



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, M. Gobbo

VERIFICATORI: E. Gallo, G. Moretto

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

USO: ESTERNO
VERSIONE: 1.0.0

Registro delle modifiche

Versione	Data	Autore	Verificatore	Modifica
V1.0.0	18/03/2024	-	E. Gallo	Verifica e approvazione documento
V0.1.4	18/03/2024	G. Moretto	E. Gallo	Aggiunte definizioni dal documento "Piano di Qualifica"
V0.1.3	09/03/2024	M. Gobbo	G. Moretto	Aggiunte definizioni dal documento "Piano di Progetto"
V0.1.2	04/03/2024	E. Gallo	G. Moretto	Aggiunte definizioni dal documento "Norme di Progetto"
V0.1.1	02/03/2024	E. Gallo	G. Moretto	Migliorata struttura documento e leggibilità del registro delle modifiche
V0.1.0	02/03/2024	E. Gallo	G. Moretto	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	6
A	7
AI/IA	7
Agile	7
Amministratore	7
Analisi dei Requisiti	7
API	7
Attore	7
B	8
Backlog	8
Branch	8
Brainstorming	8
Browser	8
C	9
Capitolato	9
Caso d'uso	9
ChatGPT	9
Committente	9
Comunicazione sincrona	9
Comunicazione asincrona	9
Credenziali	9
CSS	9
D	10
Database	10
Dashboard	10
Design pattern	10
Discord	10
E	11
Efficienza	11
F	12
File	12
Form	12
Formato	12
G	13
Git	13
GitHub	13
H	14
HTML	14
I	15
Implementazione	15
Incrementi	15
Input	15
Issue	15

J		16
	Jira	16
K		17
L		18
	LaTeX	18
	Linguaggio naturale	18
	LLM	18
	Login	18
	Logout	18
M		19
	Main branch	19
	Merging	19
	Milestone	19
	Modello	19
N		20
	Norme di Progetto	20
O		21
P		22
	Password	22
	PoC	22
	Piano di Progetto	22
	Piano di Qualifica	22
	Product Baseline	22
	Prompt	22
	Prompting	22
	Proponente	22
	Python	22
Q		23
	Query SQL	23
R		24
	Repository	24
	Requirements & Technology Baseline	24
	Requisito	24
S		25
	Sinonimi	25
	Software	25
	Software House	25
	Sprint	25
	SQL	25
	Struttura database	25
T		26
	Tabella	26
	Task	26
	Telegram	26
	Ticketing	26
	Tutorial	26

U		27
	Utente	27
	UML	27
	Unità architettureali	27
V		28
	Versionamento	28
W		29
	Way of Working	29
X		30
Y		31
Z		32

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

Agile: Approccio alla gestione di un progetto software. Prevede: la consegna frequente di software funzionante, la collaborazione e la comunicazione continua, l'adattamento continuo ai cambiamenti e l'auto-organizzazione dei team. L'approccio agile si basa su una serie di *framework* e metodologie specifiche, come Scrum.

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

Backlog: Insieme di task ancora da completare. Per quanto riguarda il *framework* Scrum si ha: *product backlog* (lista di funzionalità da implementare nel prodotto) e *sprint backlog* (selezioni di elementi del *product backlog* che verranno trattati durante uno sprint).

Branch: Nel contesto di Git, un "ramo" di sviluppo indipendente in cui sviluppare una singola funzione.

Brainstorming: Tecnica di generazione di idee in cui i partecipanti propongono liberamente soluzioni a un problema senza giudizi preliminari.

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.

Committente: Colui che ordina un lavoro o una prestazione. In questo caso lo sviluppo di un software.

Comunicazione sincrona: Tipo di comunicazione in cui gli interlocutori comunicano in tempo reale, come le chiamate telefoniche o le videoconferenze.

Comunicazione asincrona: Tipo di comunicazione in cui gli interlocutori comunicano senza essere contemporaneamente presenti, come le email o i messaggi di testo.

