



QuaranTeam

Glossario

Gruppo QuaranTeam - Progetto HD Viz

quaranteam2021@gmail.com

INFORMAZIONI SUL DOCUMENTO

Versione	4.0.0
Approvatore	Rech Elia
Redattori	Veronese Luca
Verificatori	Consalvo Federico
Stato	Approvato
Uso	Esterno
Destinato a	Prof. Vardanega Tullio Prof. Cardin Riccardo Zucchetti S.p.A. QuaranTeam

Descrizione

Questo documento racchiude tutti i termini ed acronimi utilizzati dal gruppo *QuaranTeam* all'interno della documentazione per lo sviluppo del progetto *HD Viz*.

Registro delle modifiche

Versione	Data	Descrizione	Autore	Verificatore
4.0.0	2021-06-09	Approvazione del documento.	Rech Elia	
3.0.1	2021-06-04	Inserimento termini individuati nei Verbali Interni.	Veronese Luca	Consalvo Federico
3.0.0	2021-05-09	Approvazione del documento.	Gibellato Alice	
2.0.3	2021-05-08	Inserimento termini individuati nel <i>Piano di Progetto</i> .	Rech Elia	Chiarello Federico
2.0.2	2021-05-06	Inserimento termini individuati nel <i>Piano di Qualifica</i> .	Veronese Luca	Sinigaglia Matteo
2.0.1	2021-05-06	Inserimento termini individuati nelle <i>Norme di Progetto</i> .	Rech Elia	Sinigaglia Matteo
2.0.0	2021-03-07	Approvazione del documento.	Consalvo Federico	
1.0.3	2021-03-06	Inserimento termini individuati nel <i>Piano di Qualifica</i> .	Chiarello Federico	Veronese Luca
1.0.2	2021-03-06	Inserimento termini individuati nel <i>Piano di Progetto</i> .	Gibellato Alice	Rech Elia
1.0.1	2021-03-06	Inserimento termini individuati nelle <i>Norme di Progetto</i> .	Sinigaglia Matteo	Rech Elia
1.0.0	2021-01-10	Approvazione del documento.	Veronese Luca	
0.1.9	2020-12-27	Inserimento termini individuati nel documento <i>Analisi dei Requisiti</i> .	Sinigaglia Matteo	Rech Elia
0.1.8	2020-12-26	Inserimento termini individuati nel <i>Piano di Qualifica</i> .	Gibellato Alice	Veronese Luca
<i>La tabella continua a pagina seguente.</i>				

Tabella 1: Registro delle modifiche (segue da pagina precedente)

Versione	Data	Descrizione	Autore	Verificatore
0.1.7	2020-12-24	Inserimento termini individuati nel <i>Piano di Progetto</i> .	Chiarello Federico	Mason Damiano
0.1.6	2020-12-23	Inserimento termini individuati nel <i>Piano di Qualifica</i> .	Rech Elia	Mason Damiano
0.1.5	2020-12-23	Inserimento termini individuati nel <i>Piano di Progetto</i> .	Mason Damiano	Rech Elia
0.1.4	2020-12-22	Inserimento termini individuati nel documento <i>Analisi dei Requisiti</i> .	Gibellato Alice	Veronese Luca
0.1.3	2020-12-18	Inserimento termini individuati nelle <i>Norme di Progetto</i> .	Sinigaglia Matteo	Rech Elia
0.1.2	2020-12-16	Inserimento termini individuati nelle <i>Norme di Progetto</i> .	Rech Elia	Mason Damiano
0.1.1	2020-12-12	Inserimento termini individuati nello <i>Studio di Fattibilità</i> .	Consalvo Federico	Veronese Luca
0.1.0	2020-12-09	Creazione del documento.	Consalvo Federico	Veronese Luca

Indice

A	1
Amazon CloudWatch	1
Ambiente di sviluppo	1
Analizzatore	1
Angular	1
Anti-Collision System	1
Apache Kafka	1
Apache Tomcat	1
API	1
API REST	1
Apprendimento approfondito	1
Apprendimento automatico	2
Attore	2
AWS	2
AWS AppSync	2
AWS GameLift	2
AWS Lambda	2
B	3
Back-end	3
Bitbucket	3
Blockchain	3
Bug	3
Business logic	3
C	4
Capitolato	4
Caso d'uso	4
Chai	4
Cloud	4
Cloud-based	4
Code coverage	4
Codifica	4
Commit	4
Committente	4
CommonJs	4
Consistente	5
ConvNet.js	5
Covid-19	5
CSS	5
CSV	5

