



[Sigma18Unipd@gmail.com](mailto:Sigma18Unipd@gmail.com)

# Glossario

<b>Responsabile</b>	Matteo Marangon	<b>Versione</b>	1.1.0
<b>Redattore</b>	Mirco Borella	<b>Tipo</b>	Documento Interno
<b>Verificatori</b>	Marco Egidi Pietro Crotti	<b>Destinatari</b>	<i>Sigma18</i> <i>Prof. Tullio Vardanega</i> <i>Prof. Riccardo Cardin</i>

## Registro delle versioni

Versione	Data	Autori	Verificatori	Descrizione Modifiche
1.1.0	2025-04-16	Mirco Borella	Pietro Crotti	Modifica alla nomenclatura e aggiunta termini
1.0.0	2025-04-09	Mirco Borella	Marco Egidi	Prima stesura del documento

## Indice

<b>Registro delle versioni .....</b>	<b>2</b>
<b>Introduzione .....</b>	<b>4</b>
<b>A .....</b>	<b>5</b>
<b>C .....</b>	<b>6</b>
<b>D .....</b>	<b>7</b>
<b>G .....</b>	<b>8</b>
<b>M .....</b>	<b>9</b>
<b>P .....</b>	<b>10</b>
<b>R .....</b>	<b>11</b>
<b>S .....</b>	<b>12</b>

## 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<sub>GL</sub>***

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<sub>GL</sub>*.

## 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.

## 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*<sub>GL</sub> che fornisce strumenti per l'hosting di repository, il versionamento del codice e la collaborazione tra sviluppatori.



## 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****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.

**R****Routine**

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

## S

### **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<sub>GL</sub>*.

### **Sprint Planning**

Processo nel quale si definiscono le attività da svolgere e i prodotti attesi da ogni ciclo di sviluppo ( *sprint<sub>GL</sub>* )