



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
DI PADOVA

Informatica

Ingegneria del Software

Anno Accademico: 2023/2024

JACKPOT
CODING

Gruppo: Jackpot Coding
Email: jackpotcoding@gmail.com

GLOSSARIO

REDATTORE: E. Gallo, G. Moretto

VERIFICATORI: E. Gallo

DESTINATARI: Prof. T. Vardanega, Prof. R. Cardin, Zucchetti S.p.A.

USO: ESTERNO
VERSIONE: 0.0.3

Registro delle modifiche

Versione	Data	Autore	Verificatore	Modifica
V0.1.1	02/03/2024	E. Gallo	-	Migliorata struttura documento e leggibilità del registro delle modifiche
V0.1.0	02/03/2024	E. Gallo	-	Inserita sezione Introduzione e struttura. Verifica del documento
V0.0.3	16/02/2024	G. Moretto	E. Gallo	Inserito definizioni per i termini nelle sezioni B-U
V0.0.2	13/02/2024	G. Moretto	E. Gallo	Aggiunto termini, inserito definizioni per i termini nella sezione A
V0.0.1	15/11/2023	E. Gallo	G. Moretto	Creata struttura del documento

Indice

Introduzione e struttura	5
A	6
AI/IA	6
Amministratore	6
Analisi dei Requisiti	6
API	6
Attore	6
B	7
Browser	7
C	8
Capitolato	8
Caso d'uso	8
ChatGPT	8
Credenziali	8
CSS	8
D	9
Database	9
Dashboard	9
E	10
F	11
File	11
Form	11
Formato	11
G	12
Git	12
GitHub	12
H	13
HTML	13
I	14
Input	14
J	15
K	16
L	17
Linguaggio naturale	17
LLM	17
Login	17
Logout	17
M	18
Modello	18

N		19
	Norme di Progetto	19
O		20
P		21
	Password	21
	PoC	21
	Prompt	21
	Proponente	21
	Python	21
Q		22
	Query SQL	22
R		23
	Repository	23
	Requisito	23
S		24
	Sinonimi	24
	SQL	24
	Struttura database	24
T		25
	Tabella	25
U		26
	Utente	26
V		27
W		28
X		29
Y		30
Z		31

Introduzione e struttura

Il presente documento ha lo scopo di individuare le terminologie di progetto e facilitarne la comprensione sia ai membri del gruppo sia soprattutto alle persone esterne o eventuali interessati. È suddiviso in sezioni, inserite in ordine alfabetico per facilitarne la ricerca e la lettura.

Ciascun documento inoltre, riporta al proprio interno una sezione dedicata al glossario, con annesso collegamento. Ogni termine presente in questo documento, è indicato con una ^G al termine della parola.

A

AI/IA: Sigla per *Artificial Intelligence* (o Intelligenza Artificiale), identifica una disciplina che studia come simulare il pensiero umano con l'utilizzo di sistemi informatici

Amministratore: Utente autenticato con la possibilità di poter effettuare tutte le operazioni eseguibili nell'applicazione .

Analisi dei Requisiti: Attività nella quale vengono raccolte le necessità di un proponente per quanto riguarda un programma software. Queste necessità vengono poi trasformate in requisiti descritti in un documento dedicato.

API: Sigla per *Application Program Interface*, descrive un insieme di procedure utilizzate per lo scambio di informazioni tra diversi sistemi, computer o software.

Attore: Viene identificato come attore chi interagisce con il sistema dall'esterno. Questo può essere una tipologia di utente o un sistema esterno.

B

Browser: Applicazione utilizzata per la navigazione di risorse nel web.

C

Capitolato: Documento che specifica i bisogni del proponente. In questo documento sono espresse caratteristiche e requisiti che il prodotto consegnato deve o può avere.

Caso d'uso: Uno scenario che descrive il comportamento che uno o più attori hanno con il sistema rendendo esplicite le interazioni tra loro.

ChatGTP: Un software creato dall'azienda *Open AI* basato su intelligenza artificiale. Il suo obiettivo è quello di poter effettuare conversazioni con un utente umano e rispondere a richieste espresse in linguaggio naturale.

Credenziali: Combinazione di dati che permettono ad un utente di identificarsi. Di norma si tratta di nome utente e password.

