



FoxyByte

Glossario

FoxyByte - Guida Michelin @ social

foxybyte.swe@gmail.com

Informazioni sul documento

Versione	1.0.0
Redazione	Fincato Alessandro Lauriola Pietro
Verifica	Uderzo Marco Hida Denisa
Responsabile	Bosinceanu Ecaterina
Uso	Esterno
Distribuzione	Vardanega Tullio Cardin Riccardo Zero12 FoxyByte

Descrizione

Il presente documento espone una definizione ai vari termini usati nei documenti in modo da diminuirne il più possibile l'ambiguità

Indice

1	A	4
1.1	API	4
1.2	API Gateway, Amazon	4
1.3	Applicazione Web	4
1.4	AWS	4
2	B	5
2.1	Baseline	5
2.2	Back end	5
2.3	Best practice	5
2.4	Branch	5
3	C	6
3.1	Commit	6
3.2	Committente	6
3.3	Comprehend, Amazon	6
3.4	Crawler	6
3.5	Crawling	6
3.6	CSS3	6
4	D	7
4.1	Deming, ciclo di	7
4.2	Design Pattern	7
4.3	Diagramma di Gantt	7
4.4	Draw.io	7
4.5	Drive, Google	7
4.6	Driver	7
5	E	8
6	F	9
6.1	Filtri	9
6.2	Fornitori	9
6.3	Front end	9
7	G	10
7.1	Gantt, diagramma di	10
7.2	Git	10
7.3	GitHub	10
7.4	Gmail	10
8	H	11
8.1	HTML5	11
9	I	12
9.1	Issue	12
10	J	13
10.1	Jira	13
11	K	14

12 L	15
12.1 Lambda, AWS	15
12.2 Lista di locali	15
12.3 Locali preferiti	15
12.4 L ^A T _E X	15
13 M	16
13.1 Meet, Google	16
13.2 Merge	16
13.3 Michelin, guida	16
13.4 Microservizi	16
13.5 Milestone	16
13.6 Modello di sviluppo	16
14 N	17
14.1 NodeJS	17
14.2 Nuovi profili	17
15 O	18
16 P	19
16.1 Piattaforma	19
16.2 Processo	19
16.3 Product Baseline	19
16.4 Proof of Concept o PoC	19
16.5 Proponente	19
16.6 Pull Request	19
16.7 Python	19
17 Q	20
17.1 Qualità	20
18 R	21
18.1 Ranking system	21
18.2 React	21
18.3 Refactoring	21
18.4 Rekognition, Amazon	21
18.5 Repository	21
18.6 Run-time	21
19 S	22
19.1 S3, Amazon	22
19.2 Slack	22
19.3 Stakeholder	22
19.4 StarUML	22
19.5 Stub	22
20 T	23
20.1 Task	23
20.2 Task owner	23
20.3 Technology Baseline	23
20.4 Telegram	23
20.5 Ticket	23

21 U	24
21.1 UML2.0	24
21.2 Utente	24
21.3 Utente Autenticato	24
21.4 Utente Generico	24
22 V	25
22.1 Validazione	25
22.2 Verifica	25
22.3 Versionamento	25
23 W	26
23.1 Way of working	26
23.2 Webapp	26
24 X	27
25 Y	28
26 Z	29
26.1 Zoom	29

1 A

1.1 API

Acronimo di “*Application Programming Interface*”, sono un’interfaccia software. A differenza di un’interfaccia utente, che connette il computer con una persona, le API connettono computer e porzioni di software tra loro.

1.2 API Gateway, Amazon

Servizio per la creazione, la pubblicazione, la gestione, il monitoraggio e la protezione di API REST, HTTP e WebSocket a qualsiasi livello.

1.3 Applicazione Web

Vedi *Webapp*_G.

1.4 AWS

È l’acronimo di “*Amazon Web Services*” ed è un pacchetto di servizi di cloud computing offerti da *Amazon*.

2 B

2.1 Baseline

Si tratta di un insieme di parti poste sotto configurazione che realizzano uno specifico avanzamento di prodotto. L'obiettivo è quello di vedere fino a che punto i risultati effettivi hanno deviato dal piano di progetto iniziale, quindi deve essere dimostrabile oltre che quanto più conforme agli obiettivi e raggiungibile. Rappresenta un risultato concreto associato al concetto di *milestone_G*.

2.2 Back end

E' un termine utilizzato per caratterizzare le interfacce che hanno come destinatario un programma. Un'applicazione back end è un programma, o parte di esso, con il quale l'utente interagisce indirettamente, attraverso un'applicazione *front end_G*.

2.3 Best practice

Modo di fare noto, che abbia dimostrato di garantire risultati migliori in determinate circostanze.

