

MyTalk

Software di comunicazione tra utenti senza
requisiti di installazione



clockworkTeam7@gmail.com

Glossario

v 2.0

Informazioni sul documento

Nome documento	Glossario
Versione documento	v 2.0
Data creazione	2012/11/28
Data ultima modifica	2013/01/29
Uso documento	Esterno
Redazione	Bain Giacomo Ceseracciu Marco Furlan Valentino Palmisano Maria Antonietta Zohouri Haghian Pardis
Verifica	La Bruna Agostino
Approvazione	La Bruna Agostino
Lista distribuzione	gruppo <i>Clockwork</i> Prof. Tullio Vardanega Zucchetti SPA

Sommario

Questo documento si prefigge di chiarire le possibili ambiguità tra i vari termini utilizzati nei documenti redatti dal gruppo *Clockwork*.

Diario delle modifiche

Autore	Modifica	Data	Versione
La Bruna Agostino	Verificato e approvato il documento	2013/01/29	v 2.0
Bain Giacomo	Inserito termine client (cap2, ST)	2013/01/22	v 1.8
Bain Giacomo	Inserito termine JVM (cap4, ST)	2013/01/21	v 1.7
Furlan Valentino	Inserito termine best-practice (cap2, PdQ)	2013/01/18	v 1.6
Furlan Valentino	Inseriti termini cap2 di PdQ	2013/01/17	v 1.5
Palmisano Maria Antonietta	Inserito termine baseline (cap3, PdP)	2013/01/16	v 1.4
Ceseracciu Marco	Inserito termine tag (cap3, NdP)	2013/01/14	v 1.3
Furlan Valentino	Inserito termine CSS3 (cap 12, NdP)	2013/01/11	v 1.2
Furlan Valentino	Inseriti termini cap5 di NdP	2013/01/10	v 1.1
Zohouri Haghian Pardis	Approvazione del documento	2012/12/20	v 1.0
La Bruna Agostino	Verificata delle definizioni	2012/12/20	v 0.15
La Bruna Agostino	Verificata presenza di tutti i termini	2012/12/20	v 0.14
Bain Giacomo	Inserito termine PC (cap5, PdP)	2012/12/19	v 0.13
Palmisano Maria Antonietta	Inserito termine PDCA (cap5, PdQ)	2012/12/17	v 0.12
Palmisano Maria Antonietta	Inseriti termini cap4 di PdQ	2012/12/16	v 0.11
Palmisano Maria Antonietta	Inseriti termini cap2 di PdQ	2012/12/12	v 0.10
Palmisano Maria Antonietta	Inserito termine SWEBOK (cap1, PdQ)	2012/12/11	v 0.9
Furlan Valentino	Inseriti termini TCO (cap1, AdR) e web (cap2, AdR)	2012/12/04	v 0.8
Gavagnin Jessica	Inserito termine ciclo di vita (cap2, PdP)	2012/12/03	v 0.7
Gavagnin Jessica	Inseriti termini cap 11 e 12 di NdP	2012/12/03	v 0.6
Zohouri Haghian Pardis	Inseriti termini sez 3.2 di SdF	2012/11/30	v 0.5
Gavagnin Jessica	Inseriti termini cap 5, 6 e 8 di NdP	2012/11/30	v 0.4
Zohouri Haghian Pardis	Inseriti termini sez 3.1 di SdF	2012/11/29	v 0.3
Zohouri Haghian Pardis	Inseriti termini cap 2 e 6 di SdF	2012/11/29	v 0.2
Gavagnin Jessica	Inseriti termini cap 2 di NdP	2012/11/29	v 0.1

Cifre e caratteri speciali

3DS

Uno dei formati file usati dal software Autodesk 3ds Max.

A

Alpha-test

Tipo di test dove c'è una simulazione delle operazioni offerte da parte di potenziali utenti del software o da parte di un team di test che non abbia partecipato alla realizzazione del software.

Anomalia

Deviazione del prodotto dalle aspettative prefissate.

Applicativo web

Applicazione accessibile via web, tramite network, per mezzo di browser.

B

Baseline

La baseline di progetto costituisce il punto di riferimento rispetto al quale calcolare gli scostamenti delle principali variabili implicate nella gestione di tale progetto.

