



<CodeHex16>

unipd.codehex16@gmail.com

Glossario

| | |
|-------------|------------|
| Data | 12/11/2024 |
|-------------|------------|

| | |
|-----------------|-------|
| Versione | 0.4.0 |
|-----------------|-------|

Ruoli

| | |
|--------------------|--------------|
| Filippo Sabbadin | Verificatore |
| Matteo Bazzan | Redattore |
| Luca Ribon | Responsabile |
| Francesco Fragonas | Verificatore |
| Gabriele Magnelli | Verificatore |
| Luca Rossi | Verificatore |
| Yi Hao Zhuo | Verificatore |

Registro delle Versioni

| Versione | Data | Autore | Cambiamenti | Verificatore |
|----------|------------|---------------|-------------------------|------------------|
| 0.4.0 | 24/12/2024 | Matteo Bazzan | Aggiornamento glossario | Filippo Sabbadin |
| 0.3.0 | 11/12/2024 | Yi Hao Zhuo | Aggiornamento glossario | Matteo Bazzan |
| 0.2.0 | 26/11/2024 | Yi Hao Zhuo | Aggiunta link glossario | Luca Rossi |
| 0.1.0 | 12/11/2024 | Matteo Bazzan | Prima stesura | Yi Hao Zhuo |

Indice

| | |
|-----------------------------|----------|
| A | 1 |
| Account | 1 |
| Analisi dei Requisiti | 1 |
| Asincrona | 1 |
| Assistente virtuale | 1 |
| B | 2 |
| Backlog | 2 |
| Backend | 2 |
| Branch | 2 |
| C | 3 |
| Chatbot | 3 |
| CodeHex16 | 3 |
| Color Picker | 3 |
| Committente | 3 |
| D | 4 |
| Discord | 4 |
| E | 5 |
| Esadecimale | 5 |
| F | 6 |
| Feedback | 6 |
| Fornitore | 6 |
| FAQ | 6 |
| G | 7 |
| Github | 7 |
| Github Issues | 7 |
| GitHub Board | 7 |
| Github Page | 7 |
| Github Milestone | 7 |
| Github Labels | 8 |
| Glossario | 8 |

| | |
|-------------------------------------------------|-----------|
| H | 9 |
| HTML | 9 |
| I | 10 |
| Interfaccia web | 10 |
| J | 11 |
| JavaScript | 11 |
| L | 12 |
| LLM | 12 |
| M | 13 |
| Meeting | 13 |
| Middleware | 13 |
| N | 14 |
| .NET MAUI | 14 |
| Notion | 14 |
| Norme di Progetto | 14 |
| O | 15 |
| ODBC | 15 |
| P | 16 |
| Piano di Progetto | 16 |
| PoC (Proof of Concept) | 16 |
| Practice | 16 |
| Proponente | 16 |
| Pull Request | 16 |
| R | 17 |
| RTB(Requirements and Technology Baseline) | 17 |
| S | 18 |
| Sprint | 18 |
| Sprint Planning | 18 |
| Sprint Review | 18 |
| Standard | 18 |
| Sincrona | 18 |

| | |
|-----------------------------|-----------|
| Suppl-AI | 19 |
| Svelte | 19 |
| T | 20 |
| Task | 20 |
| Telegram | 20 |
| Tecnologie innovative | 20 |
| Typst | 20 |
| U | 21 |
| Use Case | 21 |
| V | 22 |
| Vue.js | 22 |
| W | 23 |
| Way of Working | 23 |
| Webapp | 23 |
| Workflow | 23 |

A

Account

Un account è un'identità digitale utilizzata per accedere a un sistema informatico, a un'applicazione o a un servizio online. Gli account possono includere un nome utente, una password, un'indirizzo email o altri dati personali utilizzati per autenticare l'utente e garantire l'accesso autorizzato alle risorse. Gli account possono essere creati, gestiti e cancellati dagli utenti o dagli amministratori del sistema.

Analisi dei Requisiti

L'analisi dei requisiti è il processo di raccolta, analisi e definizione dei requisiti di un sistema software. Gli obiettivi dell'analisi dei requisiti sono identificare le esigenze degli utenti, definire le funzionalità del sistema e stabilire i vincoli di progetto. L'analisi dei requisiti è una fase critica nello sviluppo software e fornisce la base per la progettazione e l'implementazione del sistema.

