



---

# GLOSSARIO

RGP PROJECT

---

[everbuilds12@gmail.com](mailto:everbuilds12@gmail.com)

## INFORMAZIONI SUL DOCUMENTO

<b>Versione</b>	1.0.0
<b>Uso</b>	esterno
<b>Stato</b>	in redazione
<b>Destinatari</b>	Zero12 Prof. Tullio Vardanega Prof Riccardo Cardin EverBuilds
<b>Redattori</b>	Alberto Sinigaglia
<b>Verificatori</b>	
<b>Approvazione</b>	Riccardo Calcagno

## Descrizione

Raccolta di termini con relativa descrizione presenti nella documentazione di progetto

## Registro delle modifiche

Versione	Descrizione	Data	Autore	Ruolo
0.0.5	Inserimento vocaboli PIANO DI PROGETTO <sub>D</sub>	2021-01-09	Samuele Sartor	Redattore
0.0.4	Inserimento vocaboli PIANO DI QUALIFICA <sub>D</sub>	2021-01-05	Alberto Sinigaglia	Redattore
0.0.3	Inserimento vocaboli ANALISI DEI REQUISITI <sub>D</sub>	2021-01-02	Vittorio Schiavon	Redattore
0.0.2	Inserimento vocaboli NORME DI PROGETTO <sub>D</sub>	2021-12-30	Alberto Sinigaglia	Redattore
0.0.1	Creazione documento	2020-12-20	Alberto Sinigaglia	Redattore

## Indice

<b>A</b>	<b>8</b>
Account . . . . .	8
Amministratore . . . . .	8
Analisi di Dettaglio . . . . .	8
Analista . . . . .	8
Android . . . . .	8
API . . . . .	8
API Restful . . . . .	8
Arma . . . . .	8
Attività . . . . .	9
Attore . . . . .	9
Avversario . . . . .	9
AWS . . . . .	9
AWS Gamelift . . . . .	9
AWS AppSync . . . . .	9
<b>B</b>	<b>10</b>
Baseline . . . . .	10
Brainstorming . . . . .	10
Branch . . . . .	10
Bug Reporting . . . . .	10
<b>C</b>	<b>11</b>
Capitolato . . . . .	11
Codifica . . . . .	11
Collaudo . . . . .	11
Chrome . . . . .	11

Client . . . . .	11
Code smell . . . . .	11
CPU-intensive . . . . .	11
<b>D</b>	<b>12</b>
Dashboard . . . . .	12
Definizione di prodotto . . . . .	12
Design . . . . .	12
Design Pattern . . . . .	12
Diagrammi di Gantt . . . . .	12
Discord . . . . .	12
Database . . . . .	12
DynamoDB . . . . .	13
<b>E</b>	<b>14</b>
Efficacia . . . . .	14
Efficienza . . . . .	14
Email . . . . .	14
Endless . . . . .	14
<b>F</b>	<b>15</b>
Fase . . . . .	15
Feature Branch . . . . .	15
<b>G</b>	<b>16</b>
Git . . . . .	16
GitHub . . . . .	16
GitHub Actions . . . . .	16
Google Docs . . . . .	16

Google Drive . . . . .	16
Google Meet . . . . .	16
Google Sheet . . . . .	16
<b>H</b>	<b>17</b>
HTTP . . . . .	17
<b>I</b>	<b>18</b>
Incremento e Verifica . . . . .	18
Indice di Gulpease . . . . .	18
Individuazione degli strumenti . . . . .	18
Inspection . . . . .	18
IOS . . . . .	18
Issue . . . . .	18
ITS, Issue Tracking System . . . . .	18
<b>J</b>	<b>19</b>
JSON . . . . .	19
<b>K</b>	<b>20</b>
Kotlin . . . . .	20
<b>L</b>	<b>21</b>
Lettera di Presentazione . . . . .	21
Lobby . . . . .	21
Login . . . . .	21
Logout . . . . .	21
<b>M</b>	<b>22</b>
Manuale utente . . . . .	22

