



Agents of S.W.E.

A SOFTWARE COMPANY

Agents of S.W.E. - Progetto "G&B"

Glossario

Versione	2.0.0
Approvazione	Diego Mazzalovo
Redazione	Luca Violato Marco Chilese Matteo Slanzi Carlotta Segna Marco Favaro
Verifica	Diego Mazzalovo
Stato	Approvato
Uso	Esterno
Destinato a	Agents of S.W.E. Prof. Tullio Vardanega Prof. Riccardo Cardin Zucchetti S.p.A.

agentsofswe@gmail.com



Indice

Registro delle Modifiche	2
A	4
B	6
C	7
D	9
E	11
F	13
G	14
H	15
I	16
J	17
K	18
L	19
M	20
N	21
O	22
P	23
Q	26
R	27
S	28
T	30
U	31



V	32
W	33
X	34
Y	35
Z	36
Indice Analitico	39

Registro delle Modifiche

Versione	Data	Ruolo	Autore	Descrizione
2.0.0	2019-03-07	Responsabile	Diego Mazza-lovo	Approvazione del documento per il rilascio RP
1.1.0	2019-03-06	Responsabile	Diego Mazza-lovo	Verifica Documento
1.0.4	2019-03-04	Analista	Marco Favaro	Aggiunta termini
1.0.3	2019-02-27	Progettista	Carlotta Segna	Aggiunta termini
1.0.2	2019-02-21	Analista	Marco Favaro	Aggiunta termini
1.0.1	2019-01-11	Verificatore	Marco Chiese	Aggiunta termini
1.0.0	2019-01-11	Responsabile	Carlotta Segna	Approvazione documento
0.1.1	2019-01-11	Analista	Marco Chiese	Correzione changelog
0.1.0	2019-01-10	Verificatore	Marco Favaro	Aggiunta termini e verifica documento
0.0.13	2019-01-10	Amministratore	Matteo Slanzi	Aggiunta termini
0.0.12	2019-01-10	Analista	Marco Chiese	Correzioni nei termini
0.0.11	2019-01-04	Analista	Luca Violato	Aggiunta termini
0.0.10	2019-01-02	Responsabile	Carlotta Segna	Aggiunta termini
0.0.9	2018-12-19	Amministratore	Matteo Slanzi	Aggiunta termini
0.0.8	2018-12-18	Analista	Marco Chiese	Aggiunta termini e uniformazione changelog



Versione	Data	Ruolo	Autore	Descrizione
0.0.7	2018-12-15	Amministratore	Matteo Slanzi	Aggiunta termini
0.0.6	2018-12-12	Analista	Matteo Slanzi	Aggiunta termini
0.0.5	2018-12-09	Amministratore	Luca Violato	Aggiunta termini relativi ai Processi Organizzativi
0.0.4	2018-12-06	Verificatore	Marco Chilese	Aggiunta termini
0.0.3	2018-12-06	Verificatore	Marco Chilese	Aggiunta termini
0.0.2	2018-12-03	Amministratore	Luca Violato	Aggiunta termini relativi principalmente alle Norme di Progetto
0.0.1	2018-11-29	Amministratore	Luca Violato	Strutturazione del Documento

Tabella 1: Changelog del documento

A

Amazon Alexa

Sviluppato da Amazon, Amazon Alexa è un assistente personale intelligente che, interpretando il linguaggio naturale, è in grado di rispondere ai comandi vocali e comunicare con l'utente.

Analisi dei Requisiti

È un'attività preliminare allo sviluppo di un sistema software, prevede la stesura di una dettagliata specifica dei requisiti che descrivono le funzionalità del software.

Android

È un sistema operativo per dispositivi mobili, come smartphone e tablet, sviluppato da Google e basato su kernel Linux.

Apache

Piattaforma server web modulare più diffusa che fornisce le funzioni di trasporto delle informazioni, di internetwork e di collegamento, offrendo funzioni di controllo per la sicurezza.

