

Glossario

Raccolta di termini e definizioni

2025-07-07

Responsabile	Nicolò Bovo
Redattori	Alessandro Di Pasquale Elia Leonetti
Verificatori	Massimo Chioru Romeo Calero Manuel Cinnirella Giovanni Battista Matteazzi

Registro delle modifiche

Vers.	Data	Descrizione	Autore	Verificatore
2.0.0	2025-08-15	Aggiornamento termini	Alessandro Di Pasquale, Nicolò Bovo	1.0.0
2025-07-07	Ricerca dei termini e stesura finale	Alessandro Di Pasquale, Elia Leonetti		

Indice

I.	Introduzione	8
II.	A	9
II - 1.	A/B testing	9
II - 2.	Advertising Contestuale	9
II - 3.	AI generativa	9
II - 4.	AI/ML (Artificial Intelligence/Machine Learning)	9
II - 5.	Airflow	9
II - 6.	AlphaCode	9
II - 7.	Amministratore	9
II - 8.	Analista	9
II - 9.	Analytics	9
II - 10.	API (Application Programming Interface)	9
II - 11.	Apache Airflow	10
II - 12.	Apache Kafka	10
III.	B	10
III - 1.	Baseline	10
III - 2.	Best Practice	10
III - 3.	Bottom-up	10
III - 4.	Branch Coverage	10
III - 5.	Browser	10
III - 6.	Builder Pattern	10
III - 7.	BV (Budget Variance)	10
III - 8.	Bytewax	10
IV.	C	10
IV - 1.	Cache	10
IV - 2.	Chrome/Chromium	11
IV - 3.	ClickHouse	11
IV - 4.	Code Coverage	11
IV - 5.	Code Smell	11
IV - 6.	Commit	11
IV - 7.	Consumer	11
IV - 8.	Clustering	11
IV - 9.	CPI (Cost Performance Index)	11
IV - 10.	CSS (Cascading Style Sheets)	11
IV - 11.	Cyclomatic Complexity	11
V.	D	11
V - 1.	DAG (Directed Acyclic Graph)	11
V - 2.	Dashboard	11
V - 3.	Deliverable	12
V - 4.	Deployment	12
V - 5.	Diario di Bordo	12
V - 6.	Docker	12

	V - 7.	Docker Compose	12
	V - 8.	Driver	12
VI.	E		12
	VI - 1.	EAC (Estimated at Completion)	12
	VI - 2.	EPSG (European Petroleum Survey Group)	12
	VI - 3.	ES6 (ECMAScript 2015)	12
	VI - 4.	ETC (Estimate to Completion)	12
	VI - 5.	ETL (Extract, Transform, Load)	12
	VI - 6.	EV (Earned Value)	12
VII.	F		13
	VII - 1.	Factory Pattern	13
	VII - 2.	Failure Density	13
	VII - 3.	Fallback	13
	VII - 4.	FastAPI	13
	VII - 5.	Fetch API	13
	VII - 6.	Filtering	13
	VII - 7.	Firefox	13
	VII - 8.	Flink	13
	VII - 9.	Font Awesome	13
	VII - 10.	Framework	13
VIII.	G		13
	VIII - 1.	Generative AI	13
	VIII - 2.	Gitpod	14
	VIII - 3.	GPS	14
	VIII - 4.	GPX (GPS eXchange Format)	14
	VIII - 5.	Graceful degradation	14
	VIII - 6.	Grafana	14
	VIII - 7.	Grid/Flexbox	14
	VIII - 8.	Groq	14
IX.	H		14
	IX - 1.	Hash	14
	IX - 2.	Hit rate	14
X.	I		14
	X - 1.	Incremento	14
	X - 2.	Indice Gulpease	14
	X - 3.	Insights	15
	X - 4.	Inspection	15
	X - 5.	IntersectionObserver API	15
	X - 6.	ISO/IEC 12207:1995	15
	X - 7.	ISO/IEC 9126	15
XI.	J		15
	XI - 1.	JavaScript	15
	XI - 2.	JSON (JavaScript Object Notation)	15

