



Glossario

Gruppo Or-bit — Progetto Monolith

Informazioni sul documento

Versione	1.0.0
Redazione	XXXXX
Verifica	
Approvazione	
Uso	Esterno
Distribuzione	Prof. Tullio Vardanega Prof. Riccardo Cardin Gruppo Or-bit Red Babel

Descrizione

Questo documento descrive i termini di glossario adottati dal gruppo Or-bit per la realizzazione del progetto Monolith.

Diario delle modifiche

Versione	Data	Persone coinvolte	Descrizione
0.0.1	2016-12-15	XXXXXXXXXX (Amministratore)	Creazione Documento.

Indice

A	3
B	4
C	5
D	7
E	8
F	9
G	10
H	11
I	12
J	13
K	14
L	15
M	16
N	17
O	18
P	19
R	20
S	21
T	22
U	23
V	24
W	25

A

Airbnb JavaScript style guide: Insieme di linee guida per la scrittura di codice *JavaScript*.
<https://github.com/airbnb/javascript>

API: Il termine API (acronimo di application programming interface) indica ogni insieme di procedure disponibili al programmatore, spesso organizzate in gruppi di strumenti utili per uno specifico compito.

Analisi dei requisiti: Documento che definisce i requisiti trovati durante la fase di analisi per definire le funzionalità che il nuovo prodotto deve offrire.

Android: Android è un sistema operativo per dispositivi mobili sviluppato da Google Inc. e basato sul kernel *Linux*. È un sistema embedded progettato principalmente per smartphone e tablet, con interfacce utente specializzate per televisori (Android TV), automobili (Android Auto), orologi da polso (Android Wear), occhiali (Google Glass), e altri.
<https://www.android.com>

Asana: Asana è un'applicazione (web e mobile) utile per gestire ed organizzare i task in un ambiente di lavoro collaborativo. Offre possibilità di assegnazione di task e funzioni di tracciamento nella gestione di un progetto.
<https://asana.com/>

B

Back-end: Il back-end denota la parte che permette l'effettivo funzionamento delle interazioni che l'utente ha con il front-end. È responsabile dell'elaborazione dei dati generati dal *front-end_G*.

BDD/TDD: Il test-driven development (abbreviato in TDD), in italiano sviluppo guidato dai test o sviluppo guidato dalle verifiche, è un modello di sviluppo del software che prevede che la stesura dei test automatici avvenga prima di quella del software che deve essere sottoposto a test, e che lo sviluppo del software applicativo sia orientato esclusivamente all'obiettivo di passare i test automatici precedentemente predisposti.

Il behavior-driven development (abbreviato in BDD e traducibile in sviluppo guidato dal comportamento) è una metodologia di sviluppo del software basata sul test-driven development (TDD). Il BDD combina le tecniche generali e i principi del TDD con idee prese dal domain-driven design e dal design e dall'analisi orientati agli oggetti per fornire agli sviluppatori software e ai business analysts degli strumenti e un processo condivisi per collaborare nello sviluppo software. La pratica della BDD assume l'utilizzo di strumenti software specializzati per supportare il processo di sviluppo.

Bottone: *Elemento grafico_G* che permette all'utente di interagire con l'applicazione. L'input varia a seconda della tipologia del bottone.

Bottone Radio: *Elemento grafico_G* che consente all'utente di effettuare una scelta singola esclusiva nell'ambito di un insieme predefinito di opzioni.

Bubble generica: Interfaccia principale che rappresenta un contenitore per gli elementi di input, di output e uno strato di logica costruito tramite le funzionalità base offerte dal *framework_G*.

Bubble memory: La bubble memory è un oggetto *javascript_G* in cui viene salvato lo stato della bolla e di eventuali variabili utilizzate per tenere traccia dello stato delle componenti di input/output. La durata di questa memoria è uguale alla durata della bolla stessa.

Bubble stato: Insieme di informazioni che specificano le proprietà che ha quella determinata istanza di *bubble generica_G*.

Bug: Identifica un errore nella scrittura di un programma software.

Bug Tracking: Applicativo software utile al team di sviluppo di un progetto per tenere traccia delle segnalazioni di *bug_G* trovati nel proprio prodotto.

