



---

# GLOSSARIO

BOT4ME - IMOLA INFORMATICA

---

[seven.solutions.unipd@gmail.com](mailto:seven.solutions.unipd@gmail.com)

## INFORMAZIONI DOCUMENTO

---

<b>Versione</b>	1.0.0
<b>Uso</b>	esterno
<b>Stato</b>	approvato
<b>Destinatari</b>	Prof. Tullio Vardanega Prof. Riccardo Cardin Imola Informatica Seven Solutions
<b>Redattori</b>	Ruffin Filippo Filippi Gabriele Cavaliere Alessandro Marangon Marco
<b>Verificatori</b>	Galtarossa Marco
<b>Approvazione</b>	Gambirasio Leonardo

## Descrizione

Documento contenente i principali termini tecnici relativi al progetto.

# Registro delle modifiche

Versione	Data	Autore	Ruolo	Descrizione
1.0.0	Gambirasio Leonardo	25-02-2022	Responsabile	Approvazione
0.1.0	Galtarossa Marco	24-02-2022	Verificatore	Verifica
0.0.5	Marangon Marco	24-02-2022	Amministratore	Aggiunta termini PIANO DI PROGETTO v2.0.0 <sub>D</sub>
0.0.4	Cavaliere Alessandro	23-02-2022	Analista	Aggiunta termini NORME DI PROGETTO v2.0.0 <sub>D</sub>
0.0.3	Filippi Gabriele	22-02-2022	Progettista	Aggiunta termini PIANO DI QUALIFICA v2.0.0 <sub>D</sub>
0.0.2	Ruffin Filippo	22-02-2022	Analista	Aggiunta termini ANALISI DEI REQUISITI v2.0.0 <sub>D</sub>
0.0.1	Gambirasio Leonardo	22-02-2022	Responsabile	Creazione documento

## Indice

<b>A</b>	<b>1</b>
Access token . . . . .	1
Account . . . . .	1
Agile . . . . .	1
Android . . . . .	1
Android Studio . . . . .	1
API . . . . .	1
API Restful . . . . .	1
App . . . . .	1
App mobile-server, comunicazioni . . . . .	1
Applicativo EMT . . . . .	1
Applicativo esterno . . . . .	1
Attività giornaliera . . . . .	1
Authorization Server . . . . .	1
<b>B</b>	<b>2</b>
Back-end . . . . .	2

Baseline . . . . .	2
Branch . . . . .	2
Bug . . . . .	2
<b>C</b>	<b>3</b>
Chat . . . . .	3
ChatBot . . . . .	3
Check-in . . . . .	3
Check-out . . . . .	3
Cifrare (comunicazioni) . . . . .	3
Client-side . . . . .	3
Cloud . . . . .	3
CSS . . . . .	3
<b>D</b>	<b>4</b>
Deploy . . . . .	4
Django . . . . .	4
Design . . . . .	4
Difetto . . . . .	4
<b>E</b>	<b>5</b>
Efficacia . . . . .	5
Efficienza . . . . .	5
<b>F</b>	<b>6</b>
Framework . . . . .	6
Front-end . . . . .	6
<b>G</b>	<b>7</b>
Git . . . . .	7
GitHub . . . . .	7
GitHub Actions . . . . .	7
Gulpease (indice) . . . . .	7
<b>H</b>	<b>8</b>
Heroku . . . . .	8
HTML5 . . . . .	8
HTTP . . . . .	8
<b>I</b>	<b>9</b>
IDE . . . . .	9
Inspection . . . . .	9
iOS . . . . .	9
ISO/IEC 9126 . . . . .	9
Issue . . . . .	9
Issue Tracking System . . . . .	9

<b>J</b>	<b>10</b>
Java . . . . .	10
JavaScript . . . . .	10
JMeter . . . . .	10
jQuery . . . . .	10
JSON . . . . .	10
<b>K</b>	<b>11</b>
Keyword . . . . .	11
Kotlin . . . . .	11
<b>L</b>	<b>12</b>
Login . . . . .	12
Logout . . . . .	12
Logs . . . . .	12
<b>M</b>	<b>13</b>
Major release . . . . .	13
Milestone . . . . .	13
Minor release . . . . .	13
Mobile-application . . . . .	13
Modello a V . . . . .	13
<b>N</b>	<b>14</b>
<b>O</b>	<b>15</b>
Open-source . . . . .	15
<b>P</b>	<b>16</b>
Pattern (design) . . . . .	16
PDCA . . . . .	16
Piattaforma riunioni . . . . .	16
Piattaforma web . . . . .	16
Proof of Concept . . . . .	16
Pull-Request . . . . .	16
PyCharm . . . . .	16
Python . . . . .	16
<b>R</b>	<b>17</b>
Repository . . . . .	17
REST . . . . .	17
<b>S</b>	<b>18</b>
Scrum . . . . .	18
Servizio REST . . . . .	18
Sistema EMT . . . . .	18
SPICE . . . . .	18

