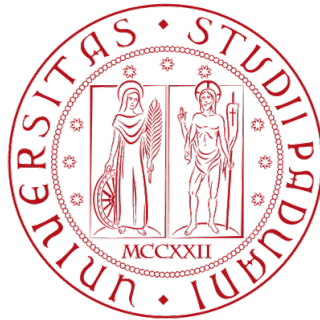


QB SOFTWARE



×



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI PADOVA

CORSO DI INGEGNERIA DEL SOFTWARE

ANNO ACCADEMICO 2023/2024

---

## Glossario

---

Contatti: [qbsoftware.swe@gmail.com](mailto:qbsoftware.swe@gmail.com)



## Registro delle modifiche

V.	Data	Membro	Ruolo	Descrizione
2.0.0	05/05/2024	A. Domuta	Responsabile	Approvazione documento
1.2.0	26/04/2024	R. Fontana	Verificatore	Controllo qualità
	25/04/2024	S. Rovea	Programmatore	Effettuata revisione
1.1.0	06/04/2024	R. Fontana	Verificatore	Controllo qualità
	05/04/2024	A. Domuta	Responsabile	Aggiornato glossario
1.0.0	25/02/2024	S. Destro	Responsabile	Approvazione documento
0.4.0	14/02/2024	A. Domuta	Verificatore	Controllo qualità
	14/02/2024	A. Feltrin	Verificatore	Ampliamento definizioni del glossario
0.3.0	11/01/2024	S. Destro	Verificatore	Controllo qualità
	10/01/2024	A. Giurisato	Programmatore	Ampliamento definizioni del glossario
0.2.0	15/12/2023	A. Domuta	Verificatore	Controllo qualità
	14/12/2023	A. Feltrin	Verificatore	Ampliamento definizioni delle sezioni dalla D alla M.
0.1.0	26/11/2023	A. Feltrin	Verificatore	Controllo qualità
	26/11/2023	S. Destro	Amministratore	Prima stesura glossario



## INDICE

<b>A</b>	<b>4</b>
<b>B</b>	<b>6</b>
<b>C</b>	<b>7</b>
<b>D</b>	<b>9</b>
<b>E</b>	<b>11</b>
<b>F</b>	<b>12</b>
<b>G</b>	<b>13</b>
<b>H</b>	<b>14</b>
<b>I</b>	<b>15</b>
<b>J</b>	<b>17</b>
<b>K</b>	<b>19</b>
<b>L</b>	<b>20</b>
<b>M</b>	<b>21</b>
<b>N</b>	<b>24</b>
<b>O</b>	<b>25</b>
<b>P</b>	<b>26</b>
<b>Q</b>	<b>30</b>
<b>R</b>	<b>31</b>
<b>S</b>	<b>33</b>
<b>T</b>	<b>36</b>



<b>U</b>	<b>38</b>
<b>V</b>	<b>39</b>
<b>W</b>	<b>40</b>
<b>X</b>	<b>41</b>
<b>Z</b>	<b>42</b>



## A

### **Accept-Language Header**

Intestazione HTTP utilizzata per indicare le lingue preferite dal client per la localizzazione.

### **Accounts**

In ambito JMAP è una raccolta di dati che può includere email, contatti e calendari.

### **ACL**

Acronimo di Access Control List, è una lista di regole che specifica le autorizzazioni di accesso a risorse.

### **Amministratore**

Un Amministratore di progetto è un professionista che gestisce tutte le operazioni amministrative e logistiche necessarie per il completamento del progetto. In sintesi, ha il compito di assicurare che il progetto sia condotto in maniera efficiente e in linea con i requisiti stabiliti.

### **Analisi dei Requisiti**

È il processo di identificazione, raccolta, documentazione e valutazione dei requisiti di un sistema software o di un'applicazione. Questo processo è fondamentale nell'ingegneria del software poiché consente di comprendere appieno le esigenze degli utenti e degli stakeholder al fine di sviluppare soluzioni software che soddisfino tali requisiti in modo efficace ed efficiente.

### **Analista**

È un professionista incaricato di analizzare i requisiti, le esigenze e i vincoli di un sistema software o di un'applicazione. Le responsabilità dell'analista includono la raccolta e



l'analisi dei requisiti degli utenti, la definizione di casi d'uso e scenari di utilizzo, la modellazione dei dati, la progettazione delle funzionalità e delle interfacce utente, nonché la formulazione di specifiche dettagliate per il team di sviluppo.

## **Android Studio**

È un ambiente di sviluppo integrato (IDE) ufficiale per lo sviluppo di applicazioni Android. Nel nostro caso lo utilizziamo per eseguire il client scelto.

## **API**

Sta per Application Programming Interface. È un insieme di regole e strumenti che permette a diversi software di comunicare tra loro. Questo avviene definendo dati e metodi che le applicazioni possono usare per comunicare tra loro.

## **Attività**

Secondo lo standard ISO 12207:1997, un'attività, nel contesto di ingegneria del software, è un'operazione o un insieme di operazioni che sono necessarie per il raggiungimento di un obiettivo.