Bytecode: Linguaggio intermedio tra linguaggio di programmazione e linguaggio macchina che riduce l'indipendenza dall'hardware.

C

Callback: In programmazione, una callback (o, in italiano, richiamo) è, in genere, una funzione, o un "blocco di codice" che viene passata come parametro ad un'altra funzione. In particolare, quando ci si riferisce alla callback richiamata da una funzione, la callback viene passata come parametro alla funzione chiamante. In questo modo la chiamante può realizzare un compito specifico (quello svolto dalla callback) che non è, molto spesso, noto al momento della scrittura del codice. Se invece ci si riferisce alla callback come funzione richiamata dal sistema operativo, di norma ciò si utilizza allo scopo di gestire particolari eventi: dal premere un bottone con il mouse, allo scrivere caratteri in un campo di testo. Ciò consente, quindi, a un programma di livello più basso, di richiamare una funzione (o servizio) definita a un livello più alto.

Case: Si accompagna agli aggettivi *lower* o *upper*, sta ad indicare rispettivamente se una lettera è minuscola o maiuscola.

Caso d'uso: Funzionalità di un prodotto software, o tecnica usata nei processi di ingegneria del software per effettuare in maniera esaustiva e non ambigua la raccolta dei requisiti, al fine di produrre software di qualità.

Chai: Chai è una libreria *BDD/TDD_G* di asserzioni che rende il testing molto più semplice mettendo a disposizione molte asserzioni inseribili nei test per il codice.

chaijs.com/

Checkbox: *Elemento grafico_G* che permette all'utente di selezionare o rimuovere un determinato *elemento funzionale_G*.

Ciclo di Deming: Il ciclo di Deming o Deming Cycle (ciclo di PDCA: Plan–Do–Check–Act) è un metodo di gestione in quattro fasi iterativo, utilizzato in attività per il controllo e il miglioramento continuo dei processi e dei prodotti.

Cloud: Il termine inglese cloud computing indica un paradigma di erogazione di risorse informatiche, come l'archiviazione, l'elaborazione o la trasmissione di dati, caratterizzato dalla disponibilità on demand attraverso Internet a partire da un insieme di risorse preesistenti e configurabili.

Le risorse non vengono pienamente configurate e messe in opera dal fornitore apposta per l'utente, ma gli sono assegnate, rapidamente e convenientemente, grazie a procedure automatizzate, a partire da un insieme di risorse condivise con altri utenti lasciando all'utente parte dell'onere della configurazione. Quando l'utente rilascia la risorsa, essa viene similmente riconfigurata nello stato iniziale e rimessa a disposizione nel pool condiviso delle risorse, con altrettanta velocità ed economia per il fornitore.

Collection: Insieme di dati organizzati in una struttura determinata. In *MongoDB_G* i dati vengono organizzati sotto forma di tabelle relazionali.

Commit: Parlando di *controllo di versione_G*, un commit si effettua quando si copiano le modifiche fatte su file locali nella cartella del *repository_G*.

Controllo di Versione: Gestione di versioni multiple di un insieme di informazioni, siano questi documenti testuali o parti di un programma software.

Cordova: Apache Cordova è un *framework_G* per lo sviluppo di applicativi per dispositivi mobili. Apache Cordova permette ai programmatori di creare applicazioni mobili usando *CSS3_G*, *HTML5_G* e *JavaScript_G* invece di affidarsi ad *API_G* specifiche delle piattaforme *Android_G*, *iOS_G* o *Windows Phone_G*. Il *framework_G* incapsula poi il codice *CSS_G*, *HTML_G* e *JavaScript_G* generato

all'interno delle predette piattaforme.

<https://cordova.apache.org/>

CSS: Acronimo di Cascading Style Sheets, ovvero fogli di stile, è un linguaggio usato nella formattazione di pagine web.

CSS3: Vedi *CSS*.

D

Design Pattern: Concetto che può essere definito come una soluzione progettuale generale ad un problema ricorrente. Si tratta di una descrizione o modello logico da applicare per la risoluzione di un problema che può presentarsi in diverse situazioni durante le fasi di progettazione e sviluppo del software, ancor prima della definizione dell'algoritmo risolutivo della parte computazionale.

