



# Glossario

Gruppo SWEight - Progetto Colletta

SWEightGroup@gmail.com

## Informazioni sul documento

<b>Versione</b>	1.0.0
<b>Approvatore</b>	Gionata Legrottaglie
<b>Redattori</b>	Gheorghe Isachi
<b>Verificatori</b>	Albero Bacco
<b>Uso</b>	Esterno
<b>Distribuzione</b>	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
1.0.0	2019-01-09	Approvazione	Sebastiano Caccaro	<i>Responsabile</i>
0.1.1	2019-01-08	Verifica del documento	Bacco Alberto	<i>Verificatore</i>
0.1.1	2019-01-04	Aggiunti termini del documento Norme di Progetto	Isachi Gheorghe	<i>Redattore</i>
0.1.0	2019-01-01	Aggiunti termini del documento Analisi dei Requisiti	Isachi Gheorghe	<i>Redattore</i>
0.0.4	2018-12-29	Verifica del documento	Bacco Alberto	<i>Verificatore</i>
0.0.4	2018-12-27	Aggiunti termini del documento Piano di Qualifica	Isachi Gheorghe	<i>Redattore</i>
0.0.3	2018-12-26	Aggiunti termini del documento Piano di Progetto	Isachi Gheorghe	<i>Redattore</i>
0.0.2	2018-12-17	Aggiunti termini del documento Studio di Fattibilità	Isachi Gheorghe	<i>Redattore</i>
0.0.1	2018-12-15	Scheletro del glossario	Damien Ciagola	<i>Redattore</i>

## Indice

<b>A</b> . . . . .	<b>3</b>
<b>B</b> . . . . .	<b>4</b>
<b>C</b> . . . . .	<b>5</b>
<b>D</b> . . . . .	<b>6</b>
<b>E</b> . . . . .	<b>7</b>
<b>F</b> . . . . .	<b>8</b>
<b>G</b> . . . . .	<b>9</b>
<b>I</b> . . . . .	<b>10</b>
<b>K</b> . . . . .	<b>11</b>
<b>L</b> . . . . .	<b>12</b>
<b>M</b> . . . . .	<b>13</b>
<b>N</b> . . . . .	<b>14</b>
<b>O</b> . . . . .	<b>15</b>
<b>P</b> . . . . .	<b>16</b>
<b>Q</b> . . . . .	<b>17</b>
<b>R</b> . . . . .	<b>18</b>
<b>S</b> . . . . .	<b>19</b>
<b>T</b> . . . . .	<b>20</b>
<b>U</b> . . . . .	<b>21</b>
<b>V</b> . . . . .	<b>22</b>
<b>W</b> . . . . .	<b>23</b>

## A

**Ambiente cloud:**

Indica un paradigma di erogazione di servizi offerti on demand da un fornitore ad un cliente finale attraverso la rete Internet come: l'archiviazione, l'elaborazione o la trasmissione dati, a partire da un insieme di risorse preesistenti, configurabili e disponibili in remoto.

**Apple MacOS:**

Nome del sistema operativo sviluppato da Apple Inc.

**Apprendimento automatico:**

Rappresenta un insieme di metodi che vengono utilizzati statisticamente per migliorare progressivamente la performance di un algoritmo nell'identificare pattern nei dati. Questi metodi permettono ad un elaboratore di apprendere nel tempo come cambiare il suo comportamento in base alla elaborazione di dati.

**Architettura:**

Nell'hardware si intende l'insieme dei criteri di progetto in base ai quali è progettato e realizzato un computer, oppure un dispositivo facente parte di esso. Nel software è l'organizzazione fondamentale di un sistema, definita dai suoi componenti, dalle relazioni reciproche tra i componenti e con l'ambiente, e i principi che ne governano la progettazione e l'evoluzione.

**Attività:**

Lavoro, esplicazione di lavoro, di energia (anche non materiale) da parte di singoli o di gruppi.

## B

**Bot:**

Programma che accede alla rete attraverso lo stesso tipo di canali utilizzati dagli utenti, per automatizzare i compiti che risultano gravosi o complessi per gli utenti umani, per esempio accedere alle pagine web, inviare messaggi in una chat e muoversi nei videogiochi.

