



*byteyourdreams.swe@gmail.com*

## Glossario

### Informazioni documento

---

<b>Redattore</b>	A.M. Margarit L. Zanesco L. Albertin A. Mio Y. Huang O.F. Stiglet
<b>Verificatore</b>	A.M. Margarit L. Zanesco L. Albertin A. Mio Y. Huang O.F. Stiglet
<b>Destinatari</b>	Byte Your Dreams T. Vardanega R. Cardin

# Registro delle modifiche

Versione	Data	Autore	Verificatore	Dettaglio
2.0.0	25/10/2025		L. Albertin	Revisione finale
1.0.2	10/04/2025	L. Zanesco	L. Albertin	Aggiunta termini
1.0.1	10/03/2025	L. Zanesco	L. Albertin	Aggiunta termini
1.0.0	08/02/2025		L. Albertin	Approvazione documento
0.0.3	05/02/2025	L.Zanesco	A.M. Margarit	Aggiunta termini
0.0.2	30/11/2024	L.Zanesco	O.F. Stiglet	Aggiunta termini
0.0.1	30/10/2024	A.M. Margarit L. Zanesco	L. Albertin	Creazione glossario

# Indice

Byte Your Dreams

30/10/2024

## Contents

A.	4
B.	6
C.	7
D.	9
E.	11
F.	12
G.	13
I.	14
J.	15
K.	16
L.	16
M.	17
N.	18
O.	19
P.	20
R.	22
S.	23
T.	24
U.	25
V.	26
W.	27



# Introduzione

Nel presente documento vengono riportati tutti i termini tecnici/ambigui che si possono trovare nella documentazione. Il suo scopo principale risiede nell'apportare una maggiore chiarezza e una standardizzazione del linguaggio all'interno di documenti, testi o comunicazioni. Un glossario facilita la comprensione e lo scambio di informazioni tra diversi partecipanti o *stakeholder<sub>G</sub>* coinvolti nel medesimo progetto.

## A

### Accessibile

Attributo riferito a *software<sub>G</sub>* o contenuti facilmente utilizzabili anche da persone con disabilità.

### Adapter

Un *adapter<sub>G</sub>* è un componente o un modulo che consente a due sistemi, applicazioni o componenti software di comunicare e interagire tra loro, anche se sono progettati in modo diverso o utilizzano protocolli diversi. Gli *adapter<sub>G</sub>* fungono da intermediari, traducendo le richieste e le risposte tra i due sistemi.

### Admin

Un *admin<sub>G</sub>* è un utente con privilegi elevati che gestisce e amministra un sistema, una rete o un'applicazione *software<sub>G</sub>*. Gli *admin<sub>G</sub>* hanno accesso a funzionalità avanzate e possono configurare, monitorare e mantenere il sistema.

### Algoritmo

Sequenza di istruzioni per risolvere problemi o eseguire operazioni.

### AI

Acronimo per "Artificial Intelligence". Abilità di una macchina di eseguire compiti che richiederebbero intelligenza umana.

### Analisi Dei Requisiti

L'*analisi dei requisiti<sub>G</sub>* è una fase fondamentale nello sviluppo del software, che coinvolge la raccolta, l'analisi, la documentazione e la comprensione approfondita delle esigenze e delle specifiche di un *sistema<sub>G</sub>* o di un'applicazione *software<sub>G</sub>*, che si intende sviluppare.

### Angular

Framework open source per lo sviluppo di applicazioni web, sviluppato da Google. Utilizza TypeScript e offre un'architettura basata su componenti.

### API

Una *API<sub>G</sub>* acronimo Application Programming Interface, è un insieme di regole, protocolli e strumenti che permettono a diverse applicazioni *software<sub>G</sub>* di comunicare tra loro. In poche parole fornisce un modo standardizzato per diverse parti del *software<sub>G</sub>* di interagire e scambiare informazioni.

### API Gateway

Punto di accesso unico per gestire e instradare richieste API, con funzionalità di sicurezza, rate limiting e logging.

### Applicazione



*Software<sub>G</sub>* progettato per svolgere una funzione specifica per l'utente.

### **Applicazione stand-alone**

*Software<sub>G</sub>* che può funzionare indipendentemente, senza bisogno di altre *applicazioni<sub>G</sub>* o *servizi<sub>G</sub>*.

### **Application logic**

Logica che gestisce il flusso delle operazioni, orchestrando componenti e casi d'uso.

### **Applicativo**

Sinonimo di *applicazione<sub>G</sub>*, *software<sub>G</sub>* usato per specifici compiti.

