



# Error\_\_418

[GitHub/Error-418-SWE](#)

[error418swe@gmail.com](mailto:error418swe@gmail.com)

---

## Glossario

---

### Informazioni

---

<b>Versione</b>	;
<b>Uso</b>	Interno
<b>Stato</b>	Approvato
<b>Responsabile</b>	Carraro Riccardo
<b>Redattore</b>	Todesco Mattia
<b>Verificatore</b>	Todesco Mattia
<b>Destinatari</b>	Gruppo Error__418 Vardanega Tullio Cardin Riccardo

## Indice dei contenuti

<b>1</b>	<b>Introduzione .....</b>	<b>1</b>
<b>2</b>	<b>Riferimenti .....</b>	<b>1</b>
<b>3</b>	<b>A .....</b>	<b>1</b>
3.1	Analisi dei requisiti .....	1
3.2	Ambiente (3D) .....	1
3.3	API .....	1
3.4	Attore .....	1
<b>4</b>	<b>B .....</b>	<b>1</b>
4.1	Backlog .....	1
4.2	Baseline .....	1
4.3	Bin .....	1
4.4	Branch .....	1
4.5	Browser .....	1
4.6	Bug .....	2
<b>5</b>	<b>C .....</b>	<b>2</b>
5.1	Capitolato .....	2
5.2	Changelog .....	2
5.3	Commit .....	2
5.4	Committente .....	2
<b>6</b>	<b>D .....</b>	<b>2</b>
6.1	Database .....	2
6.2	Discord .....	2
6.3	Docker .....	2
6.4	Documentazione .....	2
<b>7</b>	<b>E .....</b>	<b>2</b>
<b>8</b>	<b>F .....</b>	<b>3</b>
8.1	Feature .....	3
<b>9</b>	<b>G .....</b>	<b>3</b>
9.1	Git .....	3
9.2	GitHub .....	3
9.3	GitHub Actions .....	3
9.4	GitHub Pages .....	3
9.5	Google Docs .....	3
9.6	Google drive .....	3
<b>10</b>	<b>H .....</b>	<b>3</b>
<b>11</b>	<b>I .....</b>	<b>3</b>
11.1	IEC (International Eletrotechnical Commission) .....	3
11.2	Ingegneria del Software .....	3
11.3	Issue .....	4
11.4	ISO (International Organization for Standardization) .....	4

---

11.5 ITS (Issue Tracking System) .....	4
<b>12 J</b> .....	<b>4</b>
12.1 JSON .....	4
12.2 Jira .....	4
<b>13 K</b> .....	<b>4</b>
<b>14 L</b> .....	<b>4</b>
<b>15 M</b> .....	<b>4</b>
15.1 Magazzino .....	4
15.2 Merce .....	4
15.3 Milestone .....	4
15.4 Minimum Viable Product (MVP) .....	5
15.5 Miro .....	5
<b>16 N</b> .....	<b>5</b>
16.1 Node.js .....	5
<b>17 O</b> .....	<b>5</b>
<b>18 P</b> .....	<b>5</b>
18.1 POC (Proof of Concept) .....	5
18.2 Proponente .....	5
18.3 Pull Request .....	5
<b>19 Q</b> .....	<b>5</b>
<b>20 R</b> .....	<b>5</b>
20.1 Redattore .....	5
20.2 Repository .....	5
20.3 Requisito .....	6
20.4 Risk management .....	6
20.5 Review .....	6
<b>21 S</b> .....	<b>6</b>
21.1 Scaffale .....	6
21.2 SQL .....	6
21.3 SVG .....	6
<b>22 T</b> .....	<b>6</b>
22.1 Template .....	6
22.2 Three.js .....	6
22.3 Typst .....	6
<b>23 U</b> .....	<b>7</b>
23.1 UML .....	7
23.2 Use case .....	7
23.3 Utente .....	7
<b>24 V</b> .....	<b>7</b>
24.1 Verbale .....	7
24.2 Versionamento .....	7
<b>25 W</b> .....	<b>7</b>

25.1 Way of Working (WOW) .....

26 X .....

27 Y .....

28 Z .....

28.1 Zoom .....

7

7

7

7

7

# 1 Introduzione

Questo documento contiene una lista completa ed esaustiva della terminologia adottata dal gruppo durante il progetto e del suo significato. All'interno dei documenti prodotti sarà possibile trovare un rimando a questo Glossario per una spiegazione approfondita dell'argomento trattato.

# 2 Riferimenti

INTERNATIONAL STANDARD ISO/IEC/IEEE 12207

# 3 A

## 3.1 Analisi dei requisiti

Attività di individuazione delle necessità dell'utente, usate come punto di partenza per elaborare i requisiti necessari all'interno del progetto didattico.

