



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	<i>v0.0.3</i>

Sommario

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

Registro delle Modifiche

Versione	Data	Autore	Ruolo	Descrizione
0.0.3	2022/11/26	Marco Brugin	Analista	Stesura termini NDP (Processi di supporto)
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
D	5
E	6
F	7
G	8
H	9
I	10
J	11
M	12
N	13
P	14
R	15
S	16
T	17
U	18
V	19
W	20

A

Amministratori di sistema

Componente incaricato della scelta, controllo, manutenzione e ottimizzazione delle infrastrutture IT di supporto al way of working.

Angular

*Framework*_G open source per lo sviluppo di applicazioni web .

Approvatore

Soggetto/componnte che è favorevole alla pubblicazione di un determinato prodotto. Nel caso dell'attività di progetto tale ruolo lo riveste il responsabile.

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 .

Attore

TODO .

B

Backlog

TODO .

Baseline

Risultato evidente e oggettivo, che *sostanzia* una milestone (cioè che rende vero il risultato). .

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,...) .

Brainstorming

TODO .

C

CA

TODO .

Calendario

TODO .

Capitolato

Documento contenente le richieste di un soggetto relative alla risoluzione di un problema noto.

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 .

Committente

TODO .

D

Discord

TODO .

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

Gmail

TODO .

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* .

I

Issue

TODO .

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* .

Jira

TODO .

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 .

Milestone

TODO .

MVP

TODO .

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 .

P

PB

TODO .

Proponente

TODO .

R

Readattore

Componenti del gruppo incaricato della stesura di una parte (sezione, capitolo) di un documento.

Report

TODO .

Repository

TODO .

Requiisti utente

requisiti che rispecchiano il lato utente, vengono espressi sotto forma di bisogni.

Requisiti contrattuali

TODO .

Requisiti di acquisizione

TODO .

Requisiti soluzione

requisiti, che rispecchiano le funzionalità del prodotto, atti a soddisfare i requisiti utente.

Responsabile di progetto

Componente incaricata di pianificare, governare e controllare le attività di progetto. E' la figura professionale che rappresenta il grupo all'esterno.

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 .

Round Robin

TODO .

RPC

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

RTB

TODO .

S

Slack

TODO .

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 .

StarUML

TODO .

Storico

Archivio contenente tutte le informazioni di interesse del passato, utili, riutilizzabili per il presente.

T

Telegram

TODO .

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'* .

Trello

TODO .

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

UML

TODO .

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 .

use case

TODO .

V

Validazione

Processo con il quale si va controllare che il prodotto finale soddisfi i requisiti lato soluzione.

Verifica

Processo con il quale si controlla che l'attività dia i risultati pianificati e previsti.

Verificatore

Componente incaricato di verificare che il prodotto datogli in esame sia corretto, composto dalle parti pianificate e dia i risultati sperati.

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* .