



Glossario

swellfish14@gmail.com

Informazioni

<i>Redattori</i>	[Davide Porporati, Elena Marchioro, Francesco Naletto]
<i>Revisori</i>	[Jude Vensil Barceros]
<i>Responsabili</i>	[Andrea Veronese]
<i>Uso</i>	[Esterno]

Descrizione

File contenente un glossario dei termini fino ad ora utilizzati per il progetto.

Contents

1	Glossario	4
---	-----------	---

Versione	Data	Redattore	Verificatore	Descrizione
1.0.0	17/07/2023	Andrea Veronese	Davide Porporati, Claudio Giaretta	Aggiornato a versione 1.0.0
0.1.0	17/07/2023	Andrea Veronese	Davide Porporati, Claudio Giaretta	Verificato il documento
0.0.1	14/07/2023	Elena Marchioro	Davide Porporati, Claudio Giaretta	Aggiunta termini al documento
0.0.0	27/04/2023	Davide Porporati, Elena Marchioro, Francesco Naletto	Jude Vensil Barceros	Stesura della base del documento

1 Glossario

A

- API: sono un insieme di definizioni e protocolli con i quali vengono realizzati e integrati software applicativi. Possono essere considerate come un contratto tra un fornitore di informazioni e l'utente destinatario di tali dati: l'API stabilisce il contenuto richiesto dal consumatore (la chiamata) e il contenuto richiesto dal produttore (la risposta).
- Area illuminata: rappresenta un sottoinsieme degli impianti di illuminazione che vengono gestiti in modo uniforme per intensità luminosa.

B

- Bulma: framework per gestire il CSS utilizzato per lo stile grafico della WebApp.

D

- Database: un insieme di informazioni (o dati) strutturate in genere archiviate elettronicamente in un sistema informatico.
- Diagramma di Gantt: Diagramma che rappresenta un'arco temporale e i gradi di completamento delle task aggiunte in questo dato intervallo di tempo.
- Discord: applicazione che consente di creare gruppi di messaggistica e videoconferenze.

F

- Framework: architettura di supporto a un software, che ne facilita l'utilizzo ad un programmatore.

G

- Github: è una piattaforma web di hosting e condivisione di codice sorgente basata su Git, e consente agli sviluppatori di collaborare su progetti software, gestendone la versione e favorendo la collaborazione coordinata all'interno del progetto.

I

- Intensità luminosa: rappresenta un valore da 0 (impianto spento) a 10 (illuminazione massima) configurabile in ogni singolo impianto di illuminazione.
- Interfaccia: dispositivo di collegamento con cui un software assicura la comunicazione tra due sistemi altrimenti incompatibili, oppure tra unità centrali e periferiche.

J

- Java: linguaggio di programmazione ad alto livello, orientato agli oggetti e a tipizzazione statica.
- JavaScript: linguaggio di programmazione utilizzato per realizzare pagine web interattive.

L

- Lampione: sistema di illuminazione facente parte di una specifica area illuminata provvedendo a fornire l'illuminazione per una parte dell'area illuminata.

M

- MQTT: è un protocollo di messaggistica basato su standard, utilizzato per la comunicazione tra macchine. I sensori intelligenti, i dispositivi indossabili e altri dispositivi IoT devono in genere trasmettere e ricevere dati su una rete con risorse limitate e larghezza di banda limitata. Questi dispositivi IoT utilizzano MQTT per la trasmissione dei dati, in quanto è facile da implementare e può comunicare i dati IoT in modo efficiente.

P

- Piano di Progetto (PdP): calendario di massima di un progetto riportante la stima dei costi di realizzazione, dei rischi attesi e della loro mitigazione e della suddivisione del lavoro in molteplici periodi successivi.

- Piano di Qualifica(PdQ): specifica gli obiettivi quantitativi di qualità di prodotto e di processo, oltre a misurare il raggiungimento di tali obiettivi allo stato corrente pone le fondamenta per retrospettive e iniziative di auto-miglioramento.
- Processo: insieme di attività correlate che trasformano bisogni in prodotti, consumando risorse durante l'esecuzione.
- Prodotto: il risultato di un insieme di attività tecnicamente ed economicamente definite. Può essere un bene o un servizio.
- Proof of Concept: applicativo con lo scopo di dimostrare padronanza di alcune tecnologie ritenute particolarmente importanti per la realizzazione del prodotto.

R

- React: framework JavaScript open-source per applicazioni web dinamiche, utilizzato in particolare per la creazione di web app.
- Rilevamento della presenza: rilevamento della presenza di persone in un area illuminata da uno dei sensori del sistema.

S

- Sensore: sensore con lo scopo di rilevare presenza di persone in un'area illuminata al fine di variare la luminosità dell'area a cui appartiene.
- Sistema: sistema informatico che esegue azioni su impianti luminosi in maniera automatica ed in tempo reale, prendendo decisioni in base alle configurazioni inserite ed ai dati rilevati dai sensori.

W

- Web App: applicazione la cui fruizione avviene tramite browser.
- Way of Working: letteralmente "modo di lavorare". E' la base di cui si dota il gruppo per lavorare coerentemente e in maniera professionale.