## 3.2 Ambiente (3D)

## 3.3 API

Un'API (Application Programming Interface) può essere definita come un'interfaccia atta a risolvere uno specifico problema di comunicazione tra diversi computer o tra diversi software.

## 3.4 Attore

Entità che vuole interagire con il sistema svolgendo determinate azioni. Le interazioni sono definite da ruoli, quindi insiemi di azioni utili per un certo gruppo lavorativo.

# 4 B

## 4.1 Backlog

Gruppo di attività da completare per un certo obiettivo. All'interno del framework agile Scrum ne esistono due tipi fondamentali: product backlog, lista delle funzionalità da implementare e sprint backlog, ovvero la lista di funzionalità da trattare durante lo svolgimento di un particolare sprint.

## 4.2 Baseline

Nel contesto di Ingegneria del Software (SWE), la baseline sta ad indicare lo stato di avanzamento che definisce un insieme di punti di arrivo ("milestone"), dimostrando che le modifiche condotte hanno portato ai risultati attesi.

## 4.3 Bin

Unità minima (non fissa) di spazio all'interno degli scaffali del magazzino. Lo spazio dello scaffale è suddiviso in aree dette bin che possono ospitare massimo un tipo di merce.

## 4.4 Branch

Nel contesto di Git, un branch sta ad indicare un "ramo" di sviluppo indipendente in cui implementare funzionalità isolate tra di loro e sviluppate partendo dalla stessa radice.

## 4.5 Browser

Un browser è un'applicazione per l'acquisizione, la presentazione e la navigazione di risorse sul Web.

## 4.6 Bug

Un bug è un'anomalia che porta al malfunzionamento di un software, per esempio producendo un risultato inatteso o errato, tipicamente dovuto a un errore nella scrittura del codice sorgente di un programma.

## 5 C

### 5.1 Capitolato

Documento redatto dal proponente in cui vengono specificati i vincoli utente e tecnologici per lo sviluppo esplorativo di un determinato prodotto software.

### 5.2 Changelog

Un changelog è un registro di tutte le modifiche notevoli apportate a un progetto/documento.

### 5.3 Commit

Il comando git commit è una delle funzioni principali di Git, esso viene utilizzato per creare un'istanza delle modifiche effettuate nella cronologia di un progetto Git.

### 5.4 Committente

Il committente è la figura che commissiona un lavoro, indipendentemente dall'entità o dall'importo. Esso può essere una persona fisica oppure una persona giuridica (come ad esempio un ente).

## 6 D

### 6.1 Database

Un database è un insieme di informazioni (o dati) strutturate in genere archiviate elettronicamente in un sistema informatico. Di solito, il database viene controllato da un sistema DBMS (Database Management System). Si fa riferimento ai dati, al sistema DBMS e alle applicazioni associate come sistema di database, spesso abbreviato solo in database.

### 6.2 Discord

Discord è una piattaforma statunitense di VoIP, messaggistica istantanea e distribuzione digitale progettata per la comunicazione tra comunità di videogiocatori. Gli utenti comunicano con chiamate vocali, videochiamate, messaggi di testo, media e file in chat private o come membri di un server Discord.

### 6.3 Docker

Docker è un software progettato per eseguire processi informatici in ambienti isolabili, minimali e facilmente distribuibili chiamati container Linux, con l'obiettivo di semplificare i processi di deployment di applicazioni software.

### 6.4 Documentazione

La documentazione software, in informatica ed in particolare nell'ambito dello sviluppo software, è un testo scritto che accompagna un software, con lo scopo di spiegare quali funzionalità assolve il software, come è strutturato, implementato e come lo si utilizza.

## 7 E

## 8 F

### 8.1 Feature

Termine utilizzato per andare ad indicare una specifica funzionalità/caratteristica all'interno del programma sviluppato.

## 9 G

### 9.1 Git

Software su linea di comando utilizzato per il controllo di versione distribuito.

### 9.2 GitHub

Servizio di hosting per progetti software utilizzato da singoli ed organizzazione. Il nome deriva dal fatto che “GitHub” è una implementazione dello strumento di controllo versione distribuito Git

### 9.3 GitHub Actions

GitHub Actions è la piattaforma integrata di GitHub per l'integrazione e la consegna continua (Continuous Integration e Continuous Delivery) che consente ai team di sviluppo di automatizzare il flusso di lavoro, comprese le pipeline di compilazione, test e distribuzione.

