



<CodeHex16>

unipd.codehex16@gmail.com

# Glossario

<b>Data</b>	12/11/2024
-------------	------------

<b>Versione</b>	0.5.1
-----------------	-------

## Ruoli

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

## Registro delle Versioni

.

## Indice

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

GPT-4o mini .....	8
GPT-o1 mini .....	8
<b>H</b> .....	<b>9</b>
HTML .....	9
<b>I</b> .....	<b>10</b>
Input tokens .....	10
Interfaccia web .....	10
<b>J</b> .....	<b>11</b>
JavaScript .....	11
<b>L</b> .....	<b>12</b>
LLM .....	12
<b>M</b> .....	<b>13</b>
Meeting .....	13
Middleware .....	13
<b>N</b> .....	<b>14</b>
.NET MAUI .....	14
Notion .....	14
Norme di Progetto .....	14
<b>O</b> .....	<b>15</b>
ODBC .....	15
OpenAI .....	15
Output speed .....	15
Output tokens .....	15
<b>P</b> .....	<b>16</b>
Piano di Progetto .....	16
PoC (Proof of Concept) .....	16
Practice .....	16
Proponente .....	16
Pull Request .....	16
<b>R</b> .....	<b>17</b>
RTB(Requirements and Technology Baseline) .....	17

---

<b>S</b>	<b>18</b>
Sprint	18
Sprint Planning	18
Sprint Review	18
Standard	18
Sincrona	18
Suppl-AI	19
Svelte	19
<b>T</b>	<b>20</b>
Task	20
Telegram	20
Tecnologie innovative	20
Token	20
Typst	20
<b>U</b>	<b>21</b>
UML	21
Use Case	21
<b>V</b>	<b>22</b>
Vue.js	22
<b>W</b>	<b>23</b>
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.

## API

Interfaccia di programmazione delle applicazioni, un insieme di regole e protocolli che consente a diversi software di comunicare tra loro.

## 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

Parte di un sistema software che gestisce logica, database e comunicazioni, tipicamente non visibile all'utente finale.

## 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

Strumento software per selezionare e gestire colori tramite una tavolozza o valori numerici come RGB o HEX.

## 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.

## Context window

La quantità massima di token che un modello di linguaggio può elaborare contemporaneamente come input, comprendendo sia il testo di ingresso che il testo generato fino a quel momento. Determina quanto contesto il modello può considerare per generare risposte accurate.



# 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**

Sistema numerico in base 16 che utilizza i simboli 0-9 e le lettere A-F per rappresentare i valori.

# 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

Acronimo di «Frequently Asked Questions», indica una raccolta di domande e risposte frequenti su un determinato argomento.

# 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.

## **GPT-4o mini**

Versione ottimizzata e più leggera del modello GPT-4, progettata per fornire risposte rapide e accurate utilizzando meno risorse computazionali.

## **GPT-o1 mini**

Modello di intelligenza artificiale leggero e ottimizzato, basato sulla tecnologia GPT per fornire risposte essenziali e rapide.

# H

## HTML

Acronimo di «HyperText Markup Language», è un linguaggio di markup utilizzato per creare e strutturare contenuti su pagine web.

# I

## **Input tokens**

Unità di testo elaborate da un modello di intelligenza artificiale, includono parole, caratteri o simboli che costituiscono l'input fornito.

## **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**

Linguaggio di programmazione versatile utilizzato principalmente per sviluppare funzionalità interattive e dinamiche sulle pagine web.



# 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 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 fisiche, virtuali o ibride, e hanno l'obiettivo di favorire la collaborazione e la comunicazione tra i partecipanti.

## 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.

## **OpenAI**

Organizzazione di ricerca e sviluppo nel campo dell'intelligenza artificiale, nota per aver creato modelli avanzati come GPT, progettati per rendere l'IA sicura e utile per tutti.

## **Output speed**

Velocità in token al secondo ricevuti mentre il modello sta generando token (cioè dopo che il primo blocco è stato ricevuto dall'API per i modelli che supportano lo streaming).

## **Output tokens**

Unità di testo generate da un modello di intelligenza artificiale come risposta all'input fornito, comprendendo parole, caratteri o simboli.

# 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)

Una dimostrazione pratica che ha lo scopo di verificare la fattibilità o il potenziale di un'idea, concetto o soluzione. È spesso utilizzata nelle fasi iniziali di un progetto per validare il funzionamento teorico e pratico, incluso il modo in cui diverse componenti del sistema possono integrarsi tra loro per raggiungere l'obiettivo prefissato.

## 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

Nome del nostro prodotto scelto perché racchiude i concetti di:

- supply: richiama il target dell'utenza di questa webapp, ovvero fornitori che offrono questo chatbot ai loro clienti;
- AI: richiama il modello LLM con cui ci si interfaccia tramite chatbot;

## Svelte

Framework JavaScript per lo sviluppo di interfacce utente, che consente di scrivere codice reattivo compilato in JavaScript ottimizzato, migliorando le prestazioni delle applicazioni web.



# 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.

## Token

Unità minima di testo elaborata da un modello di intelligenza artificiale, come parole, caratteri, o simboli, utilizzata per analizzare e generare contenuti.

## 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

## UML

Acronimo di «Unified Modeling Language», è un linguaggio di modellazione standardizzato utilizzato per visualizzare, specificare, progettare e documentare sistemi software e processi aziendali.

## 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

Framework JavaScript progressivo per la creazione di interfacce utente, noto per la sua semplicità, flessibilità e capacità di integrazione con altri progetti o librerie.

# 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.