<b>T</b>	<b>19</b>
Test . . . . .	19
Ticket . . . . .	19
Token . . . . .	19
Tracciamento della presenza . . . . .	19
<b>U</b>	<b>20</b>
UML (diagrammi) . . . . .	20
User interface . . . . .	20
<b>V</b>	<b>21</b>
Version Control System (VCS) . . . . .	21
Versionamento . . . . .	21
Visual Studio Code . . . . .	21
<b>W</b>	<b>22</b>
W3C . . . . .	22
Walkthrough . . . . .	22
Web application . . . . .	22
Web server . . . . .	22
Webview . . . . .	22
Workflow . . . . .	22
Workspace . . . . .	22
<b>X</b>	<b>23</b>
<b>Y</b>	<b>24</b>
<b>Z</b>	<b>25</b>

## A

**Access token** Vedere TOKEN<sub>G</sub>.

**Account** Insieme di funzionalità, strumenti e contenuti attribuiti ad un nome utente in cui il sistema mette a disposizione dell'utente un ambiente con contenuti e funzionalità personalizzabili, oltre ad un conveniente grado di isolamento dalle altre utenze parallele.

**Agile** Metodologia consistente in un insieme di principi comuni, direttamente o indirettamente derivati dai principi del "Manifesto per lo sviluppo agile del software".

**Android** Sistema operativo per dispositivi mobili sviluppato da Google, progettato principalmente per sistemi embedded (smartphone e tablet).

**Android Studio** Ambiente di sviluppo integrato per lo sviluppo per la piattaforma Android.

**API** Application Programming Interface. Set di definizioni e protocolli con i quali vengono realizzati e integrati software applicativi.

**API Restful** Set di API che rispettano il modello architetturale REST.

**App** Applicazione software dedicata ai dispositivi di tipo mobile (smartphone e tablet), in linea con le restrizioni imposte dalla tipologia di dispositivo su cui è installata e/o eseguita.

**App mobile-server, comunicazioni** Comunicazioni di varia natura tra un applicativo mobile ed un server.

**Applicativo EMT** Applicazione aziendale di Imola Informatica, sviluppata per tracciare attività svolte, check-in e check-out, prenotazione delle postazioni in sede e rimborsi spese.

**Applicativo esterno** Si veda PIATTAFORMA ESTERNA<sub>G</sub>.

**Attività giornaliera** Parte di un set di attività giornaliere, rappresenta una riga delle attività svolte durante la giornata per raggiungere le ore lavorative (tipicamente 8 ore). Un'attività giornaliera è composta da: progetto, ore lavorate e da note libere per descrivere l'attività svolta.

**Authorization Server** Servizio di rete che le applicazioni utilizzano per autenticare le credenziali (nome utente, password), dei propri utenti.

## B

**Back-end** Interfaccia amministrativa di un applicativo o sito web.

**Baseline** Avanzamento che farà parte del prodotto finale, in cui le modifiche saranno incrementali.

**Branch** Ramo di sviluppo in un Version Control System.

**Bug** Anomalia che porta al malfunzionamento del software (risultato inattesi o errati), tipicamente dovuto a un errore nella scrittura del codice sorgente di un programma.

## C

**Chat** Servizio di telecomunicazione tra due o più persone, il cui dialogo avviene in tempo reale. Il luogo della conversazione è uno spazio virtuale.

**ChatBot** Software progettato per simulare una conversazione con un essere umano. Lo scopo principale è quello di simulare un comportamento umano attraverso sofisticati sistemi di elaborazione del linguaggio naturale o una scansione delle parole chiave nella finestra di input e fornire una risposta con le parole chiave più corrisponde.

**Check-in** Registrazione dell'ingresso di un dipendente in una sede aziendale.

**Check-out** Registrazione dell'uscita di un dipendente da una sede aziendale.

**Cifrare (comunicazioni)** Operazione con la quale si rende un messaggio oscurato, in modo che non sia comprensibile a persone non autorizzate a leggerlo.

**Client-side** Azione compiuta nel lato utente (ovvero nel suo computer) ed è contrapposta ad un'azione server-side.

**Cloud** Paradigma di erogazione di servizi offerti on demand da un fornitore ad un cliente finale attraverso la rete Internet.

**CSS** Linguaggio usato per definire la formattazione di documenti HTML5.



## D

**Deploy** Consegna o rilascio al cliente, con relativa installazione e messa in funzione o esercizio, di una applicazione o di un sistema software tipicamente all'interno di un sistema informatico aziendale.

**Django** Web FRAMEWORK<sub>G</sub> con licenza open source per lo sviluppo di applicazioni web, scritto in linguaggio Python, seguendo il paradigma "Model-Template-View".

