



<CodeHex16>

unipd.codehex16@gmail.com

Glossario

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

Versione	0.6.0
-----------------	-------

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

Versione	Data	Autore	Cambiamenti	Verificatore
0.6.0	23/02/2025	Yi Hao Zhuo	Aggiornamento glossario	Luca Ribon
0.5.1	24/01/2025	Luca Rossi	Correzioni a seguito della verifica	Ribon Luca
0.5.0	18/01/2025	Luca Rossi	Aggiornamento glossario	Ribon Luca
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
API	1
Asincrona	1
Assistente virtuale	1
B	2
Backlog	2
Backend	2
Budget	2
Bottom-up	2
Branch	2
Brainstorming	3
C	4
CA(Customer Acceptance)	4
Candidatura	4
Chatbot	4
CodeHex16	4
Codice Esadecimale	4
Codice Sorgente	4
Color Picker	5
Committente	5
Context window	5
D	6
Discord	6
E	7
Efficienza	7
Efficacia	7
Esadecimale	7
F	8
Feedback	8
Fornitore	8
FAQ	8

Frontend	8
G	9
Github	9
Github Issues	9
GitHub Board	9
Github Page	9
Github Milestone	9
Github Labels	10
Glossario	10
GPT-4o mini	10
GPT-o1 mini	10
H	11
HTML	11
I	12
Input token	12
Interfaccia web	12
ITS(Issue Tracking System)	12
J	13
JavaScript	13
L	14
LLM	14
M	15
Main(Branch)	15
Meeting	15
Memoria Locale	15
Middleware	15
MPC(Minimum Predictive Capability)	15
N	16
.NET MAUI	16
Notion	16
Norme di Progetto	16
O	17
ODBC	17

OpenAI	17
Output speed	17
Output token	17
P	18
PB(Product Baseline)	18
Piano di Progetto	18
PoC (Proof of Concept)	18
Postgres	18
Practice	18
Proponente	19
Pull Request	19
R	20
RTB(Requirements and Technology Baseline)	20
S	21
Sprint	21
Sprint Planning	21
Sprint Review	21
Standard	21
Sincrona	21
SQL	22
Suppl-AI	22
Svelte	22
T	23
Task	23
Telegram	23
Tecnologie innovative	23
Token	23
Top-down	23
Typst	23
U	24
UML	24
Use Case	24
User-friendly	24
V	25

Vue.js	25
W	26
Way of Working	26
Webapp	26
Workflow	26

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.

Budget

Il budget è un piano finanziario che stabilisce le risorse disponibili e le spese previste per un progetto, un'attività o un'organizzazione. Il budget definisce i limiti di spesa, le priorità di investimento e le risorse necessarie per raggiungere gli obiettivi prefissati. Il budget può includere entrate, uscite, costi, investimenti e risorse umane, ed è utilizzato per monitorare e controllare le finanze in modo efficace.

Bottom-up

Il metodo bottom-up è una strategia di sviluppo software che prevede la costruzione di un sistema partendo dai componenti più elementari per arrivare a quelli più complessi. In un approccio bottom-up, i moduli di base vengono sviluppati e integrati progressivamente per creare un sistema completo. Questo approccio consente di testare e validare i singoli componenti prima di integrarli nel sistema 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.

Brainstorming

Il brainstorming è una tecnica di generazione di idee che coinvolge un gruppo di persone nella discussione e nella condivisione di pensieri, suggerimenti e soluzioni su un determinato argomento. Il brainstorming è utilizzato per stimolare la creatività, favorire la collaborazione e generare nuove idee attraverso l'associazione libera di concetti e la valutazione collettiva delle proposte. Il brainstorming può essere utilizzato per risolvere problemi, pianificare progetti, generare innovazione e promuovere la partecipazione attiva dei partecipanti.

C

CA(Customer Acceptance)

CA è l'acronimo di «Customer Acceptance». Si tratta di una fase del processo di sviluppo software in cui il cliente valuta e accetta il prodotto finale consegnato dal fornitore. Durante la fase di CA, il cliente verifica che il prodotto soddisfi i requisiti concordati, risolva i problemi identificati e sia pronto per l'utilizzo effettivo. Il CA rappresenta un momento critico nel ciclo di vita del progetto e segna il completamento e l'accettazione del lavoro da parte del cliente.

Candidatura

La candidatura è il processo attraverso il quale un individuo o un'organizzazione si propone per un ruolo, un incarico o un'opportunità specifica. Le candidature possono essere presentate per partecipare a un concorso, a una selezione, a un'elezione o a un processo di selezione per un lavoro o un progetto. Le candidature possono includere informazioni personali, esperienze, competenze e motivazioni per dimostrare la qualificazione e l'idoneità del candidato per il ruolo o l'incarico richiesto.

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.

Codice Esadecimale

Sistema numerico in base 16 che utilizza i numeri 0-9 per rappresentare i valori da 0 a 9 e le lettere A-F per rappresentare i valori da 10 a 15.