Asincrona

L'asincronia è un paradigma di programmazione in cui le operazioni vengono eseguite in modo indipendente e non sequenziale. In un sistema asincrono, le operazioni possono essere avviate e completate in momenti diversi, senza dover attendere il completamento di una precedente. L'asincronia è utilizzata per gestire operazioni lunghe, non bloccanti o non deterministiche, migliorando l'efficienza e la reattività del sistema.

Assistente virtuale

Un assistente virtuale è un programma informatico progettato per interagire con gli utenti in modo naturale e conversazionale. Gli assistenti virtuali utilizzano tecnologie di intelligenza artificiale, elaborazione del linguaggio naturale e machine learning per comprendere e rispondere alle richieste degli utenti. Gli assistenti virtuali possono essere utilizzati per fornire informazioni, assistenza, supporto e automatizzare processi in diversi contesti, come il customer service, l'e-commerce e l'assistenza sanitaria.

B

Backlog

Il backlog è un insieme di attività, funzionalità o requisiti che devono essere completati durante lo sviluppo di un progetto software. Il backlog è una lista dinamica che può essere aggiornata e modificata nel corso del tempo per rispondere alle esigenze del progetto. Esistono diversi tipi di backlog, tra cui il product backlog, lo sprint backlog e il release backlog, ciascuno con uno scopo specifico all'interno del processo di sviluppo agile.

Backend

Branch

Un branch è una copia separata del codice sorgente di un progetto software, utilizzata per sviluppare nuove funzionalità, risolvere bug o testare modifiche senza influenzare il codice principale. I branch consentono ai membri del team di lavorare in modo isolato su specifiche attività e di integrare le modifiche nel codice principale tramite pull request. I branch sono una pratica comune nello sviluppo collaborativo e nel controllo versione del codice.

C

Chatbot

Un chatbot è un programma informatico progettato per simulare una conversazione umana attraverso chat o messaggi di testo. I chatbot possono essere utilizzati per rispondere a domande, fornire informazioni, assistere gli utenti e automatizzare processi. I chatbot possono essere implementati su diverse piattaforme, come siti web, applicazioni di messaggistica e social media.

CodeHex16

CodeHex16 è il nome del gruppo di lavoro.

Color Picker

Committente

Il committente è l'ente o l'organizzazione che commissiona un progetto o un servizio e ne definisce gli obiettivi e i requisiti. Il committente può essere un'azienda, un'istituzione, un'organizzazione non governativa o un individuo che ha interesse a realizzare un progetto specifico. Il committente è responsabile della definizione delle esigenze, del finanziamento e del monitoraggio del progetto.

D

Discord

Discord è un'applicazione di chat vocale e testuale progettata per i giocatori. Offre funzionalità avanzate come chat di gruppo, canali vocali, bot personalizzati e molto altro. Discord è ampiamente utilizzato per la comunicazione in tempo reale tra i membri di un team di sviluppo.

E

Esadecimale

F

Feedback

Il feedback è un processo di comunicazione in cui vengono fornite informazioni, opinioni o valutazioni su un determinato argomento o attività. Il feedback può essere positivo o negativo e può essere utilizzato per migliorare le prestazioni, correggere errori, rafforzare comportamenti desiderati o valutare il successo di un progetto. Il feedback è un elemento chiave nel processo di apprendimento, sviluppo e miglioramento continuo.

Fornitore

Il fornitore è l'ente o l'organizzazione che fornisce beni o servizi a un committente in base a un contratto o un accordo. Il fornitore può essere un'azienda, un'istituzione, un'organizzazione non governativa o un individuo che offre prodotti o servizi specifici. Il fornitore è responsabile della realizzazione e della consegna dei beni o servizi richiesti dal committente.

FAQ

G

Github

GitHub è una piattaforma di hosting per il controllo versione e la collaborazione nello sviluppo software. Permette agli sviluppatori di gestire e tracciare le modifiche del codice sorgente dei loro progetti, sia privati che open source. GitHub facilita il lavoro in team grazie a funzionalità come il tracciamento delle issue, le pull request, le code review e la gestione delle release. La piattaforma è basata sul sistema di controllo versione Git.