Debugging: Attività che consiste nell'individuazione da parte del programmatore della porzione di software affetta da errore (*bug_G*) rilevata nei software a seguito dell'utilizzo del programma.

Discord: Discord è un'applicazione di chat vocale online che offre dei vantaggi come la bassa latenza, server gratis per gli utenti e infrastrutture per server dedicati.

<https://discordapp.com/>

Driver: Componente attiva fittizia per pilotare i test. Controlla l'esecuzione di procedure che non costituiscano il main di un programma.

Docker: Docker è un progetto *open source_G* che automatizza lo sviluppo di applicazioni all'interno di container software, fornendo un'astrazione aggiuntiva grazie alla virtualizzazione a livello di sistema operativo di *Linux_G*. Docker utilizza le funzionalità di isolamento delle risorse del kernel *Linux_G* per consentire a "container" indipendenti di coesistere sulla stessa istanza di *Linux_G*, evitando l'installazione e la manutenzione di una macchina virtuale.

<https://www.docker.com/>

DOM: Document Object Model (DOM), letteralmente modello a oggetti del documento, è una forma di rappresentazione dei documenti strutturati come modello orientato agli oggetti. DOM è lo standard ufficiale del *W3C_G* per la rappresentazione di documenti strutturati in maniera da essere neutrali sia per la lingua che per la piattaforma. DOM è inoltre la base per una vasta gamma di interfacce di programmazione delle applicazioni; alcune di esse sono standardizzate dal *W3C_G*.

<https://www.w3.org/DOM/>



E

ECMAScript: Vedi *JavaScript*.

Elemento: Elemento del *framework_G* generico che può essere un *elemento grafico_G*, un *elemento funzionale_G*, un *elemento di input_G*, un *elemento di output_G* oppure un insieme di questi.

Elemento funzionale: Elemento del *framework_G* con una determinata funzionalità che ha lo scopo realizzare le operazioni esposte solitamente all'utente attraverso l'interfaccia grafica(*elemento grafico_G*).

Elemento grafico: Elemento dell'interfaccia grafica del *framework_G* con lo scopo di poter visualizzare dei dati o permettere all'utente di interagire.

Elemento di input: *Elemento grafico_G* che può essere aggiunto alla *bubble generica_G* per svolgerne le funzionalità di input. Ogni elemento di input verrà assegnato ad una variabile all'interno della *bubble memory_G*. Gli elementi di input possono essere di vari tipi. Per maggiori dettagli sui tipi di input vedere sezione xxxxx del documento yyyyyy.

Elemento di output: *Elemento grafico_G* che può essere aggiunto alla *bubble generica_G* per svolgerne le funzionalità di output. Ogni elemento di output verrà assegnato ad una variabile all'interno della *bubble memory_G*. Gli elementi di output possono essere di vari tipi. Per maggiori dettagli sui tipi di output vedere sezione xxxxx del documento yyyyyy.

ESLint: Strumento di linting per *JavaScript_G*.

<http://eslint.org/>

F

Framework: Architettura logica di supporto (spesso un'implementazione logica di un particolare *design pattern_G*) su cui un software può essere progettato e realizzato, spesso facilitandone lo sviluppo da parte del team di sviluppatori.

Front-end: Il front-end denota la parte visibile all'utente e con cui egli può interagire, ovvero l'interfaccia utente. È responsabile dell'acquisizione dei dati in ingresso e della loro elaborazione con modalità conformi a specifiche predefinite e invarianti, tali da renderli utilizzabili dal *back-end_G*.

Full-stack: Una soluzione (piattaforma o software) stack è un gruppo di sottosistemi o componenti software necessari per creare una piattaforma completa che non richiede software aggiuntivi per supportare le applicazioni. Una soluzione full-stack è dunque una piattaforma completa.

12 Factors app: Metodologia per lo sviluppo di applicazioni *Software-as-a-Service_G* (SaaS)
<https://12factor.net/>

G

Gathering: Raccoglimento, collezionamento (di informazioni ad esempio).

Gantt: Ideatore del *diagramma di Gantt*, strumento usato nelle attività di *project management*_G per tenere sotto controllo tutte le attività correlate al progetto in una determinata fascia temporale.

