

GLOSSARIO DEI TERMINI

Gruppo: Iannoli Andrea, Mazzini Alessandro, Morelli Marco, Rontini Matteo
Progetto SWENG - a.a. 2022/2023

Terminologia utilizzata:

Branch: è un ambiente isolato per aggiungere, modificare o eliminare una parte del codice senza interferire con il codice principale del progetto.

BurnDown Chart: grafico che mostra l'avanzamento del lavoro nel corso di uno sprint, enfatizzato sulle attività rimanenti.

BurnUp Chart: grafico con funzioni simili al BurnDown Chart, ma con andamento ascendente (vengono contati i task eseguiti, rispetto ai mancanti).

Card Owned: un oggetto dell'applicazione definito come una carta tra quelle in catalogo, ma con ulteriori due attributi ulteriori (Descrizione e Grade), per definire una card realmente posseduta o desiderata dall'utente dell'applicazione.

Code Review: la revisione del codice sorgente da parte di sviluppatori che non hanno scritto quella parte di codice, per identificare bug e possibili miglioramenti.

Collection: I mazzi predefiniti dell'applicazione per ogni utente, ovvero il mazzo delle possedute e quello delle desiderate.

Continuous Integration: pratica di sviluppo software che esorta i programmatori ad integrare le proprie modifiche al codice su base continuativa.

Construction: la fase di sviluppo del progetto, in cui si implementa il prodotto.

Custom Deck: un mazzo di carte personalizzato che l'utente può creare e riempire di carte in suo possesso.

Daily Scrum: incontro quotidiano gestito da Scrum Master, in cui il team di sviluppo discute rapidamente lo stato di avanzamento del lavoro e il task di prossimo sviluppo.

Definition Of Done: una definizione degli obiettivi che devono essere raggiunti affinché un task di sviluppo possa essere considerato completo.

Demo: presentazione del prodotto o di una funzionalità del prodotto da parte del team di sviluppo al Product Owner.

Development team: il gruppo di persone responsabile della realizzazione del prodotto.

Diario delle Attività (anche Project Diary): un registro delle attività svolte durante tutta la fase di sviluppo del prodotto, con la sintesi di tutte le riunioni effettuate.

Gson: una libreria Java per la serializzazione e la deserializzazione di oggetti in formato JSON.

GsonSerializer: La classe "GsonSerializer" consente la serializzazione e deserializzazione di oggetti Java in formato JSON su MapDB, utilizzando la libreria Gson e la possibilità di includere il tipo di classe per la corretta deserializzazione.

GWT: acronimo di Google Web Toolkit, un framework per lo sviluppo di applicazioni web.

Inception: la fase iniziale del progetto, in cui si definiscono gli obiettivi, si identificano i requisiti e si valuta la fattibilità del progetto.

Logout: la disconnessione di un utente dall'applicazione.

Manuale dello sviluppatore (anche Developer Guide): un documento che descrive come è stato sviluppato il prodotto, modelli e pattern.

Manuale utente (anche user guide): un documento per l'utente nel quale è descritto come utilizzare il prodotto.

MapDB: una libreria Java open source che fornisce una soluzione di database embedded veloce e leggera.

Mockup: copia di un modulo reale, utilizzata nei test, che contiene alcuna funzionalità reale, ma imita l'interfaccia di un modulo, ma senza eseguire il codice effettivo dell'oggetto stesso.

MVP: un pattern di sviluppo che divide la logica dell'applicazione in tre componenti interconnesse: il Modello, la Vista e il Presentatore.

Owned Deck: il mazzo di carte possedute.

Product Backlog: elenco di tutte le funzionalità, caratteristiche, miglioramenti e correzioni che devono essere fatte per il prodotto.

Product Owner: persona responsabile della visione del prodotto, che lavora con il team di sviluppo per massimizzare il valore del prodotto.

Pull Request: una richiesta di un membro del team di sviluppo per integrare le sue modifiche al codice sorgente in un repository.

Refactor: la modifica del codice esistente per migliorare la leggibilità, la manutenibilità e/o le prestazioni senza modificarne la funzionalità.

Release: la distribuzione di una versione del prodotto, generalmente indicata con un numero di versione.

Richiesta di scambio: proposta di un utente del sistema verso un altro utente di effettuare uno scambio di carte in loro possesso.

RPC: acronimo di Remote Procedure Call, è un meccanismo che consente a client e server di comunicare attraverso una rete invocando una funzione o un metodo di un service.

Scrum Master: figura responsabile di facilitare l'uso di Scrum e di garantire che il team di sviluppo lo utilizzi al meglio.

Sign In: la login.

Sign Up: la registrazione di un utente all'applicazione.

SM: acronimo di Scrum Master.

Sprint Goal: l'obiettivo da raggiungere.

Sprint Planning: incontro in cui tutto il team pianifica il lavoro da fare durante lo sprint.

Sprint Retrospective: incontro incentrato sul processo, in cui il team di sviluppo riflette sullo sprint appena concluso e identifica le aree di miglioramento per il futuro.

Sprint Review: incontro incentrato sul prodotto, in cui il team di sviluppo presenta il lavoro completato durante lo sprint e dove si analizza cosa è andato bene durante l'ultimo Sprint e di cosa abbia generato eventuali criticità.

Sprint: un periodo di tempo fissato in cui lo sviluppo del prodotto è pianificato e completato, nel nostro caso circa una settimana.

Task: un'attività specifica di sviluppo che deve essere completata durante la creazione del prodotto.

Test Driven Development: una metodologia di sviluppo software in cui si scrivono i test automatizzati prima di scrivere il codice, in modo da garantire la corretta funzionalità del software.

User Story: uno strumento che consente di descrivere le funzionalità di un dato sistema dal punto di vista dell'esperienza dell'utente.

User Story raffinata: una user story che è stata analizzata e suddivisa in diversi task atomici di sviluppo.

Wished Deck: il mazzo di carte predefinito dove l'utente raccoglie le carte che desidererebbe possedere.