



Glossario

SnakeByte (Gruppo 1):

Valeria Baleanu, Leonardo Pellizzon, Filippo Venzo, Giuseppe De Fina,
Francesco Pasqual, Christian Libralato, Luca Granziero
(2109911, 2111006, 2113705, 2113187, 2103119, 2101047, 2075512)

Informazioni documento			
Versione	Data	Stato	Destinatari
1.0.0	14/02/2026	Approvato	Interni: SnakeByte Esterni: -

Contatti: snakebyteteam@gmail.com

Registro delle modifiche					
Versione	Data	Autore	Verificatore	Approvatore	Descrizione
1.0.0	14/02/2026	-	-	F. Venzo	Approvazione
0.1.0	13/02/2026	L. Pellizzon	F. Pasqual	-	Prima stesura

Indice

A	3
B	3
C	4
D	5
E	5
F	5
G	6
I	6
J	7
L	7
M	7
O	8
P	8
R	9
S	9
T	10
U	10
W	10

A

Agile

Il termine si riferisce ad una famiglia di metodi di sviluppo software caratterizzati da cicli iterativi e incrementali nei quali il lavoro viene suddiviso in piccole task a valore aggiunto il cui risultato può essere modificato in periodi successivi. I metodi Agile nascono in risposta all'eccessiva rigidità dei modelli sequenziali e di quelli esclusivamente iterativi o esclusivamente incrementali.

Amazon Web Services (AWS)

Piattaforma di servizi cloud fornita da Amazon, che include risorse per calcolo, archiviazione e distribuzione di applicazioni

Angular

Framework open source sviluppato da Google che permette di creare applicazioni web dinamiche e complesse con una grande facilità. Questo framework è basato su JavaScript ed è utilizzato da molte grandi aziende per lo sviluppo di applicazioni web.

API-first

Approccio di sviluppo dove la progettazione dell'interfaccia API è prioritaria rispetto all'implementazione del software. Questa pratica garantisce modularità e interoperabilità

API KNX IoT 3rd-party

Interfaccia di programmazione che permette a software esterni di collegarsi e interagire con dispositivi domotici conformi allo standard KNX, un protocollo di comunicazione internazionale.

B

Black-box

Approccio in cui un modello o sistema è utilizzato senza conoscerne il contenuto, ovvero il suo funzionamento interno, ma solo osservando l'input e l'output.

Brainstorming

È una tecnica di gruppo per generare liberamente tante idee e soluzioni creative a un problema, senza giudizio iniziale, per poi valutarle in una fase successiva

Branch

Nel contesto di un sistema di controllo versione come Git, un branch (ramo) è un puntatore mobile a un commit. Consente agli sviluppatori di lavorare isolatamente su nuove funzionalità o correzioni senza alterare il codice base principale, finché il lavoro non è pronto per essere fuso (merged).

Bug

Un bug, in informatica, è un errore, un difetto software o hardware che produce un comportamento inatteso o errato.

C

C4 Model

Il Modello C4 (acronimo di Context, Containers, Components, Code) è un approccio per la visualizzazione e la documentazione dell'architettura software. Ideato per superare le ambiguità dei diagrammi UML complessi, presenta l'architettura in base ai diversi livelli del sistema, tra cui il diagramma del contesto del sistema, il diagramma del contenitore, il diagramma dei componenti e il diagramma del codice. Il modello C4 non richiede l'uso di un linguaggio grafico o di modellazione specifico, pertanto gli utenti possono generare diagrammi architetturali in modo molto flessibile. Riferimento: <https://c4model.com>

Capitolato

Il capitolato è un documento che descrive in modo dettagliato le specifiche tecniche e le condizioni necessarie per lo sviluppo di un progetto software. Viene redatto dal proponente e presentato ai fornitori o agli sviluppatori interessati a partecipare alla gara d'appalto per la realizzazione del prodotto.

Chat

Sistema di comunicazione in tempo reale che avviene tra utenti in modo testuale.

Cloud e DevOps

Insieme di pratiche che uniscono lo sviluppo software e operazioni IT in ambienti cloud per migliorare automazione, integrazione e distribuzione continua.

Commit

Il commit è un'operazione di salvataggio all'interno di un repository Git che registra una versione specifica dei file, consentendo di tenere traccia delle modifiche effettuate nel tempo.