## **Attore**

Rappresenta qualsiasi entità esterna al sistema software stesso che interagisce direttamente con il sistema stesso. Gli attori possono essere individui, altri sistemi software, dispositivi hardware o entità esterne al sistema che hanno un ruolo definibile nell'utilizzo o nell'interazione con il sistema.



## B

### **Backlog**

É un elenco dinamico e prioritizzato di requisiti, funzionalità o elementi di lavoro che devono essere completati per un determinato prodotto o progetto.

### **Baseline**

É un punto raggiunto e consolidato che funge da base. Si usa per riferirsi a una versione specifica di un prodotto software. Viene usata come punto di riferimento per lo sviluppo e la gestione futura del software.

### **Branch**

Linea di sviluppo parallela e indipendente all'interno di una repository. Rende possibile agli sviluppatori di creare feature contemporaneamente sul medesimo progetto evitando interferenze.

### **Build**

Una build è il processo di compilazione e assemblaggio di un'applicazione software o di un sistema informatico a partire dal codice sorgente e da altri file di risorse correlati. Il codice sorgente viene tradotto in un formato eseguibile. Un Sistema di Build invece è un insieme di strumenti, script, regole e procedure utilizzare per automatizzare il processo di build di un'applicazione o di un sistema software.



## C

### **Capitolato**

Documento redatto dal proponente e specifica i vincoli contrattuali, tra cui scadenze e budget per il progetto stesso. Viene presentato in una gara d'appalto per cercare un fornitore in grado di occuparsi del progetto.

### **Carbonio**

Carbonio, l'offerta chiave di Zextras, è un sistema on-premise per la collaborazione online che fornisce una serie di strumenti per potenziare l'efficienza del team. Carbonio viene fornito come prodotto Open Source senza assistenza da Zextras, ma è disponibile anche una versione a pagamento che include funzionalità extra e un supporto diretto da un gruppo di esperti dedicati.

### **Caso d'uso**

Scenari di utilizzo che descrivono le funzionalità di un sistema dal punto di vista del MUA, vengono specificati: input, attività e risposte del sistema. Non fornisce dettagli implementativi. Forniscono una panoramica completa delle funzionalità di sistema e dei flussi di lavoro. Definire i casi d'uso è fondamentale per comprendere i bisogni dell'utente.

### **Ciclo di vita del software**

Lo sviluppo del software segue un metodo che stabilisce le tappe da seguire per creare, modificare e ritirare un software. Questo metodo ha lo scopo di garantire un processo ordinato ed efficace per la produzione del software.

### **Client**

Con "client" si intende il programma che permette ad un computer di interagire con un altro computer remoto detto server e attraverso esso accedere alla Rete. In un'architettura client-server, il client è responsabile di inoltrare richieste al server e di gestire le





risposte ricevute. Può trattarsi di un'applicazione software o di un dispositivo hardware che accede alle funzionalità offerte da un server.

### **Code coverage**

Si usa per misurare la porzione di codice che é soggetta all'esecuzione dei test. Il codice che non viene coperto dai test é in potenza difettoso.

### **Committente**

É l'entità che fornisce vincoli contrattuali e requisiti, commissiona la realizzazione di un prodotto o servizio.

### **Comparator**

In ambito JMAP indica un oggetto utilizzato per la classificazione delle email con proprietà come receivedAt, size, from, to, subject, etc.

### **Compito**

Prevede attività e responsabilità, viene assegnato a una persona o più in base agli obiettivi che si vogliono raggiungere. Ha delle scadenze e può essere suddiviso in compiti più piccoli o attività per semplificarne la comprensione ed esecuzione.

### **Concurrency**

In ambito JMAP indica un concetto relativo alla gestione simultanea di più richieste API e alla possibilità che le chiamate interagiscano tra loro.

### **Cruscotto**

É uno strumento che fornisce una panoramica dello stato e dell'avanzamento del progetto. Può includere informazioni come le attività pianificate e completate, le milestone raggiunte, il budget e le risorse disponibili, i rischi identificati e altre metriche di progetto.



## D

### **Data Model**

La struttura che definisce come i dati sono organizzati e accessibili in JMAP.

### **Database**

É una collezione organizzata di dati, generalmente memorizzati e gestiti elettronicamente da un sistema di gestione dei database (DBMS). I database sono progettati per memorizzare, gestire e recuperare grandi quantità di dati in modo efficiente e affidabile.

### **Deployment**

Fase del ciclo di vita del software, che conclude lo sviluppo e il relativo collaudo e dà inizio alla manutenzione. Questa fase corrisponde alla fase di rilascio.

### **Design Pattern**

Soluzione progettuale generale ad un problema ricorrente. Non è un codice finito che può essere trasformato direttamente in un programma, ma un modello che può essere applicato per risolvere un problema in diverse situazioni.