### **Architettura**

Per *architettura<sub>G</sub>* si intende struttura e organizzazione di un *sistema<sub>G</sub>* o *software<sub>G</sub>*.

### **Architettura a microservizi**

Modello architetturale che suddivide un *sistema<sub>G</sub>* in piccoli servizi autonomi, ognuno con una propria responsabilità e interfaccia.

### **Architettura di deployment**

Struttura e organizzazione dei componenti di un *sistema<sub>G</sub>* distribuito, che definisce come le varie parti interagiscono e comunicano tra loro.

### **Architettura esagonale**

Modello architetturale che separa il *software<sub>G</sub>* in componenti indipendenti, facilitando test e manutenzione.

### **Architettura monolitica**

Modello architetturale in cui un *sistema<sub>G</sub>* è sviluppato come un'unica unità indivisibile, con tutte le funzionalità integrate in un unico *software<sub>G</sub>*.

### **Assistente Virtuale**

Si riferisce a un *programma<sub>G</sub>* o *servizio<sub>G</sub>* che interagisce con gli utenti tramite comandi vocali o testuali.

### **Attività**

Compito o azione in un *processo<sub>G</sub>* di sviluppo *software<sub>G</sub>* o gestione del *progetto<sub>G</sub>*.

### **Attore**

Ruolo coperto da un certo insieme di entità interagenti con il *sistema<sub>G</sub>*. È uno degli elementi fondamentali dei diagrammi dei casi d'uso.

### **Automazione**

Per *automazione<sub>G</sub>* si intende il *processo<sub>G</sub>* che permette a *sistemi<sub>G</sub>* o *software<sub>G</sub>* di operare senza intervento umano.

### **AWS**

Amazon Web Services, *piattaforma<sub>G</sub>* di *servizi<sub>G</sub>* di *cloud<sub>G</sub>* computing di Amazon.

# B

## BehaviorSubject

Tipo di  $Subject_G$  in  $RxJS_G$  che memorizza l'ultimo valore emesso e lo riemette a nuovi iscritti.

## Blackbox

Per Blackbox si intende un  $sistema_G$  o componente il cui funzionamento interno è sconosciuto o inaccessibile, noto solo tramite input e output.

## Blob

Un  $blob_G$  è un oggetto che rappresenta un insieme di dati binari, come immagini o file, memorizzati in un formato non strutturato. I  $blob_G$  sono comunemente utilizzati per gestire e trasferire dati di grandi dimensioni in applicazioni web e database.

## Bot

Programma per computer progettato per imitare o sostituire le azioni di un essere umano eseguendo  $attività_G$  automatizzate e ripetitive.

## Branch

I  $Branch_G$  vengono utilizzati per l'implementazione di funzionalità tra loro isolate, indipendenti l'una dall'altra ma con in comune la stessa radice. Viene utilizzato in  $Git_G$ .

## Broker

Un  $Broker_G$  agisce come un intermediario tra componenti  $software_G$ ,  $sistemi_G$  e  $servizi_G$ , facilitando la loro interazione e comunicazione. Ci sono diverse tipologie di  $Broker_G$ , e il loro ruolo specifico può variare a seconda del contesto.

## Browser

Un  $Browser_G$  è un'applicazione  $software_G$  utilizzata per accedere e visualizzare le risorse su Internet. Funge da intermediario tra l' $utente_G$  e i contenuti web, consentendo la navigazione attraverso i diversi siti web utilizzando un'interfaccia grafica intuitiva.

## Business logic

La  $business logic_G$  è la parte di un'applicazione  $software_G$  che gestisce le regole e i processi aziendali, definendo come i dati vengono elaborati e le operazioni vengono eseguite in base alle esigenze specifiche dell'azienda o del dominio applicativo.

# C

## CA

Customer Acceptance consiste in una revisione facoltativa nel corso dello sviluppo del *progetto<sub>G</sub>*, durante la quale il prodotto *software<sub>G</sub>* finito, viene presentato al *committente<sub>G</sub>* per ottenere la sua accettazione definitiva.

## Cache

Per *cache<sub>G</sub>* si intende la memoria temporanea per accelerare l'accesso ai dati frequentemente utilizzati.

## Chat

Una *chat<sub>G</sub>* è una comunicazione testuale in tempo reale tra utenti o tra utenti e bot.

## ChatGPT

*ChatGPT<sub>G</sub>* è un modello di linguaggio sviluppato da OpenAI, progettato per generare testo in modo coerente e contestualmente rilevante. È basato sull'architettura GPT (Generative Pre-trained Transformer) e può essere utilizzato per una varietà di applicazioni, tra cui chatbot, assistenti virtuali e generazione automatica di contenuti.