Committente

Il committente è l'individuo o l'organizzazione che commissiona la realizzazione di un progetto software e ne finanzia lo sviluppo. Esso è responsabile della definizione dei requisiti e delle specifiche del progetto, oltre a valutare il prodotto finale in base ai propri obiettivi e aspettative iniziali.

Container

Un container è un'unità standard di software che impacchetta il codice e tutte le sue dipendenze in modo che l'applicazione venga eseguita in modo rapido e affidabile da un ambiente informatico all'altro.

Continuous Integration e Deployment (CI/CD)

Insieme di pratiche volte ad automatizzare l'integrazione, i test e la distribuzione del software per garantire rilasci frequenti e affidabili.

CRUD

Acronimo di Create, Read, Update, Delete. Rappresenta le quattro operazioni fondamentali per la gestione dei dati in un sistema informatico.

D

Dashboard

Interfaccia utente grafica che presenta in modo riassuntivo e organizzato le informazioni chiave (metriche, stato, dati) relative a un'applicazione, un progetto o un sistema. È utilizzata per il monitoraggio rapido e per supportare i processi decisionali.

Data Analysis

In italiano, Analisi dei Dati, è il processo sistematico di raccolta, trasformazione e modellazione di dati grezzi per estrarre informazioni utili ed individuare trend o modelli, a supporto del sistema decisionale. Si articola in una varietà di tecniche che vanno dall'analisi statistica al machine learning, finalizzate all'analisi dei dati passati e attuali per prevedere le tendenze future.

Debugger

È un programma che permette di analizzare il codice al fine di rilevare e diagnosticare bug, il processo avviene durante l'esecuzione del codice.

Deliverable

Artefatto concreto e tangibile prodotto durante il ciclo di vita del progetto che deve essere consegnato agli stakeholder. Include documenti, software, report e qualsiasi altro prodotto specificato nei requisiti del progetto.

Develop

Nel modello di branching Gitflow, 'develop' è il ramo principale di integrazione per lo sviluppo di nuove funzionalità. Contiene la storia completa del progetto e riceve i merge dai rami secondari prima di essere pronto per una release.

Discord

Discord è una piattaforma di comunicazione digitale che integra in modo fluido chat testuali, vocali e video.

Docker

Piattaforma software che consente di creare, testare e distribuire applicazioni rapidamente. Docker confeziona il software in unità standardizzate chiamate contenitori che hanno tutto ciò di cui il software ha bisogno per essere eseguito, comprese librerie, strumenti di sistema, codice e runtime.

E

Express

Framework per applicazioni Web per Node.js minimale e flessibile che semplifica la creazione di applicazioni e API lato server.

F

Facebook AI Similarity Search (FAISS)

Libreria open-source sviluppata da Meta per eseguire ricerche ottimizzate e rapide di similarità in grandi collezioni di dati.

Feature

Una feature (funzionalità) è un ramo di sviluppo creato per implementare un requisito o una specifica caratteristica del software. Questi rami sono isolati dal develop e vengono fusi solo al termine del lavoro, assicurando che le modifiche non interferiscano con il codice stabile.

Feedback

Indica il modo in cui l'effetto derivato dall'azione di un sistema si riflette sul sistema stesso, influenzandone o correggendone il funzionamento. Nello scenario di progetto indica l'ottenimento di un riscontro valutativo sull'operato da parte degli Stakeholders.

G

Git

Sistema di controllo di versione distribuito che permette a molteplici sviluppatori di lavorare mantenendo un registro delle modifiche che vengono apportate al codice di uno stesso progetto.

GitHub

Piattaforma di sviluppo collaborativo che si basa su Git, per il controllo delle versioni. Utilizzato da gran parte degli sviluppatori di software e team di sviluppo per la gestione di progetti, permette la tracciabilità delle modifiche al codice sorgente e la collaborazione fra i membri del team, facilitandone il coordinamento.

GitHub Projects

Funzionalità di gestione del lavoro offerta da GitHub, che consente ai team di organizzare, pianificare e monitorare le attività relative al codice, spesso utilizzando bacheche Kanban. È strettamente integrata con Issues e pull request del repository.

Google Meet

Servizio online di videoconferenze messo a disposizione da Google.

