4 Aprile 2025

Yubiq Studio Training & Developer Manual

Rev. 5.1

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

# Document Change Log

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

# Index

[Document Change Log 3](#_Toc208912148)

[Index 4](#_Toc208912149)

[Introduzione 6](#_Toc208912150)

[La Metodologia ST.A.R. 7](#_Toc208912151)

[Stages (Fasi) 7](#_Toc208912152)

[Actions (Azioni) 7](#_Toc208912153)

[Roles (Ruoli) 7](#_Toc208912154)

[WorkItem (Pratica) 7](#_Toc208912155)

[Esempio di rappresentazione STAR 7](#_Toc208912156)

[Yubiq Studio (YS) 10](#_Toc208912157)

[Installazione 11](#_Toc208912158)

[La SandBox 12](#_Toc208912159)

[Training Project: Flight 13](#_Toc208912160)

[Descrizione del processo 13](#_Toc208912161)

[I passi necessari 14](#_Toc208912162)

[Project e Workflow 15](#_Toc208912163)

[Modellazione di un Project 15](#_Toc208912164)

[Modellazione di un Workflow 16](#_Toc208912165)

[Roles 17](#_Toc208912166)

[I ruoli Statici 17](#_Toc208912167)

[I ruoli Dinamici 17](#_Toc208912168)

[Modellazione dei Roles statici e dinamici 18](#_Toc208912169)

[SandBox Data: Users 19](#_Toc208912170)

[Business Object 20](#_Toc208912171)

[Esempi di Business Object 20](#_Toc208912172)

[Modellazione dei Business Object 21](#_Toc208912173)

[Codifica c# dei Business Object 22](#_Toc208912174)

[Business Object (EnumValue) 24](#_Toc208912175)

[Modellazione dei Business Object (EnumValue) 24](#_Toc208912176)

[SandBox Data: Business Objects 25](#_Toc208912177)

[Modellazione dei SandBoxData/Business Object 26](#_Toc208912178)

[Workitem 27](#_Toc208912179)

[Modellazione del WorkItem 27](#_Toc208912180)

[Codifica c# del WorkItem 28](#_Toc208912181)

[Process Map 29](#_Toc208912182)

[Modellazione del Process 30](#_Toc208912183)

[Codifica c# del Process 31](#_Toc208912184)

[Forms 33](#_Toc208912185)

# 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:

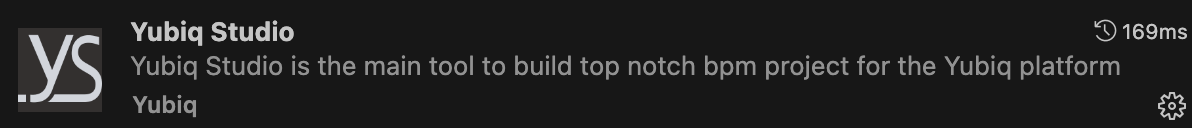
1. **ID del WorkItem**: Un identificatore unico per ogni richiesta di volo.
2. **Data di Creazione**: La data e l'ora in cui è stata generata la richiesta di volo.
3. **Richiedente**: Nome e dettagli di contatto della persona che fa la richiesta.
4. **Tipo di Voli**: Specifica se si tratta di un volo 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.