### **Diagramma di Gantt**

Grafico disposto su barre orizzontali che mostra l'andamento e le tempistiche di un progetto in base alle sue attività.

### **Diagramma UML**

Unified Modeling Language (UML) è uno standard industriale basato sul paradigma orientato agli oggetti, allo scopo di agevolare la modellazione e progettazione di sistemi informatici.



## **Discord**

Piattaforma digitale di VoIP (Voice Over Internet Protocol), dedicata alla messaggistica istantanea e alla distribuzione digitale di contenuti.

## **Dispositivo**

Un dispositivo è un oggetto o un insieme di questi progettato per svolgere una specifica funzione o compito. Nel nostro caso è l'ambiente dove il nostro server sarà in funzione e lo usiamo come sinonimo di 'Sistema'.

## **DMARC**

Uno standard per autenticare le email, basato sui domini.

## **Docker**

Piattaforma open source che consente di creare, implementare, eseguire, aggiornare e gestire componenti eseguibili standardizzati, noti come container. Docker non si basa sulla virtualizzazione di un intero sistema operativo, bensì sulla OS-level virtualization fornita dal kernel Linux. Un singolo sistema operativo basato su Linux si occupa di orchestrare l'isolamento e le limitazioni delle risorse. I container Linux funzionano sulla maggior parte delle distribuzioni Linux ma anche in architetture differenti come macOS e Microsoft Windows.

## **Documentazione**

La documentazione è un insieme di materiali che forniscono informazioni dettagliate su un determinato argomento, processo, prodotto o servizio, in questo caso dell'applicazione. Questi materiali sono progettati per fornire agli sviluppatori, agli utenti e agli stakeholder tutte le informazioni necessarie per comprendere, utilizzare e mantenere il sistema in modo efficace.



## E

### **Economicità**

L'economicità è la qualità di chi realizza e gestisce il software con efficienza e risparmio. Si cerca di ottenere il massimo beneficio dal software creato riducendo le spese legate alla sua creazione, al suo aggiornamento e al suo funzionamento nel tempo.

### **Efficacia**

Capacità di raggiungere gli obiettivi prefissati.

### **Efficienza**

Capacità di ottenere risultati desiderati con il minimo spreco di risorse.

### **EHLO (Extended Hello)**

Un comando nel protocollo SMTP utilizzato per identificare il client presso il server.

### **Email**

Rappresenta un messaggio di posta elettronica secondo lo standard RFC 5322.

### **Email ID**

In ambito JMAP: indica un identificatore per un oggetto email.

### **EmailSubmission**

In ambito JMAP: un oggetto EmailSubmission rappresenta la sottomissione di una email per la consegna a uno o più destinatari.

### **Envelope**

In ambito JMAP: indica un oggetto che contiene informazioni utilizzate durante l'invio tramite SMTP, come mittente e destinatari.



## F

### **Fase**

Una suddivisione logica e sequenziale nel ciclo di vita dello sviluppo del software.

### **Filter Condition**

In ambito JMAP: indica un oggetto con condizioni di filtro per la ricerca di email con proprietà come inMailbox, inMailboxOtherThan, before, after, etc.

### **Filter Condition Object**

In ambito JMAP: viene utilizzato in Mailbox/query per specificare le condizioni di filtro per le caselle di posta.

### **Forbidden From**

In ambito JMAP: indica un tipo di errore che indica che l'utente non è autorizzato a inviare da un determinato indirizzo email.

### **Forbidden to Send**

Errore JMAP indicante che l'utente non ha il permesso di inviare messaggi in questo momento.

### **Fornitore**

Entità responsabile della fornitura di un software esistente o dello sviluppo di un software personalizzato.

### **Framework**

Architettura logica di supporto che fornisce una struttura coerente ed efficace per lo sviluppo di applicazioni.



## G

### **Gantt Project**

Software open source per la creazione di diagrammi di Gantt.

### **Git**

Git è un software libero e aperto che permette di gestire la base di codice di un software con velocità ed efficienza. Aiuta gli sviluppatori a monitorare le variazioni del codice sorgente di un software nel corso del tempo. Offre uno spazio di lavoro condiviso in cui più persone possono contribuire allo stesso progetto, controllando le modifiche in modo ottimale e favorendo il lavoro di squadra.

### **Github**

GitHub è un sito web che si appoggia su Git per ospitare progetti software. Permette agli sviluppatori di pubblicare e scambiare i loro repository Git in uno spazio online, facilitando il lavoro di squadra e l'organizzazione dei progetti.

### **Governance**

Gestione intelligente dei processi, ovvero comprendere le ragioni delle proprie decisioni per garantire efficacia ed efficienza, in relazione alle migliori pratiche. Il tutto con un'ottica proiettata verso il futuro.



# H

## Hosting

Processo di allocazione di un'applicazione o un sito web su un server, rendendolo accessibile dalla rete Internet. Esistono diversi tipi di hosting, come l'hosting condiviso, in cui più siti web condividono le risorse di un singolo server, e l'hosting dedicato, in cui un intero server è dedicato a un singolo sito web. Altri tipi di hosting includono l'hosting cloud, che sfrutta le risorse di più server virtuali, e l'hosting gestito, in cui il provider di hosting si occupa della gestione tecnica del server.