## Chunking

Il *chunking<sub>G</sub>* consiste nella suddivisione di un documento lungo in segmenti più piccoli detti chunks.

## CI

Continuous Integration, pratica di sviluppo software che prevede l'integrazione frequente del codice in un *repository<sub>G</sub>* comune

## Cliente

Il termine *cliente<sub>G</sub>* si riferisce a un *utente<sub>G</sub>* o azienda che utilizzano un prodotto o servizio.

## Cloud

Il *cloud<sub>G</sub>* si riferisce a un insieme di *servizi<sub>G</sub>* di elaborazione e archiviazione dei *dati<sub>G</sub>* che vengono forniti attraverso Internet. Invece di utilizzare risorse locali, come *server<sub>G</sub>* o dispositivi di archiviazione, il cloud consente di accedere a risorse condivise che possono essere scalate in base alle necessità.

## Code base

Insieme di file sorgente e risorse che compongono un *software<sub>G</sub>* o un progetto di sviluppo.

## Codice sorgente

Per codice sorgente si intende il testo del programma scritto in un linguaggio di programmazione.

## Committente

Figura che commissiona un lavoro, indipendentemente dall'entità o dall'importo.

## Community

Gruppo di sviluppatori o utenti che collaborano su un *progetto<sub>G</sub>* o tecnologia open source.

## Containerizzazione

Per containerizzazione viene intesa la tecnica che isola applicazioni in ambienti chiamati container per facilitare la portabilità e la scalabilità.

## Controller



Un *controller<sub>G</sub>* è un componente di un'applicazione *software<sub>G</sub>* che gestisce la logica di controllo e l'interazione tra il modello e la view, orchestrando le operazioni e le risposte dell'applicazione.

### **Copilot**

Strumento di intelligenza artificiale sviluppato da GitHub per assistere gli sviluppatori nella scrittura del codice, suggerendo frammenti e completando funzioni in tempo reale.

### **Core**

Il *core<sub>G</sub>* è il nucleo centrale di un *sistema<sub>G</sub>* o di un'applicazione *software<sub>G</sub>*, che gestisce le funzionalità principali e le operazioni fondamentali.

### **CPI**

Cost Performance Index è una metrica *software<sub>G</sub>* che misura l'efficienza dei costi di un *progetto<sub>G</sub>*.

### **Crawler**

Un *crawler<sub>G</sub>* è un programma o un bot che esplora e indicizza il contenuto di siti web, raccogliendo informazioni per motori di ricerca o altre applicazioni.

### **CRUD**

Acronimo per Create, Read, Update, Delete, le quattro operazioni fondamentali per la manipolazione di dati.



# D

## Dashboard

Interfaccia grafica che riassume *dati<sub>G</sub>* chiave e metriche su una *piattaforma<sub>G</sub>*.

## Database

*Sistema<sub>G</sub>* per l'archiviazione e gestione organizzata dei *dati<sub>G</sub>*.

### Database NoSQL

Un *database NoSQL<sub>G</sub>* è un tipo di *sistema<sub>G</sub>* di gestione dei dati progettato per gestire e memorizzare dati non strutturati o semi-strutturati in modo flessibile e scalabile. A differenza dei *database relazionali<sub>G</sub>*, che utilizzano una struttura a tabelle e il linguaggio SQL per la gestione dei *dati<sub>G</sub>*, i *database NoSQL<sub>G</sub>* non sono vincolati a schemi rigidi e possono supportare diversi modelli di dati.

### Database Relazionale

Un *database relazionale<sub>G</sub>* è un tipo di *sistema<sub>G</sub>* di gestione dei *dati<sub>G</sub>* che organizza le informazioni in tabelle, le quali possono essere collegate tra loro attraverso relazioni. Questa struttura consente di gestire, archiviare e recuperare i *dati<sub>G</sub>* in modo efficace, utilizzando un linguaggio di query standard, tipicamente SQL.

### Data Stream Processing

Il *Data Stream Processing<sub>G</sub>* (elaborazione dei flussi di dati) è un approccio per l'elaborazione continua e in tempo reale dei *dati<sub>G</sub>* che arrivano in sequenze o flussi. Questo metodo consente di analizzare e reagire a *dati<sub>G</sub>* in tempo reale mentre vengono generati, piuttosto che attendere che i dati siano raccolti e memorizzati in batch per un'elaborazione successiva.

### Data Visualization

La *Data Visualization<sub>G</sub>* (visualizzazione dei dati) è il processo di rappresentazione visiva delle informazioni e dei dati, attraverso grafici, diagrammi e altri strumenti visivi, per facilitare la comprensione, l'analisi e la comunicazione delle informazioni.