CSS: Sigla per *Cascading Style Sheets* (fogli di stile a cascata), si tratta di un linguaggio utilizzato per applicare formattazione a pagine HTML utilizzate in siti internet e applicazioni web.

D

Database: Detta anche base di dati, si tratta di una collezione di dati organizzata e accessibile in maniera elettronica.

Dashboard: Detto anche cruscotto, si tratta di una rappresentazione grafica dei valori importanti riguardo l'andamento di un progetto. Questa permette una visione rapida dei valori scelti.

E

F

File: Traducibile come archivio, indica un contenitore di dati che risiede in un supporto di archiviazione digitale.

Form: Traducibile come modulo, indica un interfaccia utente che permette l'inserimento e l'invio di dati ad un sistema tramite elementi che compongono l'interfaccia stessa (es. scelta multipla, campo di testo, pulsante, ecc...).

Formato: Si tratta di una convenzione adottata per la lettura e scrittura dei contenuti di un *file*.

G

Git: *Software* creato per la gestione del codice sorgente ed il tracciamento delle modifiche apportate ad esso.

GitHub: Si tratta di un servizio creato per poter ospitare progetti che utilizzano git.

H

HTML: Sigla per *HyperText Markup Language* (Linguaggio di marcatura d'ipertesto). Si tratta di un linguaggio utilizzato per definire la struttura di un documento ipertestuale visualizzato da un browser.

I

Input: Termine inglese che ha come significato l'atto di immettere dati o informazioni, tramite una periferica adibita a tale scopo, verso un sistema che li elabori.

J

K

L

Linguaggio naturale: Modalità di espressione utilizzata dagli essere umani.

LLM: Acronimo per *Large Language Model* (modello linguistico di grandi dimensioni), si tratta di un modello utilizzato per la comprensione e generazione del linguaggio naturale.

Login: In Italiano definito come accesso, o meglio il processo di identificazione di un utente nel momento in cui entra in un sistema informatico.

Logout: indentifica il processo di uscita di un utente da un sistema informatico.

M

Modello: Un programma utilizzato nell'ambito dell'intelligenza artificiale, addestrato su un gruppo di dati, utilizzato per riconoscere alcuni pattern e effettuare decisioni senza intervento umano.

N

Norme di Progetto: Documento che raccoglie le norme e le procedure che il gruppo di sviluppo deve utilizzare durante il ciclo di vita del *software*.

O

P

Password: Traducibile come "codice di accesso", consiste in una sequenza di caratteri alfanumerici e simboli, utilizzata da un utente per l'accesso esclusivo ad un risorsa informatica.

PoC: Sigla per *Proof of Concept*, si tratta di un *software* che il gruppo di sviluppo utilizza per verificare l'applicazione delle tecnologie selezionate alle necessità espresse dal proponente.

Prompt: Un testo in linguaggio naturale interpretabile dal un modello di intelligenza artificiale.

Proponente: Figura che propone un lavoro o un progetto per la sua realizzazione.

Python: Linguaggio di programmazione ad alto livello, orientato agli oggetti.

Q

Query SQL: Traducibile come "interrogazione". Si tratta di un comando inserito da un utente per la richiesta di dati o modifiche su dati presenti in un *database* (in questo caso di tipo SQL).

R

Repository: Si tratta di un ambiente dove vengono "depositati" in modo digitale dati ed informazioni che compongono il progetto.

Requisito: Funzionalità e/o caratteristica di un sistema e/o le sue componenti. Questo viene descritto specificando il suo comportamento, i suoi ingressi, le sue uscite ed il suo obiettivo.

S

Sinonimi: Relazione tra due parole con lo stesso significato. Utilizzato in questo progetto per individuare il soggetto della richiesta da parte dell'utente.

SQL: Sigla per *Structured Query Language*, si tratta di un linguaggio standardizzato per interrogare e amministrare un *database* basato su modello relazionale.

Struttura Database: Definizione della composizione di un *database* definendo le sue tabelle e la loro composizione.

T

Tabella: Struttura utilizzata da un *database* basato su modello relazionale per la gestione dei dati. Questa è composta da dei campi che indicano il tipo di dato che esso contiene e altri dati utili all'utilizzo e l'amministrazione della tabella.

U

Utente: Colui che interagisce con un prodotto *software*.

V

W

X

Y

Z