## HTTP

HTTP (Hypertext Transfer Protocol) è un protocollo di comunicazione utilizzato per trasferire dati tra un client e un server, basato su un modello richiesta-risposta. È un protocollo in cui i dati vengono trasmessi in chiaro.

## HTTP Caching

Tecnica di conservazione temporanea delle risorse HTTP.

## HTTPS

HTTPS (Hypertext Transfer Protocol) è una versione di HTTP che utilizza un protocollo per crittografare i dati trasmessi tra client e server.



# I

## IANA

Acronimo di Internet Assigned Numbers Authority, è un'organizzazione globale responsabile dell'assegnazione e della gestione degli indirizzi IP, delle assegnazioni dei parametri del protocollo e di altre attività correlate a Internet.

## Id

In ambito JMAP: Indica un codice che identifica in maniera univoca un oggetto, non può cominciare con numeri o simboli.

## Identities

In ambito JMAP: indica un oggetto che memorizza informazioni su un indirizzo email o dominio da cui l'utente può inviare messaggi.

## IMAP

L'Internet Message Access Protocol (IMAP) è un protocollo di posta elettronica che permette a un client di accedere alle proprie email presenti su un server di posta. A differenza del protocollo POP (Post Office Protocol), che scarica le email sul client e le rimuove dal server, IMAP consente di gestire le email direttamente sul server. Ciò significa che le email rimangono sul server e possono essere accessibili da diversi dispositivi o client di posta contemporaneamente. IMAP offre funzionalità avanzate come la possibilità di organizzare le email in cartelle, la sincronizzazione delle modifiche tra il client e il server e la possibilità di effettuare ricerche avanzate sulle email. Questo rende IMAP particolarmente adatto per l'accesso alle email da dispositivi multipli o per l'utilizzo di client di posta basati sul web.

## Inbox

Attributo che indica la casella di posta predefinita per la consegna di nuove email.





## **Invalid Email**

Errore JMAP indicante che l'Email da inviare è in qualche modo non valida.

## **Invalid Recipients**

Errore JMAP indicante che l'envelope contiene almeno un indirizzo rcptTo non valido.

## **ISO/IEC 12207:1997**

Standard internazionale per il ciclo di vita del software. L'obiettivo di questo standard è fornire un quadro comune per lo sviluppo e la gestione del software, con una terminologia ben definita, che può essere utilizzata come riferimento dall'industria del software.

## **Issue**

Rappresenta una registrazione dettagliata di un'attività specifica, compito o problema all'interno di un progetto software. Questa registrazione può coinvolgere diversi tipi di attività, come l'implementazione di nuove funzionalità, la risoluzione di bug, l'apporto di miglioramenti al codice o qualsiasi altra attività significativa per lo sviluppo del software.

## **ITS**

Acronimo di Issue Tracking System, è un software il cui compito è la registrazione e presa in carico delle issue da parte degli utenti.

## **I-JSON**

Abbreviazione di Internet JSON, è un sottoinsieme rigoroso di JSON, definito per evitare scenari potenzialmente confusionari.



## J

### **Java**

Linguaggio di programmazione ad alto livello, orientato agli oggetti e a tipizzazione statica, specificatamente progettato per essere il più possibile indipendente dalla piattaforma di esecuzione.

### **Jetty**

Web server open source e servlet container scritto in Java.

### **JMAP**

JSON Meta Application Protocol (JMAP) è un protocollo di applicazione che viene utilizzato per la gestione delle email. È considerato il successore del protocollo IMAP (Internet Message Access Protocol) e utilizza il formato JSON (JavaScript Object Notation) per la rappresentazione dei dati. JMAP offre una serie di vantaggi rispetto a IMAP, tra cui una maggiore efficienza nella sincronizzazione delle email, una migliore gestione delle cartelle e delle etichette, e la possibilità di effettuare operazioni in batch per migliorare le prestazioni.

### **JMAP Session Resource**

Risorsa che fornisce dettagli sulla sessione dell'utente, inclusi i capability del server.

### **JSON**

Acronimo di JavaScript Object Notation, è un formato di scambio dati basato su testo, facilmente leggibile dagli esseri umani e parsabile dalle macchine.

### **JSON Encoding Format**

Formato di codifica basato su JSON per lo scambio di dati.



## **JSON Pointer**

Notazione utilizzata per riferirsi a parti specifiche di un documento JSON.

## **JVM**

Java Virtual Machine, macchina virtuale che esegue programmi Java compilati in bytecode.



## K

### Keywords

In ambito JMAP indica stringhe brevi e arbitrarie assegnate ai messaggi, principalmente destinate a memorizzare metadati per la visualizzazione del client (ad esempio, stato di non letto o stato di risposta).



