

Università degli Studi di Padova

DIPARTIMENTO DI MATEMATICA "TULLIO LEVI-CIVITA"

CORSO DI LAUREA IN INFORMATICA



Advertising management system:
Creazione e gestione di contenuti pubblicitari

Tesi di laurea

Relatore

Prof. Claudio Enrico Palazzi

Laureando

Alessandro Discalzi

ANNO ACCADEMICO 2019-2020

Sommario

Il presente documento descrive il lavoro svolto durante il periodo di stage dal laureando Alessandro Discalzipresso l'azienda SCAI ITEC. Lo stage è stato svolto al termine del percorso di studi della laurea triennale in informatica e la sua durata è stata di 312 ore. L'obiettivo dello stage è stato di implementare un applicativo per la creazione e per la gestione di contenuti pubblicitari. Il presente documento vuole illustrare il contesto aziendale dove si è svolto lo stage, le attività svolte e una valutazione sul lavoro effettuato e su quanto appreso.

“Nessuno ha mai ottenuto nulla con le lacrime.”

— Brucaliffo

Ringraziamenti

Innanzitutto, vorrei esprimere la mia gratitudine al Prof. Claudio Enrico Palazzi, relatore della mia tesi, per l'aiuto e il sostegno che mi ha fornito durante la stesura del lavoro.

Desidero ringraziare con affetto la mia famiglia, e in particolare i miei genitori per il sostegno e per il grande aiuto che mi hanno dato durante gli anni di studio.

Desidero inoltre ringraziare il mio tutor aziendale, Dott. Bledar Gogaj, e il suo collega, Dott. Marco Lionello per l'enorme aiuto che mi hanno dato durante il periodo di stage.

Un ringraziamento infine, ai miei amici per tutti i bei momenti passati insieme e per avermi sopportato tutti questi anni.

Padova, Settembre 2020

Alessandro Discalzi

Indice

1	Introduzione	1
1.1	L'azienda	1
1.2	Scopo dello stage	2
1.3	Tecnologie utilizzate	2
1.3.1	JHipster	2
1.3.2	Java Enterprise	3
1.3.3	Spring	3
1.3.4	Hibernate	4
1.3.5	REST ¹	4
1.3.6	Oracle	5
1.3.7	Liquibase	6
1.3.8	Angular	6
1.4	Strumenti di sviluppo	7
1.4.1	Eclipse	7
1.4.2	Maven	7
1.4.3	Git	7
1.4.4	SQL Developer	8
1.5	Organizzazione del testo	8
2	Obbiettivi e pianificazione	9
3	Metodologia di sviluppo e composizione del team	11
	Bibliografia	15

¹REST: acronimo di Representational State Transfer.

Elenco delle figure

1.1	Logo SCAI ITEC	1
1.2	Logo JHipster	3
1.3	Logo Java EE	3
1.4	Logo Spring	4
1.5	Logo Hibernate	4
1.6	Logo REST	5
1.7	Logo Oracle	5
1.8	Logo Liquibase	6
1.9	Logo Angular	6
1.10	Logo Eclipse	7
1.11	Logo Maven	7
1.12	Logo Git	7
1.13	Logo SQL Developer	8

Elenco delle tabelle

Capitolo 1

Introduzione

1.1 L'azienda

SCAI ITEC¹ è un'azienda italiana appartenente al **gruppo SCAI**. ITEC si occupa di consulenza, System Integration ed Application management in ambito ICT. L'azienda opera principalmente in settore bancario, assicurativo, industriale e di pubblica amministrazione e servizi.

Gli elementi chiave del successo e della crescita di SCAI ITEC sono:

- vasta e profonda conoscenza delle tecnologie;
- grande attenzione per la soddisfazione del cliente;
- molta esperienza, maturata nel corso del tempo.

ITEC è oggi una delle maggiori realtà nel nord-est del paese in ambito ICT e si propone come partner per qualsiasi tipo di applicazione, progetto e servizio modellato sulle specifiche necessità del cliente.

Grazie alla consolidata esperienza nel ruolo di **System Integrator**^[g] ed alle soluzioni leader di mercato proposte, ITEC è in grado di garantire ai propri clienti risposte rapide, concrete e qualificate in base alle specifiche esigenze di tipo gestionale e applicativo.

Ultimo, ma non meno importante, dei motivi per cui l'azienda è all'avanguardia rispetto le nuove tecnologie è il grande investimento di ITEC in ricerca, sviluppo e formazione del personale.



Figura 1.1: Logo SCAI ITEC

¹SCAI ITEC abbrev.: ITEC.