### 9.4 GitHub Pages

GitHub Pages è un modo semplice e veloce per rendere operativo un sito internet ed è particolarmente utile nel nostro caso per avere un luogo dedicato in cui esporre la nostra documentazione.

### 9.5 Google Docs

Elaboratore di testi online sincronizzato con Google Drive ed offerto come parte integrante dei servizi Google.

### 9.6 Google drive

Servizio web cloud basato sull'archiviazione e condivisione di file e documenti in spazio condiviso e modificabile via Web. Esso comprende file hosting, file sharing e modifica collaborativa integrale dell'applicazione, accessibile con account comune Google.

## 10 H

## 11 I

### 11.1 IEC (International Eletrotechnical Commission)

La Commissione elettrotecnica internazionale è un'organizzazione internazionale per la definizione di standard in materia di elettricità, elettronica e tecnologie correlate. Molti dei suoi standard sono definiti in collaborazione con l'ISO.

### 11.2 Ingengeria del Software

Un insieme di principi utilizzati per progettare, sviluppare, mantenere, testare e valutare i software. Le relative tecniche sono utilizzate per informare il processo di sviluppo del software, che comporta la definizione, l'implementazione, la valutazione, la misurazione, la gestione, il cambiamento e il miglioramento del processo del ciclo di vita del software stesso. Utilizza fortemente la gestione della configurazione del software, che consiste nel controllare sistematicamente le modifiche alla configura-

zione e nel mantenere l'integrità e la tracciabilità della configurazione e del codice per tutto il ciclo di vita del sistema.

### **11.3 Issue**

Una Issue rappresenta uno specifico problema riscontrato durante una delle fasi del ciclo di vita del prodotto sviluppato.

### **11.4 ISO (International Organization for Standardization)**

ISO è la più importante organizzazione mondiale che si occupa di definire le cosiddette “norme tecniche” dette anche “norme ISO” oppure “standard ISO”.

### **11.5 ITS (Issue Tracking System)**

Si tratta di un sistema informatico che gestisce e registra delle liste di richieste di assistenza o di problemi, organizzato secondo le necessità di chi offre il servizio.

## **12 J**

### **12.1 JSON**

JavaScript Object Notation è un formato per lo scambio dati basato sul linguaggio di programmazione JavaScript.

### **12.2 Jira**

Jira è una suite di software proprietari per il tracciamento delle segnalazioni sviluppata da Atlassian, che consente il bug tracking e la gestione dei progetti sviluppati con metodologie agile.

## **13 K**

## **14 L**

## **15 M**

### **15.1 Magazzino**

Per magazzino si intende quella struttura logistica in grado di ricevere le merci, conservarle (stoccaggio) e renderle disponibili per lo smistamento, la spedizione e la consegna.

### **15.2 Merce**

Bene economico trasportabile e stoccabile. All'interno del prodotto vengono visualizzati per ogni tipo diverso di merce eventuali dati rilevanti.

### **15.3 Milestone**

Il termine milestone viene tipicamente utilizzato nella pianificazione e gestione di progetti complessi per indicare il raggiungimento di obiettivi stabiliti in fase di definizione del progetto stesso. Nei casi di progetti regolati da standard di qualità il raggiungimento delle milestone viene decretato tramite documenti ufficiali redatti dai vari attori del progetto e monitorato tramite metriche attraverso le quali risulta possibile fornire una stima della bontà del progetto e del suo stato di avanzamento.



## **15.4 Minimum Viable Product (MVP)**

Il prodotto minimo funzionante è la versione di un prodotto con caratteristiche appena sufficienti per essere utilizzabile dai primi clienti, i quali possono quindi fornire feedback per lo sviluppo futuro del prodotto stesso.

## **15.5 Miro**

Miro è una piattaforma di collaborazione digitale progettata per facilitare la comunicazione di team remoti e distribuiti e la gestione dei progetti.

## **16 N**

### **16.1 Node.js**

Node.js è un runtime system open source multiplatforma orientato agli eventi per l'esecuzione di codice JavaScript di cui gli sviluppatori possono scrivere nuovi moduli nello stesso linguaggio di programmazione.

## **17 O**

## **18 P**

### **18.1 POC (Proof of Concept)**

Un Proof of Concept si riferisce a una realizzazione incompleta o abbozzata di un determinato progetto o metodo. Il suo scopo è quello di dimostrare la fattibilità o confermare la validità di alcuni principi o concetti fondamentali. Un esempio tipico è quello di un prototipo

### **18.2 Proponente**

Azienda/Ente che propone il capitolato d'appalto per il progetto didattico.

### **18.3 Pull Request**

La Pull Request è una richiesta, fatta all'autore originale di un software da parte di suoi collaboratori, di includere modifiche al suo progetto.

