blu e il grigio. Includi etichette chiare per ogni tabella e colonna, e mostra esempi di dati realistici. L'immagine dovrebbe trasmettere un senso di organizzazione e struttura.SandBox Data: Business Objects

## Process Map

Di seguito viene rappresentata una possibile rappresentazione STAR del processo. Lo studente è invitato a modellare con YS lo stesso processo utilizzando gli stessi nomi degli Stage e delle Action.

Immagine che contiene diagramma, Piano, linea, schematico

Il contenuto generato dall'IA potrebbe non essere corretto.

### Forms

Immagine che contiene testo, schermata, schermo, numero

Descrizione generata automaticamente

**Flightrequest**: Form di richiesta e modifica dei dati del biglietto richiesto. In modalità ReadOnly riporta le informazioni di richiesta. Dovra richiedere la carta di identità del richiedente

Immagine che contiene testo, schermata, schermo, numero

Descrizione generata automaticamente

**FlightReservation**: Form di inserimento e modifica dei dati del biglietto. In modalità ReadOnly riporta le informazioni del biglietto. Dovrà richiedere la foto del biglietto aereo

Immagine che contiene testo, schermata, Rettangolo, schermo

Descrizione generata automaticamente

**VPApprouval**: Form di risposta nell’approvazione del VicePresident

Immagine che contiene testo, schermata, schermo, numero

Descrizione generata automaticamente

**Flightrequest**: Form di richiesta e modifica dei dati del biglietto richiesto. In modalità ReadOnly riporta le informazioni di richiesta. Dovra richiedere la carta di identità del richiedente

Immagine che contiene testo, schermata, schermo, numero

Descrizione generata automaticamente

**FlightReservation**: Form di inserimento e modifica dei dati del biglietto. In modalità ReadOnly riporta le informazioni del biglietto. Dovrà richiedere la foto del biglietto aereo

Immagine che contiene testo, schermata, Rettangolo, schermo

Descrizione generata automaticamente

**VPApprouval**: Form di risposta nell’approvazione del VicePresident