



Glossario

Jawa Druids

| | |
|----------------------------|--|
| Versione | v2.0.0 |
| Data approvazione | 15-03-2021 |
| Responsabile | Mattia Cocco |
| Redattori | Mattia Cocco Andrea Cecchin |
| Verificatori | Andrea Dorigo |
| Stato | Approvato |
| Lista distribuzione | Jawa Druids Prof. Tullio Vardanega Prof. Riccardo Cardin Sync Lab |
| Uso | Esterno |

Sommario

Questo documento raccoglie le definizioni di alcuni termini utilizzati negli altri documenti al fine di risolvere possibili ambiguità ed incomprensioni.



Registro delle modifiche

| Versione | Data | Autore | Ruolo | Verificatore | Modifica |
|----------|------------|----------------|---------------------|---------------|---|
| v1.0.1 | 28-02-2021 | Andrea Cecchin | <i>Analista</i> | Andrea Dorigo | <i>Aggiunto Virtual Machine</i> |
| v1.0.0 | 10-01-2021 | Mattia Cocco | <i>Responsabile</i> | - | <i>Approvazione documento per RR</i> |
| v0.1.0 | 10-01-2021 | - | - | Andrea Dorigo | <i>Verifica documento</i> |
| v0.0.4 | 10-01-2021 | Mattia Cocco | <i>Analista</i> | - | <i>Aggiunto Slack</i> |
| v0.0.3 | 09-01-2021 | Mattia Cocco | <i>Analista</i> | - | <i>Aggiunto Brainstorming, Branch, Diagrammi di Gantt, Design Pattern, Fogli Google, Fornitore, Git-Flow, Git-Hub, Git-Kraken, Indice di Gulpease, Inspection, ISO/IEC 9126, ISO/IEC 15504, Kafka, Live-feed, Meeting, Outlier, Product Baseline, Proof of Concept, Python, Requisito, Spring, Streaming, Task, Technology Baseline, Walkthrough, Wrapper</i> |



| | | | | | |
|--------|------------|--------------------|-----------------|---|---|
| v0.0.2 | 07-01-2021 | Emma Rove- roni | <i>Analista</i> | - | <i>Aggiunto Angular, Back-End, Front-End, Framework, GitHub, Heat-Map, Java, Leaflet, Machine Learning, Open-Source, Repository</i> |
| v0.0.1 | 30-12-2020 | Mattia Cocco | <i>Analista</i> | - | <i>Aggiunto Attività, Capitolato (d'appalto), Committente, Compito, Discord, Git, Norma, Procedura, Proponente, Trello</i> |



Indice

| | |
|---|----|
| A | 5 |
| B | 6 |
| C | 7 |
| D | 8 |
| E | 9 |
| F | 10 |
| G | 11 |
| H | 12 |
| I | 13 |
| J | 14 |
| K | 15 |
| L | 16 |
| M | 17 |
| N | 18 |
| O | 19 |
| P | 20 |
| Q | 21 |
| R | 22 |
| S | 23 |
| T | 24 |



| | |
|---|----|
| U | 25 |
| V | 26 |
| W | 27 |
| X | 28 |
| Y | 29 |
| Z | 30 |



A

- **Attività**

Composizione di più compiti_G semplici svolti da singoli, o gruppi, al fine di perseguire un obbiettivo comune.

- **Angular**

Framework_G open-source_G per lo sviluppo di applicazioni web con licenza MIT, evoluzione di AngularJS. Sviluppato principalmente da Google, la sua prima release è avvenuta il 14 settembre 2016.



B

- **Back-End/Back end/Backend**

Interfaccia con la quale il gestore di un sito web dinamico ne gestisce i contenuti e le funzionalità. A differenza del frontend_G, l'accesso al backend è riservato agli amministratori del sito che possono accedere dopo essersi autenticati.

- **Brainstorming**

Metodo decisionale in cui, attraverso l'espressione libera delle proprie idee, mediante riunioni e confronti si ricerca una soluzione ad un dato problema.

- **Branch**

Nel contesto informatico e di Git_G si tratta di un ramo di lavoro.



C

- **Capitolato (d'appalto)**

Documento tecnico, allegato generalmente ad un contratto d'appalto, a cui si fa riferimento per la definizione delle specifiche tecniche dei lavori che verranno successivamente svolti per effetto dello stesso contratto.

- **Committente**

Soggetto che ordina ad altri l'esecuzione di un lavoro.

- **Compito**

Rappresenta la componente elementare di un'attività, viene svolta da un soggetto per senso del dovere. Viene anche utilizzato al plurale: compiti.

- **Caso d'uso**

Un caso d'uso è un insieme di scenari (sequenze di azioni) che hanno in comune uno scopo finale (obiettivo) per un utente (attore). Viene anche utilizzato al plurale: casi d'uso.



D

- **Design Pattern**

Soluzione progettuale generale ad un problema ricorrente. Si tratta di una descrizione, o modello logico, da applicare per la risoluzione di un problema che può presentarsi in diverse situazioni durante le fasi di progettazione e sviluppo del prodotto software.