	XI - 3.	JSON/Avro	15
	XI - 4.	JWT (JSON Web Token)	15
XII.	K		15
	XII - 1.	Kafka	15
XIII.	L		16
	XIII - 1.	LangChain	16
	XIII - 2.	Latenza	16
	XIII - 3.	Lazy loading	16
	XIII - 4.	Leaflet	16
	XIII - 5.	LLM (Large Language Model)	16
	XIII - 6.	localStorage	16
	XIII - 7.	Logging	16
	XIII - 8.	Logger	16
	XIII - 9.	Loki	16
	XIII - 10.	LRU eviction	16
XIV.	M		16
	XIV - 1.	Message Broker	16
	XIV - 2.	Microservizi	16
	XIV - 3.	Milestone	17
	XIV - 4.	Modello Incrementale	17
	XIV - 5.	Monitoring	17
	XIV - 6.	MVP (Minimum Viable Product)	17
	XIV - 7.	Mutual TLS	17
XV.	N		17
	XV - 1.	NearYou	17
XVI.	O		17
	XVI - 1.	Observer Pattern	17
	XVI - 2.	OpenAI	17
	XVI - 3.	OpenStreetMap	17
	XVI - 4.	Organizational project enabling	17
	XVI - 5.	OSRM (Open Source Routing Machine)	17
XVII.	P		18
	XVII - 1.	PB (Product Baseline)	18
	XVII - 2.	Piattaforma di advertising	18
	XVII - 3.	Pipeline	18
	XVII - 4.	P.o.C. (Proof of Concept)	18
	XVII - 5.	Paginazione	18
	XVII - 6.	Payment integration	18
	XVII - 7.	Point of Interest (POI)	18
	XVII - 8.	Polling	18
	XVII - 9.	Polyline	18
	XVII - 10.	Pooling	18
	XVII - 11.	Popup	18

XVII - 12.	PostGIS	18
XVII - 13.	PostgreSQL	19
XVII - 14.	Producer	19
XVII - 15.	Progettista	19
XVII - 16.	Programmatore	19
XVII - 17.	Profilazione utente	19
XVII - 18.	Project monitoring and control	19
XVII - 19.	Project planning	19
XVII - 20.	Prometheus	19
XVII - 21.	Push gateway	19
XVII - 22.	PV (Planned Value)	19
XVIII.	Q	20
XVIII - 1.	Query Geospaziali	20
XIX.	R	20
XIX - 1.	Real-time	20
XIX - 2.	Redis	20
XIX - 3.	Reinforcement learning	20
XIX - 4.	Responsabile	20
XIX - 5.	Responsive	20
XIX - 6.	REST API (Representational State Transfer Application Programming Interface)	20
XIX - 7.	RSI (Requirements Stability Index)	20
XIX - 8.	RTB (Requirements and Technology Baseline)	20
XX.	S	21
XX - 1.	Safari	21
XX - 2.	Scalabilità	21
XX - 3.	Serializzazione	21
XX - 4.	sessionStorage	21
XX - 5.	Sidebar	21
XX - 6.	Singleton	21
XX - 7.	SSL/TLS (Secure Sockets Layer/Transport Layer Security)	21
XX - 8.	Statement Coverage	21
XX - 9.	Strategy Pattern	21
XX - 10.	Stream Processing	21
XX - 11.	Streaming	21
XX - 12.	Stress test	21
XX - 13.	Stub	21
XX - 14.	Superset	21
XX - 15.	SV (Schedule Variance)	22
XX - 16.	Sync Lab	22
XXI.	T	22
XXI - 1.	Test di accettazione	22
XXI - 2.	Test di integrazione	22
XXI - 3.	Test di regressione	22

XXI - 4.	Test di sistema	22
XXI - 5.	Test di unità	22
XXI - 6.	Throughput	22
XXI - 7.	Topic	22
XXI - 8.	Top-down	22
XXI - 9.	Tracking	22
XXI - 10.	TSR (Test Success Rate)	22
XXI - 11.	TTL (Time To Live)	23
XXI - 12.	Typst	23
XXII.	U	23
XXIII.	V	23
XXIII - 1.	Verificatore	23
XXIII - 2.	Versione	23
XXIV.	W	23
XXIV - 1.	Walkthrough	23
XXIV - 2.	Way of working	23
XXIV - 3.	Web Storage API	23
XXIV - 4.	WebSocket	23
XXIV - 5.	WGS84	23
XXV.	X	24
XXVI.	Y	24
XXVII.	Z	24
XXVII - 1.	Zip	24

I. Introduzione

Con il presente documento si intende fornire un punto di riferimento per tutti i termini tecnici o specifici che, adoperati nei documenti svolti dal gruppo, potrebbero far sorgere incomprensioni o perplessità a chi dovrà poi usufruirne.