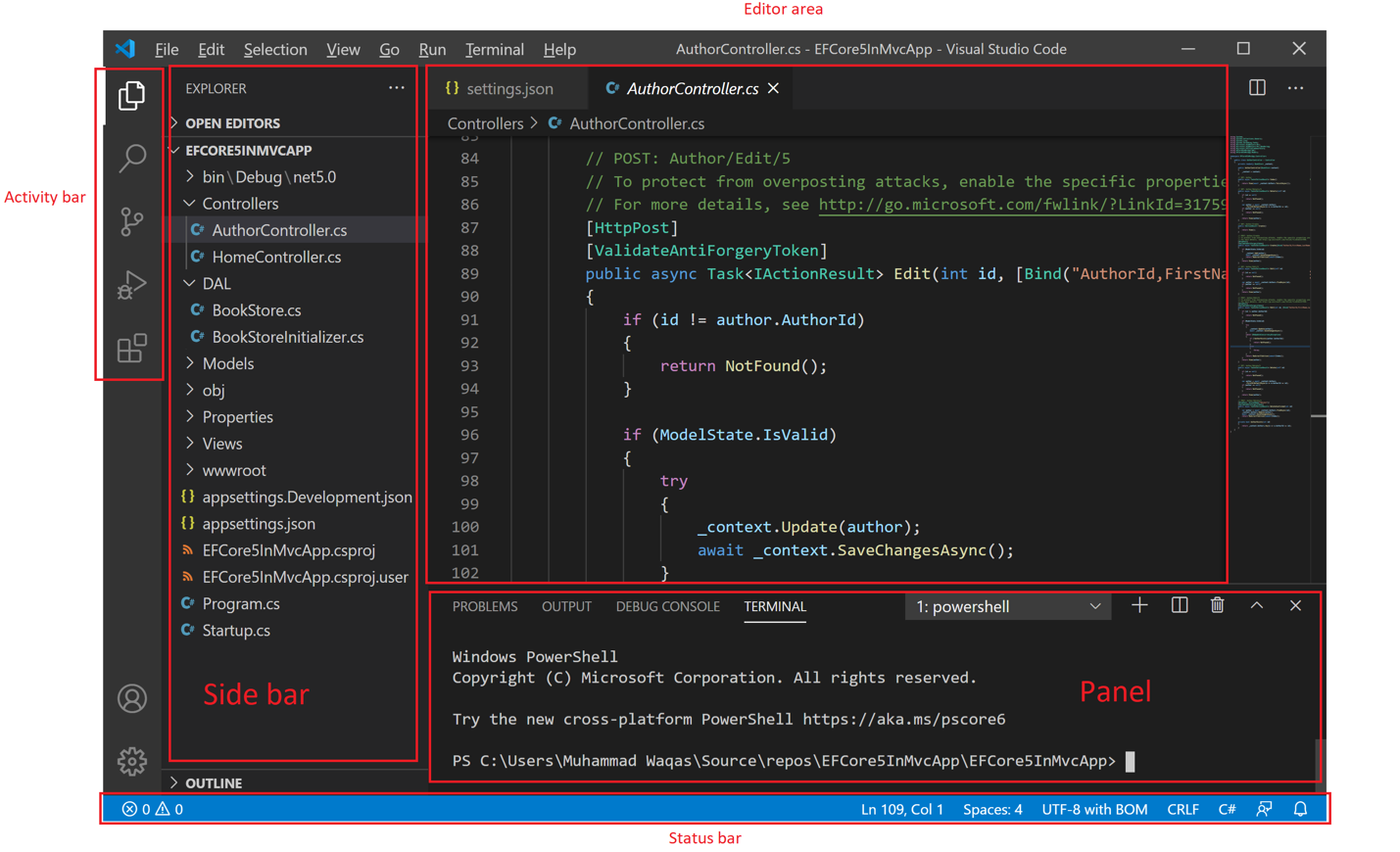
## Yubiq Studio (YS)

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 (fonte Wikipedia).

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.



Yubiq Studio è uno strumento di sviluppo versatile e avanzato progettato per ottimizzare i processi aziendali e migliorare l'efficienza operativa. La sua interfaccia user-friendly e intuitiva consente agli sviluppatori di creare, gestire e automatizzare i WorkFlow senza dover ricorrere a soluzioni o script esterni. Grazie ai suoi Stages, Actions, Roles e WorkItem perfettamente strutturati e relazionati tra loro, Yubiq Studio offre un'esperienza di sviluppo integrata e coerente.



Durante la formazione con Yubiq Studio, gli utenti possono esplorare e utilizzare un unico "albero funzionale" che facilita la navigazione e l'interazione con gli oggetti del Project. Le Form dei WorkFlow sono completamente realizzabili con YS, utilizzando sia gli oggetti grafici standard, detti CoreView, sia il meccanismo delle CustomView per creare oggetti grafici personalizzati. Questo rende Yubiq Studio uno strumento potente e flessibile, adatto a soddisfare le esigenze specifiche di ogni organizzazione.