Git: Sistema software di *controllo di versione*_G distribuito.

GitHub: GitHub è un servizio web di hosting per lo sviluppo di progetti software, che usa il sistema di controllo di versione *Git*_G.

GitLab: GitLab è un sistema di gestione di *repository*_G *Git*_G basato sul web che offre funzionalità di issue tracking e documentazione, usando una licenza open source sviluppata da GitLab Inc.
<https://gitlab.com/>

Google Documents: Google Documents è un'applicazione online gratuita sviluppata da Google che permette la creazione di documenti di testo condivisi. <https://docs.google.com/>

Google Drive: Piattaforma che permette di archiviare, condividere, modificare e visualizzare diversi tipi di file.

Google Hangouts: Google Hangout è una piattaforma di comunicazione sviluppata da Google che include la possibilità di utilizzare servizi di messaggistica e chat vocale o video.
<https://hangouts.google.com/>

Google Sheets: Google Sheets è un programma web-based creato da Google, dedicato alla produzione ed alla gestione di fogli elettronici.
<https://www.google.com/sheets/about/>

H

Heroku: Heroku è un Platform as a service (PaaS) sul cloud usato come modello di sviluppo per applicazioni web, che supporta diversi linguaggi di programmazione.

<https://www.heroku.com/>

Hosted: Un servizio o uno spazio web ospitato su una infrastruttura remota. Nel caso di un server web, significa che l'hardware, il software e le linee di comunicazione richieste dal server sono provviste da chi offre il servizio di *hosting_G*, ma il contenuto del server potrebbe essere controllato da terzi.

Hosting: Spazio per l'archiviazione di file.

HTML: Linguaggio di markup per la strutturazione di pagine web.

HTML5: Linguaggio *HTML_G* pubblicato come *W3C Recommendation_G* da ottobre 2014.

HTTP: Acronimo di HyperText Transfer Protocol è un protocollo utilizzato come sistema per la trasmissione di informazioni sul web. Le specifiche del protocollo sono gestite dal World Wide Web Consortium (*W3C_G*).

HTTPS: Acronimo di HyperText Transfer Protocol over Secure Socket Layer è l'applicazione della crittografia asimmetrica al protocollo *HTTP_G*, per garantire trasferimenti di dati nel web evitando attacchi di tipo *man in the middle_G*.

I

IEC: La Commissione Elettrotecnica Internazionale (International Electrotechnical Commission in inglese) 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*. Questa commissione è formata da rappresentanti di enti di standardizzazione nazionali riconosciuti.

www.iec.ch/

IDE: Acronimo per Integrated Development Environment, ovvero un ambiente di sviluppo integrato per la realizzazione di programmi per sistemi informatici.

iOS: L'iOS (precedentemente iPhone OS) è un sistema operativo sviluppato da Apple per iPhone, iPod touch e iPad.

www.apple.com/it/ios

Inspection: Tecnica di analisi statica per il testo o il codice. Fa parte dei metodi di lettura. Ha come obiettivo rilevare la presenza di difetti ed eseguire una lettura mirata del prodotto in esame. Viene svolta focalizzando la ricerca su presupposti (error guessing).

ISO: Abbreviazione per International Organization for Standardization, è la più importante organizzazione a livello mondiale per la definizione di norme tecniche.

J

Java: linguaggio di programmazione orientato agli oggetti, progettato per essere indipendente dalla piattaforma di esecuzione, utilizzando l'implementazione di un processore virtuale detto *JVM_G*.

Javascript: Linguaggio di scripting orientato agli oggetti e agli eventi, utilizzato nella programmazione Web lato client per la creazione di effetti dinamici n siti e applicazioni web.

JetBrains: JetBrains è un'azienda di sviluppo software i cui strumenti hanno come mercato gli sviluppatori software e i project manager.

<https://www.jetbrains.com/>

Jira: Jira è prodotto proprietario di issue tracking, sviluppato da Atlassian. Fornisce tracciamento dei bug, delle segnalazioni e funzioni per la gestione di progetto.