**Branch:**

Comanda di Git utilizzato per l'implementazione di funzionalità tra loro isolate, cioè sviluppate in modo indipendente l'una dall'altra ma a partire dalla medesima radice.

**Broker:**

Organizza e gestisce i messaggi arrivati dai vari applicativi.

**Bug:**

Identifica un errore nella scrittura del codice sorgente, può essere prodotto dal compilatore di un software. Questo porta a comportamenti anomali o non previsti del programma. Meno comunemente, il termine bug può indicare un difetto di progettazione in un componente hardware, che ne causa un comportamento imprevisto o comunque diverso da quello specificato dal produttore.

## C

### **Capabilty:**

È un concetto utilizzato nella sicurezza informatica ed è uno dei modelli di sicurezza esistenti. Una capability (conosciuta anche come chiave) è un token di autorità comunicabile e non falsificabile. Essa consiste in un valore che fa riferimento ad un oggetto insieme a una collezione di diritti di accesso.

### **Capitolato:**

Documento con lo scopo di facilitare e velocizzare la comprensione del contratto d'appalto. Esso descrive specifiche tecniche, caratteristiche generali e modalità di realizzazione degli intenti del committente.

### **Caso d'uso:**

Tecnica usata nei processi di ingegneria del software per effettuare in maniera esaustiva e non ambigua, la raccolta dei requisiti al fine di produrre software di qualità. Essa consiste nel valutare ogni requisito focalizzandosi sugli attori che interagiscono col sistema, valutandone le varie interazioni.

### **Card:**

Visualizzazione grafica della issue che può essere spostata tra le varie sezioni sulla bacheca del progetto per avere un quadro generale della situazione.

### **Client:**

Applicativo che risiede sull'elaboratore dell'utente e che serve per richiedere dati, risorse o elaborazioni da parte di un computer centrale, che prende il nome di server.

### **Codice numerico gerarchico:**

Indica la struttura organizzativa usata per avere tracciamento immediato delle varie sottocategorie che la compongono, ed arrivare facilmente al vertice della gerarchia.

### **Commit:**

È un comando del software Git usato per salvare cambiamenti effettuati nella repository locale. Per includere i cambiamenti effettuati nel commit bisogna esplicitamente aggiungere i file aggiornati, modificati o creati, che si vogliono aggiungere alla repository.

### **Committente:**

Chi ordina ad altri l'esecuzione di un lavoro, di una prestazione, o l'acquisto di una merce per conto proprio. È il soggetto titolare del potere decisionale e di spesa relativo alla gestione dell'appalto.

### **Connettori:**

Micro-funzioni che aiutano l'utente a personalizzare la sua routine.

### **Consumer:**

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

### **Convenzione:**

Accordo collettivo volto a determinare le caratteristiche che deve contenere il software finale.

### **Conflitto:**

Interferenza tra due file, si verifica quando il sistema automatico Git non sa quale sia il file che si vuole tenere dei due.

### **Cross-platform:**

Software per computer implementato su più piattaforme di elaborazione. Il software Cross-platform può essere diviso in due tipi; uno richiede la costruzione o la compilazione individuale per ogni piattaforma che supporta e l'altro può essere eseguito direttamente su qualsiasi piattaforma senza preparazione speciale

### **Cruscotto:**

Vedi Dashboard.

### **Custom:**

Realizzato su misura in base alle necessità o alle funzioni specifiche che è destinato a soddisfare.

## D

### **Dashboard:**

Una schermata di gestione e monitoraggio dei dati a disposizione.

### **Diagramma di Gantt:**

Serve a pianificare un insieme di attività in un certo periodo di tempo. La struttura è organizzata in un piano cartesiano in cui nelle ascisse si dispone la scala temporale dall'inizio alla fine del progetto, e nelle ordinate le cose da fare per portare a termine il progetto. Il tempo necessario per svolgere un compito è rappresentato visivamente sul diagramma con una barra colorata che va dalla data di inizio alla data di fine dell'attività.

