



# SpaghettiCode

spaghetti.code.g6@gmail.com

## GLOSSARIO

<b>Versione</b>	v0.0.3
<b>Approvazione</b>	Paparazzo Giorgia
<b>Redazione</b>	Pagotto Manuel Stefano Rizzo Jacopo Fichera Daniel Eduardo Contro
<b>Verifica</b>	Pagotto Manuel ...
<b>Uso</b>	Esterno
<b>Destinato a</b>	prof. Vardanega Tullio prof. Cardin Riccardo SpaghettiCode Zucchetti S.p.A.

### Descrizione

Documento con lo scopo di chiarire i possibili termini ambigui utilizzati all'interno dei documenti scritti e redatti dal team.



## Registro delle modifiche

Versione	Nominativo	Ruolo	Data	Descrizione
<b>v0.0.4</b>	Contro Daniel Eduardo	Analista	2021-01-09	Aggiunta termini ANALISI DEI REQUISITI
<b>v0.0.3</b>	Fichera Jacopo	Analista	2021-01-07	Aggiunta termini PIANO DI QUALIFICA
<b>v0.0.2</b>	Rizzo Stefano	Analista	2021-01-06	Aggiunta termini STUDIO DI FATTIBILITÀ
<b>v0.0.1</b>	Pagotto Manuel	Analista	2021-01-05	Creazione del documento e Aggiunta termini NORME DI PROGETTO



## Indice

<b>1</b>	<b>A</b>	<b>1</b>
	API . . . . .	1
	API REST . . . . .	1
	Algoritmo . . . . .	1
	Amazon Web Services . . . . .	1
	Amministratore . . . . .	1
	Analisi dei requisiti . . . . .	1
	Analista . . . . .	1
	Applicazione web . . . . .	1
	Architettura . . . . .	1
	Attività . . . . .	1
<b>2</b>	<b>B</b>	<b>2</b>
	Back-end . . . . .	2
	Browser . . . . .	2
<b>3</b>	<b>C</b>	<b>3</b>
	CSS . . . . .	3
	CSV . . . . .	3
	Capitolato . . . . .	3
	Ciclo di Deming . . . . .	3
	Ciclo di vita . . . . .	3
	Cloud . . . . .	3
	Consuntivo . . . . .	3
	Container . . . . .	3
	Criticità . . . . .	3
<b>4</b>	<b>D</b>	<b>4</b>
	D3.js . . . . .	4
	DataFrame . . . . .	4
	Database . . . . .	4
	Deadline . . . . .	4
	Dendrogramma . . . . .	4
	Design pattern . . . . .	4
	Discord . . . . .	4
	Distanza Euclidea . . . . .	4
	Docker . . . . .	4
<b>5</b>	<b>E</b>	<b>5</b>
	Efficienza . . . . .	5
	Exploratory Data Analysis . . . . .	5
<b>6</b>	<b>F</b>	<b>6</b>
	Filosofia incrementale . . . . .	6
	Force Field . . . . .	6
	Fornitore . . . . .	6
	Filosofia Incrementale . . . . .	6
	Framework . . . . .	6
	Front-end . . . . .	6



<b>7</b>	<b>G</b>	<b>7</b>
	Gantt, Diagrammi di . . . . .	7
	Git . . . . .	7
	GitHub . . . . .	7
	Google Docs . . . . .	7
	Grafico . . . . .	7
	Gulpease, Indice di . . . . .	7
<b>8</b>	<b>H</b>	<b>8</b>
	HTML . . . . .	8
	Heat Map . . . . .	8
<b>9</b>	<b>I</b>	<b>9</b>
	ISO/IEC 9126 . . . . .	9
	Issue . . . . .	9
	Issue tracking system . . . . .	9
<b>10</b>	<b>J</b>	<b>10</b>
	JavaScript . . . . .	10
	Just in time . . . . .	10
<b>11</b>	<b>K</b>	<b>11</b>
<b>12</b>	<b>L</b>	<b>12</b>
	LaTeX . . . . .	12
	Libreria . . . . .	12
<b>13</b>	<b>M</b>	<b>13</b>
	Machine learning . . . . .	13
	Metadati . . . . .	13
	Metriche . . . . .	13
	Milestone . . . . .	13
	Modello . . . . .	13
	Modello di sviluppo . . . . .	13
<b>14</b>	<b>N</b>	<b>14</b>
	NoSQL . . . . .	14
	Node.js . . . . .	14
<b>15</b>	<b>O</b>	<b>15</b>
	Open source . . . . .	15
	Orientato agli oggetti . . . . .	15
<b>16</b>	<b>P</b>	<b>16</b>
	Piano di Progetto . . . . .	16
	Preventivo . . . . .	16
	Processi . . . . .	16
	Product baseline . . . . .	16
	Progettista . . . . .	16
	Progetto . . . . .	16
	Programmatore . . . . .	16
	Proiezione Lineare Multi Asse . . . . .	16
	Proof of Concept . . . . .	16
	Proponente . . . . .	16
	Pull request . . . . .	16