Inoltre, Yubiq Studio supporta l'integrazione con estensioni come Microsoft .NET C# e GitHub Copilot, che aggiungono ulteriori funzionalità di sviluppo e assistenza AI, rendendo il processo di sviluppo ancora più efficiente e produttivo.

Con Yubiq Studio, le aziende possono semplificare e automatizzare i loro processi, facilitando la gestione delle attività quotidiane e promuovendo una cultura di miglioramento continuo.

## Installazione

Una volta installato VSC su ambiente Windows o MAC (al momento Linux non è supportato) procedete con l’installazione dell’SDK .NET 8: <https://dotnet.microsoft.com/en-us/download/dotnet/8.0>

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.

**Estensioni di utilità:** Consigliamo anche di installare le seguenti estensioni che offrono funzionalità utili durante lo sviluppo:

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

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

**Yubiq Studio: Infine istalliamo** l’estensione per Yubiq Studio!

Immagine che contiene testo, schermata, Carattere, nero

Il contenuto generato dall'IA potrebbe non essere corretto.

Immagine che contiene testo, schermata, Carattere, design

Il contenuto generato dall'IA potrebbe non essere corretto.A questo punto VSC è pronto per la creazione di un nuovo progetto

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

La SandBox è un ambiente di sviluppo isolato che consente di simulare e testare un progetto senza influenzare il sistema di produzione reale. Questo strumento è essenziale per la fase iniziale dello sviluppo, poiché permette di lavorare su vari aspetti del progetto, come l'analisi, la modellazione dei flussi, la creazione delle strutture dati accessorie e la progettazione delle form di interazione. Inoltre, nella SandBox si può scrivere e testare tutto il codice che non dipende dall'ambiente di produzione Yubiq.

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

Il contenuto generato dall'IA potrebbe non essere corretto.Utilizzando la SandBox, è possibile realizzare circa il 90% del progetto localmente, garantendo così una maggiore efficienza e velocità nella fase di sviluppo. Anche le fasi di dimostrazione del prototipo verso il cliente possono essere effettuate tramite la SandBox, che può essere resa "portabile" per facilitare le presentazioni in diversi contesti.

Un altro vantaggio dell'ambiente SandBox è la possibilità di utilizzare BusinessObject simulati per testare il funzionamento del progetto. Questo permette di verificare la corretta integrazione e interazione tra i vari componenti del sistema prima di passare alla fase di produzione.

La SandBox offre quindi un ambiente sicuro e controllato per l'ottimizzazione e la verifica del progetto.

YS permette di:

* Lanciare la SandBox localmente sul proprio Browser in qualsiasi momento dello sviluppo della soluzione. Ottimo per il costante test e Debug locale
* Esportare un file ZIP con la SandBox da lanciare su qualsiasi client Windows o Mac.
* Pubblicare la SandBox sul “SandBox Server” in modo che chiunque in possesso del link possa eseguirlo.

# 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.

Useremo questo processo di esempio per illustrare come si realizza una soluzione di BPM con Yubiq. Vi consigliamo di tenere aperta la soluzione completa Flight in una finestra di VSC e nell’altra la vostra soluzione che creerete passo passo seguendo questa guida.

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.

## 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 direttamente all’Ufficio Viaggi.
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 tra il **Modeller** e il **Developer**.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Oggetto** | **Modeller** | **Developer** |
| 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**.

### ****Modellazione di un Project****

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

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

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **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** |  |

### ****Modellazione di un Workflow****

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

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

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **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** |  |

Proseguiremo con la definizione del processo dopo aver creato gli oggetti base principali.

## 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.

### I ruoli Statici

I ruoli statici sono assegnati a un gruppo fisso di utenti all'interno di un sistema o di una soluzione. Questi ruoli non cambiano in base alle azioni o alle circostanze degli utenti, ma rimangono costanti nel tempo. Ad esempio, all'interno di una soluzione aziendale, potremmo avere due ruoli statici principali:

* **Employee**: Tutti i dipendenti dell'azienda appartengono a questo ruolo. Questi utenti hanno accesso a determinate risorse e funzionalità definite dalla loro posizione di dipendenti.
* **Director**: I direttori dell'azienda appartengono a questo ruolo. Hanno privilegi e accessi superiori rispetto agli Employee, in linea con le loro responsabilità direttive.