## Dati

I *dati<sub>G</sub>* si riferiscono a informazioni che possono essere raccolte, memorizzate, analizzate e utilizzate per vari scopi. I *dati<sub>G</sub>* possono essere di diverse tipologie e formati, e sono fondamentali per il funzionamento di *applicazioni<sub>G</sub>*, sistemi e processi decisionali.

### Dati non strutturati

I *dati<sub>G</sub>* senza una struttura predefinita, come testi o immagini, difficili da organizzare in *database<sub>G</sub>* tradizionali.

### Deep Dive

*Deep Dive<sub>G</sub>* è un termine utilizzato in vari contesti per descrivere un'analisi approfondita o una ricerca dettagliata su un argomento specifico.

### Dependency Injection

Tecnica in cui le dipendenze di una classe vengono fornite dall'esterno, facilitando il testing e la modularità.

### Deployment

Il *deployment<sub>G</sub>* (o distribuzione) è il *processo<sub>G</sub>* di rendere un'*applicazione<sub>G</sub>*, un *sistema<sub>G</sub>*, o un *servizio<sub>G</sub>*, disponibile per l'uso in un ambiente operativo. Questo processo comprende diverse fasi, dall'installazione



e configurazione dell'applicazione alla messa in produzione, dove gli utenti finali possono interagire con essa.

### **Design**

Progettazione estetica e funzionale di *software<sub>G</sub>* o interfacce.

### **Desktop**

Computer o sistema operativo per utilizzo da scrivania; *software<sub>G</sub>* o app per PC.

### **Discord**

Piattaforma che permette videochiamate, chat istantanee e condivisione di contenuti.

### **Docker Compose**

Strumento per definire ed eseguire applicazioni multi-container Docker.

### **DOM**

Document Object Model è una rappresentazione ad oggetti di un documento HTML o XML, che consente di manipolare la struttura e il contenuto del documento tramite linguaggi di programmazione come JavaScript.

# E

## EAC

Estimated Ao Completion è una metrica *software<sub>G</sub>*. Fornisce una stima del costo totale previsto per completare un *progetto<sub>G</sub>*.

## Embedding

Tecnica utilizzata nell'ambito dell'apprendimento automatico e dell'*NLP<sub>G</sub>* per rappresentare dati complessi, come parole, frasi o oggetti, in uno spazio vettoriale.

## Entity

Oggetto del dominio applicativo che ha un'identità unica e rappresenta una cosa reale (es. utente, prodotto).

## ER

Entity Relationship è un modello di dati che rappresenta le entità e le relazioni tra di esse in un *database<sub>G</sub>*.

## ETC

Estimated To Complete è una metrica *software<sub>G</sub>*. Fornisce una stima dei costi necessari per completare un *progetto<sub>G</sub>*, basandosi sul lavoro rimanente e sulle spese previste.

## Edge Function

Funzione eseguita su server distribuiti vicino all'utente finale per ridurre la latenza e aumentare le performance

# F

## FAQ

Frequently Asked Questions, domande frequenti su un argomento specifico, utile per supporto o documentazione.

## Feedback

Meccanismo di auto-regolazione in cui le informazioni generate da un'azione o un evento vengono utilizzate per modificare o migliorare le azioni successive.

## Framework

Un *framework<sub>G</sub>* nel contesto dell'informatica e dello sviluppo del *software<sub>G</sub>*, si riferisce a un insieme di strumenti, librerie ,linee guida e convenzioni di codifica predefinite che forniscono una struttura comune per lo sviluppo di *software<sub>G</sub>*. In altre parole, un *framework<sub>G</sub>* è un'infrastruttura *software<sub>G</sub>* che facilita lo sviluppo di applicazioni fornendo un ambiente predefinito e organizzato in cui i *programmatori<sub>G</sub>* possono lavorare.

## Frontend

Il termine *frontend<sub>G</sub>* si riferisce alla parte di un'*applicazione<sub>G</sub>* o di un *sistema<sub>G</sub>* che interagisce direttamente con gli utenti finali. È la parte visibile e interattiva di un'*applicazione<sub>G</sub>*, responsabile della presentazione dell'interfaccia utente e dell'interazione con gli input dell'*utente<sub>G</sub>*.

## Funzioni Serverless

Funzioni eseguite nel cloud senza la necessità di gestire l'infrastruttura server; si attivano su richiesta e scalano automaticamente.

