



Glossario

Gruppo SWEet BIT – Progetto SWEDesigner

Informazioni sul documento

Versione	1.2.0
Redazione	Massignan Fabio Pilò Salvatore Salmistraro Gianmarco Santimaria Davide Bertolin Sebastiano Bodian Malick
Verifica	Bodian Malick Massignan Fabio
Approvazione	Pilò Salvatore
Uso	Esterno
Distribuzione	Prof. Tullio Vardanega Prof. Riccardo Cardin Zucchetti S.p.A.

Descrizione

Documento contenente le definizioni delle parole che possono portare ad ambiguità

Versioni del documento

Versione	Data	Persone coinvolte	Descrizione
1.2.0	2017/04/01	Pilò Salvatore	Approvazione Documento
1.1.1	2017/03/31	Bodian Malick	Verifica Documento
1.1.0	2017/03/30	Massignan Fabio	Verifica Documento
1.0.2	2017/03/29	Bodian Malick Pilò Salvatore Salmistraro Gianmarco Santimaria Davide Massignan Fabio Bertolin Sebastiano	Completato inserimento voci
1.0.1	2017/03/08	Bodian Malick Pilò Salvatore Salmistraro Gianmarco Santimaria Davide Massignan Fabio Bertolin Sebastiano	Inserimento voci
1.0.0	2017/03/02	Massignan Fabio	Stesura struttura

1 Introduzione

1.1 Scopo del documento

Questo documento ha lo scopo di raccogliere tutti i termini che possono risultare sconosciuti, o ambigui, per un lettore esterno. Per ogni termine è riportata una breve descrizione.

A

Account

In informatica, attraverso il meccanismo dell' $Account_G$, il sistema mette a disposizione dell' $Utente_G$ un ambiente con contenuti e funzionalità personalizzabili, oltre ad un conveniente grado di isolamento dalle altre utenze parallele.

API

Application Programming Interface, è un insieme di procedure disponibili al programmatore, di solito raggruppate a formare un set di strumenti specifici per l'espletamento di un determinato compito all'interno di un certo programma.

Applicazione

In informatica individua un programma o una serie di programmi in fase di esecuzione su un computer con lo scopo e il risultato di rendere possibile una o più funzionalità, servizi o strumenti utili e selezionabili su richiesta dall' $Utente_G$ tramite interfaccia utente.

B

Back end

La parte del prodotto software su cui l' $Utente_G$ non può interagire e che permette l'esecuzione di tutte le funzioni della parte $front\ end_G$.

BOM

Il Byte Order Mark (BOM_G) è una piccola sequenza di byte che viene posizionata all'inizio di un flusso di dati di puro testo (tipicamente un $File_G$) per indicarne il tipo di codifica.

Browser

Nello specifico web $Browser_G$, è un'applicazione software per il recupero, la presentazione e la navigazione delle risorse presenti in rete.

Bug

in informatica indica un errore presente nel $Codice_G$ di un prodotto software.

C

Capitolato

Atto allegato a un contratto d'appalto che intercorre tra il $Client_G$ e ed una ditta in cui vengono indicate modalità, costi e tempi di realizzazione dell'opera oggetto del contratto.

Classe

È un costrutto di un linguaggio di programmazione atto a rappresentare una persona, un luogo, oppure una cosa, ed è quindi l'astrazione di un concetto.

Client

In informatica, indica una componente che accede ai servizi o alle risorse di un'altra componente detta $Server_G$, la quale fornisce il servizio richiesto.

Cloud storage

è un servizio offerto varie aziende che dà la possibilità di immagazzinare i dati in $Server_G$ remoti.

Codice

È una rappresentazione di un insieme di simboli in grado di rappresentare l'informazione che viene così codificata.

Committente

È la figura che ordina un lavoro, una prestazione, o si impegna all'acquisto di una merce per conto proprio.