Inoltre, gli utenti dell'ufficio viaggi aziendale possono appartenere al ruolo statico **TravelDept**, che concede loro accessi specifici per la gestione dei viaggi aziendali.

### I ruoli Dinamici

I ruoli dinamici, al contrario, sono assegnati agli utenti in base a determinate condizioni o azioni all'interno del processo. Questi ruoli possono cambiare e non sono fissi, dipendendo dalle esigenze operative. Ad esempio:

* **Traveler**: Quando un utente effettua una nuova richiesta di biglietto aereo, acquisisce automaticamente il ruolo dinamico di Traveler. Questo ruolo consente all'utente di accedere a funzionalità specifiche relative alla gestione del viaggio.
* **Manager**: Quando un utente acquisisce il ruolo di Traveler, viene identificato il suo responsabile diretto, che acquisisce il ruolo dinamico di Manager. Per implementare questa logica, la definizione dell'utente viene estesa con l'attributo ManagedBy, che permette di identificare il responsabile.

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

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

### **Modellazione dei Roles statici e dinamici**

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

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

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **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 medesima** | **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.** |

## 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, menu

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 un esempio di elementi.

Chiavi standard

* **UserName:** Identificativo univoco dell’utente
* **FullName:** Nome dell’utente che viene mostrato sull’interfaccia
* **Roles**: Ruoli impersonati dall’utente separati dalla virgola
* **CompanyName**: Nome della società che viene mostrato nell’interfaccia;
* **Email**: Email dell’utente che viene usato dal codice.

Chiavi Custom:

Sotto la chiave **Profile** è possibile aggiungere altri attributi che poi possono essere letti in fase di esecuzione. Per il nostro esempio creeremo la chiave **ManagedBy** con lo UserName 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 Business Object (BO) rappresentano entità del mondo reale, utilizzate nell'ambito della gestione dei dati e dei processi aziendali. Queste entità possono essere clienti, prodotti, ordini e molte altre figure essenziali per il funzionamento di un'azienda.

I Business Object sono modelli di dati che definiscono le caratteristiche e le proprietà delle entità aziendali. Ogni BO ha una serie di attributi che descrivono le sue proprietà e che possono variare a seconda della natura dell'entità stessa. Ad esempio, un BO Cliente potrebbe includere attributi come nome, indirizzo, numero di telefono e email.

### Esempi di Business Object

Cliente: Questo BO potrebbe avere attributi quali:

* ID Cliente (unico)
* Nome del cliente
* Indirizzo
* Numero di telefono
* Email

Prodotto: Questo BO potrebbe includere:

* ID Prodotto (unico)
* Nome del prodotto
* Categoria
* Prezzo
* Stock disponibile

Ordine: Gli attributi di questo BO potrebbero essere:

* ID Ordine (unico)
* ID Cliente
* ID Prodotto
* Data dell'ordine
* Quantità
* Stato dell'ordine

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” |

### ****Modellazione dei Business Object****

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

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

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **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** |  |

### **Immagine che contiene testo, schermata, software Il contenuto generato dall'IA potrebbe non essere corretto.**Codifica c# dei Business Object

**Una volta definito il Business Object si può passare alla fase di codifica C# per poter gestire aspetti più tecnici del loro funzionamento.**

**Al lato viene mostrato un BO appena generato. Nella prima riga identificate la decorazione DbBo questa stà ad indicare che il BO è di tipo database. YS al momento supporta solo questo tipo di BO mentre altri se ne aggiungeranno in seguito (Web Service, InMemory, Custom).**

**Gli attributi possibili di DbBo sono i seguenti**

[DbBo(DescriptionProperties = new string[] { "Code", "Name" },ConnectionName ="ExternalDB", TableName = "AIRLINE", IdPropName ="AL\_ID")]

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

Il contenuto generato dall'IA potrebbe non essere corretto.DescriptionProperties**: è di tipo array di stringhe e indica i vari attributi che compongono la parte descrittiva dell'elemento. Questo viene tipicamente utilizzato negli elenchi a discesa delle Form, fornendo una descrizione chiara e sintetica degli elementi selezionabili.