II. A

II - 1. A/B testing

Test comparativo tra due versioni per valutare quale performi meglio.

II - 2. Advertising Contestuale

Pubblicità personalizzata basata sul contesto attuale dell'utente, inclusa posizione geografica e interessi.

II - 3. AI generativa

Tipo di intelligenza artificiale capace di creare nuovi contenuti (testo, immagini, audio) basandosi su pattern appresi dai dati di training.

II - 4. AI/ML (Artificial Intelligence/Machine Learning)

Tecnologie di intelligenza artificiale e apprendimento automatico per l'analisi predittiva e l'automazione.

II - 5. Airflow

Piattaforma open-source per sviluppare, schedare e monitorare flussi di lavoro (pipeline) complessi, utilizzata per l'orchestrazione di processi ETL.

II - 6. AlphaCode

Nome del gruppo di studenti responsabile dello sviluppo del progetto NearYou presso l'Università degli Studi di Padova.

II - 7. Amministratore

L'amministratore sarà adibito alla corretta configurazione delle infrastrutture e degli ambienti di sviluppo in cui i membri del gruppo avranno modo di lavorare. Vi sarà bisogno di questa figura sin dal principio ed in misura considerevole ma, seppur saltuariamente, dovrà poi fungere da manutentore degli strumenti già messi a disposizione così come dell'aggiunta di nuovi sistemi qualora necessari.

II - 8. Analista

Il ruolo dell'analista si impegna significativamente ad inizio progetto, occupandosi di definire le funzionalità ed i requisiti specifici per soddisfare al meglio le necessità del cliente. Successivamente questa figura coprirà un ruolo sempre più marginale dato che sarà meno necessario definire nuovi requisiti.

II - 9. Analytics

Processo di analisi sistematica di dati per estrarre informazioni utili e supportare decisioni strategiche.

II - 10. API (Application Programming Interface)

Interfaccia che permette la comunicazione tra diverse componenti software attraverso un insieme definito di protocolli e strumenti.

II - 11. Apache Airflow

Piattaforma per l'orchestrazione di workflow e gestione di pipeline di dati complesse.

II - 12. Apache Kafka

Piattaforma distribuita di streaming eventi per la gestione di flussi di dati in tempo reale.

III. B

III - 1. Baseline

Versione stabile e consolidata del sistema che serve come punto di riferimento per sviluppi futuri senza regressioni.

III - 2. Best Practice

Insieme di pratiche e procedure ritenute corrette, e più efficienti, al fine di conseguire il risultato previsto.

III - 3. Bottom-up

Approccio di sviluppo che inizia dai moduli di basso livello e procede verso quelli di alto livello architetturale.

III - 4. Branch Coverage

Metrica che misura la percentuale di rami decisionali del codice (if/else, switch) eseguiti durante i test.

III - 5. Browser

Applicazione software per navigare sul web, come Chrome, Firefox o Safari.

III - 6. Builder Pattern

Pattern creazionale che separa la costruzione di oggetti complessi dalla loro rappresentazione.

III - 7. BV (Budget Variance)

Scostamento del budget calcolato come differenza tra PV e AC, che indica se si sta spendendo più o meno del previsto.

III - 8. Bytewax

Framework Python per stream processing che consente l'elaborazione di dati in tempo reale con pipeline dichiarative.

IV. C

IV - 1. Cache

Memoria temporanea veloce utilizzata per ottimizzare l'accesso ai dati frequentemente richiesti.

IV - 2. Chrome/Chromium

Browser web sviluppato da Google, basato sul motore di rendering Blink.

IV - 3. ClickHouse

Database colonnare ad alte prestazioni ottimizzato per analisi OLAP e query su grandi volumi di dati.

IV - 4. Code Coverage

Metрика che misura la percentuale di codice sorgente eseguita durante l'esecuzione dei test automatizzati.

IV - 5. Code Smell

Indicatori nel codice sorgente che suggeriscono problemi di design o implementazione che potrebbero richiedere refactoring.