Meeting . . . . .	22
Microservizio . . . . .	22
Milestone . . . . .	22
Modalità fantasma . . . . .	22
Modello a V . . . . .	22
Multiplayer . . . . .	22
<b>N</b>	<b>23</b>
Navicella . . . . .	23
Navicella avversaria . . . . .	23
Navicella nemica . . . . .	23
Nemico . . . . .	23
Node.js . . . . .	23
<b>O</b>	<b>24</b>
Open source . . . . .	24
<b>P</b>	<b>25</b>
Password . . . . .	25
PDCA . . . . .	25
Piano di Progetto (PdP) . . . . .	25
Power-Up . . . . .	25
Power-Up Cambio arma . . . . .	25
Power-Up Cuore . . . . .	25
Power-Up Scudo . . . . .	25
Pull-Request (PR) . . . . .	25
Processi . . . . .	26
Progettista . . . . .	26
Programmatore . . . . .	26

Proof-of-concept (PoC) . . . . .	26
<b>R</b>	<b>27</b>
Regressione . . . . .	27
Repository . . . . .	27
Responsabile . . . . .	27
<b>S</b>	<b>28</b>
Server . . . . .	28
Serverless . . . . .	28
Singleplayer . . . . .	28
Sottoattività . . . . .	28
Specifica Tecnica . . . . .	28
SPICE . . . . .	28
Slack . . . . .	28
Stakeholder . . . . .	29
Subsystem . . . . .	29
Swift . . . . .	29
<b>T</b>	<b>30</b>
Telegram . . . . .	30
Test . . . . .	30
<b>U</b>	<b>31</b>
User interface . . . . .	31
UML, diagrammi UML . . . . .	31
<b>V</b>	<b>32</b>
Validazione . . . . .	32
Version Control System (VCS) . . . . .	32

Verificatore . . . . .	32
Versionamento . . . . .	32
<b>W</b>	<b>33</b>
Way of working . . . . .	33
Walkthrough . . . . .	33
Workflow . . . . .	33



## A

### Account

Termine rappresentate il complesso dei dati identificativi di un utente, che gli consentono l'accesso a un servizio telematico

### Amministratore

L'amministratore è la figura che garantisce l'affidabilità, l'efficienza e l'efficacia dei mezzi scelti dal gruppo e del rendimento dell'ambiente di lavoro.

### Analisi di Dettaglio

Fase di perfezionamento della documentazione e preparazione per l'incontro con il committente.

### Analista

Figura di un gruppo il cui compito è quello di comprendere appieno la natura e complessità del problema evidenziandone i punti chiave.

### Android

Android è un sistema operativo per dispositivi mobili sviluppato da Google.

### API

Acronimo di "application programming interface", in informatica, viene utilizzato per definire delle regole di comunicazione tra due entità, spesso client-server.

### API Restful

Delle RESTful API sono un set di API che rispettano il modello architetturale REST.

### Arma

Elemento di gioco che rappresenta la tipologia di attacco di una navicella. Può essere di molte tipologie con varie specifiche.

## **Attività**

Processo volto al completamento di una fase, può comprendere più sottoattività.

## **Attore**

Entità che interagisce con il sistema per svolgere delle attività.

## **Avversario**

Un utente che sta partecipando ad una partita multigiocatore.

## **AWS**

Acronimo di "Amazon Web Services", è un'azienda statunitense di proprietà del gruppo Amazon, che fornisce servizi di cloud computing su un'omonima piattaforma on demand.

## **AWS Gamelift**

Servizio di hosting di server specializzato nella gestione di videogiochi.

## **AWS AppSync**

È un servizio completamente gestito da Amazon che facilita lo sviluppo di API GraphQL gestendo le attività impegnative derivanti dalla connessione sicura a origini dati come AWS DynamoDB, Lambda e altro.

## B

### **Baseline**

Nell'ingegneria del software, una baseline costituisce un avanzamento che farà parte del prodotto finale, in cui le modifiche saranno incrementali.

### **Brainstorming**

È una tecnica creativa volta a far emergere idee volte alla risoluzione di un problema. Consiste nell'organizzare una riunione in cui ogni partecipante propone liberamente soluzioni di ogni tipo al problema, senza che nessuna di esse venga minimamente censurata.

### **Branch**

Con il termine branch si indica un ramo di sviluppo in un Version Control System.

### **Bug Reporting**

Documento che traccia l'individuazione e correzione degli errori software riscontrati.

## C

### **Capitolato**

Un capitolato d'appalto è un documento del committente che specifica cosa richiede che sia presente nel prodotto e i suoi vincoli.

### **Codifica**

Implementazione dei sistemi di codice progettati. Può riferirsi a tutti i linguaggi di programmazione adottati.

### **Collaudo**

Al termine della codifica per il completamento del prodotto finito questa fase comprende debug e ricerca di anomalie all'interno del codice.

