

on,



Glossario

Gruppo SWEet BIT – Progetto SWEDesigner

Informazioni sul documento

Versione	1.2.0
Redazione	Massignan Fabio Pilò Salvatore
Verifica	Santimaria Davide Slmistraro Gianmarco
Approvazione	Da inserire
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
1.0.0	2017/04/2	Bodian Malick	Approvazione Documento
1.0.0	2017/03/30	Salmistraro Gianmarco	Verifica Documento
1.0.0	2017/03/29	Bertolin Sebastiano	Verifica Documento
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.

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.

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

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 $Server_G$ 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.

Diagrammi delle classi

Vedi *diagramma delle classi_G*.

F

.

.

.

.

.

G

.

.

.

.

I

.

.

.

.

J

.

.

.

L

.

.

.

.

M

.

.

.

.

N

O

P

.

.

.

.

.

.

.

R

S

.

.

.

.

.

.

T

.

.

.

.

.

U

.

.

.

.

.

W

X

Z