D	6
D3.js	6
Dashboard	6
Data mining	6
Database	6
Datadog	6
Dbscan	6
Deep learning	6
Dendrogramma	6
Design pattern	6
diagrams.net	6
Difetto	7
Discord	7
Docker	7
DOM	7
Driver	7
E	8
E-commerce	8
ESLint	8
Express.js	8
F	9
FASTMAP	9
Force Field	9
Fornitore	9
Framework	9
Front-end	9
G	10
GGobi	10
Git	10
GitHub	10
GitLab	10
Gmail	10
Google Drive	10
GPS	10
GraphQL	10
gRPC	10
GUI	10
H	11
Heat Map	11
Hover	11
HTML	11

I	12
IaaS	12
Incapsulamento	12
Indice di Guplease	12
Information Hiding	12
Inspection	12
ISOMAP	12
Issue	12
Issue Tracking System	12
J	13
Java	13
Java Servlet	13
JavaScript	13
Jest	13
JSON	13
K	14
Keras	14
Kotlin	14
Kubernetes	14
L	15
LaTeX	15
Layout	15
Leaflet	15
Learning Vector Quantization	15
Libreria	15
LLE	15
LowerCamelCase	15
M	16
Machine learning	16
Manifold	16
MAPI	16
Markup	16
MiKTeX	16
ml.js	16
MobX	16
Mocha	16
Modulo	16
MQTT	17
MVC	17
N	18
Next.js	18
Node.js	18
NoSQL	18
NumPY	18

O	19
Open-source	19
OpenShift	19
P	20
PaaS	20
Pandas	20
PCA	20
Piattaforma	20
PoC	20
POI	20
PostgreSQL	20
Power-up	20
Procedura	20
Product Baseline	20
Proiezione Lineare Multi Asse	21
Proof of Concept	21
Proponente	21
Protocollo asincrono	21
Python	21
Q	22
Query	22
Qt	22
R	23
Rancher	23
React	23
Real-time	23
Repository	23
Requisito	23
Revisione	23
RFID	23
S	24
Scala	24
Scatter plot	24
Scatter plot Matrix	24
Spazio topologico	24
SceneKit	24
SciKit-learn	24
Self Organizing Map	24
Server	24
Serverless	25
Servlet	25
Skype	25
Snapshot	25
Software	25

SonarQube	25
SPICE	25
SpriteKit	25
SQL	25
Stakeholder	25
Stub	26
SVG	26
Swift	26
SwiftUI	26
T	27
t-SNE	27
Team	27
Technology Baseline	27
Telegram	27
TensorFlow	27
Texmaker	27
TeXstudio	27
Token	27
Tomcat	27
Truffle	27
TSV	28
TypeScript	28
U	29
Uber	29
UMAP	29
UML	29
Unità	29
UpperCamelCase	29
V	30
Validatore	30
Validazione	30
Vanilla	30
Versionamento	30
W	31
W3C	31
Walkthrough	31
WebKit	31
Wizard	31
X	32
XML	32
Z	33
Zoom	33

A

Amazon CloudWatch

Servizio di monitoraggio e osservazione costruito per raccogliere, accedere e mettere in relazione su un'unica piattaforma_G i dati provenienti da tutte le risorse, le applicazioni e i servizi eseguiti su AWS_G e sui server_G locali.

Ambiente di sviluppo

Un ambiente di sviluppo integrato (o IDE - Integrated Development Environment), è un software_G che, in fase di programmazione, aiuta il programmatore nello sviluppo del codice sorgente fornendo strumenti e funzionalità di supporto allo sviluppo, soprattutto nel debugging e nel controllo della sintassi.

Analizzatore

Macchina o programma che effettua un'analisi dei dati o delle strutture informative.

Angular

Framework_G open-source_G per lo sviluppo di applicazioni e pagine web.

Anti-Collision System

Sistema automatico di sicurezza, utilizzato per ridurre la gravità di un incidente in caso di impatto imminente.

Apache Kafka

Piattaforma_G open-source_G scritta in Java_G e Scala_G usata principalmente per tutte le applicazioni di elaborazioni di stream di dati in tempo reale.

Apache Tomcat

Vedere Tomcat_G.

API

Application Programming Interface, insieme di procedure_G con i quali vengono realizzati e integrati software_G applicativi.

API REST

Sistema di trasmissione dati che sfrutta HTTP ed i suoi protocolli.

Apprendimento approfondito

Vedere Deep Learning_G.

Apprendimento automatico

Vedere Machine Learning_G.

Attore

Nel contesto del diagramma dei casi d'uso_G, si riferisce ad un utente (persona fisica o sistema esterno) che svolge un ruolo nell'interazione con il sistema principale.

AWS

Amazon Web Services, Inc. è un'azienda statunitense di proprietà del gruppo Amazon, che fornisce servizi di cloud computing.

AWS AppSync

Servizio di AWS_G che permette l'accesso offline a dati di app e sincronizza automaticamente gli aggiornamenti avvenuti quando il dispositivo non era connesso.

AWS GameLift

Servizio che sfrutta l'infrastruttura globale di AWS_G per gestire servizi di gioco.

AWS Lambda

Piattaforma_G di computing serverless_G ad eventi, fornita da Amazon come parte di AWS_G.