Github Issues

Le GitHub Issues sono uno strumento di tracciamento delle attività disponibile su GitHub. Consentono di creare, assegnare e monitorare le attività da svolgere all'interno di un progetto. Le issue possono essere utilizzate per segnalare bug, richiedere nuove funzionalità, pianificare attività e comunicare con i membri del team. Ogni issue può essere associata a un'etichetta, una milestone, un assegnatario e una descrizione dettagliata.

GitHub Board

Il GitHub Board è uno strumento di visualizzazione delle attività disponibile su GitHub. Consente di organizzare e monitorare le issue di un progetto in colonne, rappresentando lo stato di avanzamento di ciascuna attività. Le colonne tipiche di un GitHub Board sono "To Do", "In Progress" e "Done", ma è possibile personalizzarle in base alle esigenze del team. Il GitHub Board facilita la gestione delle attività e la collaborazione tra i membri del team.

Github Page

GitHub Page è un servizio offerto da GitHub che consente di creare e pubblicare siti web statici direttamente da un repository GitHub. È possibile utilizzare GitHub Page per ospitare documentazione, pagine personali, blog e progetti open source. GitHub Page supporta l'integrazione con Jekyll, un generatore di siti statici, e offre funzionalità di personalizzazione e hosting gratuito.

Github Milestone

Le GitHub Milestone sono traguardi temporali utilizzati per organizzare e pianificare le attività all'interno di un progetto su GitHub. Ogni milestone può includere un insieme di issue correlate e definire una data di scadenza per il completamento delle attività. Le

GitHub Milestone consentono di monitorare il progresso del progetto, stabilire obiettivi intermedi e garantire il rispetto delle scadenze.

Github Labels

Le GitHub Labels sono etichette utilizzate per categorizzare e identificare le issue all'interno di un progetto su GitHub. Ogni label è associata a un colore e un nome descrittivo che ne indica il significato. Le GitHub Labels possono essere personalizzate in base alle esigenze del team e utilizzate per classificare le issue in base alla loro priorità, al tipo di attività o alla loro natura.

Glossario

Il glossario è un documento che contiene una raccolta di termini specifici utilizzati all'interno di un progetto o di un settore specifico, accompagnati da definizioni chiare e concise. Il glossario è utile per garantire una corretta comprensione e interpretazione dei termini utilizzati nei documenti e nelle comunicazioni del progetto. Il glossario può essere consultato per chiarire dubbi, standardizzare il linguaggio e facilitare la comunicazione tra i membri del team.

H

HTML

I

Interfaccia web

Un'interfaccia web è un'interfaccia utente basata su web che consente agli utenti di interagire con un'applicazione o un sistema tramite un browser web. Le interfacce web possono includere elementi come pulsanti, menu, form, tabelle e grafici per consentire agli utenti di navigare, inserire dati, visualizzare informazioni e interagire con il sistema. Le interfacce web sono progettate per essere intuitive, responsive e accessibili da diversi dispositivi e piattaforme.

J

JavaScript

L

LLM

Un LLM (Large Language Model) è un modello linguistico di intelligenza artificiale di grandi dimensioni che utilizza tecniche di machine learning per comprendere e generare linguaggio umano. Utilizza modelli basati su reti neurali e tecniche di elaborazione del linguaggio naturale (NLP) per calcolare e generare i loro risultati.

M

Meeting

Un meeting è un incontro formale o informale tra due o più persone per discutere, condividere informazioni, prendere decisioni o risolvere problemi. I meeting possono essere organizzati in vari formati, come riunioni fis

Middleware

Il middleware è un software che si colloca tra il sistema operativo e le applicazioni, facilitando la comunicazione e lo scambio di dati tra di essi. Il middleware svolge un ruolo fondamentale nell'integrazione di sistemi eterogenei e nella creazione di architetture distribuite. Esistono diversi tipi di middleware, tra cui i message broker, i web server e i database server.

N

.NET MAUI

.NET MAUI è un framework di sviluppo cross-platform basato su .NET per la creazione di applicazioni mobili, desktop e web. MAUI sta per “Multi-platform App UI” ed è progettato per semplificare lo sviluppo di applicazioni che possono essere eseguite su diverse piattaforme, come Android, iOS, Windows e macOS. .NET MAUI offre un’esperienza di sviluppo unificata e una maggiore produttività per gli sviluppatori.

