



Glossario

sevenbits.swe.unipd@gmail.com



Registro modifiche

Versione	Data	Autore	Verificatore	Descrizione
0.2.2	2024-11-14	Federico Pivetta	Riccardo Piva	Aggiunta di alcuni termini ed inserimento del link all'Indice
0.2.1	2024-11-14	Uncas Peruzzi	Federico Pivetta	Modifica design front page e aggiunto header
0.2.0	2024-11-13	Federico Pivetta	Riccardo Piva	Modifica alla struttura ed inserimento dei primi termini
0.1.0	2024-10-23	Federico Pivetta	Riccardo Piva	Creazione del documento

Indice

1	Introduzione	3
2	Struttura del glossario	3
3	Tabelle Glossario	4
3.1	A	4
3.2	B	4
3.3	C	4
3.4	D	4
3.5	E	4
3.6	F	4
3.7	G	5
3.8	H	5
3.9	I	5
3.10	J	5
3.11	K	5
3.12	L	5
3.13	M	5
3.14	N	6
3.15	O	6
3.16	P	6
3.17	Q	6
3.18	R	6
3.19	S	7
3.20	T	7
3.21	U	7
3.22	V	7
3.23	W	7
3.24	X	7
3.25	Y	7
3.26	Z	7

1 Introduzione

Questo documento ha lo scopo di fornire una raccolta di termini specifici e delle loro definizioni. Il glossario è stato pensato per facilitare la comprensione dei concetti chiave utilizzati nei vari documenti redatti. Per questa ragione ogni termine elencato viene accompagnato da una definizione chiara e concisa.

2 Struttura del glossario

Questo glossario è strutturato come una raccolta di semplici tabelle caratterizzate da due colonne: Termini e Definizioni. I termini sono elencati in ordine alfabetico nella prima colonna, ciascuno accompagnato da una definizione dettagliata nella colonna accanto.

Per migliorare la navigazione, ad ogni lettera dell'alfabeto corrisponde una tabella. Questo sistema rende il glossario più ordinato e facilmente consultabile, aiutando il fruitore a trovare velocemente le definizioni di cui ha bisogno.

3 Tabelle Glossario

3.1 A

Termine	Definizione
Analisi dei Requisiti	Processo fondamentale dello sviluppo di un prodotto software, durante il quale vengono identificati e definiti in dettaglio i requisiti che il sistema deve soddisfare. È molto importante questa analisi per assicurarsi che i requisiti individuatisiano completi e corretti, riducendo così possibili errori nelle fasi successive del progetto.

3.2 B

Termine	Definizione
Baseline	Versione approvata di un prodotto di lavoro che può essere modificato solo attraverso delle procedure formali. Una baseline funge da punto di riferimento per monitorare e confrontare i progressi o le modifiche del progetto nel tempo.
Branch	Linea parallela di sviluppo in un sistema di versionamento, che permette di lavorare a modifiche o nuove funzionalità senza alterare il codice principale di un sistema software. I branch consentono a più sviluppatori di lavorare in modo indipendente e permettono una agevole separazione delle attività.

3.3 C

Termine	Definizione

3.4 D

Termine	Definizione
Docker	Piattaforma che consente di creare, distribuire e eseguire applicazioni all'interno di container, ovvero ambienti isolati contenenti tutto il necessario per far funzionare una applicazione. I container garantiscono che l'applicazione funzioni in modo coerente su diversi sistemi, migliorando portabilità e gestione.

3.5 E

Termine	Definizione

3.6 F

Termine	Definizione

3.7 G

Termine	Definizione

3.8 H

Termine	Definizione

3.9 I

Termine	Definizione
Issue	Strumento di tracciamento utilizzato per segnalare e gestire problemi, bug, richieste di funzionalità o altre attività relative ad un progetto. Le issue permettono di descrivere, assegnare e discutere vari aspetti di un progetto come ad esempio errori o nuove funzionalità con l'aiuto di alcuni strumenti come i commenti, le etichette e le milestone.

3.10 J

Termine	Definizione

3.11 K

Termine	Definizione

3.12 L

Termine	Definizione
LaTeX	Linguaggio di marcatura basato su comandi che permettono di formattare il testo e produrre documenti. Viene spesso utilizzato in ambito accademico, scientifico e tecnico per la scrittura di articoli, libri, tesi e presentazioni.

3.13 M

Termine	Definizione
Merge	Operazione in un sistema di versionamentobranches che combina le modifiche provenienti da diversi rami (branches) di sviluppo in un unico ramo, unificando il codice o la documentazione, senza perdere il lavoro svolto separatamente.
Milestone	Data di riferimento che fissa un punto di avanzamento previsto nel tempo all'interno di un progetto. Viene utilizzata per monitorare i progressi e assicurare che il progetto rispetti la pianificazione stabilita. Il raggiungimento degli obiettivi associati ad una milestone viene sostanziato attraverso lo sviluppo di una baseline.

3.14 N

Termine	Definizione

3.15 O

Termine	Definizione

3.16 P

Termine	Definizione
PR	Acronimo di Pull Request, è una proposta di modifica in un progetto gestito tramite un sistema di versionamento. Consente ad uno sviluppatore di proporre una revisione e integrazione di alcune modifiche. Altri membri del team possono esaminare, commentare e testare le modifiche prima di approvare la pull request ed concludere la proposta con un merge.

3.17 Q

Termine	Definizione

3.18 R

Termine	Definizione
Retrospettiva	Incontro che si tiene alla fine di ogni sprint, subito dopo la review. Durante questa riunione, il team di sviluppo riflette sullo sprint appena concluso, discutendo cosa è andato bene, cosa potrebbe essere migliorato e quali azioni concrete debbano essere adottate per migliorare i successivi sprint.
Review	Incontro che si tiene alla fine di uno sprint, in cui il team di sviluppo presenta il lavoro completato. Durante questa sessione, il team mostra le funzionalità sviluppate e raccoglie feedback per verificare se i requisiti sono stati soddisfatti e se ci sono modifiche da apportare.
RTB	Acronimo per Requirement and Technology Retrospective, è la prima revisione di avanzamento del progetto didattico. Fissa i requisiti da soddisfare in accordo con il proponente; motiva le tecnologie, i framework, le librerie adottate dimostrandone sia l'adeguatezza sia la compatibilità tramite il Proof of Concept (PoC).

3.19 S

Termine	Definizione
SAL	Acronimo per "Stato Avanzamento Lavori", è un incontro in cui il team si riunisce per controllare il progresso degli obiettivi pianificati. Durante questo incontro, si discute cosa è stato completato, cosa è ancora in corso ed cosa potrebbe ostacolare il progetto.
Sprint	Periodo di tempo dalle 2 alle 4 settimane, in cui un team di sviluppo si concentra sul completamento di un insieme ristretto di attività. Ogni sprint è seguito da una review per verificare il progresso raggiunto e da una retrospettiva per adottare ulteriori miglioramenti.
SyncLab	Azienda italiana attenta ai paradigmi della trasformazione digitale che realizza prodotti e soluzioni per diversi mercati quali: Sanità, Industria, Energia, Telco, Finanza e Trasporti & Logistica. Offre anche consulenze per diversi temi come: GDPR, Big Data, Cloud Computing, IoT, Mobile e Cyber Security.

3.20 T

Termine	Definizione

3.21 U

Termine	Definizione

3.22 V

Termine	Definizione

3.23 W

Termine	Definizione

3.24 X

Termine	Definizione

3.25 Y

Termine	Definizione

3.26 Z

Termine	Definizione