2.4 Branch

In una *repository_G*, rappresenta una ramificazione della versione principale (master), permette uno sviluppo parallelo e indipendente l'una dall'altra. Una volta spostatisi sul branch, le operazioni di modifica e *commit_G* avvengono lì e non nella versione master. Quando lo sviluppo parallelo non è più necessario, si fanno convogliare le modifiche apportate nel branch alla versione master tramite un *merge_G*.

3 C

3.1 Commit

In un sistema di *versionamento*_G, rappresenta l'operazione che invia le ultime modifiche al codice all'interno di un *repository*_G. Trattandosi di un sistema di *versionamento*_G, è sempre data la possibilità di tornare allo stato del codice precedente ad ogni commit.

3.2 Committente

Individuo, o gruppo, col compito di identificare il prodotto da commissionare al *fornitore*_G.

3.3 Comprehend, Amazon

È un servizio, in cloud, di elaborazione del linguaggio naturale (NLP – “*Natural Language Processing*”), che sfrutta il machine learning per ottenere informazioni scritte o parlate in una lingua.

3.4 Crawler

Detto anche “spider”, è un programma, o parte di esso, usato per analizzare ed estrapolare informazioni dal web o da archivi. In genere si tratta di un bot che, una volta impostato, acquisisce autonomamente dati utili per integrare o realizzare qualcosa, come un prodotto software.

3.5 Crawling

E' il processo in cui il *Crawler*_G raccoglie e analizza le informazioni dal web o da un database.

3.6 CSS3

Il CSS, “*Cascading Style Sheets*” – fogli di stile a cascata –, è un linguaggio usato per definire la formattazione e lo stile visuale di documenti *HTML*_G, XHTML e XML (ad esempio: siti web e relative pagine web). Le regole per comporre il CSS sono contenute in un insieme di direttive (Recommendations) emanate a partire dal 1996 dal W3C.

4 D

4.1 Deming, ciclo di

Metodo di gestione utilizzato per controllo e miglioramento continuo dei *processi_G* e prodotti, suddiviso in quattro fasi: Plan, Do, Check, Act.

4.2 Design Pattern

Soluzione progettuale generale ad un problema ricorrente. Utile per risolvere un problema comune, durante la fase progettuale e di sviluppo del software.

4.3 Diagramma di Gantt

Vedi *Gantt*, *diagrammi di_G*.

4.4 Draw.io

Applicazione web_G per la creazione e memorizzazione di varie tipologie di diagrammi, come quelli di flusso o UML.

4.5 Drive, Google

Servizio web di cloud storage, in ambiente cloud computing, che offre i servizi di file hosting, file sharing e modifica collaborativa di documenti.

4.6 Driver

Insieme di procedure software, che danno la possibilità ad un sistema operativo di usare un dispositivo hardware, senza sapere esattamente come esso funzioni. Il dialogo avviene tramite un'interfaccia standard. Questa tecnica permette ad un hardware diverso di poter essere usato in modo intercambiabile.



5 E

6 F

6.1 Filtri

Criteri con cui si possono effettuare le ricerche in un sistema (ad esempio: se si vuol cercare un locale, per restringere il campo in cui cercare, è possibile impostare come filtro il luogo di ricerca o gli orari di apertura).

6.2 Fornitori

Soggetto (individuo, team o azienda) incaricato di realizzare il prodotto richiesto dal *proponente_G*. Viene utilizzato anche col termine al plurale, fornitori.

6.3 Front end

Front End è un termine utilizzato per caratterizzare le interfacce che hanno come destinatario un *utente_G*. Il front end è la parte di un'applicazione con la quale l'*utente_G* interagisce direttamente, responsabile dell'acquisizione dei dati di ingresso e per la loro elaborazione. Tali dati sono poi utilizzabili dal *back end_G*.

7 G

7.1 Gantt, diagramma di

Strumento di supporto alla gestione dei progetti che permette di rappresentare graficamente un calendario di attività, utile per pianificare e coordinare le attività di un progetto. Ad ogni attività possono essere associati vari attributi come durata, predecessori, risorsa e costo. Questi diagrammi non tengono conto della reciproca dipendenza tra le attività.

7.2 Git

Version Control Manager usato per il versionamento di codice sorgente e documenti. In generale può essere usato per tenere traccia delle modifiche per ogni tipo di file.

7.3 GitHub

Servizio di hosting per progetti software. Implementazione dello strumento di controllo versione distribuito *Git*_G. Funge da *repository*_G remota, ottimo strumento per collaborare con i propri compagni di progetto. Fornisce anche strumenti aggiuntivi rispetto a *Git*_G, quali *issues*_G, analytic e wiki integrata.