Apache Kafka

Piattaforma di streaming distribuito.

API Gateway

È un servizio di AWS per la creazione, monitoraggio e manutenzione delle API.

Apprendimento Supervisionato

È una tecnica di apprendimento automatico che mira a istruire un sistema informatico in modo da consentirgli di risolvere dei compiti in maniera autonoma sulla base di una serie di esempi ideali, costituiti da coppie di input e di output desiderati, che gli vengono inizialmente forniti.

Architettura

Decomposizione organizzata di un sistema in componenti, nonché l'organizzazione di tali componenti, ovvero la definizione di ruoli, responsabilità e interfacce necessarie all'interazione tra loro stessi.

AWS

Amazon Web Services è una raccolta di servizi di cloud computing sviluppata da Amazon.

B

Baseline

Una specifica o un prodotto, formalmente esaminato e su cui si è giunti ad un accordo, che da quel momento serve come base per ulteriore sviluppo. Può essere modificato solo attraverso procedure di controllo delle modifiche che devono essere approvate in modo formale.

Best Practice

Nota metodologia che, secondo l'esperienza professionale o studi autorevoli, abbia mostrato di garantire i migliori risultati in circostanze note e specifiche.

Blockchain

È un protocollo di comunicazione che implementa una tecnologia peer-to-peer basata su un database distribuito tra gli utenti.

Branch

Termine che viene usato nel sistema di versionamento Git, è un ramo di lavoro che permette l'implementazione di funzionalità tra loro isolate, cioè sviluppate in modo indipendente l'una dall'altra a partire dalla medesima radice.

Build

Processo di compilazione dal codice sorgente in codice binario, impacchettamento dello stesso ed esecuzione dei test automatici. L'obiettivo è rendere il codice sorgente eseguibile in una macchina.

Build Automation

Il processo di Build Automation è il processo di automatizzazione della build del software ed i processi correlati.

Build System

Sistema che consente la Build Automation.

C

CamelCase

La notazione a cammello è la pratica di scrivere parole composte o frasi unendo tutte le parole tra loro, ma lasciando le loro iniziali maiuscole. La prima lettera può essere sia maiuscola (es. CamelCase), che minuscola (es. camelCase).

Capitolato

È un documento tecnico che specifica quale sia il problema che si vuole risolvere descrivendo le caratteristiche generali che sono richieste nel prodotto.

Caso D'Uso

Vedi *Use Case*.

Checkbox

Controllo grafico con cui l'utente può effettuare selezioni multiple.

Cloud

Rete di server remoti ubicati in tutto il mondo, collegati tra loro e che operano come un unico ecosistema. Questi server possono archiviare e gestire dati, eseguire applicazioni o distribuire contenuti o servizi. Anziché accedere a file e dati da un computer locale, vi si può accedere online, da qualsiasi dispositivo con connessione Internet.

Code Coverage

Il Code Coverage è un grado di misura che indica quanta percentuale del codice sorgente sia coperta dall'attività di testing. Maggiore è tale percentuale, più parte del codice sarà sottoposta a test.

CodeCov.io

CodeCov.io è un servizio online di Code Coverage. Permette di eseguire il calcolo automatico del grado di copertura del codice sorgente rispetto ai test, di progetti disponibili su GitHub.

Commit

Operazione, tipica degli strumenti di controllo di versione, in cui si cerca di rendere delle modifiche, ad un file condiviso, permanenti.

Continuous Delivery

La distribuzione continua è un metodo di sviluppo software in cui le modifiche al codice vengono preparate automaticamente per un rilascio in produzione. La distribuzione continua estende l'integrazione continua distribuendo tutte le modifiche al codice all'ambiente di testing e/o di produzione dopo la fase di creazione di build.

Continuous Inspection

Analisi continua del codice con l'obiettivo di migliorare la qualità e trovare difetti in esso.