### **Chrome**

Browser web sviluppato da Google.

### **Client**

Qualunque componente software, presente tipicamente su una macchina host, che accede ai servizi o alle risorse di un'altra componente detta server, attraverso l'uso di determinati protocolli di comunicazione.

### **Code smell**

Un code smell è una o più istruzioni che risultano essere confusionarie e quindi difficili da comprendere e mantenere.

### **CPU-intensive**

Termine utilizzato per descrivere qualcosa che impatta pesantemente sulla risorsa CPU del dispositivo.

## D

### Dashboard

Con il termine dashboard si intende una schermata, di per se vuota, che può contenere informazioni di varia natura.

### Definizione di prodotto

Documento illustrante ogni funzionalità e meccanismo del prodotto finito, verrà aggiornato per ogni fase di requisiti codificata e completata.

### Design

Progettazione di un sistema software, intesa come individuazione delle modalità di implementazione del concetto astratto individuato tramite l'analisi.

### Design Pattern

Soluzione generale a un problema ricorrente. Descrizione o modello logico da applicare per risolvere un problema che può presentarsi durante la progettazione e lo sviluppo software.

### Diagrammi di Gantt

Un diagramma di Gantt è uno strumento utile per la pianificazione dei progetti. Attraverso una panoramica dei compiti programmati, tutte le parti interessate sono a conoscenza dei compiti e delle rispettive scadenze. Un diagramma di Gantt mostra: Le date di inizio e fine di un progetto. Usati principalmente nel Piano di Progetto.

### Discord

Discord è un'applicazione VoIP progettata per le comunità di videogiocatori. In questa applicazione è possibile creare dei canali testuali e vocali suddividendoli per tematica.

### Database

Traduzione in inglese del termine "base di dati".

## DynamoDB

DynamoDB è un servizio di database NoSQL proprietà di Amazon.

## E

### **Efficacia**

Con efficacia si intende la misura della capacità di raggiungere un obiettivo; è strettamente legato a quanto ciò che viene fatto rispetta i requisiti.

### **Efficienza**

Con efficienza si intende la misura per cui si impiegano il minimo numero di risorse per raggiungere un obiettivo.

### **Email**

Indirizzo di posta elettronica.

### **Endless**

Parola in lingua inglese, con cui si vuole significare "senza fine"

## F

### Fase

Periodo del progetto organizzato in attività al fine di organizzare e ottimizzare al meglio le risorse disponibili.

### Feature Branch

È un modello di gestione dell'implementazione di feature in cui uno sviluppatore apre un branch quando inizia a lavorare su una nuova funzionalità, per poi concluderlo a feature finita.



## G

### Git

Sistema di versionamento distribuito multi-piattaforma. Permette di versionare i sorgenti software, documenti di testo e di collaborare alla loro realizzazione.

### GitHub

GitHub è un servizio di hosting per progetti software, basati sul sistema di versionamento Git.

### GitHub Actions

GitHub Actions è uno strumento fornito da GitHub che permette l'automazione di compiti di varia natura.

### Google Docs

Insieme di programmi gratuiti e basati su Web di elaborazione testi, fogli elettronici, presentazioni e sondaggio, tutto parte di una suite per ufficio offerta da Google come parte del servizio Google Drive.

### Google Drive

Google Drive è un servizio web, in ambiente cloud computing, di memorizzazione e sincronizzazione online che permette di realizzare documenti, fogli di calcolo e presentazioni.

### Google Meet

Google Meet è un'applicazione di teleconferenza sviluppata da Google.

### Google Sheet

Google Sheet è un servizio gratuito pensato per l'elaborazione di testi, fogli elettronici, presentazioni e sondaggi, il tutto fa parte di una suite per ufficio offerta da Google come parte del servizio Google Drive.

## H

### HTTP

Un protocollo a livello applicativo usato come principale sistema per la trasmissione d'informazioni sul web ovvero in un'architettura tipica client-server.

# I

## **Incremento e Verifica**

Redazione ulteriore dei vari documenti qualvolta sorga la necessità durante lo svolgimento del progetto, con annessa presa visione degli altri membri e conferma.

## **Indice di Gulpease**

L'Indice Gulpease è un indice di leggibilità di un testo tarato sulla lingua italiana.

## **Individuazione degli strumenti**

Fase preliminare all'inizio del vero progetto, comprende la stesura di tutta la documentazione di base e interessa un principio di autoformazione riguardo a tutte le tecnologie relativamente nuove per i membri, così da raggiungere la fase di progettazione con le idee sufficientemente chiare.

