on,

Glossario v 1.2.0



Glossario

 $Gruppo\ SWE et\ BIT \quad - \quad Progetto\ SWE Designer$

Informazioni sul documento

informazioni sui documento		
Versione	1.2.0	
Redazione	Massignan Fabio	
	Pilò Salvatore	
Verifica	Santimaria Davide	
	Slmistraro Gianmarco	
Approvazione	Da inserire	
$\mathbf{U}\mathbf{so}$	Esterno	
${\bf Distribuzione}$	Prof. Tullio Vardanega	
	Prof. Riccardo Cardin	
	Zucchetti S.p.A.	

Descrizione

Documento contenente le definizioni delle parole che possono portare ad ambiguità

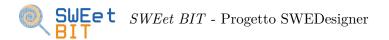
Versioni del documento

Versione	Data	Persone	Descrizione
		$\operatorname{coinvolte}$	
1.0.0	2017/04/2	Bodian Malick	Approvazione Documento
1.0.0	2017/03/30	Salmistraro	Verifica Documento
		Gianmarco	
1.0.0	2017/03/29	Bertolin	Verifica Documento
		Sebastiano	
1.0.0	2017/03/30	Massignan Fabio	Verifica Documento
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.



\mathbf{A}

Account

.

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.

В

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'applicazone software per il recupero, la presentazione e la navigazione delle risorse presenti in rete.

Bug

in informatica indica un errore presente nel $\mathit{Codice}_{\scriptscriptstyle{G}}$ di un prodotto software.

\mathbf{C}

Capitolati

Plurale di capitolato.

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.

Classi

Plurale di classe.

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 da la possibilità di immagazzinare i dati in $Server_{\scriptscriptstyle G}$ 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.

	\mathbf{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 $tipi\ di\ entita$, le caratteristiche e le eventuali relazioni tra questi tipi.

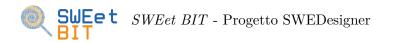
.

Diagrammi delle classi

Vedi diagramma delle classi_G.

.

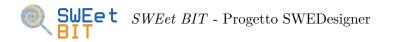
Glossario v 1.2.0



.

•

•



 \mathbf{G}

.

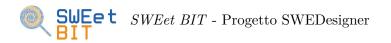
•

•

.

Glossario v 1.2.0

Pagina 9 di 24



Ι

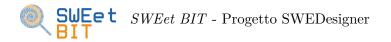
.

•

Glossario

v 1.2.0

Pagina 10 di 24



J

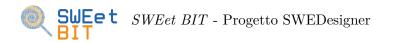
.

•

.

Glossario v 1.2.0

Pagina 11 di 24



 ${f L}$

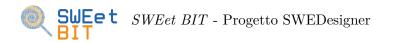
.

•

.

Glossario v 1.2.0

Pagina 12 di 24



 \mathbf{M}

.

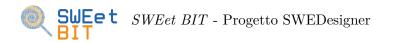
.

•

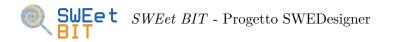
.

Glossario v 1.2.0

Pagina 13 di 24



 ${f N}$

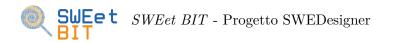


O

.

Glossario v 1.2.0

Pagina 15 di 24



P	

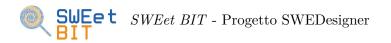
.

.

•

Glossario v 1.2.0

Pagina 16 di 24

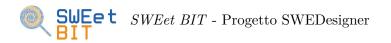


 \mathbf{R}

.

Glossario v 1.2.0

Pagina 17 di 24

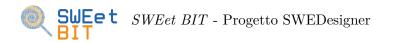


 \mathbf{S}

.

.

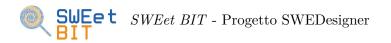
.



 \mathbf{T}

.

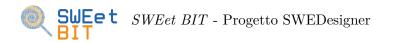
•



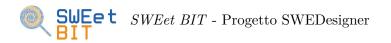
U

.

•



${f W}$



		\mathbf{X}

.

Glossario v 1.2.0

Pagina 22 di 24



 \mathbf{Z}

.

Glossario v 1.2.0

Pagina 23 di 24