<https://www.atlassian.com/software/jira>

JSDoc: JSDoc è un *linguaggio di markup_G* usato per annotare file di codice sorgente *JavaScript_G*. Usando commenti contenenti JSDoc, i programmatori possono aggiungere documentazione descrivendo l'interfaccia di programmazione del codice dell'applicazione. Questo viene quindi processato per produrre documentazione in formati accessibili come *HTML_G*.

<http://usejsdoc.org/>

JSON: Acronimo di JavaScript Object Notation, è un formato usato nell'interscambio di dati fra applicazioni client-server.

JVM: Acronimo di Java Virtual Machine è il componente della piattaforma Java che esegue i programmi tradotti in bytecode dopo una prima compilazione.

K

Kimai: Kimai è uno strumento di time tracking gratis e open source. Permette il tracciamento delle ore lavorative e la generazione di un sommario delle attività in tempo reale.

www.kimai.org/



L

Label: Il label è un *elemento grafico_G* che mostra delle informazioni o dei dati testuali.

L^AT_EX: L^AT_EX è un *linguaggio di markup_G* usato per la preparazione di testi basato sul programma di composizione tipografica T_EX.

<https://www.latex-project.org/>

Linguaggio di markup: Un linguaggio di markup è un insieme di regole che definiscono il modello di rappresentazione di un testo, costruito e formattato attraverso l'utilizzo di appositi marcatori(*HTML_G*).

Linting: Tecnica di analisi statica per il codice. Ha come obiettivo rilevare la presenza di discrepanze sintattiche e l'uso di costrutti sospetti. Viene utilizzata per individuare gli errori più o meno comuni in generale o in un particolare linguaggio. Viene svolta tramite strumenti automatici su cui vengono definite delle regole di ricerca.

Linux: Linux è una famiglia di sistemi operativi di tipo *Unix_G*-like, rilasciati sotto varie possibili distribuzioni, aventi la caratteristica comune di utilizzare come nucleo il kernel Linux.

<https://www.linux.it/>

M

MacOS: MacOS, precedentemente noto come OS X e come Mac OS X, è il sistema operativo sviluppato da Apple Inc. per i computer Macintosh.

<http://www.apple.com/it/macos/>

Mercurial: Mercurial è un software multiplatforma di controllo di versione disponibile sotto GNU General Public License 2.0.

<https://www.mercurial-scm.org/>

Microsoft Excel: Microsoft Excel è un programma prodotto da Microsoft, dedicato alla produzione ed alla gestione dei fogli elettronici.

<https://products.office.com/excel>

Milestone: Importante traguardo intermedio nello svolgimento del progetto. Molto spesso è rappresentata da eventi, cioè da attività con durata zero o di un giorno, e viene evidenziata in maniera diversa dalle altre attività nell'ambito dei documenti di progetto. Può essere intesa anche come una particolare configurazione di item relativi al progetto.

MIT: La Licenza MIT (MIT License in inglese), o Licenza Expat (che secondo la Free Software Foundation è l'unico nome corretto, in quanto permette di distinguerla dalla licenza X11) è una licenza di software libero creata dal Massachusetts Institute of Technology (MIT). È una licenza permissiva, cioè permette il riutilizzo nel software proprietario sotto la condizione che la licenza sia distribuita con tale software. È anche una licenza GPL-compatibile, cioè la GPL permette di combinare e ridistribuire tale software con altro che usa la Licenza MIT.

Mocha: Mocha è un *framework_G* per il test di *JavaScript_G*, eseguibile su *Node.js_G* e nel browser.

<https://mochajs.org/>

MongoDB: Database non relazionale classificato come *NoSQL_G*, orientato ai documenti si tratta di software libero e *open source_G*.

N

Node.js: Node.js è un piattaforma event-driven per il motore *JavaScript_G* V8, su piattaforme *UNIX_G* like. Sebbene Node.js non sia un *framework_G* *JavaScript_G*, molti dei suoi moduli base sono scritti in *JavaScript_G*, e gli sviluppatori possono scrivere nuovi moduli in *JavaScript_G*.

<https://nodejs.org/>

NoSQL: Acronimo di Not Only SQL rappresentano tutti i software che non utilizzano il modello relazionale, definendo le basi di dati costruite in questo modo come memorizzazioni strutturate.

