

# Glossario

v0.5



7Last



## Versioni

Ver.	Data	Autore	Descrizione
0.5	2024-04-16	Elena Ferro	Aggiunta definizioni e acronymnimi
0.4	2024-04-20	Leonardo Baldo	Aggiunta definizioni
0.3	2024-04-07	Leonardo Baldo	Aggiunta definizioni
0.2	2024-04-02	Elena Ferro	Modifica stile documento, automatizzazione creazione glossario.
0.1	2024-03-28	Leonardo Baldo	Creazione documento



## Indice

<b>A</b>	<b>3</b>
<b>B</b>	<b>4</b>
<b>C</b>	<b>5</b>
<b>D</b>	<b>6</b>
<b>G</b>	<b>7</b>
<b>M</b>	<b>8</b>
<b>N</b>	<b>9</b>
<b>P</b>	<b>10</b>
<b>R</b>	<b>12</b>
<b>S</b>	<b>13</b>
<b>T</b>	<b>15</b>
<b>U</b>	<b>16</b>
<b>W</b>	<b>17</b>



---

## A

---

### **Agile**

La programmazione Agile è caratterizzata da uno sviluppo iterativo e incrementale. Si concentra sulla realizzazione di un MVP il più rapidamente possibile, ottenendo un feedback continuo dai clienti e rispondendo ai cambiamenti dei requisiti o della tecnologia.

### **Analisi dei Requisiti**

L'analisi dei requisiti è una fase fondamentale nello sviluppo del software, che coinvolge la raccolta, l'analisi, la documentazione e la comprensione approfondita delle esigenze e delle specifiche di un sistema o di un'applicazione software che si intende sviluppare (oltre ad essere un documento all'interno del nostro progetto).

### **Apache Kafka**

Piattaforma di streaming distribuita, progettata per la gestione di flussi di dati in tempo reale. Offre una soluzione scalabile e affidabile per la pubblicazione, la sottoscrizione e l'elaborazione di eventi in tempo reale all'interno di un sistema distribuito.



## B

---

### **Broker**

Un broker è un intermediario che facilita la comunicazione tra due parti. Nel contesto di Apache Kafka, un broker è un server che gestisce la memorizzazione e la distribuzione dei messaggi all'interno di un cluster Kafka.



---

## C

---

### **Capitolato**

Documento che contiene le specifiche e le condizioni per lo sviluppo di un progetto software. Il capitolato viene redatto dal proponente e viene presentato ai fornitori o agli sviluppatori interessati a partecipare all'appalto per la realizzazione del prodotto software.

### **ClickHouse**

Sistema di gestione di database distribuito e open-source, progettato per l'analisi di dati in tempo reale. ClickHouse è ottimizzato per eseguire query analitiche su grandi volumi di dati, offrendo prestazioni elevate e scalabilità orizzontale.

### **ClickUp**

Software di gestione dei progetti che offre varie funzionalità, tra cui la gestione di task, una lavagna virtuale, fogli di calcolo e strumenti collaborativi per la creazione e modifica di documenti, il tutto accessibile da una piattaforma unificata.

### **Committente**

Il committente è la persona o l'organizzazione che richiede la realizzazione di un progetto software e finanzia il suo sviluppo. Il committente definisce i requisiti e le specifiche del progetto e valuta il prodotto finale rispetto ai propri obiettivi e aspettative.

### **Customer Acceptance**

La Customer Acceptance è l'ultima fase del ciclo di vita del software, consiste nella presentazione del prodotto finito al cliente per valutazione e approvazione. Durante questa fase, il cliente esamina attentamente il software rispetto ai requisiti concordati e alle aspettative iniziali. Una volta accettato dal cliente, il software è pronto per l'utilizzo e la distribuzione.



## D

---

### **Dashboard**

Una dashboard è un'interfaccia utente che fornisce una panoramica visiva delle informazioni più importanti, utilizzando grafici, tabelle e altri elementi visivi per rappresentare i dati in modo chiaro e conciso. Le dashboard sono ampiamente utilizzate in diversi contesti, come il monitoraggio delle prestazioni aziendali, la visualizzazione dei dati di analisi e la gestione dei progetti.

### **Dati atmosferici**

I dati atmosferici sono informazioni relative alle condizioni meteorologiche e climatiche di un'area geografica specifica. Esempi non esaustivi di dati atmosferici includono temperatura, pressione, umidità, velocità del vento, precipitazioni, ecc.

### **Dati urbani**

I dati urbani sono informazioni relative all'ambiente urbano e alla vita cittadina. Questi dati possono includere informazioni sul traffico, lavori in corso, incidenti stradali, parcheggi, colonnine di ricarica, guasti elettrici, isole ecologiche, livelli di acqua, ecc.

### **Development Team**

In Scrum, il Development Team si riferisce all'insieme dei membri che svolge un ruolo nello sviluppo e nel supporto del prodotto e può includere ricercatori, architetti, designer, programmatori, ecc.