Continuous Integration

Nell'ingegneria del software, l'integrazione continua o continuous integration è una pratica dove si raccolgono metodologie e processi per che automatizzano l'integrazione di un progetto, ad ogni check-in o ad intervalli schedulati. La necessità alla base di questo processo è quella di minimizzare i problemi che si possono verificare in progetti gestiti da team di sviluppo numerosi.

Cross Platform

Software, linguaggio di programmazione, applicazione software compatibile a pieno con più di un sistema o appunto, piattaforma (es. Windows, Linux/Unix, ecc).

CSS

Acronimo di Cascading Style Sheets (fogli di stile a cascata), è un linguaggio usato per definire la formattazione di documenti HTML, XHTML e XML ad esempio i siti web e relative pagine web. Le regole per comporre il CSS sono contenute in un insieme di direttive emanate a partire dal 1996 dal W3C.

Cubit

Criptovaluta open source e decentralizzata che offre transazioni private e trasparenti.

D

Dashboard

Nella Software Engineering con tale termine (che letteralmente potrebbe essere tradotto come "Cruscotto") si intende solitamente una pagina informatica dedicata alla visualizzazione, anche eventualmente storica, di metriche, dati o informazioni, allo scopo di comprendere l'andamento di un progetto.

Database

È una collezione strutturata di dati che hanno una relazione tra loro.

DevOps

Acronimo di Development e Operations, DevOps è un approccio allo sviluppo e all'implementazione di applicazioni in azienda, che enfatizza la collaborazione tra il team di sviluppo vero e proprio e quello delle operations, ossia che gestirà le applicazioni dopo il loro rilascio.

Diagrammi di Gantt

Il diagramma di Gantt serve a pianificare un insieme di attività in un certo periodo di tempo. La sua struttura è quella di un semplice diagramma cartesiano in cui le ascisse rappresentano una scala temporale, e le ordinate le cose da fare per portare a termine il progetto. Il tempo per svolgere le attività viene rappresentato con una barra colorata che va dalla data di inizio alla data di fine dell'attività.

Digital Ocean

DigitalOcean, è un fornitore di cloud computing americana, fornisce agli sviluppatori servizi cloud che aiutano a distribuire e scalare applicazioni che vengono eseguite simultaneamente su più computer

Docker

È una piattaforma software che permette di creare build, testare e distribuire applicazioni in tempi brevi. Docker raccoglie il software in unità chiamate container che offrono tutto il necessario per la loro corretta esecuzione.

DOM

Acronimo di Document Object Model, è una forma di rappresentazione dei documenti strutturati come modello orientato agli oggetti. Un esempio di albero DOM è quello generato da un browser web nell'interpretazione di un documento HTML.

DynamoDB

È un servizio di AWS per database non relazionali che offre prestazioni di pochi millisecondi a qualsiasi livello.

E

ECMA

Acronimo di European Computer Manufacturers Association, è un'associazione che si occupa della standardizzazione nel settore informatico e dei sistemi di comunicazione. È responsabile di molti standard come JSON, ECMAScript.

ECMAScript

È un linguaggio di programmazione standardizzato e mantenuto da Ecma International nell'ECMA-262 ed ISO/IEC 16262. Le implementazioni più conosciute di questo linguaggio sono JavaScript, JScript e ActionScript che sono utilizzati per lo sviluppo web lato client.

ECMAScript 6

Sesta edizione di ECMAScript definita nel 2015, implementa significativi cambiamenti sintattici per scrivere applicazioni più complesse. Tuttavia il supporto per ES6, da parte dei browser, è ancora incompleto.

Efficacia

Capacità di raggiungere l'obiettivo prefissato, soddisfacendo tutti i suoi requisiti, impliciti ed espliciti.

Efficienza

Misura della capacità di raggiungere l'obiettivo prefissato impiegando le risorse minime indispensabili.

ESLint

È un utility open source per l'analisi statica del codice e per l'identificazione di pattern in JavaScript, questo permette di trovare più facilmente codice che non rispetta determinate linee guida.

Ethereum

È una piattaforma open source di calcolo distribuito per la creazione di contratti intelligenti.