1.2 Scopo dello stage

L'obiettivo principale dello stage è stato quello di inserire lo studente all'interno di una nuova progettualità, con un particolare focus sulle tematiche legate alle tecnologie multimediali e alla loro distribuzione. Lo studente, affiancato da un IT Architect, ha avuto la possibilità di partecipare al disegno, alla progettazione e realizzazione di una nuova progettualità. L'obiettivo è stato apprendere le tecnologie e le best practice utilizzate in azienda nel ciclo di vita di un applicativo. La progettualità vista è volta a creare un software per la gestione di [contenuti informativi](#)^[8], per la loro creazione, modifica e distribuzione nei vari canali di vendita. Grazie a questa nuova applicazione si potrà:

- creare, modificare eliminare e clonare dei contenuti informativi;
- raggruppare i contenuti informativi su segmenti di mercato e distribuirli;
- pianificare l'esecuzione e l'aggiornamento dei contenuti informativi sui vari canali di distribuzione;
- seguire un processo di Authoring (paradigma Editore, Redattore, Supervisore) nella fase di creazione e distribuzione.

In quanto l'intero progetto è di dimensione non indifferente l'obiettivo dello stage è stato di sviluppare le funzionalità relative al ruolo di Editore, più nello specifico:

- creazione di un contenuto;
- modifica di un contenuto;
- eliminazione di un contenuto;
- preparazione di un contenuto per la distribuzione;
- auditing delle azioni effettuate dagli utenti;
- documentazione delle funzionalità implementate.

1.3 Tecnologie utilizzate

1.3.1 JHipster

JHipster è una piattaforma di sviluppo, con uno stack tecnologico ben definito, utilizzata per generare, sviluppare e rilasciare, applicazioni e web services all'avanguardia. Supporta molteplici tecnologie per il frontend, tra le quali Angular, React e Vue. Fornisce inoltre supporto per le applicazioni per dispositivi mobili utilizzando Ionic e React Native. Per quanto riguarda il backend, JHipster supporta spring Boot (con l'ausilio di Java o Kotlin), Micronaut, Quarkus, NodeJS e .NET. Per il rilascio sono adottati i principi di [Cloud nativo](#)^[8]. Il rilascio è inoltre supportato su AWS, Azure, Cloud Foundry, Google Cloud Platform, Heroku ed OpenShift.

L'obiettivo di JHipster è generare applicazioni web o microservizi all'avanguardia, unendo:

- uno stack lato server robusto, ad alte prestazioni e coperto da test;

- un interfaccia utente accattivante, moderna e mobile-first usando Angular, React o Vue e Bootstrap per il CSS;
- un workflow ben definito per fare la build dell'applicazione con Maven o Gradle;
- un architettura a microservizi resiliente, utilizzando i principi di [Cloud nativo](#);
- infrastruttura definita come codice, in modo da rendere la distribuzione su cloud veloce.



Figura 1.2: Logo JHipster

1.3.2 Java Enterprise

Java Enterprise, conosciuto anche come Java EE è un insieme di specifiche che mirano ad estendere Java 8, aggiungendo funzionalità enterprise come elaborazione distribuita e servizi web. Le applicazioni Java EE possono essere eseguite sia come [Microservizi](#)^[g] che su [Application server](#)^[g]. In entrambi i casi vengono gestite: transazionalità, scalabilità, sicurezza e concorrenza.



Figura 1.3: Logo Java EE

1.3.3 Spring

Spring è un framework applicativo open source e un container per l'[inversione di controllo](#)^[g] utilizzato dalla piattaforma Java. Le funzionalità di base possono essere usate da una qualsiasi applicazione Java, mentre quelle più avanzate sono disponibili solamente per Java Enterprise. Il framework Spring ha a se associati vari moduli, nel corso del progetto sono stati utilizzati principalmente:

- Spring Boot: utilizzato per creare applicazioni basate su spring eseguibili senza la necessità di configurare un web server;
- Spring Data: il cui obiettivo è di facilitare la gestione e l'interazione di applicazioni Java con un database.



Figura 1.4: Logo Spring

1.3.4 Hibernate

Hibernate è un framework per lo sviluppo di applicazioni in Java, utilizzato per gestire e mantenere su un database relazionale un insieme di oggetti Java.

Le sue funzionalità principali sono:

- mappare oggetti Java come tabelle su database;
- convertire i campi dati Java a quelli del [DBMS](#)^[g] utilizzato;
- generare chiamate SQL e convertire la risposta ottenuta in un oggetto Java.



