



SWEnergy

project.swenergy@gmail.com

Glossario

Descrizione: Documento esplicativo del significato di tutti i termini tecnici o poco chiari presenti nella documentazione.

Stato	Approvato
Data	18/02/2024
<hr/>	
Redattori	Alessandro Tigani Sava Matteo Bando Niccolò Carlesso
Verificatori	Giacomo Gualato Matteo Bando Niccolò Carlesso
Approvatore	Davide Maffei
Destinatari	Prof. Tullio Vardanega Prof. Riccardo Cardin
<hr/>	
Versione	1.0.0

Registro delle modifiche

Versione	Data	Redattore	Verificatore	Approvatore	Descrizione
1.0.0	18/02/2024			Davide Maffei	
0.3.0	02/01/2024	Niccolò Carlesso	Matteo Bando		Redazione sezioni glossario: F, U, W
0.2.0	22/11/2023	Matteo Bando	Niccolò Carlesso		Redazione sezioni glossario: O, S Aggiunta termini sezione P
0.1.0	21/11/2023	Alessandro Tigani Sava	Giacomo Gualato		Redazione sezioni glossario: Introduzione, C, D, G, I, L, P, R, T Redazione sezioni acronimi: P

Indice

1	Introduzione	3
1.1	Scopo del documento	3
1.2	Scopo del capitolato	3
2	Glossario	4
2.1	A	4
2.1.1	Attore	4
2.2	C	5
2.2.1	Capitolato	5
2.2.2	Caso d'uso	5
2.2.3	Cliente	5
2.2.4	Commensali	5
2.3	D	6
2.3.1	Discord	6
2.4	F	7
2.4.1	FAQ	7
2.4.2	Feedback	7
2.5	G	8
2.5.1	Git	8
2.5.2	GitHub	8
2.6	I	9
2.6.1	Issue	9
2.7	L	10
2.7.1	Login	10
2.8	O	11
2.8.1	Ordinazione	11
2.8.2	Ordine	11
2.9	P	12
2.9.1	Partecipanti (ad un ordine)	12
2.9.2	PoC	12

2.9.3 Proof of Concept	12
2.10 R	13
2.10.1 Repository	13
2.11 S	14
2.11.1 Stato (di un ordine)	14
2.12 T	15
2.12.1 Telegram	15
2.13 U	16
2.13.1 UML	16
2.13.2 Utente autenticato	16
2.13.3 Utente base	16
2.13.4 Utente generico	16
2.13.5 Utente ristoratore	16
2.14 W	17
2.14.1 Webapp	17

1 Introduzione

1.1 Scopo del documento

Il seguente documento ha lo scopo di chiarire i possibili dubbi relativi alla terminologia utilizzata nei documenti, sia esterni che interni. Ogni termine presente nel glossario viene contrassegnato con la lettera "G" come apice.

Ogni termine viene qui riportato in ordine alfabetico, per praticità si è scelto di separare gli acronimi in una apposita sezione.

1.2 Scopo del capitolato

Il capitolato^G C3 ha come obiettivo la realizzazione di una applicazione *web* per la gestione di prenotazioni e ordinazioni nei ristoranti.

L'utente avrà modo di effettuare le operazioni di prenotazione ed ordinazione in modo semplice, personalizzando gli ordini in base alle proprie esigenze alimentari e collaborando con altri utenti nella divisione del conto.

I ristoratori avranno modo di visualizzare, oltre alla prenotazione, l'eventuale il preordine effettuato dai clienti. In questo modo sarà loro possibile ottimizzare l'uso delle materie prime necessarie alle preparazioni.

L'applicativo sviluppato richiede una copertura dei test di almeno l'80% ed una analisi dei principali servizi cloud per individuare quello più adatto allo scopo.

2 Glossario

2.1 A

2.1.1 Attore

Si tratta di un'entità che interagisce con il sistema svolgendo delle azioni. Può essere una persona o un sistema esterno. Ciascuna entità è caratterizzata dall'insieme delle azioni che può compiere.

2.2 C

2.2.1 Capitolato

Si tratta di un documento tecnico, allegato a un contratto di appalto, a cui si fa riferimento per definire le specifiche tecniche delle opere che andranno a eseguirsi per effetto del contratto stesso, di cui in genere è parte integrante.

In questo specifico caso fa riferimento agli accordi presi tra due soggetti privati: il gruppo SWEnergy e l'azienda Imola Informatica.

Al suo interno si precisano diritti e doveri delle due parti, oltre che alle particolarità relative all'esecuzione dei lavori.

2.2.2 Caso d'uso

Si tratta di un insieme di scenari, cioè sequenze di passi che descrivono le interazioni tra gli attori ed il sistema.

2.2.3 Cliente

Si rimanda alla voce Utente base (vedi §2.13.3).

2.2.4 Commensali

L'insieme di persone che mangiano insieme allo stesso tavolo. Ovvero tutte quelle persone che fanno parte della stessa prenotazione.

2.3 D

2.3.1 Discord

Discord è una piattaforma statunitense di VoIP, messaggistica istantanea e distribuzione digitale inizialmente progettata per la comunicazione tra comunità di videogiocatori.