Etherscan

Piattaforma per Ethereum per la ricerca di smart contracts.

F

Failure

Effetto manifestato da un'esecuzione fallacea.

Firebase

È una piattaforma di sviluppo di Google che offre vari servizi tra cui, cloud storage, database realtime in cloud, servizi di autenticazione.

Framework

Nello sviluppo software, è un'architettura logica di supporto su cui un software può essere progettato e realizzato.

FreeLing

Software open source per l'implementazione di Part of Speech tagger.

Front-End

Front-end denota la parte visibile all'utente e con cui può interagire. Di fatto il front-end raccoglie le informazioni e le invia al back-end via una cosiddetta interfaccia, dopo un'opportuna elaborazione dei dati il back-end invierà il risultato al front-end che lo mostrerà all'utente.

G

Gamification

Rappresenta uno strumento in grado di veicolare messaggi di vario tipo e di indurre a comportamenti attivi da parte dell'utenza, permettendo di raggiungere specifici obiettivi. Al centro di questo approccio va sempre collocato l'utente ed il suo coinvolgimento attivo.

Git

Software di controllo versione distribuito utilizzabile da interfaccia a riga di comando. Può considerarsi il software di versionamento più diffuso.

GitHub

Servizio di hosting per progetti software, è un'implementazione dello strumento di controllo di versionamento Git. Mette a disposizione degli utenti del repository un'interfaccia web per vedere l'albero di directory, i file inseriti e aggiornati e dispone di un sistema di tracciamento delle issue che permette di mantenere una lista delle issue relative al progetto, svolte e da svolgere.

GitLab

Come GitHub è un servizio di hosting per progetti software che implementa il controllo di versionamento Git.

Google Drive

Google Drive è un servizio web, in ambiente cloud computing, di memorizzazione e sincronizzazione online introdotto da Google.

Grafana

Piattaforma open source che permette il monitoraggio e l'analisi di dati che vengono visualizzati in dashboard operative.



H

HTML

Acronimo di HyperText Markup Language, è un linguaggio di markup nato per la formattazione e impaginazione di documenti ipertestuali disponibili nel web.

Hunpos

È un software utilizzato per il Part of Speech tagger.

I

IA

"Intelligenza Artificiale". Disciplina appartenente all'informatica che studia i fondamenti teorici, le metodologie e le tecniche che consentono la progettazione di sistemi hardware e software capaci di fornire all'elaboratore elettronico prestazioni, che a un osservatore comune, sembrerebbero essere di pertinenza esclusivamente umana.

IDE

Ambiente di sviluppo integrato, è un software utile ai programmatori per lo sviluppo di codice sorgente di un programma. Aiuta il programmatore nell'individuare errori di sintassi e offre funzionalità di test e debugging.

Indice di Gulpease

Indice di leggibilità di un testo tarato sulla lingua italiana. Si calcola valutando la lunghezza delle parole in lettere, il numero delle parole e il numero delle frasi totali. L'indice risultante è compreso tra 0 e 100: più il valore si avvicina a 100 più il testo è leggibile.

InfluxDB

InfluxDB è un database ottimizzato per le serie temporali, sviluppato da InfluxData.

Issue

Problema, attività o compito da svolgere che viene sollevata da un utente, di solito il responsabile, e che viene assegnata oppure auto-assegnata ad un membro del team, può avere una data di scadenza, uno o più tag, una priorità e una breve descrizione.

Issue Tracking

Metodo che permette di rintracciare da dove derivano le Issue, a chi sono assegnate, e tracciarne uno storico dello sviluppo.

Iterazione

Atto di ripetere un processo con l'obiettivo di avvicinarsi a un risultato desiderato.

J

Java

Linguaggio di programmazione ad alto livello orientato agli oggetti.

JavaScript

È un linguaggio di scripting orientato agli oggetti, utilizzato nella programmazione web lato client per la creazione di effetti dinamici interattivi, tramite funzioni di script, invocate da eventi innescati dall'utente sulla pagina web.