Npm: Npm è lo strumento di gestione dei *package_G* di default per l'ambiente runtime *JavaScript_G* *Node.js_G*. npm consiste in una linea di comando che interagisce con un registro remoto. Permette all'utente di usare e distribuire moduli *JavaScript_G* disponibili nel registro.

<https://www.npmjs.com/>

O

Open Project: OpenProject è uno strumento di gestione di progetto . Nella versione gratuita è necessario utilizzarlo su un proprio server.

<https://www.openproject.org/>

Open source: Accostato ad un software sta ad indicare che il codice sorgente dello stesso è pubblico, favorendone lo studio, le modifiche ed estensioni da parte di programmatori indipendenti.

Overleaf: Overleaf è un editor online di in $LaTeX_g$ che permette il lavoro collaborativo di più persone, offre una versione gratuita con un limite di spazio in $cloud_g$ per il salvataggio.

<https://www.overleaf.com/>

P

Package: Collezione di classi e interfacce correlate.

PDF: Il PDF (Portable Document Format) è un formato di file usato per presentare e scambiare documenti in modo affidabile, indipendentemente dal software, dall'hardware o dal sistema operativo.

Platform-as-a-Service: Platform-as-a-Service (PaaS) è un'attività economica che consiste nel servizio di messa a disposizione di piattaforme di elaborazione (Computing platform) e di solution stack (vedi *full-stack*). Gli elementi del PaaS permettono di sviluppare, sottoporre a test, implementare e gestire le applicazioni aziendali senza i costi e la complessità associati all'acquisto, alla configurazione, all'ottimizzazione e alla gestione dell'hardware e del software di base. Gli elementi del PaaS possono essere impiegati per lo sviluppo di applicazioni e di servizi applicativi come la collaborazione in team, l'integrazione web, l'integrazione del database, la sicurezza e la gestione dello stato. Tali servizi possono essere impiegati come una soluzione integrata sul web.

PNG: Sigla per Portable Network Graphics, ovvero un formato file per immagini.

Project Management: Insieme di attività svolte tipicamente da una figura dedicata e specializzata detta project manager, volte all'analisi, alla progettazione, alla pianificazione e alla realizzazione degli obiettivi di un progetto, gestendolo in tutte le sue caratteristiche e fasi evolutive, nel rispetto di precisi vincoli (tempi, costi, risorse, scopi, qualità).

Promise: Una promise rappresenta un *proxy_G* per un valore non necessariamente noto quando la promise è stata creata. Essa permette di associare degli handler alla risposta di una azione asincrona, che può concretizzarsi in un eventuale valore di successo o nelle motivazioni del fallimento. Ciò permette ai metodi asincroni di restituire valori alla stessa maniera dei metodi sincroni: invece del valore finale, il metodo asincrono restituisce una promessa di ottenere un valore in un certo momento nel futuro.

Proxy: Nella sua forma più generale, un proxy è una classe che funziona come interfaccia per qualcos'altro.

R

React: React (anche React.js o ReactJS) è una libreria per i dati renderizzati come $HTML_G$.
<https://facebook.github.io/react/>

Reactive: La programmazione reactive è un paradigma della programmazione orientata ai flussi di dati e alla propagazione dei cambiamenti. Ciò significa che dovrebbe essere possibile esprimere flussi di dati statici o dinamici facilmente nel linguaggio usato, e che il modello di esecuzione sottostante propaghi i cambiamenti attraverso i flussi stessi. La programmazione reactive è stata per lo più proposta come un modo per semplificare la creazione di interfacce utente interattive e animazioni nei sistemi real time, ma è essenzialmente un paradigma di programmazione generale.

Redmine: Redmine è uno strumento per la gestione di progetto ed per l'issue tracking gratis, open source e accessibile tramite browser.
<http://www.redmine.org/>

Repository: Luogo di memorizzazione dei file, spesso situato in un server remoto.

Revert: In ambito di *controllo di versione_G*, è l'abbandono di uno o più cambiamenti recenti in favore di un ritorno ad una precedente versione di un documento o di parti di software.