<b>17 Q</b>	<b>17</b>
Query . . . . .	17
<b>18 R</b>	<b>18</b>
Rilasci . . . . .	18
Repository . . . . .	18
Requisiti . . . . .	18
Responsabile di progetto . . . . .	18
Responsive . . . . .	18
Rischio . . . . .	18
<b>19 S</b>	<b>19</b>
Scatter Plot Matrix . . . . .	19
Scatter Plot . . . . .	19
Serverless . . . . .	19
Skype . . . . .	19
Standard di processo . . . . .	19
Standard di qualità . . . . .	19
Suite . . . . .	19
<b>20 T</b>	<b>20</b>
Technology baseline . . . . .	20
Telegram . . . . .	20
Test . . . . .	20
Trello . . . . .	20
<b>21 U</b>	<b>21</b>
UI . . . . .	21
UML . . . . .	21
<b>22 V</b>	<b>22</b>
Validazione . . . . .	22
Verifica . . . . .	22
Verificatore . . . . .	22
Versionamento . . . . .	22
<b>23 W</b>	<b>23</b>
Way of working . . . . .	23
Web application . . . . .	23
Workflow . . . . .	23
<b>24 X</b>	<b>24</b>
<b>25 Y</b>	<b>25</b>
<b>26 Z</b>	<b>26</b>
Zoom . . . . .	26



## 1 A

### API

Acronimo di Application Programming Interface. Insieme di definizioni e protocolli con i quali vengono realizzati e integrati software applicativi.

### API REST

Interfaccia di programmazione delle applicazioni conforme ai vincoli dell'architettura REST. REST è l'acronimo di REpresentational State Transfer.

### Algoritmo

Sequenza finita di operazioni che consente di risolvere un dato problema.

### Amazon Web Services

Azienda statunitense di proprietà del gruppo Amazon, che fornisce servizi di cloud computing su un'omonima piattaforma on demand.

### Amministratore

Persona che controlla ad ogni istante della vita del progetto che le risorse (umane, materiali, economiche e strutturali) siano presenti e operanti; inoltre, gestisce la documentazione, controlla il versionamento e la configurazione.

### Analisi dei requisiti

Definire cosa è necessario fare per portare a termine un progetto.

### Analista

Persona che si occupa di tutte le attività di analisi.

### Applicazione web

PLACEHOLDER

### Architettura

Insieme di criteri di progetto sui quali è stato sviluppato il prodotto.

### Attività

Parte di un processo che dev'essere compiuta entro un determinato periodo di tempo.



## 2 B

### **Back-end**

PLACEHOLDER

### **Browser**

PLACEHOLDER



## 3 C

### CSS

PLACEHOLDER

### CSV

Comma-separated values (abbreviato in CSV) è un formato di file basato su file di testo utilizzato per l'importazione ed esportazione di una tabella di dati.

### Capitolato

Documento tecnico redatto dal cliente, generalmente allegato ad un contratto di appalto, in cui sono specificati i vincoli contrattuali per lo sviluppo di determinato prodotto software.

### Ciclo di Deming

PLACEHOLDER

### Ciclo di vita

Modo in cui una metodologia di sviluppo scompone l'attività di realizzazione di prodotti software in sotto attività fra loro coordinate, il cui risultato finale è la realizzazione del prodotto stesso e tutta la documentazione ad esso associata: fasi tipiche includono lo studio o analisi, la progettazione, la realizzazione, il collaudo, la messa a punto, l'installazione, la manutenzione e l'estensione, il tutto ad opera di uno o più sviluppatori software.

### Cloud

Modello di conservazione dati su computer in rete dove i dati stessi sono memorizzati su molteplici server virtuali generalmente ospitati presso strutture di terze parti o su server dedicati. I dati sono accessibili ovunque e in qualsiasi momento utilizzando una connessione ad Internet.

### Consuntivo

Rendiconto dei risultati di un dato periodo di attività di un ente o di un'impresa.

### Container

Nei sistemi di virtualizzazione che operano a livello di sistema operativo, un container è un'istanza isolata nello spazio utente.

### Criticità

Distanza troppo breve tra attività dipendenti.