Jest

È un framework di testing di JavaScript. È compatibile con Babel, TypeScript, Node, React, Angular, Vue. Offre la possibilità di eseguire test in parallelo in maniera affidabile, ed eseguire il code coverage di interi progetti.

JFrog Artifactory

È un servizio web per la gestione universale di repository.

jQuery

Libreria javascript opensource che ha come obiettivo la semplificazione della gestione degli eventi di elementi del DOM in pagine HTML.

Jsbayes

È una libreria open source per la gestione dei calcoli della rete Bayesiana sviluppata in JavaScript.

JSON

È un formato utilizzato per il salvataggio e lo scambio di dati in applicazioni client/server.

JUnit

È un framework per il linguaggio Java che permette test di unità.



K

Kotlin

È un linguaggio di programmazione utilizzato per lo sviluppo di applicazioni mobile per Android.

L

Lambda

È un servizio di AWS per l'esecuzione di codice senza la gestione lato server.

LaTeX

Linguaggio di markup utile per la stesura di documenti e realizzazione di testi tecnici.

Libreria

È un insieme di funzioni o strutture dati predisposte per essere collegate ad un programma software attraverso un opportuno collegamento. Lo scopo delle librerie software è quello di fornire una collezione di entità di base pronte per l'uso, evitando al programmatore di dover riscrivere ogni volta le stesse funzioni o strutture dati.

Liveliness

Dall'Inglese: "vivacità". Tutta via si vuole intendere lo stato di vita di un sistema

Lodash

Libreria Javascript che fornisce funzioni utili per attività di programmazione che utilizzano il paradigma di programmazione funzionale.

M

Maven

È uno strumento di build automation che permette la gestione di progetti software scritti in Java.

Merge

Operazione fondamentale dei sistemi di controllo di versione. Concilia in modo appropriato svariate modifiche apportate ad una raccolta di files controllata tramite versioning.

MetaMask

Permette agli utenti l'interfacciamento con la rete ethereum tramite browser.

Milestone

Indica un importante traguardo intermedio nello svolgimento del progetto. Può derivare da un obbligo contrattuale o da un'opportunità decisa dal gruppo.

Module Bundler

In generale è una libreria in grado di gestire il caricamento e la gestione dei moduli interdipendenti. Durante il processo di build viene creato lo schema delle dipendenze dei moduli, a differenza del load bundler che crea lo schema delle dipendenze durante la fase di esecuzione. Alcuni esempi di module bundler sono Webpack e Browserify.

MVC (Model-View-Controller)

È un pattern architetturale molto diffuso nella programmazione orientata agli oggetti in grado di separare la logica di presentazione dalla logica di business. È composto da tre componenti: il "model" che fornisce i metodi per accedere ai dati all'applicazione, la "View" visualizza i dati contenuti nel model e si occupa dell'iterazione con gli utenti, e infine il "Controller" che riceve i comandi dall'utente attraverso la view e va a modificare lo stato degli altri due componenti (model e view).

N

NodeJS

Piattaforma open source per scrivere applicazione in JavaScript Server-side.

Norme di Progetto

Documento redatto da un gruppo, interno al gruppo stesso, in cui sono esplicate le regole prefissate da seguire durante tutta la progettazione del prodotto di un dato progetto lavorativo. Tale documento ha come principale contenuto il "*Way of Working*" del gruppo, e risulta essere importante per perseguire economicità e per rendere più efficiente ed efficace la fase di qualifica.

NPM

È l'abbreviazione di "Node.js package manager", e rispettivamente identifica il gestore di pacchetti per il linguaggio di programmazione Node.js. I rispettivi pacchetti sono in un database online fruibili sul sito web <https://www.npmjs.com>.



O

Octalysis

È un framework per gamification.

Open Source

Termine utilizzato per indicare programmi software non protetti da copyright. Essenziale per favorire il libero studio e permettere ai programmatori indipendenti di apportarvi modifiche.