**Design** Progettazione di un sistema software, intesa come individuazione delle modalità di implementazione del concetto astratto individuato tramite l'analisi.

**Difetto** Errore nella scrittura del codice sorgente di un programma software o nel testo di un documento.

## E

**Efficacia** Misura della capacità di raggiungere un obiettivo; è strettamente legato a quanto ciò che viene fatto rispetta i requisiti.

**Efficienza** Misura per cui si impiegano il minimo numero di risorse per raggiungere un obiettivo.

## F

**Framework** Architettura logica di supporto (spesso un'implementazione logica di un particolare design pattern) su cui un software può essere progettato e realizzato.

**Front-end** Interfaccia utente di un applicativo o sito web.

## G

**Git** Sistema di versionamento distribuito multi-piattaforma. Permette di versionare i sorgenti software, documenti di testo e di collaborare alla loro realizzazione.

**GitHub** Servizio di hosting per progetti software, basati sul sistema di versionamento Git.

**GitHub Actions** Strumento fornito da GITHUB<sub>G</sub> che permette l'automazione di compiti di varia natura.

**Gulpease (indice)** Indice di leggibilità di un testo tarato sulla lingua italiana.

## H

**Heroku** "Platform as a service" sul cloud che supporta diversi linguaggi di programmazione (JAVAG, Scala, PYTHONG, PHP, Ruby).

**HTML5** Linguaggio di markup per la strutturazione delle pagine web.

**HTTP** Un protocollo a livello applicativo usato come principale sistema per la trasmissione di informazioni sul web ovvero in un'architettura tipica client-server.

## I

**IDE** Ambiente di sviluppo integrato. È un software che, in fase di programmazione, supporta i programmatori nello sviluppo del codice sorgente di un programma.

**Inspection** Tecnica di analisi statica che consiste nell'analizzare il prodotto solo nelle parti in cui si prevede che ci possano essere dei difetti.

**iOS** Sistema operativo mobile sviluppato da Apple per iPhone, iPod touch e iPad.

**ISO/IEC 9126** Individua una serie di normative e linee guida, preposte a descrivere un modello di qualità del software.

**Issue** Qualsiasi richiesta o azione da svolgere, legata generalmente al concetto di issue in un ITS (Issue Tracking System).

**Issue Tracking System** Sistema informatico il cui scopo è tracciare richieste di assistenza o problemi, ma non solo.

## J

**Java** Linguaggio di programmazione ad alto livello, orientato agli oggetti e a tipizzazione statica, che si appoggia sull'omonima piattaforma software di esecuzione, specificamente progettato per essere il più possibile indipendente dalla piattaforma hardware di esecuzione tramite l'utilizzo di macchina virtuale.

**JavaScript** Linguaggio di scripting orientato agli oggetti e agli eventi, comunemente utilizzato nella programmazione web lato client per la creazione, in siti web e applicazioni web, di effetti dinamici interattivi tramite funzioni di script invocate da eventi innescati a loro volta in vari modi dall'utente sulla pagina web in uso.

**JMeter** Software che permette di testare performance su risorse statiche o dinamiche di un sito web.

**jQuery** Libreria JavaScript per applicazioni web. Nasce con l'obiettivo di semplificare la selezione, la manipolazione, la gestione degli eventi e l'animazione di elementi DOM in pagine HTML, nonché implementare funzionalità AJAX.

**JSON** Acronimo di JavaScript Object Notation, è un formato adatto all'interscambio di dati fra applicazioni client/server.

## K

**Keyword** Parola di particolare importanza, generalmente utilizzato per effettuare una ricerca.

**Kotlin** Linguaggio di programmazione sviluppato da JetBrains.



## L

**Login** Termine utilizzato per indicare la procedura di accesso ad un sistema informatico o ad un'applicazione.

**Logout** Termine utilizzato per indicare la procedura di uscita da un sistema informatico o da un'applicazione.

**Logs** Il termine logs, derivato dal termine logbook (registro di bordo), indica degli eventi, di varia natura, registrati in ordine cronologico.

## M

**Major release** Con major release si intende una versione di un prodotto che si discosta sostanzialmente dalla versione precedente.

**Milestone** Con il termine milestone si indica una tappa nel tempo che garantisce il raggiungimento di un obiettivo nei tempi preventivati.

**Minor release** Con minor release, si intende una specifica versione di un prodotto nella quale le differenze con la versione precedente riguardano principalmente correzioni.

**Mobile-application** Un'applicazione mobile o mobile-application, è un'applicazione software dedicata ai dispositivi di tipo mobile.

**Modello a V** Modello di sviluppo software in cui per ogni fase di sviluppo corrisponde una fase di testing per controllare che la fase di sviluppo corrispondente sia corretta.