**Design Pattern:** Si tratta di una descrizione o modello logico da applicare per la risoluzione di un problema che può presentarsi in diverse situazioni durante le fasi di progettazione e sviluppo del software

### **Diagramma UML:**

Schema grafico basato su UML (Unified Modeling Language) con lo scopo di rappresentare visivamente un sistema insieme ai suoi attori principali, ruoli, azioni, artefatti o classi, al fine di comprendere, alterare, mantenere o documentare meglio le informazioni riguardo al sistema.

### **Distribuzione Linux:**

È una distribuzione software del sistema operativo Linux, realizzata a partire dal kernel Linux, un sistema di base GNU e solitamente anche diversi altri applicativi (talvolta anch'essi parte di GNU). Tali distribuzioni appartengono quindi alla sotto-famiglia dei sistemi operativi GNU e, più in generale, alla famiglia dei sistemi Unix-like, perché ispirati a Unix e in certa misura compatibili con esso.

## E

**Efficacia:**

In diritto, idoneità di un atto a produrre gli effetti che conseguono al suo compimento, e dunque capacità dell'atto di rendere effettive le finalità perseguite dalle parti con la sua valida conclusione.

**Efficienza:**

Capacità di raggiungere gli obiettivi fornendo adeguate prestazioni e minimizzando le risorse.



## F

**Fonte:**

Provenienza da cui giungono i dati. Essa può essere fisica, come ad esempio un Insegnante o un Allievo, oppure un sistema automatico come la libreria di PoS-tagging.

**FreeLing:**

Libreria C++ che fornisce funzionalità di analisi del linguaggio (analisi morfologica, rilevamento di entità con nome, PoS-tagging, parsing, etichettatura di ruolo semantica, ecc.) per una varietà di lingue.

---

## G

**Gamification:**

È l'utilizzo di elementi mutuati dai giochi e delle tecniche di game design in contesti esterni ai giochi.

**Gerarchia:**

Sistema asimmetrico di graduazione e organizzazione delle cose di tipo piramidale. Come nel caso di "è il capo di...", "è parte di...", o "è meglio di...". Tali relazioni sono "asimmetriche" ovvero funzionano "in un senso" ma non funzionano "nell'altro".

**Git:**

Software di controllo versione distribuito utilizzabile da interfaccia a riga di comando o GUI, creato da Linus Torvalds nel 2005.

**Gulpease:**

L'indice Gulpease è un indice di leggibilità di un testo tarato sulla lingua italiana. Rispetto ad altri ha il vantaggio di utilizzare la lunghezza delle parole in lettere anziché in sillabe, semplificandone il calcolo automatico.

## I

**Issue:**

Problema del quale si necessita di una soluzione. Una issue viene associata univocamente ad un task la cui soluzione deve essere assegnata tramite ticketing ad un membro del team.

## K

**Keyword:**

In un testo, le parole che vengono identificate come significative. Singolarmente una keyword è anche detta parola chiave.

## L

**Learning curve:**

Indica il rapporto tra tempo necessario per l'apprendimento e quantità di informazioni correttamente apprese. In informatica viene usata per descrivere la qualità di un programma. Infatti, tanto più un programma è intuitivo, ben progettato, organizzato e strutturato, minore sarà il tempo che un utente impiegherà per imparare a usarlo.

**Librerie:**

Un insieme di funzioni o strutture dati predefinite e predisposte per essere collegate ad un software. Con lo scopo di fornire una collezione di entità di base pronte per l'uso.

**Linguaggio di markup:**

Insieme di regole che descrivono i meccanismi di rappresentazione (strutturali, semantici, presentazionali) di un testo, facendo uso di convenzioni rese standard, tali regole sono utilizzabili su più supporti.

---

## M

**Manutenibilità:**

Capacità di perfezionare o correggere un progetto, attraverso operazioni sistematiche.

**Maturità:**

È una caratteristica, basata su uno standard di best practice, che facilita la valutazione della qualità di un processo software.

**Merge:**

Comando di Git che incorpora le modifiche dai commit nominati (dal momento in cui le loro storie si sono discostate dal ramo corrente) nel ramo corrente. Questo comando viene utilizzato per incorporare le modifiche da un altro repository e può essere utilizzato manualmente per unire le modifiche da un ramo all'altro.

