



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	10/05/2024
<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	2.0.0

Registro delle modifiche

Versione	Data	Redattore	Verificatore	Approvatore	Descrizione
2.0.0	10/05/2024	/	/	Davide Maffei	Approvazione finale del documento
1.1.0	2/05/2024	Carlo Rosso	Davide Maffei	/	Aggiornamento del glossario con nuovi termini
1.0.0	26/02/2024	/	/	Niccolò Carlesso	Approvazione finale del documento
0.3.1	20/01/2024	Alessandro Tigani Sava	Giacomo Gualato	/	Aggiornamento sezione S
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 Rimozione sezione Acronimi
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
A		4
C		5
D		6
F		7
G		8
I		9
L		10
M		11
O		12
P		13
R		14
S		15
T		16
U		17
W		18

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 e viene riportato in ordine alfabetico.

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

A

API

Acronimo di *Application Programming Interface*, si riferisce a un insieme di definizioni e protocolli che permettono la creazione e l'integrazione di software applicativi. Le *API* consentono ai componenti del software di comunicare tra loro e con altri componenti esterni, facilitando l'interazione tra diversi sistemi e applicazioni.

Area personale

Si riferisce a una sezione dedicata all'utente registrato all'interno di un sito. Questa area fornisce all'utente un accesso riservato e personalizzato, consentendogli di visualizzare e gestire i propri dati personali in modo sicuro e privato.

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.

Architettura di Deployment

Struttura che descrive come i componenti di un sistema software vengono distribuiti su vari nodi dell'infrastruttura IT. Include la disposizione di server, reti, database e altre risorse, e definisce come questi elementi interagiscono tra loro. L'architettura di deployment considera aspetti come la scalabilità, la sicurezza, le prestazioni e la disponibilità del sistema, garantendo che ogni componente sia posizionato in modo ottimale per soddisfare i requisiti operativi e di business.

C

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.

Caso d'uso

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

Cliente

Si rimanda alla voce Utente base (vedi §2).

Commensali

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

D

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 (ultimo accesso 21/11/2023).

Dependency Injection

Pattern di progettazione che facilita la gestione delle dipendenze tra i componenti di un software. Consiste nell'iniettare le dipendenze di un oggetto dall'esterno, piuttosto che permettere all'oggetto di crearle autonomamente.

Decorator Pattern

Pattern di progettazione strutturale che consente di aggiungere nuove funzionalità a un oggetto in modo dinamico, senza modificare la sua struttura. Il Decorator Pattern prevede l'utilizzo di classi wrapper che implementano l'interfaccia dell'oggetto da decorare e aggiungono funzionalità aggiuntive tramite la composizione. Questo approccio consente di estendere le funzionalità di un oggetto senza dover creare sottoclassi multiple o modificare il codice esistente.

F

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.

Feedback

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

G

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 (ultimo accesso 21/11/2023).

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).

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).

Ulteriori informazioni sono disponibili su: github.com (ultimo accesso 21/11/2023).

I

Issue

Una Issue è uno strumento disponibile in GitHub (vedi §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.

L

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.

Language Server Protocol

Il Language Server Protocol (LSP) è un protocollo di comunicazione standard utilizzato tra editor di testo o IDE e server di linguaggio. L'obiettivo principale del LSP è di fornire un modo uniforme per supportare le funzionalità di sviluppo come l'autocompletamento del codice, la navigazione delle definizioni, la documentazione in linea e il refactoring, indipendentemente dal linguaggio di programmazione utilizzato. Il protocollo è stato sviluppato da Microsoft ed è ora ampiamente adottato, facilitando l'integrazione di nuovi linguaggi e migliorando l'interoperabilità tra strumenti di sviluppo.

M

Model-View-Controller

Pattern architetturale che separa l'applicazione in tre componenti principali: il Model, la View e il Controller. Dove il Model rappresenta i dati e la logica di business, la View si occupa della presentazione dei dati all'utente e il Controller gestisce le interazioni tra l'utente e il sistema.

O

Ordinazione

Insieme di prodotti che un ristorante riceve da un utente base (vedi §2).

Ordine

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

ORM

Acronimo di *Object-Relational Mapping*, si riferisce a una tecnica di programmazione utilizzata per convertire i dati tra sistemi incompatibili usando la programmazione orientata agli oggetti. Gli *ORM* permettono agli sviluppatori di interagire con un database relazionale utilizzando il proprio linguaggio di programmazione orientato agli oggetti, evitando di scrivere codice SQL direttamente.

P

Partecipanti (ad un ordine)

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

PoC

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

Proof of Concept

Si rimanda alla voce PoC (vedi §2).

Pattern Architetturali

Soluzioni riutilizzabili a problemi comuni nell'architettura dei software. Questi pattern forniscono linee guida strutturate per organizzare i componenti di un sistema, facilitando la progettazione di architetture solide e scalabili. Esempi di pattern architetturali includono il Model-View-Controller (MVC), che separa la logica di presentazione dalla logica di business, e il Microservizi, che suddivide un'applicazione in servizi indipendenti e distribuiti. L'uso di pattern architetturali aiuta a standardizzare le pratiche di sviluppo, migliorare la manutenibilità del codice e facilitare l'integrazione tra diversi sistemi.

R

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.

S

SAL

Lo "Stato di Avanzamento del Lavoro" (SAL) è un incontro con il proponente che avviene ogni due settimane al fine di condividere i *feedback* in entrambe le direzioni. Durante il SAL, il gruppo presenta il lavoro svolto durante lo *sprint*, vengono discusse le modalità di lavoro, si raccolgono consigli dal proponente e si concordano gli obiettivi da raggiungere al termine del successivo *sprint*.

Sistema di autenticazione esterno

È un meccanismo utilizzato per verificare l'identità di un utente in un sistema informatico o applicazione mediante l'uso di risorse esterne. Invece di gestire autonomamente il processo di autenticazione, il sistema si affida a un servizio esterno specializzato per verificare le credenziali dell'utente.

Stato (di un ordine)

Condizione corrente in cui si trova un ordine (vedi §2) nell'ambito di un processo di acquisto.

T

Telegram

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

U

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.

Utente autenticato

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

Utente base

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

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.

Utente ristoratore

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

W

Webapp

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