## **19 Q**

## **20 R**

### **20.1 Redattore**

Persona che si occupa della redazione di un documento, organizzando le sue parti e dandone una bozza, occupandosi di correggere eventuali errori segnalati dal verificatore e rimanendo a disposizione in caso di dubbi/confronto.

### **20.2 Repository**

Archivio in cui vengono conservati tutti i file di un progetto sotto forma di metadati (collezioni di informazioni). Questa cartella può essere salvata localmente o ospitata su una piattaforma online come Github.

## 20.3 Requisito

Un requisito è una condizione o capacità che deve essere verificata o posseduta dal sistema o da un componente del sistema per soddisfare un contratto, uno standard, una specifica o qualsiasi altro documento formalmente specificato.

## 20.4 Risk management

La gestione del rischio o risk management, è la pratica di valutare, prendere decisioni e pianificare tutte le attività necessarie per ridurre al minimo l'impatto negativo della variabilità sugli obiettivi del gruppo.

## 20.5 Review

La revisione dei documenti o del codice è un processo di peer review utilizzato per esaminare il codice/documentazione in modo da individuare i problemi e migliorare la qualità del software.

# 21 S

## 21.1 Scaffale

Elemento presente all'interno del magazzino costituito da uno o più ripiani orizzontali che permettono lo stoccaggio della merce.

## 21.2 SQL

Structured Query Language (SQL) è un linguaggio standardizzato per database basati sul modello relazionale, progettato per le seguenti operazioni: creare e modificare schemi di database; inserire, modificare e gestire dati memorizzati; interrogare i dati memorizzati;

## 21.3 SVG

Scalable Vector Graphics è un formato di file di grafica vettoriale bidimensionale basato sull'XML sviluppato da World Wide Web Consortium. Le immagini SVG possono essere incluse all'interno di una pagina HTML. Possono essere inoltre distribuite in versione compressa utilizzando l'algoritmo gzip.

# 22 T

## 22.1 Template

un template indica un documento o programma nel quale, come in un foglio semicompilato cartaceo, su una struttura generica o standard esistono spazi temporaneamente "bianchi" da riempire successivamente.

## 22.2 Three.js

Three.js è una libreria JavaScript cross-browser e un'interfaccia di programmazione dell'applicazione utilizzata per creare e visualizzare grafica computerizzata 3D animata in un browser Web utilizzando WebGL. Il codice sorgente è ospitato in un repository su GitHub.

## 22.3 Typst

Typst è un nuovo sistema di composizione basato su markup progettato per essere potente quanto LaTeX pur essendo molto più facile da apprendere e utilizzare.

## **23 U**

### **23.1 UML**

L'Unified Modeling Language (UML) un linguaggio di modellazione visivo comune, ricco sia nella semantica che nella sintassi, per l'architettura, la progettazione e l'implementazione di sistemi software complessi sia dal punto di vista strutturale che comportamentale.

### **23.2 Use case**

Gli use case consistono nel valutare ogni requisito che l'applicazione deve implementare focalizzandosi sul punto di vista degli attori che interagiscono col sistema, valutandone le varie interazioni. In UML sono rappresentati dagli Use Case Diagram.

### **23.3 Utente**

Un utente è colui che usufruisce dell'applicazione e delle sue funzionalità.

## **24 V**

### **24.1 Verbale**

Documento redatto da un pubblico ufficiale, o da chi è investito di questa specifica funzione, allo scopo di attestare e ricordare, in forma sintetica ma completa ed esauriente nei dati essenziali, fatti, procedimenti e avvenimenti di varia natura. Nel nostro caso i verbali registrano gli eventi dei meeting interni del gruppo.

### **24.2 Versionamento**

Nello sviluppo software, la versione (di un software, programma o applicazione) corrisponde a un determinato stato nello sviluppo di un software secondo l'uso del versioning ("versionamento").Esso è il processo di mantenimento di una versione di qualsiasi software in modo che possa essere facilmente recuperata, anche dopo che sono state rilasciate e implementate versioni più recenti.

## **25 W**

### **25.1 Way of Working (WOW)**

WOW è un acronimo che sta per Way Of Working e che potremmo tradurre con "il modo in cui un gruppo decide di lavorare" ed è un elemento fondamentale per aumentare le probabilità di successo di un team nella realizzazione di un progetto o per il raggiungimento di un obiettivo.

## **26 X**

## **27 Y**

## **28 Z**

### **28.1 Zoom**

Zoom è un servizio di videoconferenza basato su cloud che permette di effettuare chiamate video o solo audio e consente di registrare anche le sessioni per essere poi visualizzate in seguito.