IV - 6. Commit

L'operazione che registra in modo permanente le modifiche nel repository.

IV - 7. Consumer

Componente software che riceve e processa messaggi da un message broker come Kafka.

IV - 8. Clustering

Raggruppamento di nodi o dati simili per ottimizzare performance e gestione delle risorse.

IV - 9. CPI (Cost Performance Index)

Indice di efficienza dei costi, calcolato come rapporto tra EV e AC, che indica quanto valore si ottiene per ogni unità di costo spesa.

IV - 10. CSS (Cascading Style Sheets)

Linguaggio di stile utilizzato per definire la presentazione e il layout di documenti HTML e web.

IV - 11. Cyclomatic Complexity

Metрика che misura la complessità del codice calcolando il numero di cammini linearmente indipendenti attraverso il grafo di controllo.

V. D

V - 1. DAG (Directed Acyclic Graph)

Grafo orientato aciclico utilizzato per rappresentare workflow e dipendenze tra task in sistemi di orchestrazione.

V - 2. Dashboard

Interfaccia grafica che presenta informazioni e metriche chiave in modo visuale e facilmente comprensibile.

V - 3. Deliverable

Con deliverable s'intende qualsiasi oggetto (ad esempio software o documentazione), tangibile o intangibile, che sia prodotto con lo scopo di essere fornito ad una figura terza.

V - 4. Deployment

Processo di distribuzione e installazione di software in ambiente di produzione.

V - 5. Diario di Bordo

Documento periodico che registra l'avanzamento del progetto, le decisioni prese e le riflessioni del team durante lo sviluppo.

V - 6. Docker

Piattaforma di containerizzazione che permette di impacchettare applicazioni e le loro dipendenze in contenitori leggeri e portabili.

V - 7. Docker Compose

Strumento per definire e gestire applicazioni multi-container Docker attraverso file di configurazione YAML.

V - 8. Driver

Componente software temporaneo che simula il comportamento di moduli chiamanti durante i test di unità.

VI. E**VI - 1. EAC (Estimated at Completion)**

Stima del costo totale finale del progetto basata sull'andamento attuale delle performance.

VI - 2. EPSG (European Petroleum Survey Group)

Sistema di codici per identificare sistemi di riferimento spaziale e coordinate geografiche.

VI - 3. ES6 (ECMAScript 2015)

Versione moderna di JavaScript che introduce nuove funzionalità come arrow functions, classi e moduli.

VI - 4. ETC (Estimate to Completion)

Stima del costo necessario per completare il lavoro rimanente del progetto.

VI - 5. ETL (Extract, Transform, Load)

Processo di estrazione, trasformazione e caricamento di dati da diverse sorgenti verso un sistema di destinazione.

VI - 6. EV (Earned Value)

Valore del lavoro effettivamente completato fino a una data specifica, misurato in termini monetari secondo la pianificazione del budget.

VII. F

VII - 1. Factory Pattern

Pattern creazionale che fornisce un'interfaccia per creare oggetti senza specificare la loro classe concreta.

VII - 2. Failure Density

Metrica che misura il numero di difetti per unità di dimensione del software (tipicamente per linee di codice).

VII - 3. Fallback

Meccanismo di riserva attivato quando il sistema principale non è disponibile o fallisce.

VII - 4. FastAPI

Framework web moderno e veloce per costruire API con Python, caratterizzato da alta performance e generazione automatica di documentazione.

VII - 5. Fetch API

API nativa del browser per effettuare richieste HTTP asincrone in JavaScript.

VII - 6. Filtering

Processo di selezione e filtraggio di dati basato su criteri specifici come età, interessi o posizione geografica.

VII - 7. Firefox

Browser web open-source sviluppato dalla Mozilla Foundation.

VII - 8. Flink

Framework per l'elaborazione distribuita di dati in tempo reale, ottimizzato per analisi a bassa latenza e gestione di stati complessi, ideale per applicazioni di streaming continuo e decisioni in tempo reale.

VII - 9. Font Awesome

Libreria di icone web utilizzata per aggiungere icone scalabili ai siti web.

VII - 10. Framework

Insieme di servizi e utilità, volte a fornire una baseline per lo sviluppo di prodotti software.