Google Sheets

Editor online di fogli di calcolo messo a disposizione dalla Google Workspace, insieme di strumenti online di produttività dell'omonima azienda.

Gmail

Servizio di posta elettronica di Google che si basa sul cloud.

I

Infrastructure as Code (IaC)

Pratica che prevede la gestione e configurazione dell'infrastruttura informatica tramite codice, per garantire replicabilità, tracciabilità e facilità di manutenzione.

Internet of Things (IoT)

Rete di dispositivi fisici dotati di sensori, software e altre tecnologie, che consente loro di connettersi a Internet, raccogliere e scambiare dati

Issue

Un GitHub Issue è una funzionalità di GitHub dedicata alla gestione delle attività e al tracciamento dei problemi all'interno di un progetto software. Ogni issue rappresenta un elemento di lavoro o una segnalazione specifica e può essere arricchita con diverse informazioni: assegnatari, per indicare i responsabili della risoluzione; etichette (label), per classificare e organizzare le issue; e milestone, che consentono di raggruppare più issue in base a un obiettivo comune, facilitando il monitoraggio dell'avanzamento verso una determinata scadenza o risultato.

Issue Tracking System

Un Issue Tracking System è uno strumento utilizzato per registrare, monitorare e gestire problemi, segnalazioni di bug o richieste di miglioramento all'interno di un progetto software. Consente di tenere traccia dello stato e della priorità di ciascun elemento, facilitando la collaborazione tra i membri del team e garantendo una gestione più efficiente del ciclo di sviluppo.

J

Jira

Strumento software proprietario ampiamente utilizzato per la gestione dei progetti, l'Issue Tracking e lo sviluppo Agile. Permette ai team di pianificare, tracciare e rilasciare software, gestendo problemi (Issue) e flussi di lavoro personalizzati.

L

LaTeX

LaTeX è un linguaggio di markup e un sistema di preparazione di documenti ampiamente utilizzato per la creazione di testi scientifici, accademici e tecnici, ma anche per la realizzazione di libri, tesi, articoli e presentazioni. Basato su TeX, il sistema di tipografia sviluppato da Donald Knuth negli anni '70, LaTeX ne estende le funzionalità offrendo pacchetti e comandi che semplificano la scrittura, la formattazione e la gestione strutturata dei contenuti.

M

Marketing

Ramo dell'economia che si dedica all'analisi e comprensione di un determinato mercato di riferimento e allo studio delle esigenze del consumatore. In particolare, il marketing si focalizza sull'indagine dell'interazione del mercato e degli utenti di un'impresa al fine di ottimizzare le strategie commerciali e promozionali per raggiungere gli obiettivi aziendali.

Merge

Operazione chiave nei sistemi di controllo versione come Git che consiste nel combinare le modifiche apportate in due rami di sviluppo separati in un unico ramo. Il processo sincronizza le modifiche tra i diversi flussi di lavoro, spesso a seguito di una pull request.

Microsoft Teams

Piattaforma di comunicazione e collaborazione unificata che combina chat di lavoro persistente, teleconferenza, condivisione di contenuti e integrazione delle applicazioni.

Microsoft Copilot

I copiloti sono interazioni di intelligenza artificiale generative basate su chat di Microsoft. Hanno funzionalità specializzate in base agli utenti e ai casi d'uso. Alcuni Copilot si possono utilizzare come prodotto autonomo, mentre altri sono integrati in altri prodotti, servizi e dispositivi Microsoft.

Milestone

Le Milestone sono strumenti di gestione dei progetti utilizzati per identificare momenti chiave lungo la timeline di un'iniziativa. Rappresentano punti di riferimento che possono coincidere con l'avvio o la conclusione di una fase, oppure con momenti di verifica o revisione. Generalmente, le milestone non influenzano direttamente la durata complessiva del progetto, ma servono a evidenziare i principali traguardi che ne determinano l'avanzamento e il successo.

Mocking

In ingegneria del software è una tecnica che permette di isolare e testare con facilità una porzione del programma sfruttando degli oggetti (mock) che simulano dipendenze reali come databases e APIs.

O

Open Web Application Security Project (OWASP)

Definisce l'organizzazione che promuove la sicurezza del software e che fornisce linee guida per la protezione delle applicazioni web.