## L

### **Latex**

Linguaggio di markup per la stesura di testi. È apprezzato per la sua capacità di gestire in modo efficiente la formattazione di testo complesso, l'inserimento di equazioni matematiche, la creazione di tabelle e la gestione delle citazioni bibliografiche. LaTeX separa il contenuto dal layout, consentendo agli autori di concentrarsi sulla scrittura del testo senza preoccuparsi della formattazione dettagliata.

### **Latex Workshop**

Estensione di Visual Studio Code che permette di scrivere documenti in LaTeX. Fornisce un ambiente integrato per la scrittura, la compilazione e la visualizzazione dei documenti LaTeX direttamente nell'editor di codice. Latex Workshop offre funzionalità avanzate come il supporto per la compilazione in tempo reale, l'autocompletamento del codice LaTeX, l'evidenziazione della sintassi, la navigazione tra le sezioni del documento e la visualizzazione dei risultati in tempo reale.

### **Linux**

Famiglia di sistemi operativi di tipo Unix-like, rilasciati sotto varie possibili distribuzioni, aventi la caratteristica comune di utilizzare come nucleo il kernel Linux.

### **Ltt-rs-android-patch**

Client e-mail selezionato per la disabilitazione della connessione HTTPS. <https://codeberg.org/iNPUTmice/lttrs-android>



## M

### **MailBox**

In ambito JMAP: rappresenta un insieme nominato di email, analogo a una cartella o etichetta. Le email devono appartenere a una o più caselle di posta. JMAP consente alle email di appartenere contemporaneamente a più caselle di posta.

### **Mailbox Has Child**

Errore JMAP indicante che una casella di posta ha almeno una sottocartella.

### **Mailbox Has Email**

Errore JMAP indicante che una casella di posta contiene almeno un messaggio.

### **MailBox Rights (ACLs)**

In ambito JMAP: indica liste di controllo di accesso che specificano i permessi dell'utente per una casella di posta specifica.

### **MailStore**

Un sistema di archiviazione per le email, accessibile tramite JMAP.

### **Mantenibile**

Indica la qualità di un software di poter subire modifiche, estensioni e gestioni nel tempo con facilità. Un software mantenibile ha una struttura e un'implementazione che rendono semplice apportare cambiamenti futuri, risolvere problemi, integrare nuove funzioni e adeguarsi alle richieste in continua evoluzione del progetto.

### **Maven**

È uno strumento di gestione dei progetti e di automazione della build ampiamente utilizzato nell'ambito dello sviluppo software. È progettato per semplificare e standardizzare



il processo di compilazione, distribuzione e gestione delle dipendenze di progetti Java e altri progetti basati su JVM (Java Virtual Machine).

## **Merge**

Unione di due o più branch di un VCS, ad esempio GitHub.

## **Message ID**

In ambito JMAP: indica un identificatore utilizzato per collegare i messaggi in un thread.

## **Metrica**

Strumento di misura per quantificare un aspetto di un processo o di un prodotto.

## **Milestone**

Indica un momento importante o un livello conseguito nell'avanzamento di un progetto. Le "milestone" servono per dividere il lavoro in parti più facili da gestire e per segnalare punti cruciali nella via verso il termine del progetto. Di norma, sono legati a mete specifiche o a risultati ottenuti che evidenziano il progresso del lavoro.

## **Modello agile**

Approccio allo sviluppo software che enfatizza la distribuzione incrementale, la collaborazione e l'apprendimento continuo.

## **Modello di sviluppo**

Sono strutture o metodologie utilizzate per guidare il processo di creazione di software. Ogni modello offre una serie di fasi, attività e linee guida che delineano come il software viene concepito, progettato, implementato e mantenuto nel tempo.

## **Modello incrementale**

È un metodo per creare il software in cui il prodotto finale si ottiene, si potenzia e si perfeziona con una sequenza di cicli o incrementi. Ogni incremento è una versione più avanzata del sistema e introduce funzioni o migliorie in più della versione precedente.



## **MongoDB**

È un sistema di gestione di database basato su documenti, progettato per la memorizzazione, il recupero e la gestione di dati non strutturati o semi-strutturati.

## **MUA**

Acronimo di Mail User Agent, è un'applicazione software utilizzata per la gestione della posta elettronica da parte degli utenti. Questo tipo di software consente agli utenti di inviare, ricevere, leggere, organizzare e gestire le proprie email.





## N

### No Recipients

Errore JMAP indicante che l'envelope non contiene indirizzi rcptTo.

### Norme

Sono insiemi di regole, standard o linee guida che governano le attività, i comportamenti o i processi in diverse situazioni. Sono create per assicurare l'ordine, la sicurezza, l'adeguamento e il funzionamento efficiente di un sistema, un'operazione o un'organizzazione.

### Notion

Notion è uno strumento che permette di scrivere, organizzare e lavorare insieme in modo efficace. Con Notion si possono creare documenti, progetti, attività e condividere tutto con il proprio team in tempo reale. Notion è anche molto versatile e personalizzabile, così si possono adattare le informazioni al proprio stile e preferenze.