B

Back-end

Con il termine back-end_G si indica l'interfaccia con la quale il gestore di un sito web dinamico ne gestisce i contenuti e le funzionalità. L'accesso al back-end_G è riservato agli amministratori del sito web.

Bitbucket

Strumento di gestione del codice Git_G. Fornisce ai team_G di lavoro uno spazio in cui pianificare i progetti, collaborare su codici, effettuare test e distribuirne i risultati.

Blockchain

Struttura dati condivisa ed immutabile, gestita come un registro digitale di blocchi concatenati, ordinati cronologicamente e crittografati. Il suo principale impiego è la gestione di criptovaluta ed eventuali transazioni di quest'ultima tra soggetti della rete.

Bug

Guasto che porta al malfunzionamento del software_G, tipicamente dovuto ad un errore nella scrittura del codice sorgente di un programma.

Business logic

L'espressione logica di business si riferisce all'algoritmica che gestisce lo scambio di informazioni tra l'interfaccia utente ed eventualmente una sorgente dati.

C

Capitolato

Un capitolato d'appalto è un insieme di clausole di un contratto, in cui una delle parti è il committente_G. Nel capitolato viene presentato il prodotto insieme ai suoi vincoli e requisiti_G.

Caso d'uso

Insieme di scenari impiegati per descrivere situazioni nelle quali il sistema viene utilizzato per soddisfare uno o più bisogni dell'utente. Sono utilizzati all'interno degli Use Case Diagram di UML_G.

Chai

Libreria_G di asserzioni e testing per Node.js_G e browser.

Cloud

Con il termine inglese cloud si indica un paradigma di erogazione di servizi offerti su richiesta da un fornitore_G ad un cliente finale attraverso la rete Internet.

Cloud-based

Un server_G cloud-based è un server_G in cui i dati del cloud_G vengono memorizzati in un sistema di archiviazione professionale.

Code coverage

Nel testing è la misura di quante linee/blocchi/archi del codice vengono eseguiti mentre i test automatici sono in esecuzione.

Codifica

Processo che permette di rappresentare delle informazioni mediante un certo codice.

Commit

All'interno di un sistema di versionamento_G, è l'operazione che trasmette le ultime modifiche apportate al codice sorgente.

Committente

Figura fisica o giuridica, che ordina ad altri l'esecuzione di un lavoro o di una prestazione, per suo conto. Ha il potere decisionale di spesa, relativo alla gestione del lavoro commissionato.

CommonJs

CommonJS è un progetto con l'obiettivo di stabilire convenzioni sull'ecosistema dei moduli per JavaScript_G al di fuori del browser web.

Consistente

Sinonimo di solido, resistente.

ConvNet.js

Framework_G JavaScript_G per il Deep Learning_G.

Covid-19

Acronimo dell'inglese COronaVIrus Disease 19, è una malattia respiratoria causata dal virus SARS-CoV-2. Diffusasi dapprima in Cina e in seguito in tutto il resto del mondo, è stata identificata in Italia a partire da febbraio 2020 e ha portato il governo ad attuare delle misure di restrizione stravolgendo la quotidianità dei cittadini e coinvolgendo quasi tutti i settori lavorativi.

CSS

Cascading Style Sheets, è un linguaggio usato per definire la presentazione (ovvero l'aspetto grafico) delle pagine web e lavora in combinazione con l'HTML_G.

CSV

Comma-Separated Values, è un formato di file basato su file di testo utilizzato per l'importazione ed esportazione di una tabella di dati.

D

D3.js

Libreria_G JavaScript_G per la manipolazione dei documenti basati su dati. Utilizzato per portare in vita i dati attraverso HTML_G, SVG_G e CSS_G.

Dashboard

Interfaccia che permette di monitorare in tempo reale l'andamento dei report e delle metriche aziendali.

Data mining

Insieme di tecniche e metodologie che hanno per oggetto l'estrazione di informazioni utili da grandi quantità di dati attraverso metodi automatici o semi-automatici.

Database

Insieme organizzato di dati, gestito da un DBMS (DataBase Management System).

Datadog

Servizio di monitoraggio per le applicazioni cloud-scale, database_G, servizi, strumenti e server_G.

Dbscan

Algoritmo di clustering e stima la densità attorno a ciascun punto (item) contando il numero di punti in un intorno specificato dall'utente.

Deep learning

Per apprendimento profondo o approfondito si intende un insieme di tecniche basate su reti neurali artificiali organizzate in diversi strati, dove ogni strato calcola i valori per quello successivo affinché l'informazione venga elaborata in maniera sempre più completa.

Dendrogramma

Il dendrogramma è un albero utilizzato nelle tecniche di clustering per fornire una rappresentazione grafica del processo di raggruppamento delle istanze.

