



4OURSQUARED

4oursquared.unipd@gmail.com

Lumos Minima
Imola Informatica

Glossario

Informazioni

<i>Redattori</i>	Alberti Nicolas Soldà Matteo
<i>Versione</i>	0.0.2
<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
0.0.2	10/05/2023	Soldà Matteo		Aggiunti nuovi vocaboli derivanti da <i>Motivazione delle Scelte</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.



Contents

1	B.	1
2	D.	2
3	F.	3
4	I.	4
5	M.	5
6	P.	6
7	T.	7
8	V.	8
9	W.	9



1 B.

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



2 D.

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



3 F.

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

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



4 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.

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

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



5 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.



6 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.



7 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.



8 V.

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



9 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.