



Sigma18Unipd@gmail.com

Glossario

Responsabile	Matteo Marangon	Versione	0.3.0
Redattore	Mirco Borella	Tipo	Documento Interno
Verificatori	Marco Egidi Pietro Crotti	Destinatari	<i>Sigma18</i> <i>Prof. Tullio Vardanega</i> <i>Prof. Riccardo Cardin</i>

Registro delle versioni

Versione	Data	Autori	Verificatori	Descrizione Modifiche
0.4.0	2025/05/05	Aleena Mathew	Alessandro Bernardello	Aggiunta termini
0.3.0	2025/04/29	Mirco Borella	Pietro Crotti	Aggiunta termini
0.2.0	2025/04/16	Mirco Borella	Pietro Crotti	Modifica alla nomenclatura e aggiunta termini
0.1.0	2025/04/09	Mirco Borella	Marco Egidi	Prima stesura del documento

Indice

Registro delle versioni	2
Introduzione	4
A	5
C	6
D	7
F	8
G	9
L	10
M	11
P	12
R	13
S	14
W	15

Introduzione

Lo scopo di questo documento è quello di fornire definizioni chiare e concise dei termini utilizzati nella documentazione del capitolato che possano causare ambiguità o dubbi in modo da permetterne la corretta lettura.

Per evidenziare che una parola è presente all'interno del glossario, è stata utilizzata una nomenclatura così definita:

parola_{GL}

dove **parola** è il termine che si intende definire. La nomenclatura è stata scelta in modo da non interferire con le altre nomenclature utilizzate nel capitolato.

Il glossario è organizzato in senso alfabetico e ogni termine indicato è univoco.

A

Agenti

Un agente è un'entità software che esegue attività in maniera autonoma per conto dell'utente.

Agile

Metodologia di sviluppo che si basa su un approccio iterativo e adattivo, favorendo la collaborazione con il cliente e la consegna continua.

API (*Application Programming Interface*)

Insieme di regole o protocolli atti a consentire la comunicazione tra diversi prodotti o servizi e per far scambiare loro dati, caratteristiche e funzionalità.

C**Client**

Componente o programma che accede ad un servizio reso disponibile da un *server_{GL}*.

D

Design Thinking

Approccio di progettazione di un software centrato sull'esperienza utente che prende in considerazione il target di riferimento per costruire un'esperienza solida e mirata, particolarmente funzionale in un ambiente agile.

Drag & Drop

Tecnica di interazione grafica che si basa sul trascinamento di elementi a schermo. Si tratta di una rappresentazione intuitiva anche per utenti inesperti poiché si basa su intuizione e facilità d'uso.

F**Feedback**

Rappresenta l'insieme di informazioni o valutazioni che gli utenti possono fornire per contribuire al miglioramento dei servizi o delle funzionalità.

G

Git

Sistema di controllo di versione distribuito che consente a più utenti di lavorare contemporaneamente su un progetto tenendo traccia delle modifiche apportate al codice sorgente.

GitHub

Piattaforma web basata su **git**_{GL} che fornisce strumenti per l'hosting di repository, il versionamento del codice e la collaborazione tra sviluppatori.

L**Log**

Elenco cronologico delle attività svolte all'interno di un sistema, utile per il monitoraggio e la risoluzione dei problemi.

M

MVP (*Minimum Viable Product*)

Il prodotto minimo funzionante (in inglese *Minimum Viable Product*) è la versione di un prodotto con caratteristiche appena sufficienti per essere funzionante e utilizzabile dai primi clienti, i quali possono fornire *feedback* per migliorare il prodotto stesso.

P

PB (*Product Baseline*)

Fase del processo di sviluppo software in cui viene definita la versione finale del prodotto, pronta per il rilascio. Durante questa fase vengono completate le attività di sviluppo, test e validazione del prodotto, garantendo il soddisfacimento dei requisiti e delle specifiche concordate.

PoC (*Proof of Concept*)

Prototipo o modello iniziale che dimostra la fattibilità o conferma la validità di un principio o concetto, senza dover sviluppare un prodotto completo.

Prompt

Istruzione o richiesta testuale fornita a un modello di intelligenza artificiale per ottenere un'elaborazione specifica.

R

Routine

Sequenza di istruzioni che consentono di eseguire un'operazione di frequente esecuzione.

RTB (Requirements and Technology Baseline)

Fase del processo di sviluppo software in cui vengono definiti i requisiti del sistema e le tecnologie da utilizzare per la sua realizzazione. In questa fase vengono identificati i requisiti funzionali e non funzionali del sistema, le interfacce utente, le tecnologie di sviluppo e le risorse necessarie per il progetto.

S

Script

File di testo che contiene una sequenza di istruzioni o comandi da eseguire.

Server

Macchina o programma che fornisce un qualsiasi tipo di servizio ad altre componenti connesse.

Slack

Slack è uno strumento di collaborazione aziendale utilizzato per scambiarsi messaggi istantanei tra vari membri all'interno di un team.

Sprint

Intervallo di tempo fisso, definito nella metodologia di sviluppo software Agile, durante il quale un team di sviluppo lavora per completare un insieme specifico di attività e/o funzionalità definite nello *Sprint Planning_{GL}*.

Sprint Planning

Processo nel quale si definiscono le attività da svolgere e i prodotti attesi da ogni ciclo di sviluppo (*sprint_{GL}*)

W

WebApp

Un software che viene eseguito in un browser Web, accessibile attraverso una connessione ad Internet.

Wireframe

Rappresentazione grafica semplificata di una pagina web o di una schermata di un'app, che evidenzia la struttura e la disposizione degli elementi dell'interfaccia.