S

Sass: Sass (Syntactically Awesome StyleSheets) è un'estensione del linguaggio CSS_g che permette di utilizzare variabili, di creare funzioni e di organizzare il foglio di stile in più file. Il linguaggio Sass si basa sul concetto di preprocessore CSS_g , il quale serve a definire fogli di stile con una forma più semplice, completa e potente rispetto ai CSS_g e a generare file CSS_g ottimizzati, aggregando le strutture definite anche in modo complesso.

<http://sass-lang.com/>

SCSS: SCSS corrisponde alla versione 3 di $Sass_g$. Introduce la piena compatibilità con tutte le versioni di CSS_g .

Skype: Software proprietario freeware di *instant messaging_g* e VoIP. Con esso sono possibili le videochiamate e lo scambio di messaggi testuali o di file. <https://www.skype.com/it/>

Software-as-a-Service (SaaS): Software-as-a-Service (SaaS) (Software come servizio in italiano) è un modello di distribuzione del software applicativo dove un produttore di software sviluppa, opera (direttamente o tramite terze parti) e gestisce un'applicazione web che mette a disposizione dei propri clienti via Internet. Si tratta di un servizio di *cloud_g* computing.

SQL: Acronimo di Structured Query Language è un linguaggio standardizzato per database che utilizzano il modello relazionale.

Stakeholder: Con il termine stakeholder (o portatore di interesse) si indica genericamente un soggetto (o un gruppo di soggetti) influente nei confronti di un'iniziativa economica, che sia un'azienda o un progetto. Fanno, ad esempio, parte di questo insieme: i clienti, i fornitori, i finanziatori come banche e azionisti (o shareholder), i collaboratori, dipendenti ma anche gruppi di interesse locali o gruppi di interesse esterni, come i residenti di aree limitrofe all'azienda e le istituzioni statali relative all'amministrazione locale.

Strumento di build: Uno strumento di build è uno strumento usato per realizzare una nuova versione di un programma. Per esempio, *make* è un popolare strumento di build open source che usa *makefile*, un altro strumento di build, per assicurare che i file sorgente che sono stati aggiornati (e i file che dipendono da questi) vengano compilati in una nuova versione (build) di un programma.

Stub: Componente passiva fittizia per simulare una parte del sistema ma non oggetto di test. È il duale del driver. Rappresenta una o più componenti necessarie per l'avanzamento dei test del programma, ma non ancora implementate.

SVG: Acronimo di Scalable Vector Graphics, indica una tecnologia in grado di visualizzare oggetti di grafica vettoriale e, pertanto, di gestire immagini scalabili dimensionalmente.

SVN: Apache Subversion (noto anche come svn, che è il nome del suo client a riga di comando) è un sistema di versionamento e revisione per software, distribuito gratuitamente sotto licenza Apache. È stato progettato con lo scopo di essere il naturale successore di CVS, oramai considerato superato.

<https://subversion.apache.org/>

T

Tag: Un tag (cioè etichetta, marcatore, identificatore) è una parola chiave o un termine associato a un'informazione (un'immagine, una mappa geografica, un post, un video clip ...), che descrive l'oggetto rendendo possibile la classificazione e la ricerca di informazioni basata su parole chiave.

Task: Un task su *Teamwork_G* è un'attività pianificata a cui si possono assegnare risorse.

Teamwork: Tool di *project management_G* disponibile online. Permette di gestire task, tickets e *milestones_G* ed è dotato di strumenti per il tracciamento del tempo di lavoro.

Teamwork Project: Teamwork Project è l'applicazione web per la gestione di progetti inclusa nel pacchetto *Teamwork_G*.

Telegram: Servizio di *instant messaging_G* multiplatforma, usato per inviare messaggi tramite Internet.

TeX: Il rendering è un termine della lingua inglese che in senso esteso indica la resa (o restituzione) grafica, ovvero un'operazione compiuta da un disegnatore per produrre una rappresentazione di qualità di un oggetto o di una architettura (progettata o rilevata).

TeX-rendering indica la renderizzazione che viene fatta tramite il linguaggio strutturato TeX, solitamente per le espressioni matematiche.

TextEdit: Casella di testo editabile è un *elemento di input_G* che fornisce all'utente la possibilità di inserire un input oppure un dato di tipo testuale.

TeXMaker: TeXMaker è un editor gratuito per la creazione di documenti in *L^AT_EX_G* che offre strumenti per il controllo della sintassi e il visualizzatore integrato.

