

Giacomo Quadrio

Drawing App

Glossario

Sommario

Il presente documento contiene le definizioni di particolari termini ed acronimi utilizzati nei vari documenti.

Informazioni documento

Nome: Glossario_v1.0.pdf

Versione: 1.0

Data creazione: 30/05/2012

Data ultima modifica: 27/07/2012

Stato del documento: Approvato

Registro delle modifiche:

Versione	Data	Modifiche effettuate
1.0	27/07/2012	Corretti errori di vario genere
0.6	27/07/2012	Inseriti nuovi termini
0.5	11/07/2012	Inseriti nuovi termini
0.4	26/06/2012	Inseriti nuovi termini
0.3	12/06/2012	Inseriti nuovi termini
0.2	03/06/2012	Inseriti nuovi termini
0.1	30/05/2012	Impostata struttura generale

Tabella 1: registro delle modifiche

1 Introduzione

1.1 Scopo del documento

Tale documento ha lo scopo di illustrare tutti quei particolari termini utilizzati all'interno dei vari documenti di Analisi dei requisiti, Specifica tecnica, Risultati dei test e Resoconto stage, fornendo quindi una definizione dettagliata ed esaustiva.

2 Glossario

A

Adobe Photoshop: noto software di editing delle immagini disponibile per sistemi operativi Windows e Mac OSX.

Android: sistema operativo realizzato da Google per dispositivi smartphone e tablet.

API: Application Programming Interface.

Array: Struttura dati utilizzata per immagazzinare informazioni con una certa struttura.

C

Canvas: letteralmente tela, rappresenta un oggetto HTML5 che permette di disegnarvi al suo interno.

Competitors: è inteso come applicazioni che svolgono compiti ed hanno funzionalità simili a quelli del progetto di stage.

Concept: letteralmente concetto, rappresenta una versione concettuale, e quindi semplicemente abbozzata, di un'applicazione.

CSS: Cascadian Style Sheet

D

Device: letteralmente dispositivo. E' un sinonimo di dispositivi mobile.

F

Framework: in ambito software, il framework è una struttura di supporto sulla quale un software può essere ideato e progettato.

H

HTML5: linguaggio per la realizzazione di siti web.

J

Java: Linguaggio di programmazione.

JavaScript: Linguaggio di scripting orientato agli oggetti, ideato per il web.

M

Mobile: si intende dispositivi portatili, che possono essere portati in giro e che non necessitano di essere utilizzati in un posto fisso.

P

Plug-in: software che va ad integrarsi ad altro software e che, di norma, aggiunge funzionalità.

Phonegap: framework per la realizzazione di applicazioni native per smartphone in grado di eseguire codice HTML5 e Javascript.

S

Smartphone: si intende dispositivo cellulare dotato di sistema operativo complesso ed in grado di eseguire applicazioni esterne.

T

Tablet: si intendono dispositivi portatili, di dimensioni superiori ad un normale smartphone e dotati di sistema operativo in grado di eseguire applicazioni di terzi.

Touch screen: schermo sensibile al tocco.