Design pattern

Per design pattern si intende una descrizione o modello logico da applicare per la risoluzione di un problema che può presentarsi in diverse occasioni durante le fasi di progettazione e sviluppo del software_G.

diagrams.net

Software_G online per la creazione di diagrammi.

Difetto

Con difetto si intende un errore nella scrittura del codice sorgente di un programma software_G o nel testo di un documento.

Discord

Piattaforma di VoIP e messaggistica istantanea. Gli utenti comunicano con chiamate vocali, video-chiamate, messaggi di testo, media e file in chat private o canali tematici dedicati.

Docker

Software_G per la creazione, sviluppo ed esecuzione di applicazione attraverso l'uso di container. I container permettono di incorporare un'applicazione e tutte le parti necessarie ad essa in un unico pacchetto.

DOM

Acronimo di Document Object Model, è una forma di rappresentazione dei documenti strutturati come modello orientato agli oggetti. È lo standard ufficiale del W3C_G per la rappresentazione di documenti strutturati in maniera da essere neutrali sia per la lingua che per la piattaforma_G.

Driver

Insieme di procedure_G software_G, spesso scritte in linguaggio assembly, che danno la possibilità ad un sistema operativo di pilotare un dispositivo hardware.

E

E-commerce

Attività di acquisto e vendita di servizi e prodotti attraverso Internet.

ESLint

Strumento di analisi statica del codice per l'identificazione di problematiche relative ai modelli trovate nel codice JavaScript_G.

Express.js

Framework_G per applicazioni web Node.js_G, facilita la creazione di un server_G http rispetto al pacchetto di default.

F

FASTMAP

Algoritmo di riduzione dimensionale non lineare adatto a compiti di indicizzazione, data mining_G e visualizzazione di dataset.

Force Field

Termine utilizzato nell'ambito dei grafici disponibili per il progetto *HD Viz*. Il grafico Force Field traduce le distanze nello spazio a molte dimensioni i forze di attrazione e repulsione tra i punti proiettati nello spazio bidimensionale (o anche tridimensionale).

Fornitore

Individuo, team_G o azienda incaricato di realizzare il prodotto richiesto da un proponente_G.

Framework

Architettura logica di supporto su cui un software_G può essere progettato e realizzato.

Front-end

Parte di applicazione con la quale l'utente interagisce direttamente, responsabile dell'acquisizione dei dati di ingresso e per la loro elaborazione.

G

GGobi

Programma visivo open-source_G che permette di esplorare e analizzare dati multi-dimensionali.

Git

Sistema di versionamento_G distribuito multi-piattaforma. Permette di versionare i sorgenti software_G, documenti di testo e di collaborare alla loro realizzazione.

GitHub

Servizio di hosting per progetti software_G, che implementa lo strumento di controllo versione distribuito Git_G.

GitLab

Piattaforma_G web open-source_G che permette la gestione di repository_G Git_G e di funzioni trouble ticket.

Gmail

Servizio di posta elettronica fornito da Google.

Google Drive

Servizio di memorizzazione e sincronizzazione online fornito da Google, che permette la condivisione di file e la modifica collaborativa di documenti.

GPS

Global Positioning System, è un sistema di posizionamento satellitare che permette in ogni istante di localizzare la latitudine e la longitudine di un oggetto, grazie all'utilizzo di satelliti che stazionano nell'orbita terrestre.

GraphQL

Linguaggio di interrogazione lato server_G per interfacce di programmazione delle applicazioni (API_G), in grado di fornire ai client unicamente i dati di cui hanno bisogno.

gRPC

Framework_G RPC open-source_G sviluppato inizialmente da Google che sta prendendo una fetta di mercato sempre più importante per quanto riguarda le comunicazioni in architetture di microservizi, mobile e siti web.

GUI

Graphical User Interface, è un tipo di interfaccia utente che consente l'interazione uomo-macchina in modo visuale utilizzando rappresentazioni grafiche piuttosto che utilizzando i comandi tipici di un'interfaccia a riga di comando.

H

Heat Map

Mappa di calore, è una rappresentazione grafica dei dati dove i singoli valori contenuti in una matrice sono rappresentati da colori.

Hover

Hover si verifica quando l'utente interagisce con un elemento utilizzando una periferica di punta-
mento, ma non necessariamente lo attiva. È generalmente innescato quando l'utente passa sopra
un elemento con il cursore.

HTML

Linguaggio a marcatori per ipertesti che gestisce la strutturazione delle pagine web.

I

IaaS

Infrastructure as a service, offerta di cloud_G computing in cui un venditore fornisce agli utenti l'accesso alle risorse di calcolo, ad esempio server_G, archiviazione e connessione di rete.

Incapsulamento

Tecnica utilizzata per nascondere il funzionamento interno e la struttura interna di una parte di un programma, in modo da proteggere le altre parti del programma da eventuali cambiamenti.