## 4 D

### D3.js

Libreria JavaScript per creare visualizzazioni dinamiche ed interattive partendo da dati organizzati, visibili attraverso un comune browser.

### DataFrame

PLACEHOLDER

### Database

Insieme di informazioni (o dati) strutturate in genere memorizzate elettronicamente in un sistema informatico.

### Deadline

Termine temporale massimo non superabile.

### Dendrogramma

PLACEHOLDER

### Design pattern

Soluzione generale e riutilizzabile a un problema che si verifica comunemente in un determinato contesto.

### Discord

Applicazione di messaggistica istantanea e VoIP progettata per permettere a più utenti di comunicare tra loro.

### Distanza Euclidea

PLACEHOLDER

### Docker

Progetto open-source che automatizza il deployment di applicazioni all'interno di contenitori software, fornendo un'astrazione aggiuntiva grazie alla virtualizzazione a livello di sistema operativo di Linux.



## 5 E

### **Efficienza**

Contenimento dei consumi per raggiungere un obiettivo.

### **Exploratory Data Analysis**

Approccio all'analisi di dataset per riassumere le loro caratteristiche principali, spesso con metodi visivi.



## 6 F

### Filosofia incrementale

PLACEHOLDER

### Force Field

Grafo di rete in grado di esprimere mediante archi e forze di attrazione o repulsione tra i nodi le relazioni nei dati.

### Fornitore

Soggetto (individuo, team o azienda) incaricato di realizzare il prodotto richiesto dal proponente.

### Filosofia Incrementale

Si intende un modello di sviluppo basato sulla successione di pianificazione, analisi dei requisiti, progettazione, implementazione, test, valutazione del progetto software.

### Framework

Architettura logica di supporto sulla quale un software può essere progettato e realizzato, spesso facilitandone lo sviluppo da parte del programmatore.

### Front-end

Parte visibile all'utente di un programma e con cui egli può interagire. Tipicamente il front-end corrisponde all'interfaccia utente.



## 7 G

### **Gantt, Diagrammi di**

Strumenti di supporto alla gestione dei progetti; permettono la rappresentazione grafica di un calendario di attività utile per pianificare, coordinare e tracciare specifiche attività.

### **Git**

Software di controllo di versione distribuito utilizzabile da interfaccia a riga di comando.

### **GitHub**

Servizio di hosting per progetti software. È una implementazione dello strumento di controllo versione distribuito Git.

### **Google Docs**

Applicazione web gratuita di elaborazione del testo.

### **Grafico**

Rappresentazione grafica di un fenomeno o di una funzione matematica.

### **Gulpease, Indice di**

Indice di leggibilità di un testo tarato sulla lingua italiana. Rispetto ad altri ha il vantaggio di utilizzare la lunghezza delle parole in lettere anziché in sillabe, semplificandone il calcolo automatico.



## 8 H

### HTML

PLACEHOLDER

### Heat Map

Metodo di visualizzazione di dati a molte dimensioni che consiste in una tabella le cui celle sono colorate in maniera diversa in base al valore che contengono.



## 9 I

### ISO/IEC 9126

Insieme di normative e linee guida, sviluppate dall'Organizzazione internazionale per la normazione (ISO) in collaborazione con la Commissione Elettrotecnica Internazionale (IEC), preposte a descrivere un modello di qualità del software.

### Issue

Problema che impedisce o rallenta l'avanzamento di un progetto e che necessita di un lavoro aggiuntivo da parte del project manager, del team di progetto e di eventuali esperti esterni per trovare una soluzione che consenta di superarlo o risolverlo.

### Issue tracking system

Strumento che attraverso la gestione di attività diverse (issue) facilita la gestione del processo di sviluppo. Ogni issue è gestita tramite un workflow.



## 10 J

### JavaScript

Linguaggio di programmazione orientato agli oggetti e agli eventi, comunemente utilizzato nella programmazione Web lato client (esteso poi anche al lato server) per la creazione, in siti web e applicazioni web, di effetti dinamici interattivi.

### Just in time

PLACEHOLDER



## 11 K





## 12 L

### **LaTeX**

Linguaggio di markup per la preparazione di testi, basato sul programma di composizione tipografica TeX.

### **Libreria**

Insieme di funzioni o strutture dati predefinite e predisposte per essere collegate ad un programma software attraverso un opportuno collegamento.



## 13 M

### **Machine learning**

Branca dell'intelligenza artificiale che utilizza metodi statistici per migliorare la performance di un algoritmo nell'identificare pattern nei dati.

### **Metadati**

PLACEHOLDER

### **Metriche**

Standard per la misura di alcune proprietà del software o delle sue specifiche.