### **Docker**

Popolare software libero progettato per eseguire processi informatici in ambienti isolabili, minimali e facilmente distribuibili chiamati container, con l'obiettivo di semplificare i processi di deployment di applicazioni software.

### **Docker Compose**

Strumento che semplifica la specifica dei servizi, reti e volumi necessari per eseguire un'applicazione composta da più contenitori Docker, consentendo una gestione semplificata dell'ambiente di sviluppo e di distribuzione.



---

## G

---

### **Glossario**

Elenco strutturato di termini tecnici o specializzati, ognuno corredato dalla propria definizione o spiegazione. Questo strumento aiuta a migliorare la comunicazione tra le varie parti coinvolte in un progetto, riducendo le ambiguità e garantendo una comprensione condivisa dei termini utilizzati in un determinato contesto.

### **Grafana**

Piattaforma open-source per la visualizzazione e l'analisi dei dati, progettata per supportare la creazione di dashboard interattive e personalizzabili. Grafana offre una vasta gamma di funzionalità per la visualizzazione dei dati, tra cui grafici, tabelle, mappe e pannelli di controllo.





## M

---

### **Milestone**

Le Milestone sono strumenti utilizzati nella gestione dei progetti per segnare punti specifici lungo la timeline di un progetto. Questi punti possono segnalare ancora come una data di inizio e di fine del progetto, o la necessità di una revisione. In molti casi, le milestone, non incidono sulla durata del progetto. Si concentrano invece sui principali punti di avanzamento che devono essere raggiunti per ottenere il successo.

### **Minimum Viable Product**

È una versione semplificata di un prodotto software che include solo le funzionalità essenziali per soddisfare i bisogni dei primi utenti. L'obiettivo principale di un MVP è testare e validare l'idea di base del prodotto, raccogliere feedback dagli utenti e ridurre al minimo il tempo e le risorse necessarie per il suo sviluppo.



## N

---

### **Norme di Progetto**

Regole e linee guida stabilite all'interno di un progetto per garantire coerenza e qualità nelle attività svolte. Definiscono standard e procedure, come documentazione, gestione delle versioni e criteri di codifica, per assicurare uniformità nell'approccio e nel risultato finale.



---

## P

---

### **Piano di Progetto**

Documento formale che delinea in dettaglio la pianificazione, la esecuzione, il monitoraggio e il controllo di tutte le attività coinvolte nella realizzazione di un progetto. Questo documento fornisca una roadmap chiara e organizzata, comprensiva di obiettivi, risorse, scadenze e strategie di gestione dei rischi. Essenziale per la gestione efficace di un progetto, il piano di progetto serve come guida per il team di lavoro e gli stakeholder, fornendo una struttura che facilita il coordinamento delle attività e l'assegnazione delle risorse.

### **Piano di Qualifica**

Documento che stabilisce gli standard di qualità, i processi e le attività di testing che saranno implementati durante lo sviluppo di un progetto. Contiene una descrizione dettagliata delle strategie di testing, delle metriche di valutazione e dei criteri di accettazione del prodotto finale. L'obiettivo principale del Piano di Qualifica è garantire che il prodotto soddisfi gli standard di qualità prefissati e che il processo di sviluppo segua procedure coerenti e efficaci.

### **Product Backlog**

Consiste in un elenco prioritizzato di tutte le funzionalità, i requisiti, le correzioni di bug e le modifiche che devono essere fatte a un prodotto software. Il Product Backlog è dinamico e può essere aggiornato in qualsiasi momento per riflettere le esigenze e le priorità del progetto. È gestito dal Product Owner e utilizzato dal team di sviluppo per pianificare e organizzare il lavoro da svolgere.

### **Product Baseline**

Fase di progetto durante la quale il focus si sposta dall'analisi dei requisiti e dalla progettazione concettuale all'implementazione e alla costruzione effettiva del prodotto software. Le attività principali comprendono la scrittura del codice, i test unitari e l'integrazione di componenti software. L'obiettivo è raggiungere una versione stabile e funzionante del prodotto che rappresenti la base per ulteriori sviluppi e miglioramenti.

### **Product Owner**

Un product owner supervisiona lo sviluppo di un prodotto software. È il membro di un team di sviluppo Scrum che mantiene la visione di un progetto di sviluppo sec-



ondo la metodologia Agile. Le loro responsabilità comprendono il mantenimento di un backlog del prodotto, ovvero un elenco prioritario di opzioni di funzionalità.

**Proof of Concept**

Dimostrazione pratica per verificare la fattibilità o la validità di un'idea, di un concetto o di un progetto specifico. Nel contesto dello sviluppo software, un PoC consiste nella creazione di una versione semplificata di un'applicazione per testare un nuovo approccio tecnologico o per dimostrare la fattibilità di una funzionalità specifica.