D

Designer

Un *Designer_G* è una figura professionale che si occupa di progettare qualcosa. Nel nostro caso specifico tendiamo ad indicare con questo termine un tool che ci permetta di disegnare, e progettare quindi, qualcosa.

Desktop

Si intende il processo di scrittura di software che verrà eseguito in un computer standard (*Desktop_G*, portatile o generico). Il software sviluppato potrebbe essere software applicativo, concepito per l'esecuzione di una o più attività e include elementi quali giochi, elaboratori di testo e applicazioni aziendali personalizzate, oppure software di supporto al sistema operativo. Solitamente una *Applicazione_G* *Desktop_G* richiede una installazione prima di poter esser utilizzata.

Diagramma

È una rappresentazione simbolica di dati che si prefigge lo scopo di renderli facilmente consultabili, elaborato graficamente secondo convenzioni prestabilite. I *Diagrammi_G* si differenziano in base al *Metodo_G* di rappresentazione e allo scopo specifico che viene prefissato.

Diagramma delle attività

È un *Diagramma_G* definito all'interno dell'*UML_G* che definisce le attività da svolgere per realizzare una data funzionalità. Può essere utilizzato durante la progettazione del software per dettagliare un determinato algoritmo.

Diagramma delle classi

È un *Diagramma_G* che consente di descrivere dei *tipi di entità*, le caratteristiche e le eventuali relazioni tra questi tipi.

Diff-match-Patch

Libreria che offre algoritmi robusti per eseguire operazioni di sincronizzazione; si divide in 3 parti:

- **Diff:** Controlla dei blocchi di testo e restituisce un elenco delle differenze;
- **Match:** Data una stringa, trova la sua miglior corrispondenza rispetto all'accuratezza e alla posizione in cui si trova;
- **Patch:** Quando non viene effettuato nessun match, aggiunge il blocco di testo nella miglior posizione possibile.

Dominio

Nel contesto utilizzato si intende focalizzarsi su di un specifico ambito; ovvero la dove si è deciso l'ambito su cui rappresentare i *Diagrammi_G* (ad esempio i giochi da tavolo), tutto ciò che riguarda argomenti esterni viene ignorato perché non fa parte di tale dominio.

Drag-and-drop

Sistema di "trascinamento" di un elemento sullo schermo.

F

File

Traducibile come "archivio", ma comunemente chiamato anche "documento"; in informatica, viene utilizzato per riferirsi a un contenitore di informazioni/dati in formato digitale. Le informazioni scritte/codificate al suo interno sono leggibili solo tramite uno specifico software in grado di effettuare l'operazione.

Frame

In informatica, pagina scomposta in diverse sezioni tra loro indipendenti.

Framework

è un'architettura logica di supporto (spesso un'implementazione logica di un particolare design $Pattern_G$) su cui un software può essere progettato e realizzato, spesso facilitandone lo sviluppo da parte del programmatore.

Front end

La parte del prodotto software con cui l' $Utente_G$ può interagire.

G

Gantt

Il $Diagramma_G$ di Gantt usato principalmente nelle attività di project management, è costruito partendo da un asse orizzontale - a rappresentazione dell'arco temporale totale del progetto, suddiviso in fasi incrementali (ad esempio, giorni, settimane, mesi) - e da un asse verticale - a rappresentazione delle mansioni o attività che costituiscono il progetto.

GitHub

È un servizio di hosting per progetti software.

Google

Google Inc. è una multinazionale americana che offre vari servizi online.

Google Drive

È un servizio, in ambiente cloud computing, di memorizzazione e sincronizzazione online che comprende il $File_G$ hosting, il $File_G$ sharing e la modifica collaborativa di documenti.

I

IA

acronimo che rappresenta "Intelligenza Artificiale".

IEC

Commissione elettrotecnica internazionale, dall'inglese International Electrotechnical Commission, è un'organizzazione internazionale per la definizione di standard in materia di elettricità, elettronica e tecnologie correlate.