**ConnectionName**: è di tipo stringa e specifica il nome della connessione al database utilizzata. Questo campo è fondamentale per garantire che il BO possa accedere correttamente ai dati memorizzati nel database una volta in produzione.

"dBConnections": [

{

"name": "YubikDB",

"connectionString": ""

},

{

"name": "ExternalDB",

"connectionString": " Server=localhost;Database=ExternalDB;User Id=sa;Password=your\_password;"

}

],

**TableName**: è di tipo stringa e definisce il nome della tabella del database associata al BO. Attraverso questo attributo, il BO sa dove trovare i dati che deve manipolare.

**IdPropName**: è di tipo stringa e identifica il campo univoco della tabella del database. Questo campo è utilizzato per garantire l'unicità degli elementi all'interno della tabella, facilitando le operazioni di ricerca e gestione dei dati.

Al momento andremo solo a definire l’attributo “DescriptionProperties” con i campi “Code” e Name”

## Business Object (EnumValue)

[Flags]

public enum Class

{

Ecomomy = 1,

Business = 2,

First = 3,

Premium = 4,

}

Esiste anche una tipologia di BO più semplice costituito solo da un elenco di valori fissi come, ad esempio, la classe di un volo (Economy, Business, …). Questa struttura è molto comoda da usarsi in quanto è collegata alle liste a discesa nelle Form.

### ****Modellazione dei Business Object (EnumValue)****

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

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

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Step** | **Descrizione** | **Esempio** |
| **1** | **Posizionarsi sull’albero YS e selezionare il ramo “Business Objects”🡪 “EnumValue”** |  |
| **2** | **Fate quindi click sull’icona  e nella barra in alto viene chiesto il nome da attribuirgli.**  **Inserire il nome Class**  **Verrà creato in automatico il nuovo BO di tipo EnumValue vuoto** |  |
| **4** | **Inserite ora l’elenco dei valori testuali attribuendogli un numero identificativo come nell’esempio mostrato** |  |

## Immagine che contiene testo, Carattere, schermata, design Il contenuto generato dall'IA potrebbe non essere corretto.SandBox Data: Business Objects

Una volta definiti i diversi BO della soluzione, è possibile creare all’interno della sezione SendboxData/BO i relativi file JSON che andranno a persistere i dati. Per fare ciò, si deve seguire un insieme di passaggi ben definiti:

Immagine che contiene testo, schermata, menu, Carattere

Il contenuto generato dall'IA potrebbe non essere corretto.Ognuno dei file JSON deve essere un array di oggetti. Questi oggetti devono presentare tutti gli attributi definiti nel BO. Questi attributi rappresentano le proprietà e le caratteristiche specifiche del BO, come ad esempio il nome, il tipo, e altri dettagli pertinenti.

Oltre agli attributi specifici del BO, è necessario aggiungere un attributo aggiuntivo chiamato “BusinessObjectType”. Questo attributo avrà come valore il nome del BO relativo. Questo è fondamentale perché permette a YS di identificare facilmente il tipo di BO a cui appartiene ogni oggetto all’interno del file JSON.

I file JSON creati saranno utilizzati per la persistenza dei dati in tutte le prime fasi dello sviluppo senza dover accedere a risorse esterne come i Database server

### ****Modellazione dei SandBoxData/Business Object****

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

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

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Step** | **Descrizione** | **Esempio** |
| **1** | **Posizionarsi sull’albero YS e selezionare il ramo “SandBoxData”🡪 “BO”** |  |
| **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 file dati del BO vuoto** | **(Funzione non ancora disponibile)** |
| **4** | **Per l’inserimento degli elementi del BO occorre creare un array di oggetti Json. Ogni elemento conterrà come chiavi tutti i campi del BO definiti e come ultima chiave và inserita “BusinessObjectType” : “Airline”** |  |

## Workitem

Il Workitem costituisce una delle strutture fondamentali di una soluzione, poiché include tutte le proprietà rilevanti relative alla pratica. Ogni Workitem rappresenta una istanza del processo che aggrega dati e documenti pertinenti, consentendo una gestione efficiente e integrata delle attività.