Figura 1.5: Logo Hibernate

1.3.5 REST²

REST è un modello architetturale per i sistemi distribuiti. I sistemi rest si basano su HTTP e prevedono una struttura degli URL ben definita, che identifichi univocamente le risorse secondo la convenzione del modello stesso³. In REST per il trasferimento di dati vengono utilizzati i metodi HTTP, più nello specifico:

- GET: per il recupero di informazioni;
- POST, PUT, PATCH: per l'inserimento di informazioni;
- DELETE: per l'eliminazione di informazioni.

I principi guida di REST sono:

- client-server: separazione dei problemi della UI da quelli di storage dei dati;

²REST: acronimo di Representational State Transfer.

³Resource Naming: <https://restfulapi.net/resource-naming/>.

- statelessness: ogni richiesta deve avere tutte le informazioni necessarie per il suo processamento;
- cacheable: i client possono memorizzare in cache le risposte, queste devono essere definite esplicitamente o implicitamente cacheable, in modo da evitare il riutilizzo di dati errati;
- uniform interface: utilizzo di un'interfaccia di comunicazione omogenea tra client e server in modo da disaccoppiare e semplificare l'architettura per poterla modificare a blocchi;
- layered system: la struttura del sistema può essere composta da strati gerarchici. In questo caso ogni componente non può "vedere" oltre lo strato con cui sta interagendo;
- code on demand (opzionale): il codice lato client può essere esteso scaricando ed eseguendo applet o script.

Nella definizione di API se queste rispettano tutti i vincoli imposti dall'architettura REST allora possono essere definite RESTful.



Figura 1.6: Logo REST

1.3.6 Oracle

Oracle database è un **DBMS** di tipo relazionale prodotto da **Oracle corporation**. I database oracle sono noti per offrire performance, scalabilità, affidabilità e sicurezza oltre a poter essere utilizzati sia on premise che nel cloud.



Figura 1.7: Logo Oracle

1.3.7 Liquibase

Liquibase è una libreria open source indipendente dal [DBMS](#) utilizzato. Viene utilizzato per tracciare, gestire e applicare le modifiche allo schema del database.



Figura 1.8: Logo Liquibase

1.3.8 Angular

Angular è un framework open source per la progettazione e lo sviluppo di applicazioni web. Le applicazioni angular vengono eseguite interamente a lato client ma grazie alla moltitudine di moduli presenti è possibile integrare un sistema di backend più complesso eseguito lato server.



Figura 1.9: Logo Angular

1.4 Strumenti di sviluppo

1.4.1 Eclipse

L'IDE utilizzato per lo sviluppo, previo consiglio del tutor aziendale, è stato Eclipse. Eclipse è un ambiente di sviluppo integrato multiplatforma e rientra nella categoria di software libero, distribuito secondo i termini della [Eclipse Public License](#).



Figura 1.10: Logo Eclipse

1.4.2 Maven

Maven è uno strumento di gestione di progetti software, è basato su un Project Object Model (POM) e può gestire la build, il reporting e la documentazione di un progetto. Nel corso dello stage Maven è stato utilizzato principalmente per automatizzare la build del progetto, sia in sviluppo che in produzione.



Figura 1.11: Logo Maven

1.4.3 Git

Git è un sistema di controllo di versione distribuito, gratuito ed open source, progettato per gestire progetti di qualsiasi tipo. Nel corso dello stage l'utilizzo di Git è stato affiancato a quello di GitLab, una piattaforma web per la gestione di repository Git.



Figura 1.12: Logo Git

1.4.4 SQL Developer

SQL Developer è un ambiente di sviluppo integrato per lavorare con SQL nei database Oracle. Nel corso dello stage è stato utilizzato per gestire e testare il database Oracle usato in produzione.



Figura 1.13: Logo SQL Developer

1.5 Organizzazione del testo

Il secondo capitolo descrive gli obbiettivi dello stage, la pianificazione del lavoro effettuata a monte e le aspettative personali riguardanti lo stage;

Il terzo capitolo approfondisce la metodologia di lavoro adottata e i ruoli adottati dal team di sviluppo;

Riguardo la stesura del testo, relativamente al documento sono state adottate le seguenti convenzioni tipografiche:

- gli acronimi, le abbreviazioni e i termini ambigui o di uso non comune menzionati vengono definiti nel glossario, situato alla fine del presente documento;
- per la prima occorrenza dei termini riportati nel glossario viene utilizzata la seguente nomenclatura: *parola*^[g];
- i termini in lingua straniera o facenti parti del gergo tecnico sono evidenziati con il carattere *corsivo*.

Capitolo 2

Obbiettivi e pianificazione

Introduzione

Capitolo 3

Metodologia di sviluppo e composizione del team

Introduzione

Bibliografia