P

Prisma ORM

Toolkit open source per Node.js e TypeScript che semplifica l'accesso ai database.

Project Board

Tabellone interattivo fornito da piattaforme di gestione di progetto come Github o Jira che riassume in maniera visiva lo stato del progetto e ne permette la gestione.

Prompt Engineering

Tecnica di progettazione delle istruzioni (prompt) per ottimizzare l'interazione e le risposte fornite dai LLM.

Proof of Concept (PoC)

Nel contesto dello sviluppo software, è un metodo di verifica della realizzabilità di un prodotto, dal punto di vista concettuale e tecnologico, che avviene attraverso lo sviluppo di una versione molto ridotta della soluzione finale.

PostgreSQL

Database open source relazionale a oggetti progettato per prestazioni di livello enterprise, è apprezzato per le sue solide funzionalità e affidabilità. Nato nel 1986 come evoluzione di Ingres, un precedente database della University of California, utilizza Structured Query Language (SQL) per query e transazioni.

Pull Request

Meccanismo utilizzato nei sistemi di controllo versione come Git/GitHub che permette a uno sviluppatore di notificare ai manutentori del repository che ha completato nuove modifiche e desidera che vengano integrate (fuse) nel ramo principale.

Push

Comando Git utilizzato per trasferire i commit locali (salvataggi) da un repository locale al repository remoto, aggiornando la storia del codice condiviso su piattaforme come GitHub. Questo rende le modifiche disponibili agli altri membri del team.

R

Release

Il ramo 'release' (o l'azione di rilascio) in un sistema di controllo versione rappresenta il momento in cui il software è pronto per essere distribuito agli utenti finali. Questo ramo viene isolato dal ramo 'develop' per permettere solo correzioni critiche prima del lancio.

Remediation

Azione correttiva volta a risolvere problemi di sicurezza rilevati in un sistema software.

Representational State Transfer (REST)

Architettura per la comunicazione tra sistemi distribuiti basata su protocolli HTTP, utilizzata nella creazione di API web.

Round Review

Consiste in una delle tante review di un documento che avvengono in maniera iterativa da parte di verificatori, esse generano modifiche del documento fino al raggiungimento di un risultato approvabile. (P.S Non si trovano definizioni online, non si capisce se è un processo o se è un iterazione del processo).

S

Software Development Kit (SDK)

Insieme di strumenti, librerie e documentazione forniti per facilitare lo sviluppo di applicazioni che interagiscono con un determinato sistema o chiamate API.

Sprint

Nel contesto Agile, uno Sprint è un breve periodo di tempo, di durata 2-4 settimane, in cui uno Scrum Team lavora per completare una determinata quantità di lavoro.

Stato Avanzamento Lavori (SAL)

Nell'ambito del project management, il SAL è una riunione periodica che viene stabilita per certificare che il progetto si stia sviluppando secondo le aspettative di tempi, costi, e risultati, devono essere concordati gli argomenti da valutare secondo precise logiche.

T

TimescaleDB

Database relazionale per sequenze di dati che cambiano nel tempo, è implementato come estensione di PostgreSQL.

U

UML2.5

UML2.5 consiste nell'ultima versione stabile dell'Unified Modeling Language (UML), che aggiunge dettaglio, coerenza, completezza al linguaggio e raffina i diagrammi di comportamento, dunque potenziando la capacità di descrivere i modelli dinamici.

Use Case

Descrizione di un'azione o sequenza di eventi che un sistema (o prodotto) deve eseguire in risposta a un obiettivo specifico o a un'interazione con un utente (o attore). È fondamentale nella fase di definizione dei requisiti di un progetto software.

W

Way Of Working

Il Way of Working (WoW) descrive il modo in cui un team o un'organizzazione gestisce le proprie attività, i flussi di lavoro e il raggiungimento degli obiettivi. Include pratiche, processi, metodologie, tecniche e convenzioni che favoriscono un lavoro efficiente e coerente. Il WoW riguarda aspetti come comunicazione, collaborazione, gestione del tempo, uso di strumenti e processi decisionali. Un WoW ben definito migliora l'efficacia operativa, la qualità dei risultati e la soddisfazione del team, adattandosi alla cultura e alle esigenze aziendali.