## **Inspection**

Tecnica di analisi statica che consiste nell'analizzare il prodotto nelle sue sole parti modificate, così da minimizzare e focalizzare la ricerca di errori nelle modifiche, assumendo corretto il restante.

## **IOS**

Sistema operativo per dispositivi mobili sviluppato da Apple.

## **Issue**

Con il termine issue si intende una qualsiasi richiesta o azione da svolgere, legata generalmente al concetto di issue in un ITS (Issue Tracking System).

## **ITS, Issue Tracking System**

Un Issue Tracking System o ITS, indica un sistema informatico il cui scopo è tracciare richieste di assistenza o problemi, ma non solo.

## J

### JSON

Formato adatto all'interscambio di dati fra applicazioni client/server.

## K

### Kotlin

Linguaggio di programmazione sviluppato da JetBrains.

## L

### **Lettera di Presentazione**

Documento volto alla sintesi della documentazione prodotta nella prima fase di progetto.

### **Lobby**

Gruppo di utenti che stanno preparando o disputando una partita in modalità multigiocatore.

### **Login**

Termine utilizzato per indicare la procedura di accesso ad un sistema informatico o ad un'applicazione informatica.

### **Logout**

Termine utilizzato per indicare la procedura di uscita da un sistema informatico o da un'applicazione informatica.

## M

### **Manuale utente**

Documento al cui interno sono presenti tutte le funzionalità che il prodotto fornisce dal lato client.

### **Meeting**

Parole inglese che significa "incontro", utilizzato per indicare diverse tipologie di incontri o riunioni, soprattutto nel mondo del lavoro.

### **Microservizio**

Approccio architetturale per la realizzazione di applicazioni.

### **Milestone**

Con il termine milestone si indica una tappa nel tempo che garantisce il raggiungimento di un obiettivo nei tempi preventivati.

### **Modalità fantasma**

Modalità di interazione con gli avversari basata sulla visione delle rispettive navicelle.

### **Modello a V**

Modello di sviluppo software in cui per ogni fase di sviluppo corrisponde una fase di testing per controllare che la fase di sviluppo corrispondente sia corretta

### **Multiplayer**

Modalità di utilizzo in cui più persone partecipano al gioco nello stesso tempo

## N

### **Navicella**

Elemento di gioco raffigurante una navicella.

### **Navicella avversaria**

Elemento di gioco raffigurante una navicella comandato da un avversario.

### **Navicella nemica**

Elemento di gioco raffigurante una navicella comandato dal sistema.

### **Nemico**

Elemento di gioco comandato dal sistema.

### **Node.js**

Node.js è una runtime di JavaScript Open source multiplatforma orientato agli eventi per l'esecuzione di codice JavaScript.



## O

### Open source

Il termine open source viene utilizzato per riferirsi ad un tipo di software o al suo modello di sviluppo o distribuzione. Un software open source è reso tale per mezzo di una licenza attraverso cui i detentori dei diritti ne favoriscono la modifica, lo studio, l'utilizzo e la redistribuzione. Caratteristica principale dunque delle licenze open source è la pubblicazione del codice sorgente.

## P

### **Password**

Una sequenza di caratteri alfanumerici utilizzata per accedere in modo esclusivo a una risorsa informatica o per effettuare operazioni di cifratura.

### **PDCA**

Acronimo di Plan–Do–Check–Act è un metodo di gestione iterativo in quattro fasi utilizzato per il controllo e il miglioramento continuo dei processi e dei prodotti.

### **Piano di Progetto (PdP)**

Documento illustrante come vengono e saranno gestite le risorse nel corso del progetto.

### **Power-Up**

Elemento di gioco che se acquisito conferisce al giocatore determinate caratteristiche durante una partita. Può essere di molte tipologie.

### **Power-Up Cambio arma**

Power-Up che cambia tipologia di arma utilizzata dalla navicella del giocatore per un determinato lasso di tempo.

### **Power-Up Cuore**

Power-Up che aumenta il livello di vita della navicella del giocatore.

### **Power-Up Scudo**

Power-Up che conferisce al giocatore immunità da qualsiasi danno per un determinato lasso di tempo.

### **Pull-Request (PR)**

Richiesta di salvataggio delle modifiche in un branch del Version Control System.

## **Processi**

Insieme di attività che interagiscono per produrre un risultato.