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.

Design pattern: Soluzione progettuale generale e riutilizzabile a un problema comune nell'ambito dello sviluppo del *software*.

Discord: Piattaforma di comunicazione vocale e testuale orientata alla comunità, spesso utilizzata da giocatori e gruppi di discussione.

E

Efficienza: Misura della capacità di un sistema di ottenere risultati desiderati con il minimo spreco di risorse.

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

Implementazione: Fase del ciclo di vita del *software* in cui il codice viene sviluppato e integrato nel sistema.

Incrementi: Aggiunte progressive o miglioramenti a un prodotto o a un sistema.

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.

Issue: Problema o richiesta di miglioramento registrata in un sistema di tracciamento degli errori o di gestione dei problemi.

J

Jira: Strumento software per la gestione di un progetto. Permette l'assegnazione di compiti, ed il tracciamento delle attività del progetto.

K

L

LaTeX: Linguaggio di marcatura per la preparazione di testi. Utilizzato dal gruppo per la redazione dei documenti di progetto.

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

Main branch: Ramo principale di sviluppo. Tutti i rami figli dovranno essere uniti (operazione di *merge*) a questo una volta terminata l'attività sui branch figli.

Merging: Nel contesto di Git, operazione tramite la quale si riunisce un branch figlio a quello principale (o padre).

Milestone: Traducibile come "Pietra miliare". Un punto nel tempo che decreta il raggiungimento di obiettivi prefissati.

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.

Piano di Progetto: Documento nel quale vengono analizzati i rischi, la pianificazione e il preventivo dei costi, in modo da lavorare nel migliore dei modi.

Piano di Qualifica: Documento nel quale si specificano gli obiettivi qualitativi e quantitativi di prodotto e di processo, specificando anche quali e quanti test eseguire.

Product Baseline: Conosciuta anche come PB. È la seconda revisione di avanzamento prevista dall'attività didattica. Il gruppo deve aver acquisito un'alta padronanza delle tecnologie utilizzate, avendo soddisfatto almeno tutti i requisiti obbligatori.

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

Prompting: Tecnica per la generazione di un testo in linguaggio naturale, interpretato poi da un'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.

Requirements & Technology Baseline: Conosciuta anche come RTB. Prima revisione di avanzamento prevista dall'attività didattica. Il gruppo deve aver eseguito lo studio dei requisiti e aver studiato le tecnologie e dimostrato la loro possibilità di utilizzo tramite un *Proof of Concept*.

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.

Software: Insieme di programmi, dati e istruzioni che consentono al *computer* di eseguire determinate funzioni o compiti.

Software House: Azienda specializzata nello sviluppo di *software* e nella fornitura di servizi informatici.

Sprint: Periodo di tempo prefissato entro il quale il lavoratore produce dei risultati documentati.

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.

Task: Traducibile come "compito". Ciò che una persona deve fare in un determinato periodo di tempo.

Telegram: Piattaforma di messaggistica istantanea e di comunicazione basata su *cloud*.

Ticketing: Sistema di gestione delle richieste o dei problemi che assegna un numero di *ticket* univoco a ciascuna richiesta.

Tutorial: Guida passo-passo che fornisce istruzioni su come fare qualcosa o su come utilizzare un *software*.

U

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

UML: *Unified Modeling Language*, un linguaggio di modellazione generale che fornisce concetti e strumenti applicabili in tutti i contesti.

Unità architetturali: Componenti fondamentali di un sistema *software* che definiscono la sua struttura e organizzazione.

V

Versionamento: Realizza il "controllo di versione". Traccia la storia delle azioni fatte e i cambiamenti avvenuti nel corso del tempo.

W

Way of Working: Contenuto nel documento che noi chiamiamo "Norme di progetto". Si tratta dell'insieme di regole e tecnologie, in continua evoluzione, adottate da un gruppo di lavoro.

X

Y

Z