Indice di Gulpease

L'Indice di Gulpease è un indice di leggibilità di un testo tarato sulla lingua italiana che considera due variabili linguistiche: la lunghezza della parola e la lunghezza della frase rispetto al numero delle lettere.

Information Hiding

Letteralmente “occultamento delle informazioni” indica il principio teorico dell’incapsulamento_G dove gli attributi e i metodi dell’oggetto possono anche essere nascosti all’interno dell’oggetto stesso.

Inspection

Tecnica di analisi statica che consiste nell’analizzare il prodotto solo nelle parti in cui si prevede che ci possano essere dei difetti_G.

ISOMAP

Algoritmo di riduzione dimensionale non lineare, consigliato quando si ha già qualche idea sulla struttura dei dati.

Issue

All’interno di un Issue Tracking System_G rappresenta un evento da gestire.

Issue Tracking System

Un Issue Tracking System indica un sistema informatico il cui scopo è tracciare richieste di assistenza o problemi.

J

Java

Linguaggio di programmazione orientato agli oggetti a tipizzazione statica, progettato per essere il più possibile indipendente dalla piattaforma_G di esecuzione.

Java Servlet

Oggetti scritti in linguaggio Java_G che operano all'interno di un server_G web oppure un server_G per applicazioni permettendo la creazione di applicazione web.

JavaScript

Linguaggio di scripting orientato agli oggetti e agli eventi, utilizzato nella programmazione web sia lato client che lato server_G.

Jest

Progetto open-source_G composto da una libreria_G per testare codice JavaScript_G. Può testare qualsiasi codice JavaScript_G anche se si presta particolarmente per i test sui codici React_G.

JSON

JSON (JavaScript Object Notation) è un semplice formato per lo scambio di dati. Per le persone è facile da leggere e scrivere, mentre per le macchine risulta facile da generare e analizzarne la sintassi.

K

Keras

Libreria_G open-source_G per l'apprendimento automatico_G e le reti neurali, scritta in Python_G.

Kotlin

Linguaggio di programmazione open-source_G e multi-paradigma creato con l'obiettivo di integrarsi con l'ambiente Java_G e superando le limitazioni e criticità che il linguaggio Java_G stesso ha.

Kubernetes

Piattaforma_G open-source_G per automatizzare la distribuzione, la scalabilità e la gestione di applicazioni containerizzate.

L

LaTeX

Programma di composizione tipografica indicato soprattutto per scrivere documenti di eccellente qualità.

Layout

Per layout si intende l'impaginazione e la struttura grafica di un elemento che viene visualizzato a video.

Leaflet

Libreria_G open-source_G JavaScript_G utilizzata per lo sviluppo di mappe interattive.

Learning Vector Quantization

LVQ, è un algoritmo di classificazione supervisionato basato su prototipi. È inoltre la controparte supervisionata dei sistemi di quantizzazione vettoriale.

Libreria

Raccolta di componenti che offrono servizi ad un livello di astrazione piuttosto basso, ovvero assemblare componenti semplici e predefiniti per ottenere strutture complesse specializzate.

LLE

Acronimo di Locally-linear embedding, algoritmo di riduzione dimensionale non lineare utile quando i dati sono disposti in una struttura simile a un manifold.

LowerCamelCase

Deriva dalla pratica CamelCase che consiste nella scrittura di parole composte o frasi unendo tutte le parole tra loro, ma lasciando le loro iniziali maiuscole. LowerCamelCase è un nome convenzionale per indicare che la prima lettera deve essere minuscola (lower-case).

M

Machine learning

Branca dell'intelligenza artificiale che utilizza metodi statistici per migliorare progressivamente la performance di un algoritmo nell'identificare modelli nei dati.

Manifold

Spazio topologico_G che localmente è simile a uno spazio topologico_G ben conosciuto (ad esempio lo spazio euclideo n -dimensionale), ma che globalmente può avere proprietà geometriche differenti.

MAPI

Messaging Application Programming Interface, è un'architettura di messaggistica e un Component Object Model, basato sulle API_G per Microsoft Windows. MAPI permette ai programmi client di diventare capaci di inviare un messaggio di posta elettronica, una in chiaro, o basato su chiamate RPC a un sottosistema di routine MAPI che interfaccia con alcuni server_G di messaggistica.

Markup

Un linguaggio marcatore basato su un meccanismo sintattico che consente di definire e controllare il significato degli elementi contenuti in un documento o in un testo.

MiKTeX

MiKTeX è un elaboratore di testi basato su LaTeX_G.

ml.js

ml.js è una libreria_G JavaScript_G volta a fornire funzionalità di machine learning_G per applicazioni web.

MobX

MobX è una libreria_G di gestione dello stato. Proprio come React_G, che utilizza un DOM_G virtuale per eseguire il rendering degli elementi dell'interfaccia utente nei browser, riducendo il numero di mutazioni DOM_G, MobX fa la stessa cosa ma nello stato dell'applicazione.

