

SEVEN CLICKERS

You Wish We Click

7clickersgroup@gmail.com

Glossario

Versione	2.0.0
Stato	Approvato
Uso	Esterno
Approvazione_g	Mirko Stella
Redazione	Giacomo Mason Mirko Stella
Verifica_g	Giacomo Mason Gabriele Mantoan
Distribuzione	<i>Seven Clickers</i> Prof. Vardanega Tullio Prof. Cardin Riccardo

Descrizione

Glossario del gruppo *Seven Clickers*

Registro delle modifiche

Vers.	Data	Autore	Ruolo	Descrizione
2.0.0	22-05-23	Mirko Stella	Responsabile	Inserimento nuovi termini e approvazione
1.0.1	15-05-23	Giacomo Mason	Verificatore	Inserimento nuovi termini
1.0.0	21-03-23	Rino Sincic	Responsabile	Approvazione _g Documento
0.2.0	20-03-23	Gabriele Mantoan Giacomo Mason	Verificatori	Verifica
0.1.1	12-02-23	Mirko Stella	Programmatore	Inserimento termini attori, funzionalità, uml, proof of concept, PoC, framework, libreria, ciclo di vita, proponente, committente, processo, prodotto, verifica, validazione
0.1.0	05-01-23	Marco Brigo Elena Pandolfo	Verificatori	Verifica documento
0.0.4	12-12-22	Giacomo Mason	Analista	Definiti alcuni termini
0.0.3	25-11-22	Giacomo Mason	Analista	Inserimento termine Jira
0.0.2	15-11-22	Giacomo Mason	Verificatore	Inserimento termini
0.0.1	09-11-22	Giacomo Mason	Verificatore	Creazione documento

Indice

A	3
B	4
C	5
D	6
E	7
F	8
G	9
H	10
I	11
J	12
K	13
L	14
M	15
N	16
O	17
P	18
Q	19
R	20
S	21
T	22
U	23
V	24
W	25
X	26
Y	27
Z	28

A

Approvare

Il documento o file viene convalidato dal responsabile di progetto.

Attore

Elemento che rappresenta un soggetto esterno che interagisce con il sistema modellato. Gli attori possono essere utenti, altri sistemi o qualsiasi altra entità che abbia un ruolo nelle interazioni con il sistema modellato.

B

BaC

Acronimo di Budget at Completion.

Backlog

É un artefatto ufficiale di Scrum che consiste in una pila di attività da svolgere per l'avanzamento del prodotto. É compito del responsabile rivederlo e riordinarlo.

Budget at Completion

Numero intero che indica il budget totale allocato inizialmente per il progetto.

Build

Processo di trasformazione del codice sorgente in un'eseguibile o in un pacchetto distribuibile che può essere eseguito o installato su una macchina o su un dispositivo.

C

Callback

Una funzione di callback, nella programmazione, è una funzione che viene passata come argomento a un'altra funzione. La funzione di callback viene invocata e eseguita all'interno della funzione principale in un momento specifico o in risposta a un determinato evento.

Ciclo di vita

Insieme di stati che il prodotto software assume tra il suo concepimento e il ritiro in conseguenza alle attività svolte su di esso.

Collisione

Una collisione si verifica quando due oggetti o entità nel mondo virtuale si sovrappongono o interagiscono in qualche modo.

Committente

Persona o ente che commissiona o ordina un lavoro o un servizio a un fornitore o a un prestatore di servizi. Nel nostro caso i committenti sono i prof di ingegneria del software.

D

Discord

Piattaforma che permette la comunicazione attraverso chiamate vocali, videochiamate e messaggi di testo. Inoltre offre la possibilità di condividere media e file.

Deployment

Processo di distribuzione e installazione di un'applicazione o di un sistema software in un ambiente operativo specifico, in modo che sia accessibile e funzionante per gli utenti finali.

Diagramma di Gantt

Il diagramma di Gantt è costruito partendo da un asse orizzontale a rappresentazione dell'arco temporale totale del progetto, suddiviso in fasi incrementali (ad esempio, giorni, settimane, mesi) e da un asse verticale a rappresentazione delle mansioni o attività che costituiscono il progetto.

Dipendenza

La dipendenza tra classi è utile per rappresentare le relazioni e le interazioni tra le classi in un sistema software. Aiuta a comprendere come le classi si influenzano a vicenda e a identificare le dipendenze che potrebbero richiedere modifiche in caso di cambiamenti nelle classi correlate.

E

Excel

Programma dedicato alla produzione e gestione di fogli elettronici.

F

Framework

Architettura logica di supporto sulla quale un software può essere progettato e realizzato, con lo scopo di facilitare lo sviluppo da parte del programmatore.

Failure

L'incapacità di un sistema software o di un componente di eseguire le funzioni richieste entro i requisiti di prestazione specificati.

Funzionalità

Ciò che un software può fare e ciò che fornisce ai suoi utenti. In generale, le funzionalità vengono descritte in termini di precondizioni, processo e postcondizioni, ovvero ciò che l'utente deve fornire, ciò che il sistema deve fare e ciò che il sistema restituisce all'utente.

G

Git

Git è un software per il controllo di versione distribuito, è usato per tener traccia a dei cambiamenti del codice sorgente, facilitando il coordinamento fra collaboratori.

GitHub

GitHub è un servizio di hosting per progetti software, inoltre gestisce il version control attraverso l'utilizzo di Git.