VIII. G

VIII - 1. Generative AI

Fa riferimento a tutti i modelli di AI sviluppati ed addestrati al fine di generare contenuti di tipo testuale, audio, o immagine, a partire da un contestuale insieme di training.

VIII - 2. Gitpod

Ambiente di sviluppo integrato basato su cloud che fornisce workspace pronti all'uso direttamente dal browser.

VIII - 3. GPS

Sistema di posizionamento globale via satellite per determinare coordinate geografiche precise.

VIII - 4. GPX (GPS eXchange Format)

Formato XML standardizzato per lo scambio di dati GPS tra applicazioni e dispositivi.

VIII - 5. Graceful degradation

Capacità di un sistema di continuare a funzionare con funzionalità ridotte quando alcuni componenti falliscono.

VIII - 6. Grafana

Piattaforma open-source per la visualizzazione e il monitoraggio di metriche attraverso dashboard interattive.

VIII - 7. Grid/Flexbox

Sistemi di layout CSS per creare interfacce web responsive e flessibili.

VIII - 8. Groq

Piattaforma cloud che fornisce accesso a modelli linguistici ad alte prestazioni per applicazioni di intelligenza artificiale.

IX. H

IX - 1. Hash

Funzione matematica che converte dati di lunghezza variabile in una stringa di lunghezza fissa.

IX - 2. Hit rate

Percentuale di richieste soddisfatte dalla cache rispetto al totale delle richieste.

X. I

X - 1. Incremento

Versione funzionante del software che aggiunge nuove funzionalità mantenendo quelle esistenti operative.

X - 2. Indice Gulpease

Formula per misurare la leggibilità di testi in lingua italiana, basata sulla lunghezza delle parole e delle frasi.

X - 3. Insights

Risultati analitici significativi derivati dall'elaborazione e analisi di dati.

X - 4. Inspection

Tecnica di revisione formale e strutturata del codice che segue procedure definite e utilizza checklist specifiche.

X - 5. IntersectionObserver API

API del browser per osservare cambiamenti nell'intersezione di elementi con il viewport, utilizzata per lazy loading.

X - 6. ISO/IEC 12207:1995

Standard internazionale che definisce i processi del ciclo di vita del software, dalla concezione al ritiro, fornendo un framework per lo sviluppo e la manutenzione del software.

X - 7. ISO/IEC 9126

Standard internazionale per la valutazione della qualità del software, che definisce caratteristiche come funzionalità, affidabilità, usabilità, efficienza, manutenibilità e portabilità.

XI. J

XI - 1. JavaScript

Linguaggio di programmazione interpretato utilizzato principalmente per lo sviluppo web client-side.

XI - 2. JSON (JavaScript Object Notation)

Formato di scambio dati leggero e leggibile dall'uomo, basato su sintassi JavaScript.

XI - 3. JSON/Avro

Formati di serializzazione dati. JSON è un formato leggibile per lo scambio dati, mentre Avro è un sistema di serializzazione binaria ottimizzato per big data.

XI - 4. JWT (JSON Web Token)

Standard per la trasmissione sicura di informazioni tra parti come token compatto e auto-contenuto.

XII. K

XII - 1. Kafka

Piattaforma distribuita di streaming per la gestione di flussi di dati in tempo reale attraverso il pattern publisher-subscriber.

XIII. L

XIII - 1. LangChain

Framework per sviluppare applicazioni basate su modelli di linguaggio, fornendo strumenti per catene di prompt e integrazione con fonti dati.

XIII - 2. Latenza

Tempo di risposta o ritardo nella trasmissione ed elaborazione di dati.

XIII - 3. Lazy loading

Tecnica di caricamento differito di contenuti che vengono caricati solo quando necessari.

XIII - 4. Leaflet

Libreria JavaScript open-source per creare mappe interattive su web e mobile.

XIII - 5. LLM (Large Language Model)

Modello di intelligenza artificiale addestrato su grandi dataset testuali per generare contenuti naturali.

XIII - 6. localStorage

API del browser per memorizzare dati persistenti nel browser dell'utente.

XIII - 7. Logging

Processo di registrazione sistematica di eventi, errori e informazioni di sistema per il monitoraggio.

XIII - 8. Logger

Modulo software responsabile della registrazione sistematica di eventi, errori e informazioni di debug per il monitoraggio delle applicazioni.