**Proponente**

Il proponente è la persona o l'organizzazione che presenta un capitolato d'appalto per la realizzazione di un progetto software. Il proponente definisce i requisiti e le specifiche del progetto e valuta le proposte dei fornitori o degli sviluppatori interessati a partecipare all'appalto.

**Python**

Python è un linguaggio di programmazione di alto livello e di uso generale. La sua filosofia di progettazione enfatizza la leggibilità del codice con l'uso di un'indentazione significativa.



## R

---

### **Requirements and Technology Baseline**

Fase iniziale e fondamentale del processo di sviluppo di un software. In questa fase, l'obiettivo principale è stabilire e comprendere i requisiti del sistema e definire la base tecnologica sulla quale il progetto si svilupperà. Le tre principali attività di questa fase sono: l'analisi dei requisiti, la definizione della baseline tecnologica e la definizione della baseline di progetto.



---

## S

---

### **Scrum**

Scrum è una struttura Agile di collaborazione tra team, comunemente utilizzata nello sviluppo di software e in altri settori. Scrum prescrive ai team di suddividere il lavoro in obiettivi da completare entro iterazioni a tempo, chiamate sprint.

### **Scrum Master**

Il ruolo di uno Scrum Master è quello di utilizzare la gestione agile dei progetti per sostenere un progetto, i team e i membri del team. Poiché gli Scrum Master possono lavorare in diversi contesti, i compiti e le responsabilità possono variare.

### **Sensore**

Un sensore è un dispositivo elettronico che produce un segnale di uscita allo scopo di rilevare un fenomeno fisico. Questo segnale viene utilizzato per interpretare e interpretare le informazioni relative al fenomeno rilevato dal sensore. I sensori sono ampiamente utilizzati in diverse applicazioni, come la misurazione della temperatura, del livello dell'acqua, della pressione atmosferica...

### **Smart City**

Una Smart City è una città che utilizza tecnologie digitali e informatiche per migliorare la qualità della vita dei suoi cittadini e ridurre l'impatto ambientale. Le Smart City integrano l'Internet of Things (IoT), i big data, l'intelligenza artificiale e altre tecnologie per ottimizzare i servizi pubblici, i trasporti, l'energia, l'ambiente e altri aspetti della vita urbana.

### **Sprint**

Gli sprint sono periodi di tempo che vanno da una settimana a un mese, durante i quali il Product Owner, lo Scrum Master e lo Development Team lavorano per completare una specifica aggiunta al prodotto. Durante uno sprint, si lavora per creare nuove funzionalità basate sulle user stories e sul backlog.

### **Stakeholder**

Gli stakeholder sono le persone o le organizzazioni coinvolte o interessate a un progetto o a un'organizzazione. Gli stakeholder possono includere clienti, utenti finali,



fornitori, dipendenti, investitori, partner commerciali, organizzazioni non governative e altri soggetti che possono influenzare o essere influenzati dalle decisioni e dalle azioni di un'organizzazione.

**Stato Avanzamento Lavori**

Nell'ambito del project management, è una riunione periodica (o attività di confronto analoga) che viene stabilita per garantire e verificare l'avanzamento di un progetto rispetto ai propri obiettivi.

**SyncCity**

Progetto di ricerca e sviluppo che mira a creare una piattaforma per la gestione e l'analisi di dati provenienti da sensori e dispositivi IoT in una Smart City. SyncCity si concentra sulla creazione di un sistema scalabile e flessibile per la raccolta, l'elaborazione e la visualizzazione dei dati, al fine di supportare la presa di decisioni basata sui dati e migliorare la qualità della vita urbana.



---

## T

---

### **Test end-to-end**

I test end-to-end sono test che simulano il flusso di dati attraverso un'applicazione software, dall'inizio alla fine. Questi test verificano che tutti i componenti dell'applicazione funzionino correttamente insieme e che l'applicazione risponda correttamente alle richieste degli utenti.

### **Time series**

Una time series è una sequenza di dati raccolti in successione temporale. Le time series sono ampiamente utilizzate nell'analisi statistica, nell'elaborazione dei segnali, nella previsione e in altri campi per studiare e analizzare i dati in funzione del tempo.

### **Topic**

Nel contesto di Apache Kafka, un topic è una categoria o un canale logico a cui vengono pubblicati i messaggi. I topic sono utilizzati per organizzare e classificare i messaggi in base al loro contenuto e alla loro destinazione.





## U

---

### User Story

Una user story è una descrizione informale, in linguaggio naturale, delle caratteristiche di un sistema software.



## W

---

### **Widget**

Un widget è un componente grafico o un'interfaccia utente che fornisce informazioni o funzionalità specifiche all'interno di un'applicazione o di un sito web. I widget possono includere elementi come pulsanti, caselle di testo, grafici, mappe, ecc.