H

I

Issue

Le issue permettono di creare descrizioni testuali su compiti, bugs, cambiamenti e aggiornamenti che avvengono durante lo sviluppo software. Inoltre possono essere tracciate e risolte in modo sistematico.

Issue Tracking System

Si tratta di un sistema informatico che gestisce e registra delle liste di richieste di assistenza o di problemi, organizzato secondo le necessità del gruppo.

Interazione

L'interazione tra componenti è un concetto utilizzato nell'ingegneria del software per descrivere come i diversi componenti di un sistema interagiscono tra loro per svolgere una determinata funzionalità o raggiungere un obiettivo comune.

Iterazione

L'iterazione è l'atto di ripetere un processo con l'obiettivo di avvicinarsi a un risultato desiderato. I risultati di ogni iterazione possono essere utilizzati per le iterazioni successive fino al raggiungimento di uno scopo.

Interfaccia utente

Un'interfaccia utente (UI, acronimo di User Interface) è il punto di interazione tra un utente e un sistema informatico. Essa comprende tutti gli elementi visivi e interattivi attraverso i quali gli utenti possono comunicare con il software, applicazioni o dispositivi.

J

Jira

Jira è uno strumento progettato per il monitoraggio di bug e ticket, inoltre permette la creazione di roadmap e pianificazione dei release e degli sprint.

K

L

Latex

Latex è un linguaggio di marcatura per la preparazione di testi, basato sul programma di composizione tipografica TEX.

Libreria

Insieme di programmi o componenti software riutilizzabili che possono essere utilizzati per sviluppare altri programmi o sistemi software. Le librerie software sono progettate per semplificare e velocizzare lo sviluppo di software, poiché forniscono funzionalità già testate e sviluppate che possono essere incorporate in altri progetti.

M

Milestone

Le milestone sono un utile strumento di pianificazione ed indicano importanti traguardi intermedi, suddividono il progetto in tappe fondamentali.

N

O

P

Project Board

Lavagna digitale che rappresenta in modo semplice e chiaro lo stato di avanzamento del progetto. La lavagna è suddivisa in colonne ed ognuna rappresenta uno stato. Le issue vengono posizionate in una delle colonne in base alla loro condizione.

Proof of Concept

Prototipo o un esempio di un'idea o di un concetto che dimostra che un'idea o una soluzione è fattibile e che può essere sviluppata e utilizzata in un ambiente reale. Il PoC è utilizzato per identificare eventuali problemi o limitazioni prima di impegnare risorse significative nello sviluppo di un progetto completo.

PoC

Acronimo di Proof of Concept.

Proponente

Persona o ente che propone o avanza un'idea, una proposta o una soluzione in un contesto specifico per ottenere un contratto o un accordo. Nel nostro caso il proponente é l'azienda SanMarco Informatica.

Processo

Insieme di attività correlate e coese che trasformano ingressi (bisogni) in uscite (prodotti) secondo regole date, consumando risorse nel farlo.

Prodotto

Qualcosa che viene creato o realizzato a seguito di un processo produttivo o di una attività.

Q

R

Release

Il rilascio (o release) è il prodotto finale dopo aver completato lo sviluppo e il test. Dopo aver testato il software il team lo certifica e lo consegna al cliente.

Rendering

Il rendering, nell'ambito dell'informatica grafica, si riferisce al processo di generazione di immagini o grafica a partire da dati o modelli di input. È il processo di trasformare le informazioni virtuali in una rappresentazione visiva che può essere visualizzata su uno schermo o in altri media.

Repository

Un repository di progetto è una piattaforma software che permette di conservare informazioni. Sui dati memorizzati in questi archivi possono essere svolte numerose operazioni. In questi sistemi la gestione delle risorse informative è centralizzata e viene realizzata in un ambiente accessibile da più macchine hardware.

S

Sidebar

In termini di interfaccia utente, una sidebar è una sezione verticale che viene posizionata lateralmente all'interno di un layout o di una schermata. Di solito, una sidebar è più stretta rispetto alla sezione principale del contenuto e contiene una serie di elementi di navigazione, strumenti o informazioni aggiuntive.

Sprint

Periodo di tempo corrispondente più o meno a 2/3 settimane nel quale il gruppo di lavoro si assegna degli obiettivi, suddivide il lavoro, lo svolge e alla fine verifica i risultati.

T

U

UML

Acronimo di Unified Modeling Language (UML). Linguaggio di modellazione visivo comune, ricco sia nella semantica che nella sintassi, per l'architettura, la progettazione e l'implementazione di sistemi software, sia dal punto di vista strutturale che comportamentale.

V

Verifica

Insieme di attività chiamate in causa molte volte dal processo di sviluppo. Ha lo scopo di assicurare che un prodotto, sistema o servizio soddisfi i requisiti specificati e ne garantisce la qualità e l'affidabilità prevenendo eventuali problemi che possono verificarsi durante il suo utilizzo.

Validazione

Insieme di attività che agiscono sulla chiamata di un main (processo primario). La validazione è un processo contrattuale ovvero mette in relazione il capitolato con il prodotto. Si svolge una volta che il prodotto è stato completato e che consiste nel controllo che il prodotto soddisfi effettivamente le esigenze del cliente e sia adatto all'utilizzo previsto.

W

X

Y

Z

Zoom

Zoom è un software che permette la comunicazione attraverso chiamate, videochiamate e chat.