**Immagine che contiene testo, schermata, software, Software multimediale

Il contenuto generato dall'IA potrebbe non essere corretto.**Un Workitem si compone di diverse tipologie di proprietà:

* **Base Types**: Campi standard singoli
* String, Integer, Decimal, DateTime, DateOnly, TimeOnly, Boolean. Tutti nella eccezione “nullable” o meno
* **Core Typed**: Campi di strutture di sistema
* Identificativo di un documento (Document)
* Attributo di appoggio di un ruolo dinamico (DynamicRole)
* Identificativo di un utente (User)
* **Business Objects**:
* Singole istanze di uno specifico BO creato (Airline)
* Singole istanze si un Enum (Class)
* Collezioni di istanze di uno specifico BO (iCollection<Airline>)

### ****Modellazione del WorkItemImmagine che contiene Personaggio immaginario, Cartoni animati, illustrazione, Animazione Il contenuto generato dall'IA potrebbe non essere corretto.****

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Step** | **Descrizione** | **Esempio** |
| **1** | **Posizionarsi sull’albero YS e selezionare il ramo “WorkItem” del progetto Flight** |  |
| **2** | **Fate quindi click sull’icona**   **e nella barra in alto viene chiesto di selezionare il tipo di attributo da creare tra quelli elencati. Ad esempio string**  **Selezionato il tipo viene chiesto di definire il suo nome che deve essere univoco.** |  |
| **4** | **Ripetete l’operazione per tutte le proprietà da creare. Alla fine, dovreste ottenere un elenco come in figura** |  |

### **Immagine che contiene testo, schermata, software, Sistema operativo Il contenuto generato dall'IA potrebbe non essere corretto.**Codifica c# del WorkItem

**Una volta definito il Business Object si può passare alla fase di codifica C# per poter gestire aspetti più tecnici del suo funzionamento.**

**In buona sostanza quello che viene richiesto è solo di specificare la dimensione in caratteri dei campi string.**

**Nell’esempio al lato abbiamo impostato la string “RequestNote” a 1000 caratteri e inizializzato alcuni campi.**

**E’ anche possibile inizializzare i vari campi del WorkItem con un valore iniziale.**

## 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.

Per poter modellare la Mappa nel modo più efficace consigliamo di aprire l’albero Yubiq Studio nel modo che vedete in modo da poter agevolmente trascinare gli elementi che vedete con i rettangolini bianchi all’interno della mappa.

Se vi posizionate in basso a destra, nella barra trovate la possibilità di passare dalla modalità “Modeller” Alla modalità “Developer” :

Immagine che contiene schermata, testo, diagramma, Software per la grafica

Il contenuto generato dall'IA potrebbe non essere corretto.

Di seguito una tabella che vi guida nell’attribuzione dei diversi ruoli agli Stage.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Oggetto | Ruoli Statici | Ruoli Dinamici | Motivazione |
| CreationAction: FlightRequest | Employee, Director |  | Permette la creazione di un nuovo WorkItem ai ruoli indicati. Dato che ogni utente ha almeno uno dei due ruoli, chiunque può richiedere un biglietto aereo |
| Stage: MyRequests |  | Traveler | Il ruolo dinamico Traveler viene assegnato al WI stesso momento della sua con l’azione precedente. quindi indichiamo che ogni Traveler accederà alle proprie richieste presenti nello Stage.  Dato che le 4 azioni che dipartono da questo Stage sono tutte eseguibili da chi ha accesso a questo stage non dobbiamo specificare i ruoli ma solo indicare che l’esecuzione è permessa a chi ha il WI in ToDo list |
| Stage: OnHold  Stage: MyTakenflight |  | Traveler | In questi Stages accede il Traveler alle proprie richieste. |
| Stage: RequestApproval |  | Manager | Anche il ruolo dinamico Manager viene assegnato al WI alla sua creazione. Quindi ogni Manager accedere a questo Stage solo per le proprie richieste da approvare |
| Stage: TicketBooking | TravelDept |  | A questo stage accedono solo gli utenti che hanno il ruolo TravelDept |
|  |  |  |  |

Nota: A tutte gli Stage ed Action accede sempre chi detiene il ruolo statico di sistema “Admin”