- **Discord**

Software gratuito utilizzato come canale di comunicazione da parte del gruppo di lavoro. Accessibile mediante smartphone, tablet e computer. Permette la comunicazione testuale, condivisione di file, chiamate vocali e video chiamate. Inoltre permette la creazione interna di canali personalizzati in modo da organizzare al meglio la comunicazione tra le persone.

- **Diagrammi di Gantt**

Strumento di supporto alla gestione dei progetti, è costruito partendo da un asse orizzontale, a rappresentazione dell'arco temporale totale del progetto, suddiviso in fasi incrementali e da un asse verticale, a rappresentazione delle mansioni o attività che costituiscono il progetto. Permette dunque la rappresentazione grafica di un calendario di attività_G, utile al fine di pianificare, coordinare e tracciare specifiche attività_c in un progetto dando una chiara illustrazione dello stato d'avanzamento del progetto rappresentato. Ad ogni attività_c possono essere in generale associati una serie di attributi come la durata, le risorse ed il costo.



E



F

- **Fogli Google**

Programma per fogli di calcolo facente parte della suite gratuita di Google Docs Editor offerta da Google.

- **Fornitore**

Individuo, team o azienda incaricato di realizzare il prodotto software richiesto dal proponente_G.

- **Framework**

Utilizzato per descrivere la struttura operativa nella quale viene elaborato un dato software. Un framework, in generale, include software di supporto, librerie, un linguaggio per gli script e altri software che possono aiutare a mettere insieme le varie componenti di un progetto.

- **Front-End/Front end/Frontend**

Parte di un sistema software che gestisce l'interazione con l'utente o con sistemi esterni che producono dati di ingresso. Tali dati sono poi utilizzabili dal Back-end_G.



G

- **Git**

Sistema di controllo gratuito a versione distribuita progettato per tenere traccia del lavoro svolto durante l'intero periodo di sviluppo del software. Utilizzato anche per tenere traccia di tutte le modifiche fatte nei file. I suoi punti di forza sono l'integrità dei dati e il supporto per flussi di lavoro distribuiti e non lineari.

- **Git-Flow**

Si tratta di un ramo di Git_G , molto adatto alla collaborazione e scalarità del team di sviluppo.

- **Git-Hub**

GitHub è un servizio di hosting per progetti software. Il nome deriva dal fatto che esso è una implementazione dello strumento di controllo versione distribuito Git_G .

- **Git-Kraken**

Piattaforma grafica per Git_G . Utilizzata per tenere traccia graficamente della repository $_G$, vedere i branch $_G$, potendo anche scaricare il lavoro presente in locale, crearne di nuovi. Inoltre si può vedere lo storico di tutte le modifiche e la possibilità di fare nuovi commit.



H

- **Heat Map**

Rappresentazione grafica dei dati dove i singoli valori contenuti in una matrice sono rappresentati da colori.



I

- **Indice di Gulpease**

Indice di leggibilità di un testo tarato sulla lingua italiana. Rispetto ad altri, ha il vantaggio di utilizzare la lunghezza delle parole in lettere anziché in sillabe, semplificandone il calcolo automatico.

- **Inspection**

Tecnica di verifica dove il *Verificatore_G* eseguirà una lettura e un controllo del documento più mirato nei punti dove si sa già essere fonte di errori.

- **ISO/IEC 9126**

Insieme di normative e linee guida, sviluppate dall'Organizzazione internazionale per la normazione (ISO) in collaborazione con la Commissione Elettrotecnica Internazionale (IEC), preposte a descrivere un modello di qualità del software.

- **ISO/IEC 15504**

Insieme di documenti tecnici che permettono di valutare oggettivamente la qualità di un processo software a fini migliorativi. Fornisce delle valutazioni sui processi in maniera ripetibile, oggettiva e comparabile. È uno degli standard internazionali dell'Organizzazione internazionale per la normalizzazione (ISO) e della Commissione elettrotecnica internazionale (IEC), sviluppato dal sottocomitato congiunto ISO e IEC.



J

- **Java**

Linguaggio di programmazione ad alto livello, orientato agli oggetti e a tipizzazione statica, che si appoggia sull'omonima piattaforma software di esecuzione, specificamente progettato per essere il più possibile indipendente dalla piattaforma hardware di esecuzione. Le principali caratteristiche di Java sono la portabilità, cioè il codice sorgente e' compilato in bytecode e può essere eseguito su ogni PC che ha JVM (Java Virtual Machine), e la robustezza.



K

- **Kafka**

Apache Kafka è una piattaforma open-source_G di stream(si veda streaming_G) processing. Scritta in Java_G e Scala e sviluppata dall'Apache Software Foundation, mira a creare una piattaforma a bassa latenza ed alta velocità per la gestione di feed dati in tempo reale.



L

- **Leaflet**

Libreria open-source di JavaScript che permette la realizzazione di mappe interattive che funzionano efficientemente sia su desktop che su mobile.

