

DOCUMENTO ESTERNO



CARBON7TEAM

carbon7team@gmail.com

5 Febbraio 2022

Organizzazione github: [Carbon7team](#)

Glossario dei termini

v1.0.0

Redattori

Matteo Noro
Adnan Latif Gazi
Filippo Brugnolaro

Revisori

Andrea Polato
Marco Odinotte

Sommario

Glossario dei termini ricorrenti nella documentazione
del Carbon7team

Storico modifiche al documento

Versione	Operazione	Autore	Data
1.0.0	Approvazione Documento	Filippo Brugnolaro	05/02/2022
0.2.0	Revisione Documento	Marco Odinotte	05/02/2022
0.1.1	Inserimento termini	Filippo Brugnolaro	26/01/2022
0.1.0	Revisione Documento	Andrea Polato	20/01/2022
0.0.2	Inserimento termini	Adnan Latif Gazi	22/12/2021
0.0.1	Generazione Documento Inserimento termini	Matteo Noro	21/12/2021

Indice

A	4
B	4
C	4
D	4
E	4
F	4
G	5
J	5
K	5
L	5
M	5
O	5
O	6
R	6
S	6
T	6
U	7
V	7
W	7

A

AdR • Vedi Analisi dei Requisiti_G

Agile • Modello di sviluppo software caratterizzato da: team di piccole dimensioni che comunicano informalmente, importanza del software rispetto ai documenti, pianificazione adattiva, coinvolgimento del cliente nel processo di sviluppo.

Analisi dei Requisiti • *Abbrev.* AdR, documento e processo di definizione delle aspettative riguardanti i prodotti di un determinato progetto. Comprende quindi tutte le attività necessarie per identificare le diverse esigenze che possono anche essere contrastanti tra loro.

Android • Sistema operativo per dispositivi mobili sviluppato da Google. È un software open source_G che, dal 2017, risulta essere il sistema operativo mobile più diffuso al mondo.

B

Baseline • "Punto d'appoggio" per evitare situazioni di rischio. È un risultato concreto associato al concetto di milestone_G che risponde in maniera affermativa alla domanda: "Si può fare?".

Browser • Programma per la navigazione in Internet che inoltra la richiesta di un documento alla rete e ne consente la visualizzazione una volta arrivato.

C

Caso d'uso • *Abbrev.* UC. Il caso d'uso, detto anche Use Case, è una tecnica usata nei processi di ingegneria del software per effettuare in maniera esaustiva e non ambigua la raccolta dei requisiti al fine di produrre software di qualità.

Committente • Individuo col compito di identificare il prodotto da commissionare al fornitore_G.

D

Daily SCRUM • Incontro breve che dura dai 10 ai 20 minuti dove i membri del gruppo si riuniscono per comunicare lo stato di avanzamento del proprio lavoro.

Database • Detto anche base di dati. Rappresenta la versione digitale di un archivio di informazioni, ossia memorizza e organizza grandi moli di dati all'interno di dischi rigidi.

Diagramma di Gantt • È costruito partendo da un asse orizzontale, rappresentante l'arco temporale totale del progetto, suddiviso in fasi incrementali (ad esempio, giorni, settimane, mesi) e da un asse verticale rappresentante delle attività da svolgere all'interno del progetto. Delle barre orizzontali rappresentano le sequenze, la durata e l'arco temporale di ogni singola attività.

Discord • Applicazione multiplatforma_G che consente di creare gruppi di messaggistica e videoconferenze.

E

Efficienza • Capacità costante di rendimento attraverso l'impiego del minimo numero di risorse necessarie.

Efficacia • Grado di conformità del prodotto; misura la capacità di raggiungere gli obiettivi prefissati.

Ethernet • Tecnologia standard_G per reti locali che definisce le specifiche tecniche a livello fisico (ad esempio connettori, cavi, tipo di trasmissione) e a livello di passaggio di dati.

F

Fornitore • Persona od organizzazione che produce software per il proponente_G.

Framework • Architettura di supporto a un software, che ne facilita l'utilizzo a un programmatore tramite una serie di librerie.

G

Git • Sistema di controllo della versione distribuito per tenere traccia delle modifiche al codice sorgente durante lo sviluppo del software. Progettato per coordinare il lavoro tra i programmatori, viene utilizzato per tenere traccia delle modifiche in qualsiasi gruppo di file.

GitHub • Servizio di hosting per progetti software utile per il coordinamento del lavoro. Tale servizio è una implementazione dello strumento di controllo di versione distribuito Git_G.

Google Drive • Servizio web, in ambiente cloud, di memorizzazione e sincronizzazione online introdotto da Google comprendente servizi come il file hosting, il file sharing e la modifica collaborativa di documenti.

Gruppo di continuità • Vedi UPS

J

Just in Time • Organizzazione del processo produttivo che prevede il rifornimento del materiale di trasformazione esattamente nel momento in cui viene richiesto, allo scopo di ridurre i costi legati all'accumulo di scorte.

K

Kotlin • Linguaggio di programmazione open source_G e adatto a molti utilizzi in ambito software. È uno tra i linguaggi più comuni e semplici per lo sviluppo di applicazioni Android_G.

Kanban • È una metodologia di sviluppo software ispirata ai principi dello sviluppo software agile.