### ****Modellazione del Process****

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

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

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Step** | **Descrizione** | **Esempio** |
| **1** | **Posizionarsi sull’albero YS e selezionare il ramo “Workflows” e quindi “Flight”** |  |
| **2** | **Fate quindi click sull’icona**  **per mostrare la mappa iniziale e quindi procede con la modellazione** | Immagine che contiene schermata, testo, diagramma, Software per la grafica  Il contenuto generato dall'IA potrebbe non essere corretto. |
| **3** | **Per poter creare gli stage occorre posizionarsi su Process, fare click sull’icona  ed inserire un nome univoco dello Stage. A questo punto esso comparirà nella Mappa** |  |
| **4** | **Le Action si creano direttamente nella Mappa. Per farlo occorre selezionare lo Stage di partenza con un click e quindi fare click sullo stage di arrivo tenendo premuto il tasto “Shift”**  **Viene quindi chiesto il nome dell’Action e Il tipo di Action tra quelle disponibili.**  **Se si scegli l’action di tipo User viene chiesta la Form da mostrare tra quelle disponibili.**  **Se non avete ancora creata la Form desiderata consigliamo di scegliere temporaneamente quella che viene creata di default alla creazione del Workflow FlightDisplay** |  |
| **5** | **È anche possibile cambiare la destinazione di una Action. Per far questo occorre fare click su una azione in modo che la freccia di destinazione appaia tratteggiate, quindi tenendo premuto “Shift” are click sullo stage di destinazione voluto.** |  |
| **6** | **Per poter aggiungere i ruoli desiderati agli stage e alle azioni potete trascinare i ruoli dall’albero alla Mappa.**  **Selezionate il Ruolo “Director” trascinare l’elemento verso lo Stage o l’Action**  **Tenere quindi premuto il tasto “Shift” e rilasciatelo quando avete raggiunto lo Stage o Action a cui associarlo.** |  |
| **7** | **Allo stesso modo è possibile associare le Form agli Stage o alla Action** |  |

### Codifica c# del Process

Una volta modellato il processo ed assegnati opportunamente i ruoli utente si passa alla scrittura del codice nei diversi Stage ed Actions.

**Stage:**

Immagine che contiene testo, schermata, Carattere, linea

Il contenuto generato dall'IA potrebbe non essere corretto.Uno Stage intercetta due eventi specifici dove inserire il codice:

**OnEnter**: Quando il WorkItem atterra nello Stage proveniendo da una Action ad esso collegato

Immagine che contiene testo, Carattere, schermata

Il contenuto generato dall'IA potrebbe non essere corretto.**OnExit**: Quando il WorkItem riparte dallo Stage con una Action ad esso collegato.

Questi due eventi vanno esplicitamente creati facendo click su “+” se si vuole inserire del codice c#. Premendo “+” si crea il metodo nella classe opportuna dove inserire, assistiti dalla AI il codice.

**Action:**

Anche una Action intercetta degli eventi ma questi dipendono anche dal tipo di Action.

**User Action:**

**Immagine che contiene testo, Carattere, schermata

Il contenuto generato dall'IA potrebbe non essere corretto.**Una User Action intercetta tre eventi specifici dove inserire il codice:

Immagine che contiene testo, Carattere, schermata

Il contenuto generato dall'IA potrebbe non essere corretto.**CanView**: YS richiama questo metodo prima di mostrare l’Action tra quelle disponibili all’utente in modo da eseguire del codice che possa ritornare True o False e quindi mostrare di conseguenza l’Action

**OnPrepare**: YS richiama questo metodo per poter preparare la Form assegnata all’Action.

**Immagine che contiene testo, Carattere, schermata, Elementi grafici

Il contenuto generato dall'IA potrebbe non essere corretto.OnExecute**: YS richiama questo metodo nel momento che l’utente ha dato il Conferma della Form per poter eseguire il codice relativo

**Conditional Action:**

## Forms

L'oggetto **Form** in Yubiq Studio (YS) è uno strumento essenziale per la creazione e la gestione delle interfacce utente all'interno dei flussi di lavoro. Le Form sono utilizzate per raccogliere dati dagli utenti e presentare informazioni in modo strutturato. YS permette di utilizzare oggetti grafici standard, detti **CoreView**, e di creare oggetti grafici personalizzati tramite il meccanismo delle **CustomView** 1.