**Milestone:**

Indica un traguardo con particolare valore strategico nel tempo che può derivare da un obbligo contrattuale oppure da un'opportunità decisa dal gruppo. Le milestone sono associate all'allineamento di un insieme di baseline; una milestone di qualità è delimitata per ampiezza, incrementale, misurabile, raggiungibile e dimostrabile agli stakeholder.

**Microsoft Windows:**

Nome del sistema operativo prodotto da Microsoft Corporation dal 1985.

**ML:**

Machine Learning. Sinonimo di apprendimento automatico.

**Modello incrementale:**

Modello di sviluppo software basato sulla successione di una serie di passi strettamente incrementali: ciò significa che ogni modifica produce un avanzamento nello sviluppo, e non porta a regressione. Grazie a questa logica è quindi possibile dare un ordine ben preciso ai requisiti da sviluppare, dando priorità a quelli di maggior importanza per il committente.

**Modularità:**

Proprietà di un sistema informatico di essere composto da componenti indipendentemente modificabili ma comunicanti.

## N

**Namespace:**

È una collezione di nomi di entità, definite dal programmatore, omogeneamente usate in uno o più file sorgente.

**Nodi:**

[In una rete Bayesiana] rappresentano le variabili, e sono uniti tra loro da degli archi, che rappresentano invece le relazioni di dipendenza statistica fra le variabili stesse.

**Notazione a cammello:**

Pratica di scrivere parole composte o frasi unendo tutte le parole tra loro, ma lasciando le loro iniziali maiuscole.

## O

### **Open Source:**

Viene utilizzato per riferirsi ad un software di cui i detentori dei diritti rendono pubblico il codice sorgente, favorendone il libero studio e permettendo a programmatori indipendenti di apportarvi modifiche ed estensioni. Questa possibilità è regolata tramite l'applicazione di apposite licenze d'uso. Il fenomeno ha tratto grande beneficio da Internet, perché esso permette a programmatori distanti di coordinarsi e lavorare allo stesso progetto.



---

## P

**Parola** Componente atomica di una frase.

**Pattern publisher/subscriber:**

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

**PDF:**

Portable Document Format. Formato di file basato su un linguaggio di descrizione di pagina sviluppato da Adobe Systems nel 1993 per rappresentare documenti di testo e immagini in modo indipendente dall'hardware e dal software utilizzati per generarli o per visualizzarli.

**Periodo:**

Intervallo temporale del progetto, nel quale vengono svolte determinate attività. Non è consentita la sovrapposizione fra periodi.

**Periodo di investimento:**

Periodo non rendicontato, durante il quale vengono investite risorse (tempo e denaro) per presentare un'offerta al committente.

**Plugin:**

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

**PoS-tagging:**

Procedimento automatizzato di classificazione delle parole di una frase in base alla loro categoria grammaticale.

**Porting:**

Processo di trasposizione di un componente software, a volte anche con modifiche, volto a consentirne l'uso in un ambiente di esecuzione diverso da quello originale.

**Pull request:**

Richiesta di merge di un branch X derivato da Y nel branch Y. Permette agli sviluppatori nei rispettivi branch di lavorare indipendentemente, e di visualizzare le modifiche apportate prima di unire le linee di sviluppo.

**Producer:**

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

**Project board:**

Strumento messo a disposizione da vari Issue Tracking System che permette di visualizzare lo stato di completamento di Issue e Pull Request.

**Proponente:**

Chi presenta una proposta, che presenta qualcosa affinché venga accettato, approvato. Nell'ambito del progetto didattico è l'azienda che propone il capitolato scelto, ovvero MIVOQ.

## Q

### **Qualità:**

Misura in cui un'entità soddisfa un determinato numero di aspettative rispetto a un certo numero di metriche oggettive precedentemente fissate. Nel caso del progetto didattico, terremo conto di:

- Software;
- Processi;
- Documentazione.

## R

**Repository:**

Archivio o ambiente di un sistema informativo nel quale sono raccolti e conservati dati e informazioni correlati da descrizioni (metadati) in formato digitale, e direttamente accessibile dagli utenti. I repository rappresentano in qualche misura l'equivalente elettronico di una biblioteca.