P

Part-of-Speech Tagger

È il processo di identificare una parola in un testo come corrispondente a una particolare parte del discorso, in base sia alla sua definizione che al suo contesto, cioè la sua relazione con parole adiacenti e correlate in una frase o paragrafo.

Pattern Publisher/Subscriber

L'espressione publish/subscribe si riferisce a un design pattern o stile architetturale utilizzato per la comunicazione asincrona fra diversi processi, oggetti o altri agenti.

PDCA

È un metodo di gestione iterativo in quattro fasi, utilizzato per il controllo e il miglioramento continuo dei processi e dei prodotti.

Piano di Progetto

Documento contenente la pianificazione del lavoro di un gruppo di lavoro per portare a termine un determinato progetto. Esso presenta l'organizzazione delle attività e dei tempi, un preventivo delle risorse necessarie al compimento del progetto, consuntivi di periodo ed analisi di rischi e piani di mitigazione per tali rischi.

Piano di Qualifica

Documento contenente le strategie di verifica e validazione adottate da un gruppo di lavoro per assicurare la qualità di prodotto e di processo in un determinato progetto.

Plug-in

Componente aggiuntivo che interagisce con un altro programma per ampliarne le funzioni.

Prodotto

Output di un processo. In ambito software è un'entità progettata per essere rilasciata all'utilizzatore finale.

Product Baseline

Presenta la baseline architetturale del prodotto, coerente rispetto a quanto riportato nella Technology Baseline. Al suo interno contiene i diagrammi delle classi e di sequenza, la contestualizzazione dei design pattern adottati nell'architettura del prodotto.

Progettazione

Fase del ciclo di vita del software che risponde alla domanda *"Coma va fatta la cosa giusta?"*. È un'attività che, sulla base della specifica dei requisiti prodotta dall'analisi, definisce come tali requisiti debbano essere soddisfatti, ricercando una soluzione soddisfacente per tutti gli stakeholders.

Progetto

Insieme di attività e compiti che hanno come proprietà caratteristiche:

- Obiettivi Prefissati;
- Tempi Fissati, ovvero precise scadenze;
- Risorse Limitate che vengono consumate dalle attività di progetto.

Poc

Vedi **Proof of Concept**.

Proof of Concept

In ambito informatico, consiste nella dimostrazione pratica dei funzionamenti di base di un applicativo o intero sistema.

Prototipo

Modello realizzato nell'ultima fase della progettazione e sperimentazione, e destinato a divenire il punto di partenza della produzione.

Pull

Comando del sistema di versionamento Git, scarica dal repository remoto tutti i commit effettuati dagli altri membri del team e li applica ai propri file.



Push

Comando del sistema di versionamento Git, permette di inviare al repository remoto le modifiche per cui esiste un commit in locale.

Python

Linguaggio di programmazione ad alto livello.



Q

Qualità

Insieme di caratteristiche di un'entità che ne determinano la capacità di soddisfare esigenze espresse e implicite. Tra le più importanti si possono citare: "Conformità ai requisiti", "Idoneità all'uso", "Soddisfazione del cliente".

Query

È un metodo di interrogazione al database per ottenere delle informazioni.

R

React

È una libreria JavaScript per la creazione di interfacce grafiche.

Redmine

È una piattaforma web open source che permette la gestione di progetti.

Redux

È una libreria JavaScript per la scrittura di applicazione web basate su React.

Repository

Struttura che memorizza metadati per un set di file o strutture di directory utilizzato dal sistema di versionamento, centralizzato o distribuito, che è accessibile a più utenti, i quali possono clonare il repository e modificare i file al suo interno per poi reinserirli nel server dove erano presenti.

Repository Manager

Un proxy per repository remoti che memorizza nella memoria cache gli artefatti risparmiando sia la larghezza di banda che il tempo richiesto per recuperare un artefatto software da un repository remoto.

Requisiti

Capacità che devono essere possedute, oppure condizioni che devono essere soddisfatte, da un sistema per adempiere ad un obbligo.

