



SkyNet

Glossario

Bot4Me

skynet.swe@gmail.com

28 Maggio 2022

Redattore: Davide Dinato, Anna Cisotto Bertocco

Verificatore: Kaltrina Collaku

Responsabile: Nicholas Pilotto

Destinatari: Prof. Tullio Vardanega, Prof. Riccardo Cardin

Uso: **Esterno**

Stato: Approvato

Versione: **1.0.0**

Registro delle Modifiche

Versione	Autore	Data	Ruolo	Descrizione
1.0.0	Nicholas Pilotto	13-06-2022	Responsabile	Approvazione documento
0.1.0	Kaltrina Collaku	12-06-2022	Verificatore	Verifica documento
0.0.3	Anna Cisotto Bertocco	06-06-2022	Analista	Aggiunta vocaboli a lettere A,F,H,J,M,O,P,R,S,T,U,V,W
0.0.2	Nicholas Pilotto	03-06-2022	Responsabile	Aggiunta vocaboli a lettere B, C, D, G, L
0.0.1	Davide Dinato	28-05-2022	Amministratore	Creazione struttura documento



Indice

1	A	3
2	B	3
3	C	3
4	D	4
5	E	4
6	F	4
7	G	4
8	H	4
9	I	5
10	J	5
11	K	5
12	L	5
13	M	5
14	N	5
15	O	5
16	P	5
17	Q	5
18	R	5
19	S	6
20	T	6
21	U	6
22	V	6
23	W	6
24	X	7
25	Y	7
26	Z	7



1 A

- **AI**
Acronimo di *Artificial Intelligence*, intesa come capacità dell'applicativo di rispondere alle richieste dell'utente in maniera "umana"
- **API**
Acronimo di *Application Programming Interface*, insieme di definizioni e protocolli per la creazione e l'integrazione di software applicativi.
- **Applicativo EMT**
Applicazione dell'azienda Imola Informatica che si occupa del tracciamento delle presenze in sede e dell'inserimento di nuove attività effettuate dai dipendenti.
- **Applicativo esterno**
Applicazione di terze parti esterna al progetto di *SkyNet*.
- **Attore**
Utente generico del sistema.
- **Attività giornaliera**
Attività svolta da un dipendente durante la giornata lavorativa, composta da: progetto, ore lavorate e note di descrizione dell'attività svolta.

2 B

- **Back-end**
Permette l'elaborazione dei dati forniti dal FRONT-END_G e l'interazione con il database.
- **BE**
Si veda BACK-END_G
- **Browser**
Applicativo per tutti i dispositivi che permette la navigazione nel web.
- **Broker MQTT**
Protocollo *ISO* standard di messaggistica di tipo *publish-subscribe*.
- **Bug**
Anomalia che porta al malfunzionamento del software.

3 C

- **Casi d'uso**
Insieme di funzionalità messe a disposizione degli utenti del sistema.
- **Chat**
Servizio di telecomunicazione tra due o più persone in tempo reale attraverso uno spazio virtuale.
- **ChatBot**
Software che simula ed elabora conversazioni umane, scritte o parlate, consentendo di interagire con dispositivi digitali come se si stesse comunicando con una persona reale.
- **Changelog**
Registro di tutte le modifiche notevoli apportate ad un documento.
- **Check-in**
Registrazione dell'ingresso di un dipendente in una sede aziendale.



- **Check-out**
Registrazione dell'uscita di un dipendente da una sede aziendale.
- **Cloud**
Paradigma di erogazione di servizi offerti on demand attraverso la rete Internet.
- **CSS**
Linguaggio usato per definire la formattazione di documenti HTML_G.

4 D

- **Desktop**
Termine che indica tutti i dispositivi non portatili come *computer* fissi.
- **Diagrammi dei casi d'uso**
Diagrammi dedicati alla descrizione delle funzioni o servizi offerti da un sistema.
- **Discord**
piattaforma di vari servizi di messaggistica di proprietà di *Discord Inc.*.
- **Django**
Web FRAMEWORK_G open-source per lo sviluppo di applicazioni web, scritto in Python_G.

5 E

6 F

- **FE**
Si veda FRONT-END_G.
- **Framework**
Architettura logica di supporto su cui poter progettare e realizzare un software.
- **Front-end**
Interfaccia utente di un applicativo o di un sito web, responsabile dell'acquisizione dei dati di ingresso e della loro elaborazione.

7 G

- **GitHub**
Servizio di *hosting* di repository_G.
- **Gulpease**
Indice di leggibilità di un testo tarato sulla lingua italiana.

8 H

- **HTML**
Linguaggio di markup per creare la struttura di pagine web.
- **HTTP**
Protocollo a livello applicativo usato come principale sistema per la trasmissione d'informazioni sul web.



9 I

10 J

- **Javascript**

Linguaggio orientato agli eventi, utilizzato nella programmazione web lato client per la creazione di effetti dinamici interattivi.

11 K

12 L

- **Latex**

Sistema di composizione matematico che include funzionalità progettate per la produzione di documentazione tecnica e scientifica.

- **Login**

Termine che indica l'accesso autorizzato ad un sistema informatico.

- **Logout**

Termine che indica la procedura di uscita da un sistema informatico.

13 M

- **Mobile**

Termine che indica tutti i dispositivi portatili come *smartphone* e *tablet*.

14 N

15 O

- **OAuth 2**

Protocollo standard di autorizzazione che consente l'emissione di un $TOKEN_G$ di accesso ad un client di terze parti.

- **Open source**

Sistema di sviluppo software decentralizzato basato sulla condivisione dei file sorgenti.

16 P

- **Proof of Concept (PoC)**

Bozza di un progetto o metodo, con lo scopo di provarne la fattibilità.

- **Python**

Linguaggio di programmazione di "alto livello", orientato a oggetti, usato per sviluppare applicazioni distribuite.

17 Q

18 R

- **Redmine**

Software gratuito e open source_G per la pianificazione di progetti e per il tracciamento delle segnalazioni di bug_G tramite interfaccia web.

- **Repository**
Ambiente per il salvataggio di metadati, pacchetti *software* compilati e codice sorgente.
- **REST**
Sistema di trasmissione di dati su HTTP_G che prevede una struttura degli URL_G ben definita che identifica univocamente una risorsa o un insieme di risorse.
- **Render**
Platform as a Service su cloud_G che supporta vari linguaggi di programmazione, usato per rilasciare Web App_G.

19 S

- **Swagger**
Insieme di strumenti open-source_G per descrivere REST_G API_G.

20 T

- **Technology Baseline**
Incremento in cui si definiscono le varie tecnologie, librerie e FRAMEWORK_G che verranno utilizzate per lo sviluppo dell'applicativo.
- **Telegram**
Applicazione di messaggistica di *broadcasting* di proprietà della società senza scopo di lucro *Telegram LLC*.
- **Ticket**
Report inserito da un utente a seguito di un BUG_G del sistema.
- **Token**
Blocco di testo categorizzato fornito all'utente in fase di autenticazione per accedere ai servizi del sistema.

21 U

- **UML**
Linguaggio di modellazione e di specifica basato sul paradigma orientato agli oggetti, con notazione semi-grafica e semi-formale.
- **URL**
Sequenza di caratteri che identifica univocamente l'indirizzo di una risorsa su una rete di computer.

22 V

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

23 W

- **Web App**
Applicazione distribuita ossia fruibile via web tramite un network.



24 X

25 Y

26 Z