- **Live-feed**

Con questo termine si intendono delle immagini dal vivo trasmesse in diretta.



M

- **Machine Learning**

Metodo di analisi dati che automatizza la costruzione di modelli analitici. È una branca dell'Intelligenza Artificiale e si basa sull'idea che i sistemi possono imparare dai dati, identificare modelli autonomamente e prendere decisioni con un intervento umano ridotto al minimo.

- **Meeting**

Tradotto dall'inglese: riunione.



N

- **Norma**

Regola di condotta, stabilita da un singolo soggetto o da un collettivo, al fine di regolare un'attività pratica o di indicare il procedimento da seguire in determinate circostanze.



O

- **Open-Source**

Un software open-source è reso tale per mezzo di una licenza attraverso cui i detentori dei diritti favoriscono la modifica, lo studio, l'utilizzo e la redistribuzione del codice sorgente.

- **Outlier**

Termine utilizzato in statistica per definire, in un insieme di osservazioni, un valore anomalo e aberrante. Un valore quindi chiaramente distante dalle altre osservazioni disponibili.



P

- **Product Baseline**

Tradotto: linea di base del prodotto. Contiene tutti i contenuti rilasciabili del progetto.

- **Proof of Concept**

Prototipo di software che ha lo scopo di dimostrare che il progetto può essere sviluppato in modo conforme alle richieste.

- **Procedura**

Nell'informatica s'intende una sequenza ordinata di operazioni da eseguire al fine di raggiungere un determinato scopo.

- **Proponente**

Soggetto che propone il capitolato_G d'appalto per un progetto.

- **Python**

Python è un linguaggio di programmazione ad alto livello, rilasciato pubblicamente per la prima volta nel 1991 dal suo creatore Guido van Rossum, supporta diversi paradigmi di programmazione, come quello orientato agli oggetti (con supporto all'ereditarietà multipla), quello imperativo e quello funzionale, ed offre una tipizzazione dinamica forte. Python è un linguaggio pseudocompilato: un interprete si occupa di analizzare il codice sorgente e, se sintatticamente corretto, di eseguirlo. Questa caratteristica rende Python un linguaggio portatile. Una volta scritto un sorgente, esso può essere interpretato ed eseguito sulla gran parte delle piattaforme attualmente utilizzate, semplicemente basta la presenza della versione corretta dell'interprete.



Q



R

- **Repository**

Ambiente di un sistema informativo in cui vengono conservati e gestiti file, documenti e metadati relativi ad un'attività_G di progetto.

- **Requisito**

Una condizione, o capacità, che deve essere verificata o posseduta da un sistema o un componente di esso per soddisfare un contratto, uno standard, una specifica o qualsiasi altro documento formalmente specificato. L'insieme di tutti i requisiti formano la base del successivo sviluppo del sistema o del componente. Plurale: Requisiti.



S

- **Slack**
Lo Slack time è definito come la differenza tra la data di completamento pianificata, per un'attività_G, e la data richiesta dal *Responsabile di Progetto*.
- **Spring**
In informatica Spring è un framework_G open-source_G per lo sviluppo di applicazioni su piattaforma Java_G.
- **Streaming**
Identifica un flusso di dati audio/video trasmessi da una sorgente a una o più destinazioni tramite una rete telematica. Questi dati vengono riprodotti man mano che arrivano a destinazione.



T

- **Task**
Compito di lavoro che deve essere portato a termine.
- **Technology Baseline**
Definisce le tecnologie, le librerie ed i framework_G da utilizzare per lo sviluppo del prodotto software.
- **Trello**
Sito internet che permette di organizzare i task per ciascun membro del gruppo di lavoro. Al suo interno è possibile creare delle schede contenenti il task da fare. Inoltre nelle schede è possibile inserire il nome della persona adibita a svolgere quel task, allegati, commenti ed etichette per differenziare la tipologia dell'attività inserita. Oltre a ciò, questo sito dà la possibilità di poter spostare queste schede su varie colonne per poter facilitare ancora di più l'organizzazione a livello visivo.



U



V

- **Virtual Machine**

dall'inglese macchina virtuale, viene anche scritto con l'abbreviazione VM. Indica un software che, attraverso un processo di virtualizzazione, crea un ambiente virtuale che emula tipicamente il comportamento di una macchina fisica grazie all'assegnazione di risorse hardware ed in cui alcune applicazioni possono essere eseguite come se interagissero con tale macchina.



W

- **Walkthrough**

Tecnica di verifica attraverso la quale il verificatore_G esegue una lettura ed un controllo completo dell'intero documento alla ricerca di eventuali errori. Questa tecnica viene utilizzata quando non si conoscono gli errori che si possono incontrare.

- **Wrapper**

Un wrapper, in informatica, e in particolare in programmazione, è un modulo software che ne "riveste" un altro, ossia che funziona da tramite fra i propri clienti e il modulo rivestito. Il principio si può applicare a sottoprogrammi come funzioni e metodi o a interi tipi, classi o oggetti.



X



Y



Z