**N**

## O

**Open-source** Un software open-source è reso tale per mezzo di una licenza attraverso cui i detentori dei diritti ne favoriscono la modifica, lo studio, l'utilizzo e la redistribuzione. Caratteristica principale dunque delle licenze open-source è la pubblicazione del codice sorgente.

## P

**Pattern (design)** Concetto che può essere definito come una soluzione progettuale generale ad un problema ricorrente.

**PDCA** Plan, Do, Check, Act. Il ciclo di Deming è un metodo di gestione iterativo in quattro fasi utilizzato per il controllo e il miglioramento continuo dei processi e dei prodotti.

**Piattaforma riunioni** Applicazione utilizzata per organizzare incontri virtuali con altre persone, con possibilità di utilizzare il video per farsi vedere in diretta e l'audio per parlare.

**Piattaforma web** Con piattaforma web, si intende la sua struttura hardware, operativa e software.

**Proof of Concept** Con il termine proof-of-concept si intende una realizzazione incompleta o abbozzata di un determinato progetto o metodo, allo scopo di provarne la fattibilità o dimostrare la fondatezza di alcuni principi o concetti costituenti.

**Pull-Request** Richiesta di salvataggio delle modifiche in un branch del Version Control System.

**PyCharm** Ambiente di sviluppo integrato per il linguaggio di programmazione Python sviluppato da JetBrains.

**Python** Linguaggio di programmazione ad alto livello, orientato agli oggetti, adatto, tra gli altri usi, a sviluppare applicazioni distribuite, scripting, computazione numerica e system testing.

## R

**Repository** Archivio web nel quale vengono raggruppati contenuti di varie tipologie, generalmente pacchetti software.

**REST** Architettura basata su HTTP. Il funzionamento prevede una struttura degli URL ben definita che identifica univocamente una risorsa o un insieme di risorse e l'utilizzo dei metodi HTTP specifici per il recupero e la modifica di informazioni.

## S

**Scrum** Framework  $AGILE_G$  per la gestione del ciclo di sviluppo del software (iterativo, incrementale), concepito per gestire progetti e prodotti software o applicazioni di sviluppo.

**Servizio REST** Vedere API  $REST_G$  e  $REST_G$ .

**Sistema EMT** Vedere APPLICATIVO  $EMT_G$ .

**SPICE** Acronimo di Software Process Improvement and Capability dEtermination è un set di standard tecnici per il processo di sviluppo del software.

## T

**Test** Operazione effettuata durante il periodo di sviluppo in cui il prodotto viene controllato per individuare eventuali problemi o malfunzionamenti.

**Ticket** Report inserito da un dipendente dell'azienda a seguito del riscontro di un'anomalia (bug) in qualche componente software.

**Token** "Gettone" consegnato all'utente dopo una fase di autenticazione, che gli consente di accedere a dei servizi riservati di un sistema.

**Tracciamento della presenza** Rilevamento della presenza dei dipendenti in una delle sedi aziendali.



## U

**UML (diagrammi)** Linguaggio di modellazione e di specifica basato sul paradigma orientato agli oggetti. La notazione UML è semi-grafica e semi-formale; un modello UML è costituito da una collezione organizzata di diagrammi correlati, costruiti componendo elementi grafici (con significato formalmente definito), elementi testuali formali, ed elementi di testo libero.

**User interface** Parte di un programma o sito web che verrà visualizzata dagli utenti dello stesso.

## V

**Version Control System (VCS)** Sistema per la gestione delle versioni di un prodotto.

**Versionamento** Gestione di versioni multiple di un insieme di informazioni.

**Visual Studio Code** Editor di codice sorgente sviluppato da Microsoft per Windows, Linux e macOS.

## W

**W3C** World Wide Web Consortium, organizzazione non governativa internazionale il cui scopo è sviluppare tutte le potenzialità del World Wide Web.

**Walkthrough** Tecnica di analisi statica che consiste nell'analizzare il prodotto per intero in ogni sua parte.

**Web application** Con Web-Application o Web-App si intendono tutte le applicazioni distribuite web-based ovvero applicazioni accessibili/fruibili via web per mezzo di un network.

**Web server** Applicazione software che, in esecuzione su un server, è in grado di gestire le richieste di trasferimento di pagine web di un client, tipicamente un browser web.

**Webview** Accesso al browser web in-app, utile per eseguire operazioni senza dover uscire dall'applicazione.

**Workflow** Workflow è l'automazione totale o parziale di un processo aziendale, in cui documenti, informazioni o compiti passano da un partecipante a un altro per svolgere attività, secondo un insieme di regole definite.

**Workspace** Con il termine workspace si indica l'ambiente di lavoro, comprendendo anche la strumentazione utilizzata.

**X**

**Y**

**Z**