XIII - 9. Loki

Sistema di aggregazione di log scalabile ispirato a Prometheus, ottimizzato per l'analisi di log.

XIII - 10. LRU eviction

Algoritmo di cache che rimuove i dati utilizzati meno di recente quando la cache è piena.

XIV. M

XIV - 1. Message Broker

Middleware che facilita la comunicazione asincrona tra diverse componenti di un sistema distribuito.

XIV - 2. Microservizi

Architettura software basata su servizi piccoli e indipendenti che comunicano attraverso API.

XIV - 3. Milestone

Nel ciclo di vita del progetto, le milestone rappresentano gli step previsti per giungere a completamento; definire delle milestone consente di quantificare il lavoro svolto e dare una misura del progresso.

XIV - 4. Modello Incrementale

Metodologia di sviluppo software che rilascia il prodotto in versioni successive, ognuna con funzionalità aggiuntive.

XIV - 5. Monitoring

Processo continuo di osservazione e misurazione delle prestazioni e dello stato di un sistema.

XIV - 6. MVP (Minimum Viable Product)

Versione minima del prodotto che include solo le funzionalità essenziali necessarie per soddisfare i requisiti obbligatori.

XIV - 7. Mutual TLS

Estensione del protocollo TLS che richiede l'autenticazione reciproca sia del client che del server tramite certificati digitali.

XV. N

XV - 1. NearYou

Nome della piattaforma di advertising personalizzato in tempo reale che costituisce l'oggetto del progetto didattico.

XVI. O

XVI - 1. Observer Pattern

Pattern comportamentale che definisce una dipendenza uno-a-molti tra oggetti per notificare cambiamenti di stato.

XVI - 2. OpenAI

Piattaforma di intelligenza artificiale che fornisce accesso a modelli linguistici avanzati tramite API.

XVI - 3. OpenStreetMap

Progetto di mappatura collaborativa che crea mappe geografiche libere e modificabili.

XVI - 4. Organizational project enabling

Insieme di processi volti ad allocare a ciascun task le risorse, umane o materiali, necessarie per ultimarlo.

XVI - 5. OSRM (Open Source Routing Machine)

Motore di routing ad alte prestazioni per il calcolo di percorsi basato su dati OpenStreetMap.

XVII. P

XVII - 1. PB (Product Baseline)

Milestone che rappresenta la versione definitiva del prodotto software pronto per il rilascio.

XVII - 2. Piattaforma di advertising

Infrastruttura software finalizzata a fornire servizi di distribuzione e/o creazione di contenuti pubblicitari.

XVII - 3. Pipeline

Insieme di moduli che collaborano alla realizzazione di uno stesso prodotto finale, organizzati in modo tale che l'output di ciascun modulo diventi l'input del modulo successivo in catena.

XVII - 4. P.o.C. (Proof of Concept)

Prototipo che dimostra la fattibilità di un concetto o teoria con potenziale applicazione pratica.

XVII - 5. Paginazione

Tecnica di divisione di contenuti in pagine separate per migliorare performance e usabilità.

XVII - 6. Payment integration

Integrazione di sistemi di pagamento per processare transazioni finanziarie.

XVII - 7. Point of Interest (POI)

Località specifica identificata dalle coordinate geografiche che può essere utile o interessante per gli utenti.

XVII - 8. Polling

Tecnica di interrogazione periodica di un sistema per verificare cambiamenti o nuovi dati.

XVII - 9. Polyline

Linea composta da più segmenti connessi utilizzata per rappresentare percorsi o forme geometriche.

XVII - 10. Pooling

Tecnica di gestione condivisa di risorse per ottimizzare l'utilizzo e le performance.

XVII - 11. Popup

Finestra o elemento sovrapposto che appare sopra il contenuto principale dell'interfaccia.

XVII - 12. PostGIS

Estensione spaziale per PostgreSQL che aggiunge supporto per oggetti geografici e query geospaziali.

XVII - 13. PostgreSQL

Sistema di gestione di database relazionale open-source con supporto avanzato per tipi di dati e estensioni.

XVII - 14. Producer

Componente software che genera e invia messaggi a un message broker.