**Requisito:**

Particolare proprietà richiesta necessaria per conseguire uno scopo. Nello specifico, si categorizzano in:

- **Requisito di fidatezza:** requisito di sistema che è incluso per aiutare a raggiungere un livello di fidatezza richiesto per il sistema;
- **Requisito funzionale:** definizione di una funzione o caratteristica che deve essere implementata in un sistema;
- **Requisito non funzionale:** vincolo o comportamento atteso che si applica a un sistema. Può riferirsi sia alle proprietà principali del software che sto sviluppando sia al processo di sviluppo.

**Risorsa:**

Persona, equipaggiamento, impianto, o qualsiasi altra cosa necessaria al compimento di una attività di progetto. Due dimensioni che caratterizzano una risorsa sono:

- Disponibilità;
- Costo.

**RSS:**

RDF Site Summary. Tecnologia basata su XML tramite la quale un utente può creare un proprio feed di notizie personalizzato.

## S

**Skill:**

Sinonimo di abilità. Ovvero capacità di una persona di fare una determinata cosa. Nel caso di Amazon Alexa, funzione aggiuntiva programmabile

**Slack:**

1. Software di messaggistica specializzato per la collaborazione all'interno di un gruppo di lavoro;
2. Tempo aggiunto alla pianificazione di un'attività per bilanciare eventuali imprevisti o rallentamenti.

**SPICE**

Acronimo di Software Process Improvement and Capability Determination, corrisponde allo standard ISO/IEC 15504. È utile per garantire la qualità di processo.

**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.

**Software di controllo di versione:**

Software che si occupa della gestione di versioni multiple di un insieme di file o informazioni.

**Sotto-caso d'uso:**

Un "sotto-caso d'uso" deve fornire lo stesso servizio generale del "super-caso d'uso", eventualmente producendo valore aggiuntivo, o fornendolo a qualche tipologia di attore aggiuntiva, o seguendo un procedimento parzialmente diverso per ottenere il risultato.

**Standard ISO:**

International Organization for Standardization. Organizzazione internazionale che emette standard in svariati settori.

**Standard ISO\IEC:**

International Electrotechnical Commission. Organizzazione internazionale per la definizione di standard in materia di elettricità, elettronica e tecnologie correlate. Molti dei suoi standard sono definiti in collaborazione con l'ISO.

**Strategia:**

Insieme di criteri di scelta atti ad affrontare determinate situazioni.

**Specifiche UML:**

Unified Modeling Language. Linguaggio di modellazione e specifica basato sul paradigma orientato agli oggetti. Si può usare per descrivere casi d'uso o per progettare l'architettura di un sistema graficamente, senza usare veri e propri linguaggi di programmazione.

## T

**Tag:**

Etichetta, tipicamente un comando inserito tra parentesi angolari.

**Telematica:**

Quando l'informatica ha incontrato le tecnologie delle telecomunicazioni, è nata la telematica. Questo termine, dunque, designa l'insieme delle applicazioni che consentono il trasferimento di dati a distanza, per esempio per mezzo di una rete.

**Template:**

È un documento creato come riferimento per la struttura esterna o interna di processi o file, chiamato anche "modello" o "struttura base / scheletro", o più correntemente "modulo".

**Termine**

Vedi parola.

**Tool:**

Strumento software che esegue una specifica funzione.

**Troubleshooting:**

Consiste nell'identificazione del malfunzionamento e in una ricerca della sua causa attraverso un processo di eliminazione progressiva delle possibili cause conosciute.

---

## U

### **UML:**

È un linguaggio di modellazione e specifica basato sul paradigma orientato agli oggetti, permette di descrivere l'architettura di un sistema in dettaglio. La sigla sta per Unified Modeling Language

## 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 della correttezza dei risultati nella forma e nei loro contenuti.

**Versione:**

Indica lo stato di avanzamento di un documento o di un pacchetto software.

**Versionamento:**

Gestione di versioni multiple di un insieme di informazioni.

## W

### **Walkthrough**

Analisi del testo o del sorgente eseguita in modalità white-box. Richiede l'impiego di uno o più membri del team.