

# DOCUMENTO ESTERNO



CARBON7TEAM

carbon7team@gmail.com

16 Maggio 2022

Organizzazione github: [Carbon7team](#)

---

## Glossario dei termini

---

v2.0.0

---

### Redattori

Matteo Noro  
Adnan Latif Gazi  
Filippo Brugnolaro

### Revisori

Andrea Polato  
Marco Odinotte  
Adnan Latif Gazi  
Filippo Brugnolaro

---

### Sommario

Glossario dei termini ricorrenti nella documentazione  
del Carbon7team

# Storico modifiche al documento

## Legenda:

- +: Prima redazione di contenuto
- #: Estensione di contenuto
- [n]: Sezione  $n$  del documento

# Storico modifiche al documento

Versione	Operazione	Autore	Verificatore	Data
2.0.0	Approvazione Documento	Filippo Brugnolaro	Filippo Brugnolaro	2022/05/16
1.1.0	Revisione Documento	Adnan Latif Gazi	Adnan Latif Gazi	2022/05/16
1.0.0	Approvazione Documento	Filippo Brugnolaro	Filippo Brugnolaro	2022/02/10
0.2.0	Revisione Documento	Marco Odinotte	Adnan Latif Gazi	2022/02/10
0.1.1	+ Inserimento termini	Filippo Brugnolaro	Adnan Latif Gazi	2022/01/26
0.1.0	Revisione Documento	Andrea Polato	Adnan Latif Gazi	2022/01/20
0.0.2	+ Inserimento termini	Adnan Latif Gazi	Marco Odinotte	2021/12/22
0.0.1	Generazione Documento + Inserimento termini	Matteo Noro	Marco Odinotte	2021/12/21

## 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<sub>G</sub>

**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<sub>G</sub> 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<sub>G</sub> 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<sub>G</sub>.

**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<sub>G</sub> 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<sub>G</sub> 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<sub>G</sub>.

**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<sub>G</sub>.

**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<sub>G</sub> e adatto a molti utilizzi in ambito software. È uno tra i linguaggi più comuni e semplici per lo sviluppo di applicazioni Android<sub>G</sub>.

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

## L

**LaTeX** • 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<sub>G</sub> 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<sub>G</sub> 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<sub>G</sub>

**Norme di progetto** • *Abbrev.* NdP. Documento e processo di definizione delle regole basate sul Way Of Working<sub>G</sub> 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<sub>G</sub>

**PdQ** • Vedi Piano di qualifica<sub>G</sub>

**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<sub>G</sub> che misurano e garantiscono la qualità di tutto ciò che viene prodotto dai membri del team

**PoC** • Vedi Proof of Concept<sub>G</sub>

**Progettazione** • Attività che decide come implementare i requisiti richiesti, la documentazione e i test<sub>G</sub>; stabilisce inoltre eventuali design pattern<sub>G</sub> 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<sub>G</sub>.

**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<sub>G</sub>

**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<sub>G</sub> agile<sub>G</sub> 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<sub>G</sub> SCRUM<sub>G</sub>

**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<sub>G</sub> tecnologica, in cui si definiscono le varie tecnologie, librerie e framework<sub>G</sub> che verranno utilizzate.

**Telegram** • Applicazione multiplatforma<sub>G</sub> 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<sub>G</sub>. 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<sub>G</sub>

## 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.