Glossario

v0.3.0

Farmacode

farmacode.swe.unipd@gmail.com

Registro delle modifiche

Versione	Data	Scrittori	Revisori	Descrizione
0.3.0	2023-12-12	Bomben Filippo		Stesura nuove definizioni
0.2.1	2023-12-06	Bomben Filippo	Passarella Alessandro	Stesura 4.2, 4.3, 10.1
0.1.1	2023-11-02	Rosson Lorenzo	Carraro Alessandro	Corretto registro delle modifiche
0.1.0	2023-11-02	Bomben Filippo	Carraro Alessandro	Struttura file

Indice

1) Introduzione e struttura

Il presente documento si pone lo scopo di individuare le terminologie del progetto e facilitare la comprensione all'esterno e agli stessi membri del gruppo di tutti i termini specifici del caso, facilitando e migliorando la comunicazione con il proponente stesso. In particolare, si propone una struttura alfabetica, tale da monitorare facilmente terminologie.

2) A

2.1) API

Un'Application Programming Interface (API), rappresenta un insieme di regole e definizioni che consente a un software di interagire con altri software. Le API sono quindi un collegamento tra un applicazione che invia una richiesta e l'applicazione che invia la risposta.

2.2) Artefatto

Nel contesto dello sviluppo software, il termine artefatto si riferisce a un risultato intermedio generato durante il processo di sviluppo del software. Gli artefatti sono documenti, codice sorgente o altri elementi che fungono da risultati intermedi di varie attività nel ciclo di vita del software.

3) B

3.1) Best practices

Le "best practices" nello sviluppo software sono metodologie che, attraverso l'esperienza e la sperimentazione, sono stati identificati come modi efficaci e raccomandati di affrontare determinati problemi o compiti nel processo di sviluppo del software. Queste pratiche sono considerate migliori (best) perché hanno dimostrato di portare a risultati di alta qualità, facilitando la manutenzione del codice e promuovendo una migliore collaborazione nel team di sviluppo.

4) C

4.1) Capitolato

Documento privato tra chi commissiona il lavoro e il gruppo (ditta) che lo esegue, in cui viene esposto un problema che il proponente necessita di risolvere e specifica le norme e vari vincoli da rispettare per lo sviluppo del specifico prodotto software.

4.2) Casi d'uso

Un caso d'uso è una descrizione dettagliata di come un utente (attore) interagisce con l'applicazione per il compimento di un attività specifica. E' uno strumento utilizzato nel contesto dello sviluppo software per individuare i requisiti funzionali del prodotto e per fornire una visuale chiara delle interazioni che possono avvenire all'interno dell'applicazione.

4.3) Continuous Deployment

La Continuous Deployment (CD) è una pratica di sviluppo del software che estende il concetto di Continuous Integration (CI). La Continuous Deployment va oltre, automatizzando anche il processo di distribuzione del software in ambienti di produzione.

4.4) Continuous Integration

La Continuous Integration (CI) è una pratica di sviluppo del software che mira a migliorare la qualità del codice sorgente attraverso l'integrazione frequente dei cambiamenti nel repository principale.

5) D

6) E

7) F

8) G

9) H

10) I

10.1) Issues Tracking System

Un Issues Tracking System è uno strumento progettato per gestire e monitorare le problematiche riscontrate durante lo sviluppo del progetto, non solo in ambito software. Il sistema fornisce un modo sistematico per segnalare, monitorare e risolvere i problemi rilevati durante il ciclo di vita del prodotto.

11) J

12) K

13) L

14) M

14.1) Minimum Viable Product

Il Minimum Viable Product (MVP) è una versione ridotta del prodotto, la quale incorpora solo funzioni essenziali per soddisfare le esigenze base. Viene utilizzato per rilasciare un prodotto come test e ricevere feedback dall'utenza per migliorare poi il prodotto finito con tutte le funzionalità.

15) N

16) O

17) P

17.1) Pair programming

Il pair programming è una metodologia di sviluppo del software nella quale due programmatori lavorano insieme sulla stessa postazione di lavoro. Questa modalità di lavoro prevede quindi un figura addetta alla scrittura del codice (Driver) e una figura adibita a fornire feedback in tempo reale (Observer).

17.2) Product Baseline

Il Product Baseline è un insieme di documenti, specifiche ed elementi che definiscono lo stato del prodotto in un determinato momento del suo ciclo di vita. Viene integrato durante la gesitone e configurazione del progetto.

18) Q

19) R

20) S

20.1) Sistema di raccomandazione

Un sistema di raccomandazione o motore di raccomandazione è un software di filtraggio dei contenuti che crea delle raccomandazioni personalizzate specifiche per l'utente così da aiutarlo nelle sue scelte. Viene utilizzato per diversi prodotti, come libri, musica, film, video, notizie e social media.

21) T

21.1) Test Driven Development

Il Test Driven Development (TDD) è un modello per lo sviluppo software che prevede la stesura di test automatici prima dell'implementazione del codice che poi deve essere sottoposta ai test. In questo modello lo sviluppo del software è orientato esclusivamente all'obiettivo di passare i test precedentemente predisposti.

22) U

23) V

24) W

24.1) Web app

Una web application (web app) è un'applicazione software progettata per essere utilizzata attraverso un browser web su un dispositivo Internet. A differenza delle applicazioni desktop tradizionali, le web app non richiedono un download o un'installazione separata, poiché vengono eseguite direttamente all'interno di un browser.

25) X

26) Y

27) Z