# G

## Gen AI

È un tipo di *AI<sub>G</sub>* in grado di creare contenuti originali, come testi, immagini, video, audio o codice software, in risposta al prompt o alla richiesta di un *utente<sub>G</sub>*.

## Geospaziali

In relazione ai *dati<sub>G</sub>*. È la combinazione di informazioni di localizzazione con caratteristiche o attributi di altri set di *dati<sub>G</sub>* aziendali per un determinato periodo.

## Github

*Github<sub>G</sub>* è una *piattaforma<sub>G</sub>* di hosting per il controllo delle versioni basato su *Git<sub>G</sub>*. Viene utilizzato principalmente per la gestione dei *repository<sub>G</sub>* di *codice sorgente<sub>G</sub>*. Fornisce strumenti per lo sviluppo collaborativo di *software<sub>G</sub>*, facilitando la gestione, l'hosting e la collaborazione su *progetto<sub>G</sub>* software.

## Git

*Git<sub>G</sub>* è un *sistema<sub>G</sub>* di controllo delle versioni distribuito (DVCS - Distributed Version Control System) progettato per gestire il tracciamento delle modifiche nel codice sorgente durante lo sviluppo del *software<sub>G</sub>*. È uno strumento ampiamente utilizzato dai team di sviluppo *software<sub>G</sub>* per tenere traccia delle revisioni del codice, facilitare la collaborazione e gestire le modifiche apportate al *progetto<sub>G</sub>*.

## Gmail

*Servizio<sub>G</sub>* gratuito di Google per la gestione efficiente della posta elettronica.

## Google Meet

*Google Meet<sub>G</sub>* è un *servizio<sub>G</sub>* di videoconferenza sviluppato da Google. Consente agli utenti di organizzare e partecipare a riunioni online, conferenze video e chiamate virtuali. È stato progettato per scopi aziendali, educativi e personali e offre diverse funzionalità per facilitare la collaborazione a distanza.



**Insert**

Comando per l'aggiunta di una o più righe all'interno di un *database<sub>G</sub>*

**Interoperabilità**

L'*interoperabilità<sub>G</sub>* è la capacità di *sistemi<sub>G</sub>*, *applicazioni<sub>G</sub>* o componenti diversi di lavorare insieme e scambiarsi informazioni in modo efficace, senza richiedere modifiche significative ai singoli *sistemi<sub>G</sub>*.

**Intelligenza Artificiale**

L'*intelligenza artificiale<sub>G</sub>* è un campo dell'informatica che si occupa dello sviluppo di *sistemi<sub>G</sub>* e tecnologie in grado di simulare l'intelligenza umana. L'*AI<sub>G</sub>* cerca di creare macchine e *software<sub>G</sub>* che possano eseguire compiti che normalmente richiederebbero intelligenza umana, come l'apprendimento, il ragionamento, la percezione, la comprensione del *linguaggio naturale<sub>G</sub>* e la risoluzione dei problemi.

**Issue**

Una *Issue<sub>G</sub>* identifica una richiesta di funzionalità, un problema oppure un bug che richiede attenzione all'interno di un *sistema<sub>G</sub>* di tracciamento dei problemi.

**Issue Tracking System**

Sistema per la gestione e il monitoraggio di *issue<sub>G</sub>* e bug all'interno di un *progetto<sub>G</sub>* software. Permette di registrare, assegnare e risolvere problemi in modo organizzato.

**Istogramma**

Grafici che rappresentano la distribuzione dei *dati<sub>G</sub>* su diverse categorie.

# J

## **Javascript**

Linguaggio di programmazione utilizzato dagli sviluppatori per la realizzazione di pagine Web interattive.

## **JWT**

Formato compatto e sicuro per la trasmissione di informazioni tra parti.

# K

## Kong

API Gateway open source e scalabile per la gestione delle API.

# L

## Linguaggio naturale

Linguaggio umano, come l'italiano o l'inglese, che i sistemi di elaborazione cercano di interpretare.

## LLM

Large Language Model. Si tratta di un tipo di modello di *intelligenza artificiale*<sub>G</sub> progettato per comprendere, generare e manipolare il *linguaggio naturale*<sub>G</sub>. Gli *LLM*<sub>G</sub> sono addestrati su vasti dataset di testo provenienti da diverse fonti, come libri, articoli, siti web e conversazioni, per apprendere le strutture grammaticali, il significato delle parole e le relazioni tra concetti.



# M

## Mantenibile

Sistema progettato per essere facilmente aggiornabile, estendibile e correggibile nel tempo.

## MCCM

Complessità ciclomatica. È una metrica *software<sub>G</sub>* utilizzata per misurare la complessità di un programma. Misura direttamente il numero di cammini linearmente indipendenti attraverso il grafo di controllo di flusso.