In assenza di una baseline, è dunque impossibile svolgere l'attività di monitoraggio e controllo ed una validazione dei risultati rispetto agli obiettivi pianificati

Balancer HTTP

Componente di una rete, che può essere hardware e/o software per la gestione del carico del traffico di dati

Best practice

Letteralmente “miglior prassi”, è un concetto antitetico alla worst practice e rappresenta l'insieme di esperienze relative a contesti diversi, che sono risapute per essere più significative, o quelle che hanno permesso di ottenere i migliori risultati in tale ambito.

Beta-test

Tipo di test dove c'è una fase di prova e collaudo del software, non ancora pubblicato, con lo scopo di trovare eventuali errori (bug).

Black-box

Letteralmente “scatola chiusa”. Complementa il test strutturale.

Breakpoint

Punto di interruzione, normalmente usato per scopi di debugging, che consente di eseguire un programma con la possibilità di interromperlo quando si verificano determinate condizioni, allo scopo di acquisire informazioni su di esso durante l'esecuzione.

Browser

Programma che consente di usufruire dei servizi di connettività in Rete e di navigare sul World Wide Web.

C

C++

Un linguaggio di programmazione, evoluzione del linguaggio C, orientato agli oggetti.

Casi d'uso

Scritti tramite il linguaggio UML, si tratta di diagrammi dedicati alla descrizione delle funzioni o servizi offerti dal sistema, ovvero come sono percepiti e utilizzati dagli attori che interagiscono con esso. Sono utilizzati come strumento di rappresentazione dei requisiti funzionali di un sistema.

Ciclo di vita

Il modo in cui una metodologia di sviluppo scompone l'attività di realizzazione di prodotti software in sottoattività fra loro coordinate, il cui risultato finale è il prodotto stesso e tutta la documentazione ad esso associata.

Client

Indica un componente che accede a risorse e servizi, attraverso una rete, offerti da un altro componente detto server.

Cloud computing

Insieme di tecnologie che permettono di memorizzare, archiviare o elaborare dati tramite l'utilizzo di risorse software o hardware distribuite in rete.

Commit

Operazione che consiste nel riportare nel repository le modifiche fatte nei file.

Committente

Colui che dà, per conto di un proponente, un capitolato d'appalto ad un particolare gruppo.

CSS - Cascading Style Sheet

Linguaggio di stile usato per descrivere l'aspetto e la formattazione di un documento scritto con un linguaggio di marcatura.

CSS3

Versione specifica di CSS.

D

Debugging

Processo metodico di ricerca e risoluzione degli errori o difetti di un programma software, al fine di garantirne l'esecuzione attesa.

Design pattern

Soluzione progettuale generale ad un problema ricorrente. È una descrizione o un modello da applicare per risolvere un problema che può presentarsi in diverse situazioni durante la progettazione e lo sviluppo del software.

Discrepanza

Divergenza di idee, di opinioni.

Driver

Porzione di codice che si occupa di chiamare altri metodi, con l'unica finalità di verificarli tramite test.

E

Eclipse

Ambiente di Sviluppo Integrato (IDE) open-source, sviluppato da un consorzio di grandi società (raccolte nella Eclipse Foundation). Può essere utilizzato per produrre software in praticamente ogni linguaggio grazie alla presenza di plugin che permettono di installare in maniera facile e veloce i componenti necessari allo sviluppatore.

EPS

Formato per immagini vettoriali.

F

Facebook

Servizio che offre anche la possibilità di autenticare utenti su applicativi di terze parti, tramite le proprie API.

Fornitore

Gruppo incaricato a realizzare un progetto per un committente.

Framework

Struttura di supporto su cui un applicativo può essere organizzato e progettato. Un framework si basa su una serie di librerie di codice, delle convenzioni di sviluppo e da una serie di strumenti di supporto allo sviluppo dell'applicativo stesso.

G

Git

Sistema software di controllo di versione distribuito.

GitHub

Servizio di hosting web per lo sviluppo di software che usa come sistema di controllo di versione Git.

Google Talk

Servizio di Voice over IP e di messaggistica istantanea offerto da Google.