Mocha

Mocha è un framework_G di test JavaScript_G eseguito su Node.js_G e su browser per lo svolgimento di test asincroni. Utilizzato con la libreria_G di testing Chai_G.

Modulo

Un modulo è un singolo blocco di codice che fornisce funzionalità specifiche e strettamente collegate. I moduli definiscono e impongono limiti logici nel codice.

MQTT

Message Queue Telemetry Transport, è un protocollo ISO standard (ISO/IEC PRF 20922) di messaggistica leggero progettato per le situazioni in cui è richiesto un basso impatto e dove la banda è limitata.

MVC

Model-view-controller è un pattern architettonale molto diffuso nello sviluppo di sistemi software_G in grado di separare la logica di presentazione dei dati dalla logica di business_G.

N

Next.js

Framework_G che consente un facile rendering React_G sul lato server_G e fornisce molte altre funzionalità.

Node.js

Framework_G open-source_G multi-piattaforma orientato agli eventi per l'esecuzione di codice JavaScript_G.

NoSQL

Movimento che promuove sistemi software_G dove la persistenza dei dati è in generale caratterizzata dal fatto di non utilizzare il modello relazionale.

NumPY

Libreria_G open-source_G per il linguaggio di programmazione Python_G, che aggiunge supporto a grandi matrici e array multi-dimensionali insieme a una vasta collezione di funzioni matematiche di alto livello per poter operare efficientemente su queste strutture dati.

O

Open-source

Termine utilizzato per riferirsi ad un software_G in cui gli attori_G rendono pubblico il codice sorgente. Tutto questo viene regolamentato tramite l'applicazione delle licenze d'uso. Il vantaggio è quello di permettere a programmatore distanti di coordinarsi e lavorare tutti allo stesso progetto.

OpenShift

OpenShift è un Platform-as-a-Service_G per applicazioni cloud_G che rende semplice lo sviluppo, il deploy e la scalabilità di applicazioni cloud_G.

P

PaaS

Platform as a Service, è un ambiente di sviluppo e distribuzione completo nel cloud_G. Come IaaS_G, include l'infrastruttura ma anche middleware, strumenti di sviluppo, sistemi di gestione dei database_G e molto altro.

Pandas

Pandas è una libreria_G software_G scritta per il linguaggio di programmazione Python_G e impiegata per la manipolazione e analisi dei dati.

PCA

L'analisi delle componenti principali (principal component analysis) è una tecnica per la semplificazione dei dati utilizzata nell'ambito della statistica multi variata. Lo scopo della tecnica è quello di ridurre il numero più o meno elevato di variabili che descrivono un insieme di dati.

Piattaforma

Una piattaforma è una struttura di base hardware e/o software_G su cui si sviluppano le applicazioni e si eseguono programmi.

PoC

Vedere Proof of Concept_G.

POI

Point of Interest, o punto di interesse. I POI sono luoghi che potrebbero risultare utili o interessanti quando si è alla guida.

PostgreSQL

PostgreSQL è un database_G ad oggetti e relazionale open-source_G.

Power-up

Un power-up o potenziamento, nel campo dei videogiochi, è un oggetto mostrato a video che conferisce una particolare abilità temporanea al giocatore o ne incrementa le statistiche quando raccolto.

Procedura

Sequenza di operazioni da effettuare ordinatamente per raggiungere un certo scopo.

Product Baseline

Illustra la baseline architetturale del prodotto, in coerenza con la Technology Baseline_G. Definisce eventuali design pattern_G, diagrammi delle classi, diagrammi dei package e diagrammi delle attività.

Proiezione Lineare Multi Asse

Grafico utilizzato nel progetto HD Viz. La Proiezione Lineare Multi Asse posiziona i punti dello spazio multi-dimensionale in un piano cartesiano, riducendo a 2 dimensioni anche dati con molte più dimensioni.

Proof of Concept

Per Proof of Concept si intende la dimostrazione pratica dei funzionamenti di base di un applicativo software_G.

Proponente

Figura fisica o giuridica, che presenta una proposta di capitolato_G.

Protocollo asincrono

Un protocollo di comunicazione è un insieme di regole formalmente descritte che definiscono le modalità di comunicazione tra due o più entità. Per protocollo asincrono si intende un protocollo in cui l'intervallo tra il bit di stop di un carattere e il bit di start del carattere successivo è indefinito.

Python

Linguaggio di programmazione dinamico orientato agli oggetti utilizzabile per molti tipi di sviluppo software_G. Offre un forte supporto all'integrazione con altri linguaggi e programmi.

Q

Query

Interrogazione da parte di un utente di un database_G per estrarre o aggiornare i dati che soddisfano un certo criterio di ricerca.

Qt

Libreria_G multipiattaforma per lo sviluppo di programmi con interfaccia grafica tramite l'uso di widget.

