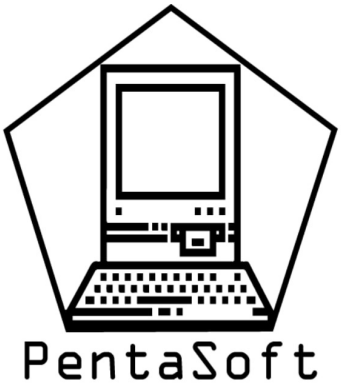

Glossario
Progetto Trustify

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	*v0.1.1*

Sommario

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

Registro delle Modifiche

Versione	Data	Autore	Ruolo	Descrizione
0.1.0	2022/11/28	Marco Rosin	Verificatore	Revisione termini NDP (Processi primari)
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

Amministratore di sistema

Componente del gruppo incaricato della scelta, controllo, manuntenzione e ottimizzazione delle infrastrutture informatiche IT di supporto al *way of working*$_{\mathbf{G}}$.

Angular

Framework$_{\mathbf{G}}$ open source per lo sviluppo di applicazioni web.

Approvatore

Soggetto interno/esterno che approva la pubblicazione di un determinato prodotto. Nel contesto dell'attività di progetto tale ruolo viene ricoperto dal *Responsabile di Progetto*.

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.

Attività

TODO .

Attore

Nel contesto della modellazione *UML*$_{\mathbf{G}}$ rappresenta un utente o un sistema esterno che interagisce con il sistema software oggetto di modellazione.

Attore non riconosciuto

TODO .

Attore riconosciuto

TODO .

B

Backlog

"Cose da fare". Elenco di *issue*$_{\mathbf{G}}$ da portare a termine per raggiungere una specifica *milestone*$_{\mathbf{G}}$. A seconda del modello di sviluppo adottato può avere ampiezza globale o ristretta ad un sottoinsieme di attività e avere la stessa durata del progetto o di un singolo *sprint*$_{\mathbf{G}}$.

Baseline

Risultato evidente e oggettivo che sostanzia una *milestone*$_{\mathbf{G}}$, cioè che ne rende vero il risultato.

Blockchain

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

Board

TODO .

Brainstorming

Pensiero intenso collettivo che fa nascere idee, in cui ognuno parla a turno e non c'è sopraffazione. Durante la discussione, una sola persona scrive. Questo è uno strumento utile per unire debolezze in un'unica forza maggiore.

C

CA

Acronimo di **C**ustomer **A**cceptance. Revisione opzionale da sostenere durante lo sviluppo del progetto didattico, in cui il prodotto software considerato completo viene presentato al *Committente*$_{\mathbf{G}}$ in sessione pubblica.

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

Soggetto esterno che ha il compito di affidare l'esecuzione di un progetto ad un esecutore. È il soggetto che definisce i vincoli esecutivi contrattuali.

D

Discord

Applicazione di teleconferenza e messaggistica instantanea.

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*$_{\mathbf{G}}$ creati in un linguaggio di programmazione come *Solidity*$_{\mathbf{G}}$. Ad esso è legata anche la cripto valuta *Ether*.

EVM

Acronimo di **E**thereum **V**irtual **M**achine. 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 sviluppato. Permette di facilitare lo sviluppo delle funzionalità previste e di standard.

G

Gmail

Servizio di posta elettronica fornito da *Google*.

Goerli

TODO .

Google Meet

Applicazione di teleconferenza fornita da *Google*.

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

Unità di lavoro *atomica* il cui completamento comporta avanzamento dell'attività associata o un miglioramento del prodotto finito.

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

Strumento di tracciamento delle *issue*$_{\mathbf{G}}$, usato per la gestione di progetti di sviluppo software.

M

Metamask

Browser *Ethereum*$_{\mathbf{G}}$ che permette di gestire le proprie *cripto valute* su diversi siti Web in modo da effettuare *transazioni*$_{\mathbf{G}}$ in modo sicuro.

Milestone

TODO .

MVP

Acronimo di **M**inimun **V**iable **P**roduct. Rappresenta una versione preliminare del prodotto software da realizzare, il cui scopo è raccogliere quante più informazioni possibili riguardo i *needs*$_{\mathbf{G}}$ del cliente con il minimo impiego di risorse.