L

L^AT_EX • Linguaggio di markup per la preparazione di testi, basato sul programma di composizione tipografica Tex.

Livello di rischio • Codice numerico da 1 a 5 che indica il livello di pericolosità intrinseca del relativo rischio. Più è alto il livello, più sarà alta la probabilità che tale rischio si verifichi.

M

Metrica • Una metrica software è uno standard_G per la misura di alcune proprietà del software o delle sue specifiche.

Milestone • Traguardo importante per lo svolgimento del progetto, fissato nel tempo a priori. Viene portato quanto è stato prodotto in ciascuna delle baseline_G precedenti in modo da verificare il raggiungimento di obiettivi strategici.

Multipiattaforma • Riferito ad un linguaggio di programmazione, ad un'applicazione software o ad un dispositivo hardware che funziona su più di un sistema o appunto, piattaforma.

NdP • Vedi Norme di Progetto_G

Norme di progetto • *Abbrev.* NdP. Documento e processo di definizione delle regole basate sul Way Of Working_G del gruppo.

O

Open Source • Termine impiegato in ambito informatico per riferirsi ad un software in cui gli attori rendono pubblico il codice sorgente. Tutto questo viene regolamentato tramite l'applicazione delle licenze d'uso. I software open-source permettono a Programmatori distanti di coordinarsi e di lavorare tutti allo stesso progetto.

P

Pattern • Rappresenta uno schema ricorrente, una struttura ripetitiva in uno specifico contesto.

PdP • Vedi Piano di progetto_G

PdQ • Vedi Piano di qualifica_G

Piano di progetto • *Abbrev.* PdP. Documento e processo di presentazione dei costi, delle fasi di sviluppo e dei rischi inerenti al progetto

Piano di qualifica • *Abbrev.* PdQ. Documento e processo di definizione delle metriche_G che misurano e garantiscono la qualità di tutto ciò che viene prodotto dai membri del team

PoC • Vedi Proof of Concept_G

Progettazione • Attività che decide come implementare i requisiti richiesti, la documentazione e i test_G; stabilisce inoltre eventuali design pattern_G da adoperare e imposta la struttura che dovrà essere attuata al momento della codifica del prodotto software.

Proof of Concept • *Abbrev.* PoC. È un prototipo software con lo scopo di dimostrare che lo sviluppo del progetto è conforme alle richieste.

Proponente • Colui che propone un lavoro al fornitore_G.

Protocollo Modbus • Insieme di regole volte a gestire la comunicazione seriale

Protocollo BLE • Insieme di regole volte a gestire la trasmissione di dati tramite Bluetooth

R

Redattore • Persona che ha come compito la redazione di un documento, deve inoltre essere a disposizione per eventuali modifiche e correzioni richieste dal verificare.

Repo • Vedi Repository_G

Repository • *Abbrev.* Repo. È un ambiente di un sistema informativo in cui vengono conservati e gestiti file, documenti e metadati relativi ad un'attività di progetto.

Responsive • È una tecnica per la realizzazione di siti o app in grado di adattarsi graficamente in modo automatico al dispositivo coi quali vengono visualizzati, riducendo al minimo la necessità dell'utente di ridimensionare e scorrere i contenuti.

S

SCRUM • È un framework_G agile_G per la gestione del ciclo di sviluppo del software, iterativo ed incrementale, concepito per gestire progetti e prodotti software o applicazioni di sviluppo

SCRUM Master • Colui che dirige la riunione organizzata secondo il framework_G SCRUM_G

Standard • Insieme di norme, raccomandazioni o specifiche convenzionali, prestabilite da un'autorità e riconosciute tali da rappresentare una base di riferimento per la realizzazione di tecnologie fra loro compatibili e interoperabili.

T

Task • Complesso di azioni dirette alla realizzazione di un obiettivo.

Technology Baseline • Consiste nella baseline_G tecnologica, in cui si definiscono le varie tecnologie, librerie e framework_G che verranno utilizzate.

Telegram • Applicazione multiplatforma_G che permette di effettuare chiamate ed inviare messaggi a più utenti in tempo reale.

Test • È una serie di operazioni effettuate durante tutta la fase di sviluppo in cui il prodotto viene controllato per riconoscere eventuali

malfunzionamenti e risolverli prima del rilascio finale del software.

Tracciamento • Operazione in cui ci si occupa di recuperare la fonte di ogni requisito e di predirne gli effetti. Si assicura che i requisiti concordati siano tutti e solo quelli necessari e sufficienti: nessun bisogno viene trascurato e non vi sono caratteristiche superflue.

U

UPS • Detto anche gruppo di continuità_G. Apparecchiatura elettrica utilizzata per ovviare a repentine anomalie nella fornitura di energia elettrica normalmente utilizzata (come cali di tensione e blackout).

Use Case • Vedi Caso d'uso_G

V

Validazione • Processo che ci assicura che quanto prodotto nel progetto soddisfi i requisiti. Questo processo viene svolto solo sul prodotto finale e coinvolge fortemente il cliente tramite attività di collaudo.

Versionamento • Viene dunque usato prevalentemente nello sviluppo di progetti informatici per gestire la continua evoluzione dei documenti digitali come il codice sorgente del software, la documentazione testuale e altre informazioni importanti su cui può lavorare una squadra di persone.

W

Way Of Working • Il modo di lavorare, di operare del Team.