7.4 Gmail

Servizio gratuito di posta elettronica fornito da *Google*, accessibile via web o via applicazioni.

8 H

8.1 HTML5

Ultima versione dell'HTML "*HyperText Markup Language*", è un linguaggio di markup che permette di formattare ed impaginare documenti ipertestuali disponibili dal web 1.0. Ad oggi è utilizzato principalmente per il disaccoppiamento della struttura logica di una pagina web e la sua rappresentazione (gestita tramite gli stili CSS).

9 I

9.1 Issue

Feature offerta dal servizio *GitHub*_G per il tracciamento di idee, miglioramenti, compiti o bug su cui lavorare. Possono essere assegnate a uno o più componenti, etichettate, e catalogate.

10 J

10.1 Jira

Suite di software proprietari per il tracciamento delle segnalazioni, che consente il bug tracking e gestione dei progetti sviluppati con metodologie agili.

11 K

12 L

12.1 Lambda, AWS

Servizio di elaborazione serverless, che consente di eseguire codice senza gestire i server, creare una logica di scalabilità del cluster in grado di riconoscere il carico di lavoro, mantenere integrazioni di eventi o gestire i runtime

12.2 Lista di locali

È una lista, disponibile solo per gli utenti registrati, in cui vengono raccolti specifici locali gastronomici, selezionati da un utente.

12.3 Locali preferiti

Locali presenti nel database e marcati da un utente registrato, per poter reperirli facilmente.

12.4 L^AT_EX

13 M

13.1 Meet, Google

Piattaforma per videocall e conferenze, di proprietà di *Google*.

13.2 Merge

In un sistema di *versionamento_G*, come git, permette di integrare i cambiamenti fatti su un *branch_G* in un altro. Se i cambiamenti interessano parti di codice che sono stati modificati su entrambi i rami rispetto al punto di branching, quest'azione può generare conflitti più o meno semplici da risolvere

13.3 Michelin, guida

Collezione di pubblicazioni annuali rivolte al turismo e alla gastronomia. Rappresentano uno dei maggiori riferimenti mondiali per la valutazione della qualità dei ristoranti a livello nazionale e internazionale.

13.4 Microservizi

Sono un approccio architetturale alla realizzazione di applicazioni software, quali sono composti da servizi indipendenti di piccole dimensioni, che comunicano tramite *API_G*. Ciascuna funzione, o servizio, può essere compilata e implementata in modo indipendente. L'architettura a microservizi permette di scalare e sviluppare le applicazioni in modo più rapido e semplice.

13.5 Milestone

Traguardo importante per lo svolgimento del progetto, fissato a priori. Viene portato quanto è stato prodotto in ciascuna delle *baseline_G* precedenti in modo da verificare il raggiungimento di obiettivi strategici. Letteralmente viene tradotto come "pietra miliare".

13.6 Modello di sviluppo

Si tratta di un sistema di processi cooperativi e atti ad aiutare gli sviluppatori a realizzare il software. I processi sono scelti in base al modo di operare del team di sviluppo e al tipo di progetto che si intraprende.

14 N

14.1 NodeJS

Si tratta di un *runtime_G* system open source multiplatforma orientato agli eventi per l'esecuzione di codice *JavaScript*, costruito sul motore *JavaScript V8* di *Google Chrome*.

14.2 Nuovi profili

Si riferisce ai profili di Instagram che ancora non sono stati registrati nella *piattaforma_G* *Guida Michelin @ social*.



16 P

16.1 Piattaforma

Si intende il software *Guida Michelin @ social*, che mostra la guida dei locali presenti nel database e mette a disposizione diverse funzioni come la creazione di liste personalizzate.

16.2 Processo

Insieme di attività correlate e coese che trasformano i bisogni in ingresso in prodotti in uscita secondo regole prestabilite, consumando risorse nel farlo. Deve essere sistematico, disciplinato e quantificabile.

16.3 Product Baseline

Rappresenta un insieme di parti sotto configurazione che realizzano uno specifico avanzamento del prodotto. Definisce diagrammi delle classi e di attività e eventuali *design pattern*_G.

16.4 Proof of Concept o PoC

È un prototipo software che ha lo scopo di dimostrare e verificare la fattibilità dell'idea proposta dal *proponente*_G. Permette inoltre di comunicare più efficacemente con quest'ultimo per eventuali modifiche.

16.5 Proponente

Ente o azienda che propone un capitolato d'appalto per un progetto.

16.6 Pull Request

Nel sistema di *versionamento*_G integrato da *GitHub*_G è l'operazione corrispondente al *merge*_G.