Gli utenti comunicano con chiamate vocali, videochiamate, messaggi di testo, media e *file* in *chat* private o come membri di un *server* Discord. Quest'ultimi sono una raccolta di canali di tipo vocale e/o testuale.

Ulteriori informazioni sono disponibili su: discord.com.

2.4 F

2.4.1 FAQ

Le *FAQ* (*Frequently Asked Questions*) sono le domande che vengono più frequentemente poste dagli utilizzatori di un certo servizio, soprattutto sui siti *web*, le quali vengono raccolte in una lista con le relative risposte dagli amministratori del servizio, in modo tale da reindirizzare i nuovi utenti alla lista ed evitare di rispondere più volte alle stesse domande.

2.4.2 Feedback

I *feedback* sono le informazioni che un cliente inserisce relativamente all'esperienza d'uso del prodotto e del servizio.

2.5 G

2.5.1 Git

Git è un *software* per il controllo di versione distribuito utilizzabile da interfaccia a riga di comando. Nacque per essere uno strumento volto a facilitare lo sviluppo del *kernel* Linux ed è diventato uno degli strumenti di controllo versione più diffusi.

Viene distribuito con licenza GNU GPL v2 (licenza libera).

Ulteriori informazioni sono disponibili su: git-scm.com.

2.5.2 GitHub

GitHub è un servizio di *hosting* per progetti *software*, di proprietà della società GitHub Inc. Il nome deriva dal fatto che "GitHub" è una implementazione dello strumento di controllo versione distribuito Git (vedi §2.5.1).

Viene utilizzato da sviluppatori che caricano il codice sorgente di programmi e lo rendono scaricabile e migliorabile da altre persone. Questi ultimi possono interagire con gli sviluppatori tramite un sistema per inviare segnalazione di *bug* o funzionalità (*issue tracker*), un sistema per copiare il software in una versione modificabile (*fork*), un sistema per proporre modifiche agli sviluppatori originali (*pull request*) e un sistema di discussione legato al codice del *repository*. Viene incluso anche un *hosting* per pagine *web* statiche, che possono essere modificate sempre tramite un *repository* git.

In questo specifico ambito viene sfruttata la possibilità di sviluppare software collaborativamente, utilizzando le funzionalità fornite da Git (vedi §2.5.1).

Ulteriori informazioni sono disponibili su: github.com.

2.6 I

2.6.1 Issue

Una Issue è uno strumento disponibile in GitHub (vedi §2.5.2), viene utilizzato per tenere in ordine e assegnare le attività da completare per il raggiungimento di un obiettivo.

Viene caratterizzata da un progetto a cui fa riferimento, un insieme di etichette, le persone a cui è stata assegnata ed una descrizione esplicativa dell'attività da svolgere.

2.7 L

2.7.1 Login

Si tratta della procedura con cui un utente viene identificato e entra in un sistema informatico o in una applicazione informatica. Il termine significa letteralmente "entrata nel log", ovvero il registro, di un determinato sistema informativo.

2.8 O

2.8.1 Ordinazione

Insieme di prodotti che un ristorante riceve da un utente base (vedi §2.13.3).

2.8.2 Ordine

Un ordine è l'insieme di prodotti che un Utente base ha ordinato.

2.9 P

2.9.1 Partecipanti (ad un ordine)

Insieme di clienti che partecipano o hanno partecipato allo stesso ordine.

2.9.2 PoC

Una PoC è la realizzazione di una bozza del progetto al fine di dimostrarne la fattibilità.

2.9.3 Proof of Concept

Si rimanda alla voce PoC (vedi §2.9.2).

2.10 R

2.10.1 Repository

Ambiente di un sistema informatico in cui vengono gestiti i metadati attraverso tabelle relazionali. L'insieme di tabelle, regole e motori di calcolo tramite cui si gestiscono i metadati prende il nome di metabase.

2.11 S

2.11.1 Stato (di un ordine)

Condizione corrente in cui si trova un ordine (vedi §2.8.2) nell'ambito di un processo di acquisto.

2.12 T

2.12.1 Telegram

Si tratta di un servizio di messaggistica istantanea e *broadcasting* basato su *cloud* ed erogato senza fini di lucro dalla società Telegram LLC.

2.13 U

2.13.1 UML

Si tratta dell'acronimo di *Unified Modeling Language*. *Unified Modeling Language* è un linguaggio di modellazione visuale standardizzato utilizzato per rappresentare e documentare la progettazione di un sistema software. Fornisce un insieme di elementi di notazione grafica che possono essere utilizzati per creare modelli visivi della struttura, del comportamento e delle relazioni di un sistema.

2.13.2 Utente autenticato

Si tratta di un Utente base o di un Utente ristoratore.

2.13.3 Utente base

Si tratta di un attore autenticato, rappresenta l'insieme delle azioni che possono essere eseguite da un cliente di un ristorante.

2.13.4 Utente generico

Si tratta di un utente non registrato o un utente registrato che non ha ancora effettuato l'accesso, dunque di un attore di cui il sistema non ha informazioni o non sa di avere informazioni.

2.13.5 Utente ristoratore

Si tratta di un attore autenticato, rappresenta l'amministratore di un ristorante.

2.14 W

2.14.1 Webapp

Si un'applicazione *web* caricata da un *web server* ed eseguita in un *browser*.