## Microservizio

Un *microservizio<sub>G</sub>* è un'*architettura<sub>G</sub>* software che consiste in una serie di piccoli *servizi<sub>G</sub>* autonomi, ognuno dei quali esegue una funzione specifica e può essere sviluppato, distribuito e scalato indipendentemente dagli altri.

## Middleware

Il *middleware<sub>G</sub>* è un *software<sub>G</sub>* che funge da intermediario tra diverse *applicazioni<sub>G</sub>*, sistemi operativi o *servizi<sub>G</sub>*, facilitando la comunicazione e l'interoperabilità tra di essi. In altre parole, il *middleware<sub>G</sub>* opera come un ponte che consente a *software<sub>G</sub>* e *applicazioni<sub>G</sub>* di lavorare insieme, anche se sono stati sviluppati in modo indipendente o risiedono su *piattaforme<sub>G</sub>* diverse.

## Milestone

Data di calendario che segna importanti traguardi intermedi nello svolgimento del *progetto<sub>G</sub>*.

## Modello a V

È un modello di sviluppo del *software<sub>G</sub>* che dimostra la relazione tra ogni fase del ciclo di vita dello sviluppo del *software<sub>G</sub>* e la sua fase di testing.

## MSC

È una metrica *software<sub>G</sub>*. Misura la percentuale di istruzioni eseguite almeno una volta durante i *test<sub>G</sub>*.

## MVC

Pattern che separa dati (Model), interfaccia utente (View) e logica di controllo (Controller).

## MVVM

Pattern architetturale che separa la logica di presentazione dalla logica di business, spesso usato in framework frontend come Angular.



# N

## NLP

Natural Language Processing. Elaborazione automatica del linguaggio umano da parte di un computer. E' un campo dell'*intelligenza artificiale*<sub>G</sub> che si occupa dell'interazione tra computer e linguaggio umano. L'obiettivo principale dell'*NLP*<sub>G</sub> è consentire ai computer di comprendere, interpretare e generare il linguaggio umano in modo che sia significativo e utile.

## Next.js

*Framework*<sub>G</sub> JavaScript backend per applicazioni React che consente il rendering automatico lato server.

# O

## Observer pattern

L' *Observer pattern*<sub>G</sub> è un pattern di progettazione comportamentale che definisce una relazione uno-a-molti tra oggetti in modo che quando uno degli oggetti cambia stato, tutti gli altri oggetti che dipendono da esso vengano automaticamente avvisati e aggiornati.

## OpenAI

*OpenAI*<sub>G</sub> è un'organizzazione di ricerca sull'*intelligenza artificiale*<sub>G</sub> che sviluppa modelli e tecnologie avanzate per l'elaborazione del linguaggio naturale e altre applicazioni di *AI*<sub>G</sub>. È nota per aver sviluppato modelli di linguaggio come GPT.

## Open Source

*Software*<sub>G</sub> il cui *codice sorgente*<sub>G</sub> è disponibile pubblicamente per modifiche e distribuzione.

# P

## PB

Product Baseline identifica una revisione fondamentale durante lo sviluppo del *software<sub>G</sub>*, in quanto viene dimostrata la solidità architetturale definita nell'*RTB<sub>G</sub>* ed il progresso nell'evoluzione del prodotto *software<sub>G</sub>*.

## Performance

*Perfomance<sub>G</sub>* si riferisce all'efficienza e alla velocità con cui un *sistema<sub>G</sub>*, un'*sistema<sub>G</sub>* o un componente hardware esegue le sue funzioni.

## Persistent logic

Logica che si occupa della memorizzazione e lettura dei dati da un database.

## Pgvector

Estensione PostgreSQL indispensabile per il salvataggio, la richiesta e l'indicizzazione di vettori.

## Piattaforma

Il termine *piattaforma<sub>G</sub>* si riferisce a un ambiente hardware e/o *software<sub>G</sub>* che fornisce le risorse e i *piattaforma<sub>G</sub>* necessari per lo sviluppo, l'esecuzione e la gestione di *applicazioni<sub>G</sub>* software.

## Pipeline

Insieme di componenti *software<sub>G</sub>* collegati tra loro in cascata, in modo che il risultato prodotto da uno degli elementi sia l'ingresso di quello immediatamente successivo.

## Plug-in

E' un componente *software<sub>G</sub>* aggiuntivo che si integra con un *programma<sub>G</sub>* principale per estenderne o migliorarne le funzionalità.