H

HTML5

Quinta revisione, ancora in fase di bozza, del linguaggio HTML. Introduce interessanti innovazioni come il supporto alla geolocalizzazione.

I

IA

La sigla IA sta per Intelligenza Artificiale. Con questo termine si intende l'abilità di un computer di svolgere ragionamenti complessi tipici della mente umana.

IDE

In italiano ambiente di sviluppo integrato, è un software che aiuta i programmatori nello sviluppo del codice sorgente di un programma.

Inspection

Lettura mirata del codice e/o dei documenti al fine di identificare eventuali anomalie o bug.

J

Java

Linguaggio di programmazione orientato agli oggetti, creato da James Gosling e altri ingegneri di Sun Microsystem all'inizio degli anni Novanta. Esso fa parte della piattaforma Java, che comprende anche la macchina virtuale Java (JVM) e le API Java.

Javadoc

Strumento per la creazione semi-automatica di documentazione del codice in formato HTML a partire da commenti scritti secondo una particolare sintassi.

Javascript

Linguaggio interpretato, utilizzato negli applicativi web, lato client.

Jingle

Estensione di XMPP per il controllo di sessioni P2P per interazioni multimediali come VOIP

JSON

Acronimo di JavaScript Object Notation, è un formato adatto per lo scambio dei dati in applicazioni client-server.

JVM

è una macchina virtuale che esegue codice Java

K

L

L^AT_EX

Linguaggio di markup usato per la preparazione di testi, basato sul programma di composizione tipografica T_EX.

M

Milestone

Termine utilizzato nella pianificazione e gestione dei progetti complessi per indicare il punto finale di una attività di processo.

Mobile

Tutti quei dispositivi pensati per essere utilizzati in mobilità come smartphone o tablet.

Mockup

Il mock-up è l'attività di riprodurre un oggetto o modello in scala ridotta o maggiorata

Monospace

Caratteri in cui lo spazio occupato dalle lettere è sempre lo stesso (come nelle macchine da scrivere).

MSDNAA

Abbonamento sottoscritto dal Dipartimento di Matematica dell'Università di Padova che permette di scaricare e utilizzare software Microsoft da parte di Studenti e Docenti a fini didattici.

MTL

Formato file usato per contenere le caratteristiche di uno o più materiali.

N

O

OBJ

Formato che rappresenta la geometria 3D.

Open GL ES

Sottoinsieme delle librerie grafiche OpenGL pensato per dispositivi integrati, quali telefoni cellulari e tablet.

P

Package

Meccanismo utilizzato per organizzare un insieme di classi correlate tra loro e che concorrono allo stesso fine utilizzato in alcuni linguaggi orientati agli oggetti, come Java.

Parsing

Il parsing o analisi sintattica è il processo atto ad analizzare un flusso di dati in modo da determinare la sua struttura grammaticale grazie ad una data grammatica formale.

PC

Un personal computer è un qualsiasi computer di uso generico le cui dimensioni, prestazioni e prezzo di acquisto lo rendano adatto alle esigenze del singolo individuo

PDCA - Plan-Do-Check-Act

Detto anche ciclo di Deming, è un principio nato circa negli anni Cinquanta per il miglioramento continuo della qualità, secondo il quale, ciclicamente, devono ricorrere le seguenti fasi:

- Pianifica: pianificazione delle attività, delle scadenze e definizione delle responsabilità
- Esegui: esecuzione delle attività secondo i piani stabiliti
- Valuta: verifica interna dell'esito del processo e delle sue attività
- Agisci: applicazione di soluzioni correttive ai problemi identificati ed eventuale correzione del piano iniziale

PDF

Il Portable Document Format, comunemente abbreviato PDF, è un formato di file sviluppato per rappresentare documenti in modo indipendente dall'hardware e dal software utilizzati per generarli o per visualizzarli.

Plugin

Insieme di componenti software non autonome che aggiungono specifiche funzionalità ad un'applicazione software più grande.

PNG

Acronimo di Portable Network Graphics, si tratta di un formato di file per memorizzare immagini.

Proponente

Colui che ha esposto il proprio capitolato d'appalto al committente.

Q

R

Repository

Archivio ordinato dove vengono raccolti in modo ben organizzato e costantemente aggiornato i file sorgenti e i documenti riguardanti il progetto.