**O**



## P

### **Package**

Si tratta di una collezione di file o codice sorgente che ha una logica interna, e che serve a realizzare delle funzioni particolari o a rispondere a certe esigenze. I package sono molto usati nei linguaggi di programmazione per strutturare il codice e rendere più semplice la condivisione e l'utilizzo di librerie o applicazioni.

### **PDCA**

Il PDCA è una sigla che significa Plan-Do-Check-Act, e indica un metodo di gestione della qualità che serve a ottimizzare in modo continuo i processi e i prodotti in un'organizzazione.

### **Performance**

È la misura dell'efficacia, dell'efficienza o delle qualità delle azioni, dei processi o dei prodotti in relazione agli obiettivi o alle aspettative predefinite. Si riferisce alla capacità di raggiungere risultati desiderati in modo tempestivo, efficace e soddisfacente.

### **PGP**

Acronimo di Pretty Good Privacy, è un sistema crittografico per la sicurezza delle comunicazioni e-mail.

### **PoC**

PoC è la sigla di "Proof of Concept". Una PoC è un test o un tentativo che serve a controllare la realizzabilità o la correttezza di un'idea, di un concetto o di una proposta. Lo scopo di una PoC è di dare prova concreta che il progetto o la proposta può essere portato a termine.



## **POP3**

È l'acronimo di Post Office Protocol versione 3 e fa parte dei protocolli standard che servono a recuperare le email da un server di posta elettronica a un programma di posta. POP3 permette a un utente di trasferire le email dal server al proprio computer, dove può leggerle anche senza connessione.

## **Postcondizione**

È una situazione o uno stato che si presume siano validi o conseguiti dopo la fine di un'operazione, di una funzione o di un processo. Le postcondizioni indicano lo stato voluto o le proprietà che si aspetta siano rispettate dopo aver eseguito un'azione particolare.

## **Postman**

È un'applicazione software utilizzata per testare, sviluppare e documentare le API (Application Programming Interface).

## **Precondizione**

Una precondizione è un presupposto o una richiesta che deve essere verificata prima che un evento accada o un'attività sia svolta. È una situazione di partenza che deve essere valida perché un processo o un'operazione possa avviarsi o riuscire.

## **Processo**

Un processo è un insieme di attività connesse, ordinate e finalizzate a un obiettivo o a un esito particolare. Un processo ha di solito una logica interna e un percorso di lavoro chiaro, in cui ogni attività apporta un valore all'obiettivo generale.

## **Prodotto**

Un prodotto è un'entità tangibile che viene sviluppata, prodotta e messa a disposizione per soddisfare specifiche esigenze degli utenti. Nel nostro caso un prodotto può essere un'applicazione, un server, o qualsiasi soluzione tecnologica progettata per svolgere determinate funzioni o compiti.



## **Product baseline**

È una descrizione documentata delle proprietà, delle capacità e degli elementi di un prodotto o di un sistema in una certa fase del suo ciclo di vita. Questo gruppo di descrizioni forma un punto di riferimento fisso che può servire come fondamento per giudicare le modifiche successive, seguire l'evoluzione del prodotto e assicurare la coerenza durante lo sviluppo.

## **Proponente**

Si intende la parte o l'entità che avanza un progetto o una proposta. Il proponente può essere una persona, un'organizzazione o una società che propone un'idea, un progetto o un'offerta per creare un software o un sistema particolare. Il ruolo del proponente è spesso legato al lato economico o strategico di un progetto, mentre le specifiche dell'implementazione possono essere affidate al team di sviluppo.

## **Protocollo**

Un protocollo è un insieme di regole e procedure concordate che governano il comportamento e l'interazione di entità o dispositivi all'interno di un sistema o tra sistemi diversi. Queste regole definiscono il formato, l'ordine e la sequenza delle operazioni che devono essere seguite per consentire una comunicazione o un'interazione efficace e affidabile tra le parti coinvolte, e ne facilitano la cooperazione.

## **Proxy Server**

Server interposto tra client e server destinato a migliorare le prestazioni o fornire sicurezza.

## **Pull request**

È una domanda fatta da un partecipante di un repository di versionamento al gestore del progetto o al custode del repository per unire le modifiche fatte in un ramo del codice con il ramo principale. Questo metodo è molto usato in ambienti di sviluppo collaborativo per semplificare il processo di verifica del codice e assicurare la qualità e la solidità del codice sorgente.



## **Push Mechanisms**

In ambito JMAP: indica meccanismi che consentono ai server di inviare notifiche ai client quando ci sono cambiamenti nello stato di tipi di dati specificati.



## Q

### **Qualità**

Il concetto di qualità si riferisce alla misura in cui un prodotto software soddisfa i requisiti, le aspettative e le esigenze degli utenti. La qualità non riguarda solo la correttezza funzionale del software, ma anche altri attributi come l'affidabilità, la manutenibilità, l'usabilità, le prestazioni e la sicurezza.