<http://www.xmlmath.net/texmaker/>

TeXstudio: TeXstudio è un programma gratuito per la creazione di documenti in *L^AT_EX_G* che offre strumenti per il controllo della sintassi e il visualizzatore integrato.

<http://www.texstudio.org/>

To-do list: Lista di attività da svolgere nella quale è possibile spuntare ogni singolo compito quando viene portato a termine (attraverso *elemento grafico_G* o/e *elemento funzionale_G*).

Travis: Travis CI è un servizio *hosted_G* e distribuito di integrazione continua usato per costruire e testare progetti software ospitati su *GitHub_G*.

<https://travis-ci.org/>

Trello: Trello è un'applicazione per la gestione di progetto, che offre una versione gratuita con funzioni limitate.

<https://trello.com/>

Twitter Bootstrap: Raccolta di strumenti per la creazione di siti web, contenente modelli basati su *HTML_G*, *CSS_G* e *Javascript_G*.

U

UML: Acronimo per Unified Modeling Language, è un linguaggio visuale di modellazione e specifica basato sul paradigma object-oriented.

UNIX: UNIX è un sistema operativo portabile per computer inizialmente sviluppato da un gruppo di ricerca dei laboratori AT&T e Bell Laboratories. È la base di partenza di *Linux*. I sistemi Unix-like, detti anche di tipo Unix, compatibili con Unix o *nix, sono sistemi operativi aderenti in larga parte agli standard derivati da Unix, tra cui la Single UNIX Specification e POSIX.

Utente cliente: Il cliente è il tipo di utente dell'applicazione che sfrutta quest'ultima per consultare il menù, selezionare i piatti desiderati ed effettuare l'ordinazione al ristorante.

Utente cuoco: Il cuoco è il tipo di utente dell'applicazione che sfrutta quest'ultima per visualizzare le ordinazioni da preparare e notificare quando sono pronte.

Utente direttore: Il direttore è il tipo di utente dell'applicazione che sfrutta quest'ultima per controllare e gestire il flusso di ordinazioni, il magazzino e le consegne.

Utente fattorino: Il fattorino è il tipo di utente dell'applicazione che sfrutta quest'ultima per visualizzare la lista di consegne da effettuare e confermare quando ne completa una.

Utente responsabile degli acquisti: Il responsabile degli acquisti è il tipo di utente dell'applicazione che sfrutta quest'ultima per visualizzare la lista degli acquisti e spuntare quelli effettuati.

UTF-8: UTF-8, ovvero Unicode Transformation Format, 8 bit, è una codifica dei caratteri Unicode in sequenze di lunghezza variabile di byte.

V

Visual Paradigm: Visual Paradigm è un'applicazione che permette la creazione di diagrammi *UML_G*.

<https://www.visual-paradigm.com/>

W

Walkthrough: Tecnica di analisi statica per il testo o il codice. Fa parte dei metodi di lettura. Ha come obiettivo rilevare la presenza di difetti ed eseguire una lettura critica del prodotto in esame a largo spettro e senza l'assunzione di presupposti. Viene svolta da gruppi di persone che, in caso di codice, simulano le possibili esecuzioni.

WebStorm: WebStorm è un IDE_G per $JavaScript_G$ sviluppato da $JetBrains_G$.

<https://www.jetbrains.com/webstorm/>

Windows: Microsoft Windows è una famiglia di ambienti operativi e sistemi operativi dedicati ai personal computer, alle workstation, ai server e agli smartphone.

<https://www.microsoft.com/it-it/windows/view-all>

Windows Phone: Windows Phone (spesso abbreviato in WP) è una famiglia di sistemi operativi per smartphone di Microsoft. Con la distribuzione di $Windows_G$ 10, il sistema operativo per smartphone e tablet ha cambiato nome, diventando $Windows_G$ 10 Mobile.

Workflow: Schema che descrive l'automatizzazione delle procedure e i processi di lavoro collaborativo.

W3C: Sintesi di World Wide Web Consortium è la principale organizzazione per gli standard del World Wide Web.

<http://www.w3c.it/>

W3C Recommendation: Standard formalmente dichiarati da parte del $W3C_G$.