XVII - 15. Progettista

Opererà a partire dai requisiti identificati dall'analista per realizzare un design del software che si tradurrà in possibili metodologie per realizzare una soluzione alle esigenze da far implementare a chi funge da programmatore. Il progettista fornirà un contributo costante nello sviluppo del progetto a partire dalla sua definizione iniziale.

XVII - 16. Programmatore

Come anticipato, dovrà garantire una robusta transizione dall'architettura del progetto al software funzionante, mansione che richiede la dedizione temporale più elevata. Perché ciò sia possibile, chi ricopre questo ruolo deve essere provvisto delle competenze tecniche essenziali per lo sviluppo.

XVII - 17. Profilazione utente

La pratica di raccogliere informazioni sugli utenti, coerentemente con il dominio applicativo del prodotto, per poi identificarne interessi e abitudini e fornire a ciascuno un'esperienza parametrizzata sui dati raccolti.

XVII - 18. Project monitoring and control

Processo continuo di revisione e ricerca proattiva di soluzioni migliorative, che risponde alle necessità di tener traccia del progresso svolto, e di determinare processi e metodologie ottimali per il raggiungimento dei risultati richiesti.

XVII - 19. Project planning

Fase del ciclo di vita del progetto dove vengono delineati gli step necessari a raggiungere gli obiettivi fissati.

XVII - 20. Prometheus

Sistema di monitoring e alerting che raccoglie metriche da sistemi configurati, le memorizza e fornisce un linguaggio di query per l'analisi.

XVII - 21. Push gateway

Componente Prometheus per raccogliere metriche da job di breve durata.

XVII - 22. PV (Planned Value)

Valore del lavoro che dovrebbe essere stato completato secondo la pianificazione originale a una data specifica.

XVIII. Q

XVIII - 1. Query Geospaziali

Interrogazioni di database che operano su dati geografici per analisi basate sulla posizione.

XIX. R

XIX - 1. Real-time

Elaborazione di dati che avviene immediatamente o con latenza minima rispetto al momento di generazione.

XIX - 2. Redis

Database in-memory key-value utilizzato per caching e storage temporaneo ad alte prestazioni.

XIX - 3. Reinforcement learning

Tipo di apprendimento automatico dove un agente impara attraverso interazione e feedback.

XIX - 4. Responsabile

Il responsabile sarà colui che si dedicherà a determinare la direzione in cui il gruppo dovrà operare, tramite un'efficiente gestione delle risorse, una virtù fondamentale nelle prime fasi operative a cui il gruppo sarà dedito, ma che si rivelerà gradualmente meno cruciale grazie al crescente sviluppo dell'autonomia del gruppo nel tempo. Tale ruolo richiederà inoltre competenze comunicative tali da permettere una soddisfacente interazione sia con i membri del gruppo che con terzi.

XIX - 5. Responsive

Design che si adatta automaticamente a diverse dimensioni di schermo e dispositivi.

XIX - 6. REST API (Representational State Transfer Application Programming Interface)

Architettura per servizi web che utilizza il protocollo HTTP per permettere la comunicazione tra sistemi diversi.

XIX - 7. RSI (Requirements Stability Index)

Indice che misura la stabilità dei requisiti nel tempo, calcolando la percentuale di requisiti che rimangono invariati.

XIX - 8. RTB (Requirements and Technology Baseline)

Milestone che stabilisce requisiti consolidati e scelte tecnologiche definitive per il progetto.

XX. S

XX - 1. Safari

Browser web sviluppato da Apple per dispositivi macOS e iOS.

XX - 2. Scalabilità

Capacità di un sistema di gestire carichi di lavoro crescenti mantenendo le performance.

XX - 3. Serializzazione

Processo di conversione di oggetti in un formato che può essere memorizzato o trasmesso.

XX - 4. sessionStorage

API del browser per memorizzare dati temporanei validi solo per la sessione corrente.

XX - 5. Sidebar

Barra laterale nell'interfaccia utente che contiene menu, controlli o informazioni aggiuntive.

XX - 6. Singleton

Pattern di design che garantisce l'esistenza di una sola istanza di una classe.

XX - 7. SSL/TLS (Secure Sockets Layer/Transport Layer Security)

Protocolli crittografici che garantiscono comunicazioni sicure su reti informatiche, utilizzati per cifrare i dati trasmessi.

XX - 8. Statement Coverage

Metrica che misura la percentuale di istruzioni del codice sorgente eseguite durante i test.