## R

### **Ragionevole**

Che si basa su un buon senso, giudizio equilibrato e logica, in linea con le circostanze, le esigenze o le aspettative coinvolte. Una decisione è considerata ragionevole quando è appropriata, equa e sensata nell'ambito della situazione specifica.

### **Redattore**

L'individuo che è responsabile per la stesura di un documento, organizzando le sue sezioni per produrre una versione preliminare e correggendo gli errori segnalati dal Verificatore.

### **Repository**

È un luogo centralizzato dove si conservano, si controllano e si ordinano: file, documenti e risorse digitali. Nei contesti di controllo delle versioni, come Git, un repository è un archivio di codice sorgente che permette il monitoraggio delle modifiche nel tempo, il lavoro in team e la gestione delle versioni.

### **Requisito**

È una dichiarazione formale che indica una proprietà, una competenza o una situazione che deve essere rispettata o acquisita da un sistema, da un prodotto o da un processo per conseguire certi scopi o soddisfare particolari esigenze.

### **Rollback**

È un processo che comporta la cancellazione di modifiche fatte a un sistema, a un'applicazione o a un ambiente, portandolo a uno stato anteriore. Questo può implicare il recupero di file, configurazioni o dati a una versione anteriore, per rimuovere o risolvere eventuali problemi o errori che sono sorti dopo un'operazione di aggiornamento o modifica.





## **RTB (Requirement and Technology Baseline)**

Questo termine è spesso utilizzato in contesti di progettazione e sviluppo, soprattutto nell'ambito dell'ingegneria del sistema e della gestione dei progetti complessi. La RTB rappresenta un insieme di documenti e specifiche che definiscono i requisiti fondamentali e la tecnologia su cui si baserà il progetto.

## **Ruolo**

È una posizione, un'attività o un gruppo di compiti che una persona, un oggetto o un concetto assume in una certa situazione. I ruoli sono spesso determinati dalle richieste della società, dalle regole culturali o dalle caratteristiche di un sistema.



## S

### **Scrum**

È un framework Agile per lo sviluppo e la gestione dei progetti software. È caratterizzato da un approccio iterativo e incrementale che mira a massimizzare la produttività e la flessibilità del team di sviluppo. Scrum si basa su principi di trasparenza, ispezione e adattamento, e utilizza ruoli, eventi e artefatti chiave per organizzare e guidare il lavoro del team.

### **Server**

È un computer o un sistema che offre servizi, risorse o funzionalità ad altri dispositivi, chiamati client, in una rete. I server sono pensati per soddisfare le richieste dei client, assegnare risorse e eseguire operazioni particolari per aumentare l'efficienza e la condivisione delle risorse in una rete.

### **Service Autodiscovery**

Metodo standardizzato per la scoperta automatica dei servizi JMAP.

### **Session Object**

In ambito JMAP: indica un oggetto che fornisce dettagli sulla sessione utente, incluso l'URL API e le capacità del server.

### **SetError Types**

In ambito JMAP: indica tipi di errore restituiti nella risposta a un metodo set, che indicano problemi con le modifiche richieste.



## **Sistema**

Un sistema è un insieme organizzato di componenti interconnessi che lavorano insieme per raggiungere uno o più obiettivi comuni. Nel nostro caso è l'ambiente dove il nostro server sarà in funzione, spesso lo usiamo come sinonimo di 'dispositivo'.

## **SMTP**

SMTP è l'acronimo di "Simple Mail Transfer Protocol" (Protocollo di Trasferimento di Posta Semplice). È un protocollo standard che serve a trasferire le email tra i server di posta elettronica. SMTP è uno dei protocolli essenziali per il controllo e la distribuzione delle email su Internet.

## **Sottosezione**

Una sottosezione rappresenta una sezione più dettagliata all'interno di un caso d'uso che descrive un aspetto specifico dell'architettura decisionale.

## **Sprint**

Rappresenta una finestra di tempo concordata, di solito compresa tra una settimana e un mese, all'interno della quale il team di sviluppo si concentra sull'implementazione di un insieme di funzionalità o obiettivi definiti nel Product Backlog. Durante lo sprint, il team si impegna a consegnare un incremento di prodotto funzionante e di valore.

## **Stakeholder**

È una persona, un insieme o un'entità che ha un interesse diretto o indiretto in un progetto, in un'organizzazione o in un processo particolare. Queste persone o insiemi possono condizionare o subire le conseguenze delle attività, delle scelte e dei risultati legati a tale iniziativa.

## **Standard**

Uno standard è un documento che definisce criteri, specifiche tecniche o linee guida che si devono rispettare o applicare per assicurare l'uniformità, la compatibilità o la sicurezza in un certo ambito. Gli standard possono riguardare molti temi e possono essere elaborati da organizzazioni di settore, organizzazioni statali o enti di normazione.