Intelligenza Artificiale

disciplina appartenente all'informatica che studia i fondamenti teorici, le *Metodo*_ologie e le tecniche che consentono la progettazione di sistemi hardware e sistemi di programmi software capaci di fornire all'elaboratore elettronico prestazioni che, a un osservatore comune, sembrerebbero essere di pertinenza esclusiva dell'intelligenza umana.

ISO

L'Organizzazione internazionale per la normazione, in inglese ISO, è la più importante organizzazione a livello mondiale per la definizione di norme tecniche.

J

Java

È un 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.

JavaScript

È un linguaggio di *Script_G*ing orientato agli oggetti e agli eventi, comunemente utilizzato nella programmazione Web lato *Client_G* per la creazione, in siti web e web-app, di effetti dinamici interattivi tramite funzioni di *Script_G* invocate da eventi innescati a loro volta in vari modi dall'*Utente_G* sulla pagina web in uso (mouse, tastiera, caricamento della pagina ecc...).

JSON

Acronimo di *Java_GScript_G* Object Notation, è un formato adatto all'interscambio di dati fra applicazioni *Client_G*-server.

L

LaTeX

È un linguaggio di markup usato per la preparazione di testi basato sul programma di composizione tipografica TEX.

Layer

Sinonimo di strato, livello. Utilizzati per raggruppare diverse classi per importanza o significato, in modo tale da rendere il diagramma delle classi più semplice da visualizzare.

Licenza MIT

è una licenza di software libero creata dal Massachusetts Institute of Technology (MIT). È una licenza permissiva, cioè permette il riutilizzo nel software proprietario sotto la condizione che la licenza sia distribuita con tale software.

Login

È un termine utilizzato per indicare la procedura di accesso ad un sistema informatico o ad un' *Applicazione_G* informatica.

M

Merge

tradotto dall'inglese fusione.

Metodo

In informatica, è un termine che viene usato principalmente nel contesto della programmazione orientata agli oggetti per indicare un sottoprogramma associato in modo esclusivo ad una *Classe_G* e che rappresenta (in genere) un'operazione eseguibile sugli oggetti e istanze di quella *Classe_G*. È formato da: - una firma ovvero la definizione/dichiarazione del *Metodo_G* con tipo di ritorno, nome del *Metodo_G*, tipo e nome degli eventuali parametri passati in input. - un corpo, opportunamente delimitato da inizio e fine, con all'interno una o più sequenze o blocchi di istruzioni scritte per eseguire una determinata azione.

Microservizi

sono dei servizi “piccoli” ed autonomi che interagiscono tra di loro e che hanno come finalità quella di fare una cosa e di farla bene; sono a tutti gli effetti dei sistemi distribuiti.

N

Node.js

è un *Frame_G*work per la realizzazione di applicazioni Web in *Java_GScript_G*, permettendo di utilizzare questo linguaggio, tipicamente utilizzato nella “*Client_G-side*”, anche per la scrittura di applicazioni “*Server_G-side*”.

O

Open-source

Indica che il *Codice_G* sorgente di un prodotto software è reso accessibile da una licenza, essa permette a terzi il diritto di poter studiare, cambiare e ridistribuire il software modificato.

P

Package

Nel linguaggio di programmazione $Java_G$, un $Package_G$ è una collezione di $Classi_G$ e interfacce correlate.

Pattern

È un termine inglese, che può essere tradotto, a seconda del contesto, con "disegno, modello, schema, schema ricorrente, struttura ripetitiva" e, in generale, può essere utilizzato per indicare una regolarità che si riscontra all'interno di un insieme di oggetti osservati.

PDCA

Un $Metodo_G$ di gestione iterativo in quattro fasi utilizzato in attività per il controllo e il miglioramento continuo dei processi e dei prodotti.

PDSA

sinonimo di $PDCA_G$ e acronimo di Plan Do Study Act.

Perl

È una famiglia di linguaggi di programmazione ad alto livello, interpretati, e dinamici.