XX - 9. Strategy Pattern

Pattern comportamentale che definisce una famiglia di algoritmi intercambiabili.

XX - 10. Stream Processing

Elaborazione continua e in tempo reale di flussi di dati non appena arrivano al sistema.

XX - 11. Streaming

Elaborazione continua di flussi di dati in tempo reale.

XX - 12. Stress test

Test che verificano il comportamento del sistema sotto condizioni di carico estremo.

XX - 13. Stub

Componente software temporaneo che simula il comportamento di moduli chiamati durante i test, fornendo risposte predefinite.

XX - 14. Superset

Piattaforma moderna di business intelligence che permette agli utenti di esplorare e visualizzare dati attraverso dashboard interattive.

XX - 15. SV (Schedule Variance)

Scostamento temporale calcolato come differenza tra EV e PV, che indica se il progetto è in anticipo o in ritardo.

XX - 16. Sync Lab

Azienda proponente del capitolato C4 che ha commissionato lo sviluppo della piattaforma NearYou.

XXI. T**XXI - 1. Test di accettazione**

Test finali condotti con il committente per verificare che il sistema soddisfi i requisiti e le aspettative definite.

XXI - 2. Test di integrazione

Test che verificano il corretto funzionamento dell'interazione tra diversi moduli o componenti software.

XXI - 3. Test di regressione

Test ripetuti per assicurare che modifiche al codice non abbiano introdotto nuovi difetti nelle funzionalità esistenti.

XXI - 4. Test di sistema

Test che verificano il comportamento dell'intero sistema software rispetto ai requisiti specificati.

XXI - 5. Test di unità

Test che verificano il corretto funzionamento di singoli componenti o moduli software in isolamento.

XXI - 6. Throughput

Velocità di elaborazione dati, misurata come quantità di dati processati per unità di tempo.

XXI - 7. Topic

Argomento o categoria in sistemi di messaggistica per organizzare i flussi di dati.

XXI - 8. Top-down

Approccio di sviluppo che inizia dai moduli di alto livello e procede verso quelli di dettaglio implementativo.

XXI - 9. Tracking

Processo di monitoraggio e tracciamento di eventi, comportamenti o performance del sistema.

XXI - 10. TSR (Test Success Rate)

Percentuale di test superati con successo rispetto al totale dei test eseguiti.

XXI - 11. TTL (Time To Live)

Tempo di validità di un dato prima che venga considerato scaduto o rimosso dalla cache.

XXI - 12. Typst

Sistema di composizione tipografica moderno che combina la potenza di LaTeX con la semplicità di Markdown per la creazione di documenti.

XXII. U

XXIII. V

XXIII - 1. Verificatore

Il verificatore agirà nella totalità del progetto, garantendo che ogni suo aspetto venga realizzato in maniera qualitativamente valida, completa e robusta.

XXIII - 2. Versione

Una versione è un identificativo univoco che indica lo stato di un software o documento, seguendo lo standard Semantic Versioning, nel formato MAJOR.MINOR.PATCH:

1. +1.0.0: Nuova release stabile (o di base),
2. +0.1.0: Nuova release «minore», introduce aggiunte o funzionalità base.
3. +0.0.1: Nuova release di patch, spesso una «messa a punto» (correzioni, nessuna aggiunta considerevole).

XXIV. W

XXIV - 1. Walkthrough

Tecnica di revisione collaborativa del codice o documentazione condotta informalmente tra sviluppatori.

XXIV - 2. Way of working

Modello su cui si fonda l'attività cooperativa del gruppo, che delinea in particolare come si struttura l'interazione tra i vari elementi che lo compongono, al fine di ottimizzare i prodotti e i processi di cui consta l'attività svolta.

XXIV - 3. Web Storage API

API del browser che fornisce meccanismi per memorizzare dati localmente.

XXIV - 4. WebSocket

Protocollo di comunicazione che fornisce canali di comunicazione full-duplex su una singola connessione TCP, ideale per applicazioni real-time.

XXIV - 5. WGS84

Sistema di coordinate geografiche standard utilizzato dal GPS e nella cartografia digitale.

XXV. X

XXVI. Y

XXVII. Z

XXVII - 1. Zip

Formato di compressione che permette di raggruppare più file in un unico archivio.