Codice Sorgente

Il codice sorgente è il testo scritto in un linguaggio di programmazione che costituisce le istruzioni e le regole per il funzionamento di un software. Il codice sorgente viene scritto dagli sviluppatori e tradotto in codice eseguibile dal computer attraverso un processo chiamato compilazione. Il codice sorgente è la base per la creazione, la manu-

tenzione e l'estensione di un software e può essere modificato, condiviso e distribuito tra gli sviluppatori.

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

Efficienza

L'efficienza è la capacità di ottenere risultati desiderati con il minimo spreco di risorse, tempo o energia. Un sistema o un processo è considerato efficiente quando riesce a massimizzare l'output desiderato riducendo al minimo l'input necessario. L'efficienza è un concetto chiave nell'ottimizzazione delle prestazioni, nella gestione delle risorse e nel miglioramento continuo dei processi.

Efficacia

L'efficacia è la capacità di raggiungere gli obiettivi prefissati e produrre risultati desiderati in modo accurato e completo. Un sistema o un processo è considerato efficace quando riesce a ottenere i risultati desiderati in modo coerente e soddisfacente. L'efficacia è un concetto chiave nella valutazione delle prestazioni, nella misurazione del successo e nel raggiungimento degli obiettivi.

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.

Frontend

Parte di un sistema software che gestisce l'interfaccia utente e le interazioni visibili all'utente finale.

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 token

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.

ITS(Issue Tracking System)

Un sistema di tracciamento delle issue è uno strumento software utilizzato per registrare, monitorare e gestire le issue all'interno di un progetto. Gli ITS consentono di creare, assegnare, commentare e risolvere le issue in modo collaborativo e organizzato. Gli ITS sono utilizzati per tenere traccia dei problemi, dei bug, delle richieste di funzionalità e delle attività all'interno di un progetto e facilitano la comunicazione e la collaborazione tra i membri del team.

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

Main(Branch)

Il branch principale è il branch principale di un repository Git, che contiene il codice sorgente stabile e funzionante del progetto. Il branch principale è spesso chiamato «main» o «master» ed è utilizzato come punto di riferimento per il codice sorgente ufficiale del progetto. Tutte le modifiche e le nuove funzionalità vengono sviluppate in branch separati e integrate nel branch principale tramite pull request.

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.

Memoria Locale

La memoria locale è lo spazio di archiviazione temporaneo disponibile su un dispositivo o un sistema informatico per memorizzare dati, file e informazioni. In nostro contesto ci si riferisce principalmente alla memoria locale del browser, che consente di memorizzare dati in modo persistente tra le sessioni e di accedere rapidamente alle informazioni senza doverle scaricare nuovamente da Internet.

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.

MPC(Minimum Predictive Capability)

MPC è l'acronimo di «Minimum Predictive Capability». Si tratta di una misura della capacità di un modello di intelligenza artificiale di prevedere e generare testo in modo accurato e coerente. Il MPC è un indicatore della qualità e delle prestazioni di un modello e può essere utilizzato per valutare la sua affidabilità e la sua capacità di rispondere in modo significativo alle richieste degli utenti.

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 token

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

P

PB(Product Baseline)

PB è l'acronimo di «Product Baseline». Si tratta di una fase del processo di sviluppo software in cui viene definita la versione finale del prodotto, pronta per il rilascio. Durante la fase di PB vengono completate le attività di sviluppo, test e validazione del prodotto, garantendo che soddisfatti i requisiti e le specifiche concordate. Il PB rappresenta una milestone importante nel ciclo di vita del progetto e prepara il terreno per il rilascio del prodotto ai clienti.

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.

Postgres

PostgreSQL, spesso abbreviato in Postgres, è un sistema di gestione di database relazionali (RDBMS) open source e gratuito. È noto per la sua affidabilità, scalabilità e conformità agli standard SQL.

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.

SQL

Acronimo di «Structured Query Language», è un linguaggio di programmazione utilizzato per gestire e interrogare database relazionali.

Suppl-AI

Nome del nostro prodotto scelto perché racchiude i concetti di: supply che richiama il target dell'utenza di questa webapp, ovvero fornitori che offrono questo chatbot ai loro clienti, e AI che 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.

Top-down

Il top-down è un approccio di sviluppo software che prevede la definizione dei requisiti e delle specifiche generali del sistema prima di procedere con la progettazione e l'implementazione dei dettagli. In un approccio top-down, si parte da una visione ad alto livello del sistema e si procede a suddividerla in componenti più piccole e dettagliate. Il top-down è utilizzato per definire l'architettura e la struttura generale del sistema prima di passare ai dettagli implementativi.

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.

User-friendly

User-friendly è un termine utilizzato per descrivere un prodotto, un'interfaccia o un servizio che è facile da usare, intuitivo e accessibile agli utenti. Un prodotto user-friendly è progettato per soddisfare le esigenze degli utenti, semplificare le operazioni e migliorare l'esperienza utente.

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.