## **Stato dell'arte**

Indica lo stato attuale delle conoscenze, delle tecnologie e delle metodologie nel contesto di una determinata disciplina o settore. Si riferisce alla posizione in cui si colloca la pratica, la ricerca o la tecnologia in un certo istante, mostrando il livello più elevato e recente di sviluppo.

## **Stress Test**

È un tipo di test progettato per valutare le prestazioni, la stabilità e la capacità di resistenza di un sistema, di un'applicazione o di una risorsa sotto condizioni di carico molto ampie. Il sistema in questione viene sottoposto a una quantità di lavoro o di richieste superiore alla sua capacità nominale al fine di determinare il suo comportamento in condizioni di sovraccarico.

## **Submission Server**

In ambito JMAP: rappresenta un server responsabile dell'accettazione delle sottomissioni di email per la consegna.

## **S/MIME**

Acronimo di Secure/Multipurpose Internet Mail Extensions, è uno standard per la crittografia delle email e delle firme digitali.



## T

### **Test**

Si intende un processo ordinato e rigoroso per controllare il funzionamento di un sistema software. I test si fanno per assicurare che il software rispetti le specifiche, operi correttamente e raggiunga gli obiettivi prefissati. Il processo di testing è un elemento fondamentale del ciclo di vita dello sviluppo del software e ha lo scopo di rilevare eventuali problemi o imperfezioni nel codice.

### **TexLive**

È una versione del sistema di composizione tipografica TeX. TeX è un sistema creato da Donald Knuth per la realizzazione di documenti di elevata qualità, in particolare per documenti con formule matematiche complicate e testo tecnico.

### **Thread**

In ambito JMAP: indica un raggruppamento di email, in cui le risposte sono collegate al messaggio originale.

### **Thread ID**

In ambito JMAP: indica un identificatore unico che collega i messaggi alle risposte sul server. I client possono recuperare i messaggi con un particolare Thread ID per presentare un'interfaccia a thread o conversazione.

### **Ticketing**

Si intende il processo di gestione e monitoraggio delle attività, delle richieste di aiuto, dei bug o dei task in un sistema di ticket. Un sistema di ticketing è un'applicazione software che permette agli sviluppatori, agli addetti al supporto tecnico o ai componenti di un team di seguire, assegnare, ordinare e risolvere le varie attività relative al software in sviluppo o in produzione.



### **Too Many Keywords**

Errore JMAP indicante che il numero massimo di parole chiave per una Email è stato superato.

### **Too Many Mailboxes**

Errore JMAP indicante che il numero massimo di caselle di posta per una Email è stato superato.

### **Too Many Recipients**

Errore JMAP indicante che il numero massimo di destinatari supererebbe il limite definito dal server.

### **Tracciamento**

Si intende la pratica di monitorare e documentare le relazioni, le modifiche e lo stato degli elementi in un progetto software. Questa pratica è essenziale per conservare la tracciabilità delle scelte fatte, dei requisiti, delle modifiche al codice, dei bug e di altri aspetti importanti durante il ciclo di vita del software.



# U

## **UML**

È la sigla di Unified Modeling Language (Linguaggio di Modellazione Unificato), ed è uno standard di settore per la visualizzazione, la progettazione e la documentazione dei sistemi software e di altri sistemi complessi. È un linguaggio grafico che offre un insieme di simboli e regole per mostrare in modo visivo e chiaro i vari aspetti di un sistema.

## **Unread Threads**

In ambito JMAP: indica un thread in una casella di posta che contiene almeno una email non letta.

## **User**

In ambito JMAP: rappresenta un utente, questo può aver accesso a molteplici account.

## **UTCDate**

Data e ora in formato Coordinated Universal Time (UTC).

## **UTF-8**

Un codice di carattere che rappresenta ciascun carattere nel set di caratteri Unicode utilizzando da uno a quattro byte.



# V

## **Versionamento**

Si intende la pratica di assegnare identificatori unici, chiamati “versioni,” a entità come software, documenti, dataset o qualsiasi altra risorsa che può cambiare nel tempo. Il versionamento è fondamentale per seguire le modifiche, agevolare la collaborazione e assicurare la gestione efficiente delle risorse durante il loro ciclo di vita.





## W

### **Walkthrough**

È una metodologia di controllo che prevede una lettura attenta e un esame dettagliato di un documento, con l'intento di rilevare possibili errori. In questo processo, il Verificatore svolge un'analisi completa del documento, senza avere una conoscenza preliminare degli errori potenziali, allo scopo di identificare le problematiche e suggerire possibili soluzioni.

### **Way of Working**

Il "Way of Working", o "modo di lavorare" in italiano, stabilisce le migliori pratiche per organizzare le attività di progetto in modo che il team possa operare in maniera professionale. Può comprendere processi operativi, procedure, norme comportamentali, e l'impiego di strumenti o tecnologie specifiche. L'adozione di un "Way of Working" efficace può favorire il successo e aumentare la produttività nel compimento del lavoro richiesto.



# X

## **XCLIENT**

Un'estensione SMTP che consente a un proxy di inviare informazioni aggiuntive al server SMTP.



## Z