N

Nodo

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

P

PB

Acronimo di **P**roduct **B**aseline. Revisione obbligatoria da sostenere durante lo sviluppo del progetto didattico, in cui viene dimostrata la maturità della *baseline*$_{\mathbf{G}}$ architetturale fissata nella precedente revisione (**RTB**$_{\mathbf{G}}$) e l'avanzamento nello sviluppo del prodotto.

PoC

TODO .

Proponente

TODO.

R

Redattore

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

Report

TODO.

Repository

TODO .

Requisiti contrattuali

TODO.

Requisiti di acquisizione

TODO.

Requisiti soluzione

Requisiti che rispecchiano le funzionalità del prodotto, atti a soddisfare i *Requisiti Utente*$_{\mathbf{G}}$.

Requisiti utente

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

Responsabile di progetto

Componente del gruppo incaricato di pianificare, governare e controllare le attività di progetto. Funge inoltre da rappresentante del gruppo nelle relazioni esterne con *Committente*$_{\mathbf{G}}$ e *Proponente*$_{\mathbf{G}}$.

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

Algoritmo di *schedulazione*. Assegna *quanti di tempo* in uguali porzioni ad ogni esecutore in modo circolare. Usato nel contesto progettuale per distribuire equamente i ruoli di progetto ai membri del gruppo.

RPC

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

RTB

Acronimo di **R**equirements and **T**echnology **B**aseline. Revisione obbligatoria da sostenere durante lo sviluppo del progetto didattico, in cui vengono fissati i *requisiti* che il prodotto dovrà soddisfare e le tecnologie con le quali esso verrà realizzato.

S

Slack

Applicazione di messaggistica istantanea. Permette la creazione di canali divisi per argomento e l'integrazione con molti strumenti di produttività.

Smart contract

Insieme di protocolli informatici che consentono agli sviluppatori di creare app che sfruttano la sicurezza, l'affidabilità e l'accessibilità della *blockchain*$_{\mathbf{G}}$, 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*$_{\mathbf{G}}$ su varie piattaforme blockchain, in particolare *Ethereum*$_{\mathbf{G}}$.

StarUML

Applicazione per la modellazione di sistemi tramite linguaggio *UML*$_{\mathbf{G}}$.

Storico

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

T

Telegram

Applicazione di messaggistica istantanea.

Testnet

TODO .

Three.js

Libreria *JavaScript*$_{\mathbf{G}}$ cross-browser e interfaccia di programmazione utilizzata per creare e visualizzare computer grafica *3D* animata in un browser Web.

Transazioni

Nell'ambito della *blockchain*$_{\mathbf{G}}$ rappresentano i dati che formano il database distribuito. In base al tipo di *blockchain*$_{\mathbf{G}}$ 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

Strumento di tracciamento delle *issue*$_{\mathbf{G}}$, usato per la gestione di progetti di sviluppo software.

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*$_{\mathbf{G}}$ tradizionale.

U

UML

Acronimo di **U**nified **M**odelling **L**anguage. Linguaggio di modellazione e specifica basato sul paradigma *Object-Oriented*$_{\mathbf{G}}$, impiegato nell'Ingegneria del Software come standard per rappresentazionerappresentare graficamente la struttura di un sistema.

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

Nel contesto *UML*$_{\mathbf{G}}$ rappresenta una lista di azioni compiute da un *Attore*$_{\mathbf{G}}$ sul sistema software al fine di raggiungere un determinato fine.

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

W

Way of Working

Insieme delle *metodologie*, dei *pattern* e degli *strumenti* utilizzati in maniera sistematica e disciplinata durante lo sviluppo di un progetto software.

Web3j

Libreria $Java_{\mathbf{G}}$ e *Android* altamente modulare, reattiva e tipizzata che permette di lavorare con gli $smart\ contracts_{\mathbf{G}}$ e integrare i *nodi* (clients) nella rete $Ethereum_{\mathbf{G}}$. Permette di lavorare con la $blockchain_{\mathbf{G}}$ $Ethereum_{\mathbf{G}}$ senza dover scrivere il proprio codice di integrazione per la piattaforma.

Web3js

Raccolta di librerie $JavaScript_{\mathbf{G}}$ che permettono di interagire con un $nodo_{\mathbf{G}}$ $Ethereum_{\mathbf{G}}$ remoto o locale utilizzando il protocollo $HTTP_{\mathbf{G}}$.

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*.