



Glossario

Gruppo SWEight - Progetto Colletta

SWEightGroup@gmail.com

Informazioni sul documento

Versione	1.0.0
Owner	x
Redattori	Gheorghe Isachi
Verificatori	x
Uso	Interno
Distribuzione	Prof. Vardanega Tullio Prof. Cardin Riccardo Gruppo SWEight

Descrizione

Raccolta e relativa spiegazione dei termini desueti o specialistici utilizzati nei vari documenti al fine di evitare ogni ambiguità

Registro delle modifiche

Versione	Data	Descrizione	Nominativo	Ruolo
0.1.0	2019/01/07	Verifica del documento	x	<i>Verificatore</i>
0.0.4	2019/01/05	Aggiunti termini del documento Piano di Qualifica	Isachi Gheorghe	<i>Analista</i>
0.0.3	2018/12/26	Aggiunti termini del documento Piano di Progetto	Isachi Gheorghe	<i>Analista</i>
0.0.2	2018/12/17	Aggiunti termini del documento Studio di Fattibilità	Isachi Gheorghe	<i>Analista</i>
0.0.1	2018/12/15	Scheletro del glossario	Damient Ciagola	<i>Analista</i>

Indice

1	A	3
2	B	4
3	C	5
4	D	6
5	E	7
6	L	8
7	M	9
8	N	10
9	P	11
10	Q	12
11	R	13
12	S	14
13	T	15
14	V	16

1 A

- **Attività:**
Insieme coeso di task.

2 B

- **Broker:**
Organizza e gestisce i messaggi arrivati dai vari applicativi.
- **Bug:**
Identifica un errore nella scrittura del codice sorgente o può anche accadere che venga prodotto dal compilatore di un software, che porta a comportamenti anomali e non previsti del programma.

3 C

- **Capitolato:**

Documento spesso in linguaggio naturale con alcune specifiche tecniche, che solitamente e' anexato ad un contratto d'appalto, per facilitare e velocizzare la comprensione del problema descrivendo le caratteristiche generali e delle modalità realizzative delle stesse, per la corretta realizzazione degli intenti del committente.

- **Committente:**

Chi ordina un lavoro, una prestazione. E' il soggetto titolare del potere decisionale e di spesa relativo alla gestione dell'appalto.

- **Connettori:**

Sono delle micro-funzioni che aiuta l'utente a personalizzare la sua routine.

- **Consumer:**

L'utilizzatore di servizi prodotti dal sistema, in questo caso i messaggi creati dal producer.

- **Custom:**

Realizzato su misura in base alle necessità o della funzione specifica che è destinato ad accontentare.

4 D

- **Diagramma di Gantt:**

E' 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.

5 E

- **Efficacia:**

Capacità di produrre pienamente l'effetto voluto, raggiungere l'obiettivo fissato.

- **Efficienza:**

Una razionale divisione del lavoro o, più in generale, la situazione di un sistema produttivo o distributivo che minimizza i costi a parità di risultati.

6 L

- **Librerie:**

Un insieme di funzioni o strutture dati predefinite e predisposte per essere collegate ad un software.

7 M

- **Manutenibilità:**

Rappresenta il requisito indispensabile del sistema per ottimizzare l'implementazione delle attività manutentive.

- **Maturità:**

Nel contesto dei processi che sono abbastanza "completi", stabili e sicuri per aggiungere o togliere delle funzionalità di miglioramento senza effetti indesiderati.

- **Milestone:**

Indica importanti traguardi intermedi nello svolgimento del progetto.

- **Modello incrementale:**

E' basato sulla successione dei seguenti passi 6 principali:

- pianificazione;
- analisi dei requisiti;
- progetto;
- implementazione;
- prove;
- valutazione.

8 N

- **Nodi:**

Le reti Bayesiane rappresentano un grafo aciclico orientato dove:

- i nodi rappresentano le variabili;
- gli archi rappresentano le relazioni di dipendenza statistica tra le variabili e le distribuzioni locali di probabilità dei nodi figlio rispetto ai valori dei nodi padre.

9 P

- **Pattern publisher/subscriber:**

Si riferisce a un design pattern o stile architetturale utilizzato per la comunicazione asincrona fra diversi processi, oggetti o altri.

- **Periodo:**

Intervallo di tempo dove viene descritto esattamente quello che si sta facendo nella fase attuale del progetto.

- **Periodi di investimento:**

Si intende periodo dove vengono consumate tante risorse senza un esito immediato pero si ha un buon risultato finale.

- **Plugin:**

Programma non autonomo che interagisce con un software autonomo per ampliarne o estenderne le funzionalità originarie.

- **Producer:**

Si occupa di creare e inoltrare le informazioni generate dal sistema.

- **Proponente:**

Chi presenta una proposta, che presenta qualcosa affinché venga accettato, approvato.

10 Q

- **Qualità:**

Misura in cui un prodotto software soddisfa un determinato numero di aspettative rispetto sia al suo funzionamento sia alla sua struttura interna.

11 R

- **Risorsa:**

Indica il personale che presta la propria attività lavorativa, nei progetti ore-lavoro.

12 S

- **Skill:**
Capacità di fare bene qualcosa ovvero un'abilità acquisita o imparata.
- **Software-as-service:**
Modello di distribuzione del software applicativo dove un produttore di software sviluppa, opera e gestisce un'applicazione web che mette a disposizione dei propri clienti via Internet.
- **Strategia:**
Capacità di raggiungere obiettivi importanti predisponendo, nel lungo termine e con lungimiranza, i mezzi atti a tale scopo.

13 T

- **Tool:**
Software che eseguono una specifica funzione.
- **Troubleshooting:**
Consiste inizialmente nell'identificazione del malfunzionamento e quindi in una ricerca della sua causa attraverso un processo di eliminazione progressiva delle possibili cause conosciute.

14 V

- **Validazione:**

Processo mediante il quale ci si accerta che i requisiti siano stati rispettati.

- **Verifica:**

Operazione di controllo per mezzo della quale si procede all'accertamento di determinati fatti o risultati nel loro valore e nelle loro modalità.