R

Rancher

Piattaforma_G di gestione per container Docker_G. Oltre a includere una distribuzione Kubernetes_G e l'opzione tra Docker Swarm e Apache Mesos, include anche servizi di infrastruttura modulare tra cui networking, bilanciamento del carico, rilevamento di servizi, monitoraggio e ripristino.

React

Libreria JavaScript_G per la creazione di interfacce utente interattive.

Real-time

In informatica, un sistema real-time è un calcolatore in cui la correttezza del risultato delle sue computazioni dipende non solo dalla correttezza logica ma anche dal quella temporale. Quest'ultima è spesso espressa come tempo massimo di risposta.

Repository

Archivio o sito web nel quale sono raccolti e conservati dati ed informazioni in formato digitale.

Requisito

Una condizione o capacità che deve essere verificata o posseduta da un sistema o un componente di un sistema per soddisfare un contratto, uno standard, una specifica o qualsiasi altro documento formalmente specificato.

Revisione

Nuovo esame volto a controllare, correggere, modificare ed accettare i risultati dell'esame già consegnato.

RFID

Radio-frequency identification, è una tecnologia per l'identificazione e/o memorizzazione automatica di informazioni inerenti a oggetti, animali o persone basata sulla capacità di memorizzazione di dati da parte di particolari etichette elettroniche, chiamate tag.

S

Scala

SCALable LAnguage, è un linguaggio di programmazione general-purpose studiato per integrare le caratteristiche e funzionalità dei linguaggi orientati agli oggetti e dei linguaggi funzionali.

Scatter plot

Chiamato anche grafico di dispersione, è un tipo di grafico in cui due variabili di un set di dati sono riportate su uno spazio cartesiano.

Scatter plot Matrix

Termine utilizzato nell'ambito dei grafici disponibili per il progetto HD Viz. Un grafico a matrice scatter plot_G è uno strumento di esplorazione dei dati che consente di confrontare diversi set di dati per cercare modelli e relazioni.

Il grafico ha due componenti principali: una matrice di piccoli scatter plot_G per ciascuno dei campi e una finestra di anteprima più grande che mostra lo scatter plot_G per una coppia selezionata di campi in modo più dettagliato. È inoltre possibile abilitare il plottaggio degli istogrammi, mostrando la distribuzione dei valori per ciascuno dei campi.

Spazio topologico

In matematica, il concetto di spazio topologico è un concetto molto generale di spazio, accompagnato da una nozione di "vicinanza" definita nel modo più debole possibile.

SceneKit

Framework_G grafico ad alto livello, permette di creare scene animate ed effetti in 3D.

SciKit-learn

Libreria_G open-source_G di apprendimento automatico_G per il linguaggio di programmazione Python_G.

Self Organizing Map

Tipo di organizzazione di processi di informazione in rete analoga alle reti neurali artificiali. Sono utili per la visualizzazione di dati di dimensione elevata.

Server

Componente o sottosistema informatico di elaborazione e gestione del traffico di informazioni che fornisce, a livello logico e fisico, un qualunque tipo di servizio ad altre componenti che ne fanno richiesta attraverso una rete di computer, all'interno di un sistema informatico o anche direttamente in locale su un computer.

Serverless

Con il termine serverless si intende un network la cui gestione non viene incentrata su dei server_G, ma viene dislocata fra i vari utenti che utilizzano il network stesso, quindi il lavoro necessario di gestione del network viene eseguito dagli stessi utilizzatori.

Servlet

Vedere Java Servlet_G.

Skype

Programma di messaggistica che permette di effettuare chiamate e videochiamate di gruppo, mantenuto da Microsoft.

Snapshot

Immagine corrispondente a ciò che viene visualizzato in un determinato istante sullo schermo di un monitor, di un televisore o di un qualunque dispositivo video.

Software

Insieme delle procedure_G e delle istruzioni in un sistema di elaborazione dati.

SonarQube

Piattaforma_G per il controllo della qualità del codice tramite l'esecuzione di revisioni automatiche ed analisi statica.

SPICE

ISO/IEC 15504, anche conosciuta come SPICE (Software Process improvement and Capability Determination), è un insieme di nove documenti di standard tecnici relativi ai processi di sviluppo del software_G e relative funzioni di business e, in particolare, alla loro valutazione.

SpriteKit

Framework_G che facilita la creazione di giochi 2D. Si integra con SceneKit_G.

SQL

Acronimo di Structured Query Language, è un linguaggio di interrogazione usato per l'interazione con i principali Database Management Systems (DBMS) soprattutto relazionali.

Stakeholder

Insieme di soggetti, individui od organizzazioni attivamente coinvolti nel ciclo di vita del software_G avendo influenza sul prodotto o sul processo.

Stub

I test stub sono programmi in grado di simulare il comportamento di componenti o moduli software_G del prodotto che si vuole testare.