## PoC

Il Proof of Concept consiste in una rappresentazione abbozzata del prodotto con il fine di mostrare la sua fattibilità tecnica prima di impegnarsi nello sviluppo a pieno regime.

## Port

Un *port<sub>G</sub>* è un numero che identifica un canale di comunicazione specifico su un computer o un dispositivo di rete. I *port<sub>G</sub>* sono utilizzati per indirizzare i dati tra le applicazioni e i servizi in esecuzione su un *server<sub>G</sub>* o un dispositivo di rete.

## Processi

Insieme di *attività<sub>G</sub>* da svolgere per attuare le corrette transizioni di stato nel ciclo vita di un prodotto *software<sub>G</sub>*.

## Proponente

Individuo o gruppo che richiede o finanzia lo sviluppo di un *progetto<sub>G</sub>*.

## Programma

Serie di istruzioni che un computer può eseguire per svolgere un compito.

## Programmatore

Un *programmatore<sub>G</sub>* è la persona che scrive e sviluppa codice per creare *software<sub>G</sub>*.

## Progetto



Un *progetto<sub>G</sub>* rappresenta un insieme strutturato di *attività<sub>G</sub>*, risorse e strumenti finalizzati a sviluppare una specifica *applicazione<sub>G</sub>*, *sistema<sub>G</sub>*, o soluzione tecnologica.

### **Prompt**

Un *prompt<sub>G</sub>* è un input o una richiesta fornita a un modello di *intelligenza artificiale<sub>G</sub>* o a un sistema di elaborazione del linguaggio naturale per generare una risposta, un output o un'azione specifica. I *prompt<sub>G</sub>* possono essere domande, frasi, comandi o qualsiasi altro tipo di input che guida il comportamento del modello.

### **PV**

Planned Value è una metrica *software<sub>G</sub>*. Fornisce una stima dei costi previsti per le *stakeholder<sub>G</sub>* future di un *progetto<sub>G</sub>*.

### **Python**

*Python<sub>G</sub>* è linguaggio di programmazione ad alto livello, versatile e orientato agli oggetti, utilizzato per lo sviluppo di *software<sub>G</sub>*, scripting, automazione e altre *applicazioni<sub>G</sub>*.

# R

## Repository

Un *repository<sub>G</sub>* è uno spazio di archiviazione o deposito digitale in cui vengono conservati e gestiti file, *dati<sub>G</sub>*, *codice sorgente<sub>G</sub>* o altre informazioni pertinenti a un *progetto<sub>G</sub>*, a un'*applicazione<sub>G</sub>* o a un insieme di *dati<sub>G</sub>*.

## Report

Un *report<sub>G</sub>* è un documento o una visualizzazione che raccoglie e presenta dati in modo organizzato e comprensibile. L'obiettivo di un report è sintetizzare informazioni rilevanti per aiutare nell'analisi e nella decisione aziendale o tecnica.

## Responsive

Si riferisce a un *design<sub>G</sub>* o layout che si adatta automaticamente alle dimensioni e caratteristiche del dispositivo su cui viene visualizzato, come smartphone, tablet, laptop o *desktop<sub>G</sub>*.

## RPC

Remote Procedure Call è un protocollo che consente a un programma di eseguire una procedura o una funzione su un altro computer o server, come se fosse locale. Questo approccio semplifica la comunicazione tra sistemi distribuiti e facilita l'interoperabilità tra diverse applicazioni.

## RTB

Requirements and Technology Baseline identifica una revisione essenziale nel corso di sviluppo del *progetto<sub>G</sub>* didattico.

## RxJS

Libreria per la programmazione reattiva in JavaScript, utilizzata per gestire eventi e flussi di dati in modo reattivo.

# S

## SAL

Acronimo di Stato Avanzamento Lavori; consiste in una riunione periodica che viene stabilita per garantire e verificare l'avanzamento di un progetto rispetto ai propri obiettivi.

## Scalabile

*Sistema<sub>G</sub>* che può crescere o essere ridotto in dimensioni e capacità in base alle necessità.

## Scraper

Strumento o programma progettato per estrarre informazioni da siti web o altre fonti di dati online. Gli *scraper<sub>G</sub>* possono essere utilizzati per raccogliere dati strutturati o non strutturati da pagine web, API o altre fonti di dati.

## Scrapy

Framework open source per la creazione di *scraper<sub>G</sub>* e per l'estrazione di dati da siti web. È progettato per semplificare il processo di raccolta, elaborazione e archiviazione dei dati provenienti da fonti online.

## Server

Computer o *sistema<sub>G</sub>* che fornisce *servizi<sub>G</sub>* e risorse ad altri computer.