Rete Bayesiana

Rappresentazione grafica delle relazioni di dipendenza tra le variabili di un sistema. In statistica la rete bayesiana è utilizzata per individuare più agevolmente le relazioni di dipendenza assoluta e condizionale tra le variabili, al fine di ridurre il numero delle combinazioni delle variabili da analizzare.

S

Script

Particolare tipo di programma, scritto con appositi linguaggi interpretati (di scripting per l'appunto), senza interfaccia grafica, aventi solitamente complessità relativamente bassa.

SCSS

Estensione di CSS non direttamente interpretabile dal browser.

Slack

Applicazione di messaggistica istantanea, specializzata nella collaborazione aziendale, utilizzata tra i membri del team di lavoro.

SonarQube

È uno strumento per la continuous inspection per la qualità del codice.

SPICE

Standard ISO/IEC 15504, relativo ad un insieme di documenti tecnici standard per i processi di sviluppo software e le funzioni di gestione di management.

SSH

È un protocollo che permette di stabilire una sessione remota cifrata tramite interfaccia a riga di comando con un altro host di una rete informatica.

Stakeholder

Con stakeholder si intende ciascuno dei soggetti direttamente o indirettamente coinvolti in un progetto o nell'attività di un'azienda.

Swift

È un linguaggio di programmazione orientato agli oggetti sviluppato da Apple per sistemi macOS, iOS.



Systemjs

Caricatore modulare configurabile che consente flussi di lavoro retrocompatibili per moduli ECMAScript nei browser.

T

Task

Compiti che vengono suddivisi tra i vari membri del team a seconda dei ruoli a loro designati, comportano l'esecuzione di processi.

Technology Baseline

Presenta la baseline tecnologica del prodotto, stabilisce ciò che può essere sfruttato al meglio per quanto riguarda gli ambiti tecnologici e funzionali.

Telegraf

Telegraf è un agente server per la raccolta e rilevazione periodica di metriche.

Telegram

Servizio di messaggistica istantanea cross platform, attraverso cui gli utenti possono inviare, oltre a normali messaggi, anche file audio, video e foto. L'applicazione offre anche la possibilità di effettuare chiamate vocali.

Ticket

Richiesta di assistenza, tracciata da un sistema informatico, creato all'atto di ricezione di una nuova richiesta.

Tool

Strumento, solitamente inteso nell'informatica come applicazione di supporto.

Travis CI

Travis CI è un servizio di continuous integration usato per eseguire la build ed i test di progetti salvati in repository su GitHub.

Twitter Bootstrap

È un framework per applicazioni web sviluppato da Twitter.

U

UML 2.0

UML, **Unified Modeling Language**, è un linguaggio di modellazione e specifica, basato sul paradigma orientato agli oggetti. Inizialmente nato come un linguaggio "libero" e non standardizzato, nel 1996 vennero unificati i diversi approcci creando uno standard.

La versione 2.0 fu ufficializzata nel 2005, includendo notevoli miglioramenti alla versione precedente (1.5). Attualmente la versione più recente è la 2.5, tuttavia la 2.0 è la più diffusa e supportata.

UnBBayes

UnBBayes è un framework per reti probabilistiche scritto in Java.

È reperibile al link: <https://sourceforge.net/projects/unbbayes>.

Use Case

Tecnica usata nei processi di ingegneria del software per effettuare in maniera esaustiva e non ambigua, la raccolta dei requisiti. Consiste nel valutare ogni requisito focalizzandosi sugli attori che interagiscono col sistema, valutandone le varie interazioni.

User-Friendly

Qualità, solitamente di un prodotto software, che rappresenta l'immediatezza di utilizzo anche per chi non è esperto.

V

Validazione

Attività che intende accertare che il prodotto finale corrisponda alle attese. Risponde alla domanda *"Did I build the right system?"* ovvero se ciò che si è realizzato sia conforme alle attese e sia ciò che il committente desidera.