SVG

Acronimo di Scalable Vector Graphics, indica un particolare formato che è in grado di visualizzare oggetti di grafica vettoriale e quindi di salvare immagini in modo che siano ridimensionate a piacere senza perdere in risoluzione grafica.

Swift

Linguaggio di programmazione orientato agli oggetti utilizzato per lo sviluppo di sistemi e applicativi Apple.

SwiftUI

Framework_G per lo sviluppo delle User Interface dei sistemi Apple.

T

t-SNE

t-distributed Stochastic Neighbor Embedding, è un algoritmo di riduzione della dimensionalità ampiamente utilizzato come strumento di apprendimento automatico_G in molti ambiti di ricerca.

Team

Gruppo di persone che collaborano a uno stesso lavoro o per uno stesso fine.

Technology Baseline

Baseline tecnologica che motiva le tecnologie, i framework_G e le librerie_G selezionate per la realizzazione del prodotto. Ne dimostra l'adeguatezza e fattibilità tramite un Proof of Concept_G che rappresenta la baseline per lo sviluppo.

Telegram

Servizio di messaggistica istantanea e broadcasting basato su cloud_G.

TensorFlow

Libreria_G software_G open-source_G per l'apprendimento automatico_G, che fornisce moduli sperimentati e ottimizzati, utili nella realizzazione di algoritmi per diversi tipi di compiti percettivi e di comprensione del linguaggio.

Texmaker

Texmaker è un editor di testo open-source_G utilizzato per sviluppare documenti con LaTeX_G.

TeXstudio

TeXstudio è un ambiente di sviluppo_G che permette di gestire file LaTeX_G con grande immediatezza d'uso.

Token

Letteralmente “gettone”, termine che si inserisce nel contesto dei diagrammi UML_G. Un token rappresenta il comportamento dei processi.

Tomcat

Server_G web nella forma di contenitore servlet_G open-source_G. Implementa le specifiche JavaServer Pages e servlet_G, fornendo quindi una piattaforma_G software_G per l'esecuzione di applicazioni web sviluppate in linguaggio Java_G.

Truffle

Framework_G per lo sviluppo ed il testing di codice di una blockchain_G.

TSV

Il formato di file TSV sta per "Valori separati da tabulazione", e questi TSV file vengono creati e utilizzati da molte applicazioni per fogli di calcolo.

TypeScript

Linguaggio di programmazione open-source_G che punta ad estendere JavaScript_G, aggiungendo tipi al linguaggio.

U

Uber

Azienda che fornisce un servizio di trasporto automobilistico privato attraverso un'applicazione mobile che mette in collegamento diretto passeggeri e autisti.

UMAP

Uniform Manifold Approximation and Projection, è una tecnica di riduzione dimensionale che può essere utilizzata per la visualizzazione dei dati multi-dimensionali, simile a t-SNE_G.

UML

Unified Modeling Language, linguaggio che permette, tramite l'utilizzo di modelli visuali, di analizzare, descrivere, specificare e documentare un sistema software_G anche complesso.

Unità

Insieme di uno o più componenti di un programma dotato di funzionamento autonomo. Nella definizione di architettura software_G per unità si intende una piccola parte su cui effettuare dei test. Un'unità si occupa di soddisfare uno o più requisiti_G.

UpperCamelCase

Deriva dalla pratica CamelCase che consiste nella scrittura di parole composte unite, ma lasciando le loro iniziali in maiuscolo.

V

Validatore

Un validatore è uno strumento in grado di controllare la conformità di un file rispetto a uno standard.

Validazione

La validazione è un'attività di controllo mirata a confrontare il risultato di una fase del processo di sviluppo con i requisiti del prodotto.

Vanilla

Aggettivo che, riferito a un linguaggio, indica l'utilizzo di un linguaggio di programmazione senza l'utilizzo di altri framework_G.

Versionamento

Si tratta di una pratica che tiene traccia e permette di controllare i cambiamenti al codice sorgente prodotti da ciascun sviluppatore, condividendone allo stesso tempo la versione più aggiornata o modificata da ciascuno mostrando lo stato di avanzamento del lavoro di sviluppo.

W

W3C

Organizzazione non governativa internazionale che ha come scopo quello di sviluppare tutte le potenzialità del World Wide Web.

Walkthrough

Tecnica di verifica attraverso la quale il verificatore_G esegue una lettura ed un controllo completo dell'intero documento alla ricerca di eventuali errori.

WebKit

WebKit è un motore di rendering per browser web utilizzato per il rendering delle pagine web.

Wizard

Wizard indica una procedura_G, generalmente inglobata in un'applicazione più complessa, che permette all'utente di eseguire determinate operazioni tramite una serie di passi successivi (es. installazione o configurazione di un applicativo).

X

XML

XML (eXtensible Markup Language) è un metalinguaggio per la definizione di linguaggi di markup_G.

Z

Zoom

Piattaforma_G cloud_G che offre strumenti per videoconferenze.