Notion

Notion è un’applicazione di produttività che combina strumenti di gestione delle attività, note, documenti e database in un’unica piattaforma. Notion offre funzionalità avanzate come la creazione di pagine personalizzate, la collaborazione in tempo reale, l’integrazione con altri servizi e la personalizzazione dell’interfaccia. È ampiamente utilizzato per l’organizzazione del lavoro, la gestione dei progetti e la creazione di contenuti.

Norme di Progetto

Le norme di progetto sono un insieme di regole, procedure e linee guida che definiscono le modalità di svolgimento del lavoro all’interno di un progetto. Le norme di progetto stabiliscono standard di qualità, responsabilità, comunicazione e gestione del progetto, garantendo coerenza, efficienza e collaborazione tra i membri del team. Le norme di progetto sono fondamentali per assicurare il successo e la coerenza del progetto nel tempo.

O

ODBC

ODBC è l'acronimo di "Open Database Connectivity". Si tratta di uno standard che consente alle applicazioni di accedere a database di diversi fornitori utilizzando un'interfaccia standard. ODBC facilita l'accesso ai dati e la loro integrazione tra diverse piattaforme e sistemi di gestione dei database.

P

Piano di Progetto

Il piano di progetto è un documento che definisce gli obiettivi, le attività, le risorse e la pianificazione temporale di un progetto. Il piano di progetto fornisce una roadmap dettagliata per la realizzazione del progetto, stabilendo le fasi, le milestone, le scadenze e le responsabilità dei membri del team. Il piano di progetto è uno strumento fondamentale per gestire e monitorare l'avanzamento del progetto e garantire il rispetto degli obiettivi prefissati.

PoC (Proof of Concept)

...

Practice

Il termine practice si riferisce a un'attività o un insieme di attività che vengono eseguite regolarmente per migliorare le competenze e le capacità di un individuo o di un team. Le practice possono essere utilizzate per acquisire esperienza, consolidare le conoscenze e sviluppare abilità specifiche in un determinato campo. Le practice possono essere individuali o collettive e possono essere applicate in diversi contesti, come lo sviluppo software, la gestione dei progetti e la formazione.

Proponente

Il proponente è l'ente o l'organizzazione che propone un progetto o un'iniziativa e ne sostiene la realizzazione. Il proponente può essere un'azienda, un'istituzione, un'organizzazione non governativa o un individuo che ha ideato e promosso il progetto. Il proponente è responsabile della definizione degli obiettivi, delle risorse e delle strategie per il successo del progetto.

Pull Request

Una pull request è una richiesta di integrazione di un branch o di un set di modifiche nel codice sorgente principale di un progetto. Le pull request consentono ai membri del team di revisionare, discutere e approvare le modifiche prima che vengano unite al codice principale. Le pull request sono una pratica comune nello sviluppo collaborativo e permettono di garantire la qualità del codice e la coerenza del progetto.

R

RTB(Requirements and Technology Baseline)

RTB è l'acronimo di "Requirements and Technology Baseline". Si tratta di una fase del processo di sviluppo software in cui vengono definiti i requisiti del sistema e le tecnologie da utilizzare per la sua realizzazione. Durante la fase di RTB vengono identificati i requisiti funzionali e non funzionali del sistema, le interfacce utente, le tecnologie di sviluppo e le risorse necessarie per il progetto.

S

Sprint

Lo sprint è un'unità di tempo fissa utilizzata nello sviluppo software agile per pianificare e organizzare il lavoro del team. Durante uno sprint, il team si impegna a completare un insieme di attività definite in anticipo, chiamate "elementi di sprint". Gli sprint hanno una durata fissa, solitamente compresa tra una e quattro settimane, e si concludono con una revisione e una valutazione dei risultati ottenuti.

Sprint Planning

Lo sprint planning è un evento che si svolge all'inizio di ogni sprint nello sviluppo software agile. Durante lo sprint planning, il team definisce gli obiettivi dello sprint, seleziona gli elementi di sprint da completare e pianifica le attività da svolgere. Lo sprint planning è un momento cruciale per allineare il team sui compiti da svolgere e garantire una corretta pianificazione delle attività.

