



Glossario

6Coders

`6Coders.unipd@gmail.com`

6 Novembre 2023



Registro delle Modifiche - Changelog

Ver	Data	Autore	Verificatore	Descrizione
0.5	12/02/2024	Vullnet Vogli	Osama Chelhaoui	Inserimento vocaboli (Analisi dei Requisiti)
0.4	19/01/2024	Vullnet Vogli	Edoardo Florian	Inserimento vocaboli (Piano di Qualità)
0.4	19/01/2024	Vullnet Vogli		Inserimento vocaboli (Piano di Progetto)
0.3	30/12/2023	Niagu Ana Maria	Bilinski Eleonora	Inserimento vocaboli (Analisi dei Requisiti)
0.2	20/11/2023	Niagu Ana Maria		Inserimento definizioni (Norme di Progetto)
0.1	06/11/2023	Marchiorato Pietro	Osama Chelhaoui	Creazione Introduzione e Struttura del Documento

Introduzione

Il presente documento costituisce una raccolta di definizioni chiare e precise dei vocaboli non comuni utilizzati nella documentazione prodotta dal gruppo. La presenza di un determinato vocabolo di un Glossario viene segnata con la lettera G al pedice (es. *Vocabolo_G*). Questo documento adotta una struttura di tipo alfabetico per semplificare l'individuazione del vocabolo da ricercare. Glossario non può essere considerato documento avente versione definitiva al momento della lettura, in quanto redatto in maniera incrementale a seconda dell'utilizzo in documentazione di nuovi termini non comuni da definire.

A

- **API:** acronimo di "Application Programming Interfaces", sono interfacce che permettono alle applicazioni di interagire con altre applicazioni.
- **Assignees:** persona a cui è stato assegnato un determinato compito o responsabilità
- **Attore:** qualsiasi entità che interagisce con il mio sistema per fare azioni, può essere una persona, un'organizzazione o un sistema esterno

B

- **Bug:** errore o comportamento indesiderato di un software che può causare malfunzionamenti o problemi nell'esecuzione del software

C

- **Chatbot:** software progettato per simulare una conversazione con un essere umano
- **ChatGPT:** chatbot basato su intelligenza artificiale e apprendimento automatico sviluppato da OpenAI
- **Consuntivo:** documento che attraverso il rendiconto di un dato periodo di attività confronta i risultati effettivi con le previsioni pianificate

D

- **Deliverable:** oggetto materiale o immateriale realizzato come risultato di un'attività del progetto
- **Discord:** piattaforma di comunicazione che integra VoIP (Voice over Internet Protocol), messaggistica istantanea e distribuzione digitale, progettata per la comunicazione tra gruppi di persone

- **Dizionario dati:** archivio di informazioni sui dati presenti nel database, può includere descrizioni dettagliate sulle tabelle e i relativi campi
- **Deployment:** processo che include tutte le attività che rendono disponibile un sistema come il rilascio, l'installazione e la configurazione su un sistema di destinazione

E

- **Embedding:** rappresentazione numerica di parole o frasi in uno spazio vettoriale, in modo che i computer possano sviluppare connessioni tra i vettori e le parole e capire il linguaggio umano

F

- **Feedback:** processo che, tramite l'analisi e la valutazione del lavoro svolto, fornisce informazioni utili per correggere eventuali errori o modificare il comportamento di un sistema
- **Fine-Tuning:** tecnica in cui un modello già pre addestrato viene ulteriormente addestrato su un insieme di dati specifico per migliorare le prestazioni su una determinata attività o dominio
- **Funzionalità:** caratteristica del prodotto che fornisce un determinato servizio, capacità o beneficio agli utenti o al sistema nel suo complesso

G

- **Git:** sistema di controllo delle versioni distribuito utilizzato per gestire e tracciare le modifiche al codice sorgente di un progetto software
- **Github:** servizio di hosting per progetti software basato su Git, un sistema di controllo delle versioni distribuito
- **Google Drive:** servizio web di cloud computing che consente l'archiviazione, la condivisione e la modifica collaborativa dei file

H

I

- **Issue:** problema, richiesta di funzionalità o compito che dev'essere affrontato all'interno del progetto

J

- **JSON:** (JavaScript Object Notation) è un formato di scambio di dati basato su JavaScript, utilizzato per trasmettere dati strutturati tra un server e un client web

L

- **LLM:** acronimo di Large Language Model, modello linguistico di grandi dimensioni

M

N

- **Needs:** esigenze, aspettative e obiettivi del progetto

O

P

- **Pipeline Github Actions:** funzionalità che permette un flusso di lavoro automatico che esegue una serie di passaggi o attività in risposta a determinati eventi. Viene utilizzato il processo di Integrazione continua (CI) e di distribuzione continua (CD)
- **Preventivo:** documento che fornisce una stima anticipata dei costi, delle risorse e delle tempistiche associati a un progetto o attività futura.
- **Project Plan:** documento soggetto a revisioni e approvazioni che delinea gli obiettivi e le attività del progetto
- **Prompt:** azione di input che si fornisce in modalità testuale a uno strumento di Intelligenza Artificiale con l'obiettivo di ottenere una risposta
- **Prompt-Engineering:** processo che consente di guidare le soluzioni di intelligenza artificiale per generare i risultati desiderati
- **Proponente:** soggetto che propone un capitolato (nel progetto didattico svolge il ruolo di cliente rispetto alle esigenze di prodotto e mentore rispetto alle scelte di sviluppo)
- **Pull Request:** funzionalità di collaborazione, in sistemi di controllo delle versioni come Git e piattaforme di hosting come GitHub, che permette ad uno sviluppatore di proporre le proprie modifiche affinché siano integrate nel repository

Q

- **Query:** una richiesta o un'interrogazione che viene formulata per ottenere informazioni da un database o da un sistema di gestione dei dati

R

- **Repository:** archivio in cui vengono gestiti dati, documenti e codice sorgente sotto forma di metadati, mantenendo traccia delle versioni di un progetto
- **Requisito:** una specifica o una condizione necessaria che deve essere soddisfatta per raggiungere gli obiettivi del progetto
- **Rollback:** ripristino di una versione precedente di un'applicazione o di un sistema

S

- **SQL:** (Structured Query Language) linguaggio di programmazione standardizzato utilizzato per gestire e manipolare database relazionali
- **SCRUM:** è un framework agile per la gestione del ciclo di sviluppo del software, iterativo ed incrementale, concepito per la gestione di prodotti software
- **Sentence Similarity:** è il compito di determinare quanto siano simili due testi. I modelli progettati per questo compito trasformano i testi di input in vettori (embeddings) che catturano informazioni semantiche e quindi calcolano quanto sono vicini (simili) tra loro tramite funzioni matematiche

T

- **Task:** compito o specifica attività

U

- **User Experience:** (UX) insieme di percezioni e reazioni di un utente che derivano dall'uso o dall'aspettativa d'uso di un prodotto, sistema o servizio

V

- **Validazione:** processo che accerta la conformità di un prodotto alle attese
- **Verifica:** processo di valutazione di un sistema o componente software per accertare che non abbia introdotto errori nel prodotto

- **Versionamento:** processo di attribuzione di versioni distinte a un software in modo che possano essere facilmente recuperabili, anche dopo che sono state rilasciate e implementate versioni più recenti

Z