PNG

il PNG_G è un formato grafico per i $File_G$ che offre:

- gestione dei colori $Classi_G$ ca tipo bitmap oppure indicizzata;
- possibilità di trasmettere l'immagine lungo un canale di comunicazione seriale (serializzazione dell'immagine);
- visualizzazione progressiva dell'immagine, grazie all'interlacciamento della medesima;
- supporto alla trasparenza mediante un canale alfa dedicato, ampliando le caratteristiche già presenti nel tipo GIF89a;
- informazioni ausiliarie di qualsiasi natura accluse al $File_G$;
- indipendenza dall'hardware e dalla piattaforma in uso;
- compressione dei dati di tipo lossless grazie all'algoritmo deflate;
- immagini truecolor fino a 48 bpp;
- immagini in scala di grigio sino a 16 bpp;
- filtraggio per migliorare le prestazioni della compressione;

- informazioni sulla correzione di gamma dell'immagine;

.

Proponente

Colui che propone un lavoro o una prestazione.

R

Repository

Si tratta di uno stile architetturale che può essere utilizzato come base di un'architettura software. I sottosistemi che compongono il software accedono e modificano una singola struttura dati chiamata appunto repository.

S

Script

In informatica, designa un tipo particolare di programma, scritto in una particolare $Classe_G$ di linguaggi di programmazione, detti linguaggi di $Script_G$ ing.

SDK

Software Development Kit, indica genericamente un insieme di strumenti per lo sviluppo e la documentazione di software.

Server

Componente di elaborazione e gestione del traffico di informazioni che fornisce un servizio ad altre componenti (tipicamente $Client_G$).

Sistema di tiketing

strumento per la gestione e controllo di liste di tracciamento dei problemi.

Slack

il periodo di tempo durante il quale un'attività può essere ritardata senza creare ritardi al progetto di cui fa parte.

Stand-alone

Indica un software capace di funzionare da solo o in maniera indipendente da altri software.

T

Telegram

È un servizio di messaggistica istantanea basato su cloud ed erogato senza fini di lucro.

Template

In informatica indica un documento o programma nel quale, come in un foglio semicompilato cartaceo, su una struttura generica o standard esistono spazi temporaneamente "bianchi" da riempire successivamente.

TexMaker

Editor per la creazione, modifica e compilazione di $File_G$ $glossaryItemLaTeX\}_G$.

Ticket

All'interno di un *sistema di tiketing_G* un $Ticket_G$ è un rapporto su un particolare problema, il suo stato corrente e altri dati di interesse.

Trender

È un software open source per il tracciamento dei requisiti e dei casi d'uso che genera il $Codice_G$ $glossaryItemLaTeX$ corrispondente.

U

UML

L' UML_G , o unified modeling language (linguaggio di modellizzazione unificato) è un linguaggio di modellazione basato sul paradigma dell'orientamento agli oggetti che mira a creare uno standard che possa unificare tutti i linguaggi che ne fanno uso.

Use Case

Rappresenta una funzione o servizio offerto dal sistema a uno o più attori.

Username

(in lingua italiana nome $Utente_G$) In informatica definisce il nome con il quale l' $Utente_G$ viene riconosciuto da un computer, da un programma o da un server.

Utente

È colui che usufruisce di un bene o di un servizio, generalmente collettivo, fornito da enti pubblici o strutture private. In ambito informatico è colui che interagisce con un computer.

UTF-8

UTF-8 (Unicode Transformation Format, 8 bit) è una codifica di caratteri Unicode in sequenze di lunghezza variabile di byte.

W

Web App

Si indica con $Web\ App_G$, genericamente, tutte quelle applicazioni web-based, ovvero un' $Applicazione_G$ fruibile via web tramite un network, ovvero mediante l'utilizzo di una struttura tipica $Client_G$ -server.

X

XML

È un linguaggio di markup che definisce un insieme di regole per scrivere documenti in un formato che sia facilmente leggibile sia per l'uomo che per il software.

Z

Zoom

Sinonimo di ingrandimento.