Sprint Review

Lo sprint review è un evento che si svolge alla fine di ogni sprint nello sviluppo software agile. Durante lo sprint review, il team presenta i risultati ottenuti durante lo sprint e raccoglie feedback dai membri del team e dagli stakeholder. Lo sprint review è un'opportunità per valutare il lavoro svolto, identificare eventuali problemi e pianificare le attività future.

Standard

Uno standard è un insieme di regole, linee guida o specifiche che definiscono un modello di riferimento per un determinato settore o campo di applicazione. Gli standard sono utilizzati per garantire la qualità, l'interoperabilità e la compatibilità dei prodotti e dei servizi. Gli standard possono essere sviluppati da organizzazioni internazionali, enti di standardizzazione o consorzi industriali e possono essere obbligatori o volontari.

Sincrona

La sincronia è un paradigma di programmazione in cui le operazioni vengono eseguite in modo sequenziale e sincronizzato. In un sistema sincrono, le operazioni vengono eseguite in modo ordinato e coordinato, garantendo che una operazione venga completata prima che ne inizi un'altra. La sincronia è utilizzata per gestire operazioni che dipendono l'una dall'altra o che richiedono un'elaborazione sequenziale.

Suppl-AI

Svelte

T

Task

Una task è un'attività o un compito specifico che deve essere completato entro un determinato periodo di tempo. Le task sono utilizzate per organizzare il lavoro, definire le responsabilità e monitorare lo stato di avanzamento di un progetto. Le task possono essere suddivise in attività più piccole, assegnate a singoli membri del team e monitorate tramite strumenti di gestione delle attività.

Telegram

Telegram è un servizio di messaggistica istantanea basato su cloud e sviluppato da Telegram Messenger LLP, una società con sede a Londra. È disponibile su dispositivi mobili e desktop ed è noto per la sua attenzione alla sicurezza e alla privacy degli utenti. Telegram supporta chat di gruppo, canali, bot e molto altro.

Tecnologie innovative

Le tecnologie innovative sono soluzioni, strumenti o approcci che rappresentano un avanzamento significativo rispetto alle tecnologie esistenti. Queste tecnologie possono essere utilizzate per risolvere problemi complessi, migliorare l'efficienza e l'esperienza utente, o creare nuove opportunità di business. Alcuni esempi di tecnologie innovative includono l'intelligenza artificiale, il machine learning, la realtà aumentata e la blockchain.

Typst

Typst è un linguaggio di markup testuale sviluppato appositamente per la stesura di documenti. È stato scelto per la sua semplicità d'uso e la versatilità.

U

Use Case

Un use case è un'istanza di interazione tra un attore esterno e un sistema software che descrive un determinato scenario o funzionalità. Gli use case sono utilizzati per modellare i requisiti funzionali di un sistema, identificare i casi d'uso e definire le interazioni tra gli attori e il sistema. Gli use case sono spesso rappresentati tramite diagrammi UML e sono utilizzati come base per la progettazione e lo sviluppo del sistema.

V

Vue.js

W

Way of Working

Il Way of Working è un insieme di pratiche, processi e strumenti utilizzati da un team per organizzare il lavoro e collaborare in modo efficace. Il Way of Working definisce le regole, le procedure e le responsabilità all'interno del team e stabilisce le modalità di comunicazione, pianificazione e valutazione delle attività. Un Way of Working ben definito è fondamentale per garantire la coerenza, la qualità e l'efficienza del lavoro svolto.

Webapp

Una webapp è un'applicazione web progettata per essere eseguita su un browser web. Le webapp sono sviluppate utilizzando tecnologie web standard come HTML, CSS e JavaScript e possono essere accessibili da qualsiasi dispositivo connesso a Internet. Le webapp offrono un'esperienza utente simile a quella delle applicazioni native, ma non richiedono l'installazione da parte dell'utente.

Workflow

Il workflow è la sequenza di passaggi, attività e decisioni necessarie per completare un processo o un'operazione. Il workflow definisce il flusso di lavoro, le responsabilità dei partecipanti e le regole di transizione tra le diverse fasi. L'ottimizzazione del workflow è fondamentale per migliorare l'efficienza, la produttività e la qualità del lavoro svolto.