## Server-side

Operazioni o script eseguiti sul server piuttosto che sul dispositivo dell'utente.

## Servizio

Un *servizio<sub>G</sub>* si riferisce a un *programma<sub>G</sub>* o risorsa messi a disposizione degli *utenti<sub>G</sub>* o altri *software<sub>G</sub>*.

## Sistema

Insieme di componenti interconnessi che lavorano insieme per raggiungere uno scopo comune.

## Software

*Programmi<sub>G</sub>* e *applicazioni<sub>G</sub>* eseguiti da un computer.

## Spider

Un *spider<sub>G</sub>* è un programma o un bot progettato per esplorare e raccogliere informazioni da siti web. Viene utilizzato principalmente nei motori di ricerca per indicizzare il contenuto delle pagine web e raccogliere dati per l'analisi.

## Standard

Norme e convenzioni usate per garantire l'*interoperabilità<sub>G</sub>* tra *sistemi<sub>G</sub>*. Gli standard permettono ai dispositivi, *software<sub>G</sub>* e reti di comunicare tra loro in modo efficiente, indipendentemente dalla *piattaforma<sub>G</sub>*.

## Stakeholder

Lo *Stakeholder<sub>G</sub>* identifica tutti coloro che, a vario titolo, hanno influenza sul prodotto e sul *progetto<sub>G</sub>*.

## Supabase

Alternativa *open source<sub>G</sub>* a Firebase. Offre una gamma completa di *servizi<sub>G</sub>* progettati per semplificare e potenziare lo sviluppo di *applicazioni<sub>G</sub>*.



# T

## Team

Gruppo di persone che lavorano insieme su un *progetto<sub>G</sub>* o prodotto informatico.

## Test

Fase di verifica delle funzionalità e prestazioni di un *software<sub>G</sub>*, esso mira a verificare il funzionamento di un *software<sub>G</sub>* o di un *sistema<sub>G</sub>* informatico al fine di identificare eventuali difetti o problemi.

## Timeseries

Serie di *dati<sub>G</sub>* indicizzati in sequenza rispetto il tempo.

## Tokenizzazione

Processo che divide il testo in unità più piccole, come parole o frasi, utile per l'elaborazione del linguaggio.



# U

## UML

Unified Modeling Language. Linguaggio di modellazione standardizzato per la progettazione e documentazione di sistemi software. Fornisce una serie di diagrammi e notazioni per rappresentare visivamente le strutture, i comportamenti e le interazioni all'interno di un sistema.

## Use Case

Un *use case*<sub>G</sub> è una descrizione di come un utente interagisce con un sistema per raggiungere un obiettivo specifico. Rappresenta un insieme di scenari che illustrano le funzionalità e i requisiti del sistema dal punto di vista dell'*utente*<sub>G</sub>.

## User-friendly

*Software*<sub>G</sub> o interfaccia progettati per essere facili da usare e intuitivi per l'*utente*<sub>G</sub>.

## Utente

Persona che utilizza un *software*<sub>G</sub> o *sistema*<sub>G</sub>.

# V

## VCS

Version Control System. Sistema di gestione delle versioni che tiene traccia delle modifiche apportate a file e cartelle nel tempo, consentendo di tornare a versioni precedenti e facilitando la collaborazione tra più sviluppatori.

## Visual Studio Code

Editor di codice *open source*<sub>G</sub> di Microsoft, molto usato nello sviluppo *software*<sub>G</sub>. E' ampiamente usato dagli sviluppatori *software*<sub>G</sub> per scrivere, modificare e debuggare codice in diversi linguaggi di programmazione.

# W

## Way of Working

Insieme modalità e strumenti con cui un team di lavoro collabora e comunica.

## Web app

*Applicazioni<sub>G</sub>* accessibili e fruibili attraverso il web.

## Web Scraping

*Processo<sub>G</sub>* nel quale una *applicazione<sub>G</sub>* estrae informazioni di valore da un sito web.

## WebGL

*API<sub>G</sub>* JavaScript per il rendering di grafica 2D e 3D sul *browser<sub>G</sub>*.

## Whatsapp

*Applicazione<sub>G</sub>* di messaggistica istantanea per dispositivi mobili multiplatforma.

## Workflow

Un *workflow<sub>G</sub>* rappresenta un flusso di lavoro, insieme di *processi<sub>G</sub>* e operazioni eseguiti in un certo ordine per completare un'*attività<sub>G</sub>*. E' una rappresentazione visuale o concettuale di come le *attività<sub>G</sub>* sono strutturate e connesse tra loro all'interno di un processo più ampio.