## **Progettista**

Figura del gruppo il cui compito è sviluppare una soluzione che soddisfi i bisogni individuati. Questa figura è responsabile delle attività di progettazione infatti il suo scopo è quello di produrre un'architettura che modelli il problema a partire da un insieme di requisiti.

## **Programmatore**

Figura incaricata delle attività di codifica e delle componenti necessarie per effettuare le prove di verifica. Egli deve implementare l'architettura prodotta dal Progettista in maniera che aderisca alle specifiche, ed è responsabile della manutenzione del codice creato.

## **Proof-of-concept (PoC)**

Con il termine proof-of-concept si intende una realizzazione incompleta o abbozzata di un determinato progetto o metodo, allo scopo di provarne la fattibilità o dimostrare la fondatezza di alcuni principi o concetti costituenti.

## R

### **Regressione**

Azione per cui sono state effettuate delle modifiche che causano il malfunzionamento di altre unità del software.

### **Repository**

Un repository è un archivio web nel quale vengono raggruppati contenuti di varie tipologie, generalmente pacchetti software.

### **Responsabile**

Figura che rappresenta il gruppo presso il proponente e i committenti e ne presenta i risultati del lavoro svolto

## S

### Server

Componente o sottosistema informatico di elaborazione e gestione del traffico di informazioni che fornisce un qualunque tipo di servizio ad altre componenti.

### Serverless

Con il termine serverless si intende un network la cui gestione non viene incentrata su dei server, ma viene dislocata fra i vari utenti che utilizzano il network stesso, quindi il lavoro necessario di gestione del network viene eseguito dagli stessi utilizzatori.

### Singleplayer

Termine usato per indicare la modalità di gioco in cui una sola persona prende parte al gioco per tutta la durata della partita.

### Sottoattività

Processo volto al completamento di una attività.

### Specifica Tecnica

Documento che racchiude ogni tecnologia interessata dal prodotto, e ne illustra le applicazioni.

### SPICE

Acronimo di "Software Process Improvement and Capability Determination", è un insieme di documenti standard tecnici per il processo di sviluppo del software del computer e le relative funzioni di gestione aziendale.

### Slack

Slack è una piattaforma di messaggistica per team che integra insieme diversi canali di comunicazione, che trattano argomenti differenti, in un unico servizio.

## **Stakeholder**

Con il termine stakeholder si intendono le parti interessate nella realizzazione di un progetto o più in generale di un endeavor (o impresa).

## **Subsystem**

Termine inglese per rappresentare un sottosistema di un infrastruttura informatica.

## **Swift**

Linguaggio di programmazione creato da Apple.

## T

### Telegram

Telegram è un servizio di messaggistica istantanea e broadcasting basato su cloud.

### Test

Con test si indica un'operazione effettuata durante il periodo di sviluppo in cui il prodotto viene controllato per individuare eventuali problemi o malfunzionamenti.

## U

### User interface

Con il termine user interface (interfaccia utente) si intende la parte di un programma o sito web che verrà visualizzata dagli utenti dello stesso.

### UML, diagrammi UML

UML è un linguaggio di modellazione e di specifica basato sul paradigma orientato agli oggetti. La notazione UML è semi-grafica e semi-formale; un modello UML è costituito da una collezione organizzata di diagrammi correlati, costruiti componendo elementi grafici (con significato formalmente definito), elementi testuali formali, ed elementi di testo libero. Ha una semantica molto precisa e un grande potere descrittivo.



## V

### **Validazione**

Conclusione della codifica del progetto, e conseguente approvazione.

### **Version Control System (VCS)**

È una classe di sistemi responsabili della gestione delle modifiche a programmi.

### **Verificatore**

Il Verificatore è il responsabile delle attività di verifica ed è presente per tutta la durata del progetto.

### **Versionamento**

Il controllo versione o versionamento, in informatica, è la gestione di versioni multiple di un insieme di informazioni.

## W

### **Way of working**

Strategia adottata per lo svolgimento di quale progetto/ azione/ compito.

### **Walkthrough**

Tecnica di analisi statica che consiste nell'analizzare il prodotto per intero in ogni sua parte, partendo dall'inizio e arrivando fino alla fine, controllando la presenza di errori anche sconosciuti.

### **Workflow**

È l'automazione totale o parziale di un processo aziendale, in cui documenti, informazioni o compiti passano da un partecipante a un altro per svolgere attività, secondo un insieme di regole definite.