Verbale di Riunione

Documento stilato dal segretario di riunione, è redatto ogni qualvolta il team si riunisce. Contiene gli argomenti discussi, i compiti assegnati ed eventualmente la rotazione periodica dei ruoli.

Verifica

Attività facente parte dei processi di supporto, nella quale i verificatori controllano che il processo sotto esame non abbia introdotto errori, per accertare il rispetto di regole e procedure. Risponde alla domanda: *"Did I build the system right?"*.

Versionamento

Gestione di versioni multiple di un insieme di informazioni.



W

WireMock

È un simulatore di HTTP-based API.



X



Y



Z

Zeppelin

Permette l'analisi tra i dati raccolti ed alcuni linguaggi di programmazione.

Indice analitico

Amazon Alexa, 5
Analisi dei Requisiti, 5
Android, 5
Apache, 5
Apache Kafka, 5
API Gateway, 5
Apprendimento Supervisionato, 5
Architettura, 6
AWS, 6

Baseline, 7
Best Practice, 7
Blockchain, 7
Branch, 7
Build, 7
Build Automation, 7
Build System, 7

CamelCase, 8
Capitolato, 8
Caso D'Uso, 8
Checkbox, 8
Cloud, 8
Code Coverage, 8
CodeCov.io, 8
Commit, 9
Continuous Delivery, 9
Continuous Inspection, 9
Continuous Integration, 9
Cross Platform, 9
CSS, 9
Cubit, 9

Dashboard, 10
Database, 10
DevOps, 10
Diagrammi di Gantt, 10
Digital Ocean, 10
Docker, 10
DOM, 11
DynamoDB, 11

ECMA, 12
ECMAScript, 12
ECMAScript 6, 12
Efficacia, 12
Efficienza, 12
ESLint, 12
Etherescan, 13
Ethereum, 12

Failure, 14
Firebase, 14
Framework, 14
FreeLing, 14
Front-End, 14

Gamification, 15
Git, 15
GitHub, 15
GitLab, 15
Google Drive, 15
Grafana, 15

HTML, 16
Hunpos, 16

IA, 17
IDE, 17
Indice di Gulpease, 17
InfluxDB, 17
Issue, 17
Issue Tracking, 17
Iterazione, 17

Java, 18	Progettazione, 25
JavaScript, 18	Progetto, 25
Jest, 18	Proof of Concept, 25
JFrog Artifactory, 18	Prototipo, 25
jQuery, 18	Pull, 25
Jsbayes, 18	Push, 26
JSON, 18	Python, 26
JUnit, 18	Qualità, 27
Kotlin, 19	Query, 27
Lambda, 20	React, 28
LaTeX, 20	Redmine, 28
Libreria, 20	Redux, 28
Liveliness, 20	Repository, 28
Lodash, 20	Repository Manager, 28
Maven, 21	Requisiti, 28
Merge, 21	Rete Bayesiana, 28
MetaMask, 21	Script, 29
Milestone, 21	SCSS, 29
Module Bundler, 21	Slack, 29
MVC, 21	SonarQube, 29
NodeJS, 22	SPICE, 29
Norme di Progetto, 22	SSH, 29
NPM, 22	Stakeholder, 29
Octalysis, 23	Swift, 29
Open Source, 23	Systemjs, 30
Part-of-Speech Tagger, 24	Task, 31
Pattern Publisher/Subscriber, 24	Technology Baseline, 31
PDCA, 24	Telegraf, 31
Piano di Progetto, 24	Telegram, 31
Piano di Qualifica, 24	Ticket, 31
Plug-in, 24	Tool, 31
PoC, 25	Travis CI, 31
Prodotto, 24	Twitter Bootstrap, 31
Product Baseline, 25	UML 2.0, 32
	UnBBayes, 32



Use Case, 32

User-Friendly, 32

Validazione, 33

Verbale di Riunione, 33

Verifica, 33

Versionamento, 33

WireMock, 34

Zeppelin, 37