⟨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.