



4OURSQUARED

4oursquared.unipd@gmail.com

Lumos Minima
Imola Informatica

Glossario

Informazioni

<i>Redattori</i>	Alberti Nicolas
	Cavaliere Erica
	Soldà Matteo
	Salami Lorenzo
<i>Versione</i>	1.0.1
<i>Uso</i>	esterno

Descrizione

Questo documento riporta i termini specifici del dominio per i quali viene richiesta una definizione rigorosa e univoca.



Versione	Data	Redattore	Verificatore	Descrizione
1.0.1	15/08/2023	Alberti Nicolas		Modificato l'indice del glossario inserendo le lettere al posto dei numeri.
1.0.0	20/07/2023	Soldà Matteo	Alberti Nicolas	Approvazione del documento per candidatura RTB
0.1.0	20/07/2023	Soldà Matteo	Alberti Nicolas	Verifica del documento per RTB
0.0.4	09/06/2023	Salami Lorenzo	Ceccato Francesco	Aggiunti nuovi vocaboli derivanti dall' <i>Analisi dei requisiti</i>
0.0.3	30/05/2023	Cavaliere Erica	Alberti Nicolas	Aggiunti nuovi vocaboli derivanti dall' <i>Analisi dei requisiti</i>
0.0.2	10/05/2023	Soldà Matteo	Alberti Nicolas	Aggiunti nuovi vocaboli derivanti da <i>Motivazione delle Scelte</i> e anche da <i>Norme di Progetto</i>
0.0.1	03/05/2023	Nicolas Alberti	Soldà Matteo	Aggiunta parole al glossario, lettera T.
0.0.0	24/03/2023	Soldà Matteo	Cavaliere Erica	Prima stesura.



Indice

A.	1
B.	2
D.	3
F.	4
G.	5
I.	6
L.	7
M.	8
P.	9
R.	10
S.	11
T.	12
V.	13
W.	14



A.

Area illuminata: un luogo composto da un insieme di un numero arbitrario di *impianti luminosi*_G e sensori.



B.

Back-end: parte di un sistema software che elabora i dati generati dal *front-end*_G.

Blocco di Codice: gruppo di istruzioni che devono essere eseguite in ordine.

Branch: in *GitHub*_G è un ambiente isolato della *repository*_G che permette di duplicare il codice sorgente e modificarne alcune parti, apportando modifiche che non intaccano il codice principale del progetto.



D.

Dashboard: pannello di visualizzazione dei dati che fornisce una panoramica in tempo reale delle prestazioni e delle metriche di un progetto, servizio o specifica risorsa.

Diagramma di Gantt: strumento di supporto alla gestione dei progetti. Esso presenta l'arco temporale del progetto suddiviso in fasi incrementali e le mansioni che rappresentano il progetto stesso.



F.

Fornitura: ciascuna delle serie di prodotti necessari al completamento, al funzionamento o all'efficienza di qualcosa.

Front-end: parte di un sistema software che gestisce l'interazione con l'utente o con sistemi esterni.

Full-stack: insieme di un sistema o di applicazione informatica, comprendente sia il frontend che il backend.



G.

Git: sistema di controllo di versione distribuito, focalizzato sull'agevolare il coordinamento dello sviluppo di codice tra più persone.

GitHub: servizio di hosting per progetti software per *repository* *Git*. Permette di utilizzare software aggiuntivi per la collaborazione, quali:

- sistema di *ticketing*;
- sistema per la gestione delle attività di progetto;
- sistema per l'integrazione continua.



I.

IoT: *Internet of Things*, descrive la rete di oggetti fisici che hanno sensori, software e altre tecnologie integrate allo scopo di connettere e scambiare dati con altri dispositivi e sistemi tramite internet.

Impianto luminoso: elemento composto da una fonte luminosa.

Implementazione: realizzazione concreta di una procedura a partire dalla sua definizione logica.

Intensità luminosa: quantità di luce prodotta da un *impianto luminoso*_G.

Interfaccia: dispositivo di collegamento con cui un software assicura la comunicazione tra due sistemi altrimenti incompatibili, oppure tra unità centrali e periferiche.



L.

Landing Page:: pagina web che ha il compito di accogliere l'utente che vi arriva, fornendogli informazioni e aiutandolo a trovare ciò che cerca.



M.

Multithreading: tecnica utilizzata nella programmazione per consentire a un singolo processo di avere più *thread* di esecuzione. Ogni thread può funzionare in modo indipendente e parallelo, consentendo un uso più efficiente delle risorse. Ciò può aiutare a migliorare le prestazioni complessive di un programma e renderlo più sensibile all'input di un utente.



P.

Piano di Progetto: calendario di massima di un progetto riportante la stima dei costi di realizzazione, dei rischi attesi e della loro mitigazione e infine della suddivisione del lavoro in molteplici periodi successivi. Per ogni periodo devono essere riportati i seguenti elementi: obiettivi attesi, obiettivi raggiunti, rischi occorsi, conseguenze e mitigazione, costi osservati e aggiornamento del calendario futuro e della stima dei costi finali.

Piano di Qualifica: specifica gli obiettivi quantitativi di qualità di prodotto e di processo, oltre a misurare il raggiungimento di tali obiettivi allo stato corrente pone le fondamenta per retrospettive e iniziative di auto-miglioramento.

Processo: insieme di attività correlate e coese che trasformano bisogni (input) in prodotti (output) secondo regole date, utilizzando risorse nel farlo.

Push/Pull: In ambito web application, il push si riferisce alla comunicazione in cui il server invia attivamente i dati o gli aggiornamenti al client senza che vengano richiesti esplicitamente. Il pull, invece, implica che il client richieda esplicitamente i dati o gli aggiornamenti al server quando ne ha bisogno. Il push è utilizzato per aggiornamenti in tempo reale, mentre il pull viene utilizzato per richieste specifiche del client.



R.

Repository: è una cartella remota che permette il salvataggio dei file di progetto ed utilizza un sistema di controllo di versione. Quando viene nominato, ci si riferisce al repository *GitHub_G* reperibile all'indirizzo <https://github.com/4ourSquared/LumosMinima>.

Responsive: Detto di sito web in grado di adattarsi graficamente in maniera automatica a qualsiasi dispositivo su cui viene visualizzato.



S.

Soglia: una fascia di tolleranza utilizzata per determinare se l'*intensità luminosa_G* è al di sopra o al di sotto di un limite in una determinata fascia oraria.



T.

Thread: suddivisione di un processo in più istanze o sottoprocessi che vengono eseguiti concorrentemente da un sistema di elaborazione.

Ticket: è l'astrazione presente in GitHub Issues con cui si rappresenta un'attività di progetto: le attività sono solitamente atomiche e completabili in un periodo di tempo limitato. Ad ogni ticket si può associare o creare un branch nella repository del progetto.

Ticketing: è il metodo con cui si rappresentano tutte le attività di progetto: è composto di più $ticket_G$, che permettono una visualizzazione rapida ed efficace di ogni incarico effettuato dai membri del gruppo.



V.

Versionamento: tracciamento di un determinato stato di un software nel tempo.



W.

Way of Working: rappresenta il come organizzare in maniera professionale le attività di progetto.

Web Application: indica generalmente tutte le applicazioni fruibili tramite il web.