16.7 Python

È un linguaggio di programmazione ad alto livello, orientato agli oggetti, utilizzato per diversi usi, tra cui sviluppare applicazioni distribuite, scripting, computazione numerica e system testing.

17 Q

17.1 Qualità

Insieme delle caratteristiche di un'entità che ne determinano la capacità di soddisfare esigenze sia espresse che implicite.

18 R

18.1 Ranking system

Funzione di calcolo del voto di un determinato locale presente all'interno della *piattaforma_G Guida Michelin @ social* basata sul calcolo dei dati raccolti ed elaborati da Instagram.

18.2 React

È una libreria Javascript che permette di creare interfacce utente. Al cambio di stato dell'applicazione, ha il compito di aggiornare in automatico solamente la parte dell'interfaccia grafica da cui dipendono i dati aggiornati.

18.3 Refactoring

Tecnica strutturata per modificare la struttura interna di porzioni di codice senza modificarne il comportamento esterno. Viene applicata per migliorare le caratteristiche non funzionali del software quali la leggibilità, la manutenibilità, la riusabilità, l'estensibilità del codice nonché la riduzione della sua complessità, eventualmente attraverso l'introduzione a posteriori di design pattern.

18.4 Rekognition, Amazon

Servizio di cloud computing che offre capacità di visione artificiale (CV – “*Computer Vision*”) pre-addestrate e personalizzabili per estrarre informazioni dettagliate da immagini e video.

18.5 Repository

Ambiente di un sistema informativo in cui viene conservato e gestito il software, o parte di esso, durante lo sviluppo di un prodotto. Spesso abbreviato in “repo”.

18.6 Run-time

Tempo di esecuzione, indica il momento in cui un programma viene eseguito.

19 S

19.1 S3, Amazon

È un servizio offerto da AWS_G di archiviazione di oggetti, che offre scalabilità, affidabilità, sicurezza e prestazioni d'avanguardia.

19.2 Slack

Applicazione di messaggistica per ambienti enterprise.

19.3 Stakeholder

Rappresenta un "portatore di interessi", generalmente definisce chiunque sia direttamente o indirettamente coinvolto nella realizzazione del prodotto.

19.4 StarUML

Strumento di ingegneria del software per la modellazione di sistemi utilizzando il linguaggio di modellazione unificato, nonché il linguaggio di modellazione dei sistemi e le notazioni di modellazione classiche.

19.5 Stub

Porzione di codice utilizzata per simulare il comportamento di funzionalità software. Può fungere anche da temporaneo sostituto di codice ancora da sviluppare.

20 T

20.1 Task

Attività di progetto. Devono essere brevi ed assegnabili ad singolo incaricato.

20.2 Task owner

Componente del gruppo incaricato di completare un determinato $task_G$ assegnatogli.

20.3 Technology Baseline

Consiste nella baseline tecnologica, dove vengono fissate le diverse tecnologie, librerie e framework che utilizzate per lo sviluppo del software.

20.4 Telegram

Strumento di messaggistica istantanea utilizzato per la comunicazione tra i componenti.

20.5 Ticket

Generalizzazione di una $issue_G$, servizio offerto da $GitHub_G$.

21 U

21.1 UML2.0

United Modeling Language. Linguaggio che permette di facilitare il supporto software alla costruzione di modelli. Basato sul paradigma orientato agli oggetti, ha lo scopo di fornire le fondamenta concettuali e semantiche per lo sviluppo.

21.2 Utente

Si intende una persona reale che interagisce con il sistema *Guida Michelin @ social*.

21.3 Utente Autenticato

Utente registrato alla *piattaforma_G*, il quale, oltre a sfruttare le funzionalità di base, può svolgere ulteriori operazioni avanzate.

21.4 Utente Generico

Utente non registrato nel sistema che può sfruttare solamente le funzionalità di base offerte dalla *piattaforma_G Guida Michelin @ social*.

22 V

22.1 Validazione

Accertare che il prodotto finale corrisponda alle attese.

22.2 Verifica

Accertare che l'esecuzione di attività non introduca errori.

22.3 Versionamento

Funzione che permette la gestione delle diverse versioni di un software, tracciandone così le varie modifiche effettuate nel tempo.

23 W

23.1 Way of working

Il modo in cui un gruppo decide di lavorare.

23.2 Webapp

Applicazione accessibile via web tramite un browser (Safari, Chrome, Firefox, Edge etc.) e può funzionare sia da mobile che da desktop. Si tratta di un'architettura tipicamente di tipo client-server, che offre determinati servizi all'*utente_G*.

24 X



25 Y

26 Z

26.1 Zoom

Zoom Meetings è un programma software di videotelefonia proprietario sviluppato da *Zoom Video Communications*.