



Glossario Progetto Trustify

pentasoftswe@gmail.com

Informazioni sul documento

Responsabile	
Redattori	Nicola Lazzarin, Pietro Lauriola Marco Rosin, Marco Brugin Stefano Meneguzzo, Luca Marcato
Verificatori	
Uso	Esterno
Destinatari	Prof. Tullio Vardanega Prof. Riccardo Cardin
Versione	

Sommario

Il presente documento fornisce descrizioni dettagliate ai termini tecnici e/o ambigui presenti nella documentazione.

Registro delle Modifiche

Versione	Data	Autore	Ruolo	Descrizione
0.0.2	2022/11/09	Luca Marcato	Analista	Stesura termini verbali
0.0.1	2022/11/03	Marco Rosin	Analista	Creazione documento

Indice

A	2
B	3
C	4
E	5
F	6
G	7
H	8
J	9
M	10
N	11
R	12
S	13
T	14
U	15
W	16

A

Angular

Framework_G open source per lo sviluppo di applicazioni web .

as-is

Deriva dall'inglese e significa *'così com'è'*, è un tipo di analisi che si basa sulla definizione, documentazione e misurazione di una situazione prima di un cambiamento programmato .

B

Blockchain

Registro *condiviso, immutabile e programmabile* che facilita i processi di registrazione delle *transazioni*_G e di monitoraggio degli asset. Un *asset* può essere concreto (case, automobili,...) o astratto (proprietà intellettuale, diritti d'autore,...) .

C

Carrello

Spazio personale di un utente che permette la memorizzazione di più prodotti, ovvero il percorso che dopo la scelta dei prodotti da parte dell'utente conduce quest'ultimo alla fase di acquisto e pagamento .

E

e-commerce

Insieme delle transazioni commerciali di beni e/o servizi tra produttore e consumatore che vengono realizzate tramite Internet .

Ethereum

Piattaforma *decentralizzata* per la creazione e pubblicazione di *smart contracts_G* creati in un linguaggio di programmazione come *Solidity_G*. Ad esso è legata anche la cripto valuta *Ether*. .

EVM

Ethereum_G Virtual Machine, macchina virtuale che fa parte dell'ecosistema *blockchain Ethereum_G*. È in grado di eseguire una vasta gamma di istruzioni che gli consentono una grande flessibilità nello svolgimento di diverse operazioni. .

F

Framework

Architettura logica di supporto sulla quale un software può essere progettato e sviluppando. Permette di facilitare lo sviluppo delle funzionalità previste e di standard. .

G

Google Meet

Applicazione di teleconferenza utilizzata da varie aziende per effettuare *call* e *meeting* online. .

H

HTTP

Hypertext Transfer Protocol, è un protocollo a livello applicativo usato come principale sistema per la trasmissione di risorse sul web sfruttando un'architettura di tipo *client-server* .

J

Java

Linguaggio di programmazione orientato agli oggetti e piattaforma software di esecuzione .

JavaScript

Linguaggio di programmazione multi-paradigma orientato agli eventi, comunemente utilizzato nella programmazione lato *client* di siti *web* .

M

Metamask

Browser *Ethereum_G* che permette di gestire le proprie *cripto valute* su diversi siti Web in modo da effettuare *transazioni_G* in modo sicuro .

N

Nodo

Istanza del software client di *Ethereum_G* connessa ad altri computer che stanno anch'essi eseguendo il software di *Ethereum_G* così da formare una rete. Ogni nodo verifica i dati rispetto alle regole del protocollo e mantiene sicura la rete .

R

REST API

Anche detta API RESTful, è un'interfaccia di programmazione delle applicazioni *API* (Application Programming Interface) conforme ai vincoli dello stile architetturale *REST* (REpresentational State Transfer). Funge da elemento di intermediazione tra gli utenti o i clienti e le risorse o servizi web che questi intendono ottenere .

RPC

Remote Procedural Call, è un'insieme di protocolli che consentono a un *wallet* come *Metamask* di interagire con una *blockchain* .

S

Smart contract

Insieme di protocolli informatici che consentono agli sviluppatori di creare app che sfruttano la sicurezza, l'affidabilità e l'accessibilità della *blockchain_G*, offrendo sofisticate funzionalità peer-to-peer che specificano le condizioni di un accordo tra parti diverse .

Solidity

Linguaggio di programmazione orientato agli oggetti per l'implementazione di *smart contracts_G* su varie piattaforme blockchain, in particolare *Ethereum_G* .

T

Three.js

Libreria *JavaScript_G* cross-browser e interfaccia di programmazione utilizzata per creare e visualizzare computer grafica *3D* animata in un browser Web .

Transazioni

Nell'ambito della *blockchain_G* rappresentano i dati che formano il database distribuito. In base al tipo di *blockchain_G* e al loro specifico uso possono essere strutturate in modalità diverso. Esse sono composte nel seguente modo: abbiamo un utente che *'invia'*, abbiamo la *'descrizione'* della transazione e abbiamo in fine l'utente *'ricevente'* .

TypeScript

Linguaggio di programmazione tipizzato, ovvero, ogni elemento sintattico durante l'esecuzione del programma denota un valore. Aggiunge tipi, classi, interfacce e moduli opzionali al *JavaScript_G* tradizionale .

U

Unity 3D

Motore grafico multi-piattaforma che consente lo sviluppo di videogiochi e altri contenuti interattivi, quali visualizzazioni architettoniche o animazioni *3D* in tempo reale sviluppato da Unity Technologies .

Unreal Engine

Motore grafico multi-piattaforma che consente lo sviluppo di videogiochi e altri contenuti interattivi, quali visualizzazioni architettoniche o animazioni *3D* in tempo reale sviluppato da Epic Games .

W

Way of Working

Insieme delle /textitmetodologie, dei /textitpattern e degli /textitstrumenti utilizzati in maniera sistematica e disciplinata durante lo sviluppo di un progetto software .

Web3j

Libreria *Java_G* e *Android* altamente modulare, reattiva e tipizzata che permette di lavorare con gli *smart contracts_G* e integrare i *nodi* (clients) nella rete *Ethereum_G*. Permette di lavorare con la *blockchain_G* *Ethereum_G* senza dover scrivere il proprio codice di integrazione per la piattaforma .

Web3js

Raccolta di librerie *JavaScript_G* che permettono di interagire con un *nodo_G* *Ethereum_G* remoto o locale utilizzando il protocollo *HTTP_G* .

Webapp

Programma applicativo che viene distribuito su Internet tramite browser. Consente agli utenti di interagire con una risorsa web esattamente come farebbero come una applicazione *mobile* .