Requisiti

Elenco delle diverse funzionalità che un'applicazione deve implementare.

S

Server

Componente che fornisce, attraverso una rete, un qualunque tipo di servizio o risorsa ad altri componenti tipicamente detti client.

SQL

Linguaggio standardizzato per la progettazione e la gestione di una base di dati.

SQLite

Libreria software che implementa un database relazionale senza il bisogno di utilizzare un server ma impiegando, invece, solamente file locali, permettendo quindi di essere integrato facilmente all'interno delle applicazioni.

Step-by-step

Esecuzione controllata del codice sorgente, fatta un'istruzione per volta, in modo da verificare nel dettaglio il comportamento rilevato per confrontarlo con quello atteso.

Stub

Porzione di codice che, dati certi input, fornisce sempre gli stessi output prestabiliti, al fine di verificare se la funzione chiamante fornisce i risultati attesi dal test.

SWEBOK - SoftWare Engineering Body Of Knowledge

Documento sponsorizzato dalla IEEE Computer Society, che cerca di identificare e descrivere l'insieme di conoscenze, generalmente accettate, relative all'ingegneria del software.

T

Tag

Keyword associata ad un contenuto come un post in un blog, una immagine, un articolo o un video. Vengono usati per catalogare i contenuti e facilitare la ricerca.

TCO

Total Cost of Ownership, ovvero il costo totale di possesso, indica il costo di tutto il ciclo di vita di un' apparecchiatura o un processo. Include quindi i costi di acquisto, installazione, gestione e manutenzione.

Template

Documento o programma che fornisce un modello standard per altri documenti o programmi.

Thread

Parte più piccola di un processo di esecuzione di un programma, che può essere eseguita concorrentemente ad altri thread.

Ticket

Insieme di informazioni che possono essere usate per definire un'attività, permettendo una migliore organizzazione del lavoro.

Ticketing

Servizio basato sull'utilizzo di [ticket](#).

U

UML - Unified Modeling Language

Utilizzato soprattutto nel campo dell'ingegneria del software, si tratta di un linguaggio di modellazione standardizzato.

Utente

Persona fisica che usufruisce dei servizi offerti dal sistema **MyTalk**.

V

VoIP - Voice over IP

È una tecnologia che rende possibile effettuare una conversazione telefonica sfruttando una connessione internet o un'altra rete dedicata che utilizza il protocollo IP, anziché passare attraverso la normale linea di trasmissione telefonica.

W

W3C - World Wide Web Consortium

Associazione nata nel 1994 con lo scopo di migliorare gli esistenti protocolli e linguaggi per il World Wide Web e di aiutare il web a sviluppare tutte le sue potenzialità. Sono membri di questa associazione importanti aziende informatiche, compagnie telefoniche, società interessate alla crescita del Web, organizzazioni no-profit, università e istituzioni per la ricerca.

Walkthrough

Lettura critica del codice e/o dei documenti senza l'assunzione di presupposti a largo spettro.

WEB

Uno dei servizi principali di internet.

WebRTC

Progetto che fornisce a browser delle possibilità di effettuare comunicazioni sincrone tramite protocolli scritti in Javascript.

WebRTC4all

Estensione per Safari, Firefox, Opera e IE9+ con lo scopo di permettere l'utilizzo di WebRTC facilmente anche su questi browser

WebSocket

Tecnologia web che fornisce canali di comunicazione bidirezionali attraverso una singola connessione. È standard W3C e può essere implementato sia lato server che lato client.

White-box

Letteralmente “scatola aperta”. Test strutturale, verifica la logica interna del codice.

Worst practice

Letteralmente “peggior prassi”, è un concetto antitetico alla best practice, e rappresenta l'insieme di esperienze, relative a contesti diversi, che sono risapute essere controproducenti, le quali sottraggono tempo, energia e produttività all'attività a cui si riferiscono.

X

XML

Linguaggio marcatore basato su un meccanismo sintattico che consente di definire e controllare il significato degli elementi contenuti in un documento o in un testo.

XMPP

Extensible Messaging and Presence Protocol (XMPP) è un protocollo di comunicazione per lo scambio di messaggi in tempo reale attraverso XML

Y

Z