### **Milestone**

Importante traguardo intermedio nello svolgimento di un progetto.

### **Modello**

L'oggetto o il termine atto a fornire un conveniente schema di punti di riferimento ai fini della riproduzione o dell'imitazione, talvolta dell'emulazione.

### **Modello di sviluppo**

Principio teorico che indica il metodo da seguire nel progettare e nello scrivere un programma.



## **14 N**

**NoSQL**

PLACEHOLDER

**Node.js**

PLACEHOLDER



## 15 O

### **Open source**

In informatica, si indica un tipo di software o il suo modello di sviluppo o distribuzione. Un software open source è reso tale per mezzo di una licenza attraverso cui i detentori dei diritti favoriscono la modifica, lo studio, l'utilizzo e la redistribuzione del codice sorgente.

### **Orientato agli oggetti**

Paradigma di programmazione, che prevede di raggruppare in un'unica entità (la classe) sia le strutture dati che le procedure che operano su di esse, creando appunto un oggetto software.



## 16 P

### Piano di Progetto

Vedi sezione §2.1.4.2 delle NORME DI PROGETTO.

### Piano Di Qualifica

Vedi sezione §2.1.4.3 delle NORME DI PROGETTO.

### Preventivo

Documento che riporta dettagliatamente, in cifre, le previsioni relative alla gestione di un'azienda oppure a singole operazioni.

### Processi

Insieme di attività correlate tra loro, che vengono eseguite con una certa continuità per raggiungere un preciso obbiettivo, consumando risorse.

### Product baseline

Documentazione tecnica che descrive la configurazione di una Continuous Integration durante la fasi di produzione e di rilascio del suo ciclo di vita.

### Progettista

Colui che sintetizza una soluzione a partire dalle specifiche di un problema già analizzato.

### Progetto

Nasce da una richiesta (e/o pagamento) che diventa poi un impegno se accettato. Porta dei vincoli : di costo, di risorse, di tempo. Spesso insieme di attività da svolgere in modo collaborativo.

### Programmatore

Colui che implementa una parte della soluzione dei progettisti.

### Proiezione Lineare Multi Asse

Metodo di visualizzazione di dati a molte dimensioni che consiste nel proiettare i punti sulle n dimensioni in un grafico scatterplot a n assi.

### Proof of Concept

Si tratta di una realizzazione incompleta o abbozzata di un progetto o metodo, allo scopo di provarne la fattibilità o dimostrare la fondatezza di alcuni principi o concetti costituenti.

### Proponente

Azienda o ente che propone il capitolato d'appalto per un progetto.

### Pull request

Meccanismo usato dagli sviluppatori per notificare i membri del gruppo che è stata completata una funzionalità software



## 17 Q

### Query

Interrogazione di un database per estrarre o aggiornare i dati che soddisfano un certo criterio di ricerca.



## 18 R

### **Rilasci**

Consegna al committente della versione definitiva del prodotto software, pronto per essere inserito nell'ambiente di lavoro cui è destinato.

### **Repository**

Ambiente di un sistema informativo, in cui vengono gestiti i metadati, attraverso tabelle relazionali.

### **Requisiti**

Qualità richieste e necessarie per un determinato scopo.

### **Responsabile di progetto**

Colui che pianifica il progetto, assegna le persone ai ruoli giusti e rappresenta il progetto presso il fornitore e il committente. Vedi sezione §4.2.2.1 delle NORME DI PROGETTO.

### **Responsive**

Tecnica di web design per la realizzazione di siti in grado di adattarsi graficamente in modo automatico al dispositivo coi quali vengono visualizzati, riducendo al minimo la necessità dell'utente di ridimensionare e scorrere i contenuti.

### **Rischio**

Potenzialità che un'azione o un'attività scelta (includendo la scelta di non agire) porti a una perdita o ad un evento indesiderabile.



## 19 S

### Scatter Plot Matrix

Metodo di visualizzazione di dati n-dimensionalmente che prevede la creazione di una matrice NxN di grafici scatter plot. All'n-esima riga e all'n-esima colonna corrisponde la n-esima dimensione del dato. In questo modo si ottengono tutte le possibili combinazioni di grafici scatterplot sulle n dimensioni.

### Scatter Plot

PLACEHOLDER

### Serverless

Con il termine serverless si intende un network la cui gestione non viene incentrata su dei server, come spesso accade, ma viene dislocata fra i vari utenti che utilizzano il network stesso, quindi il lavoro necessario di gestione del network viene eseguito dagli stessi utilizzatori.

### Skype

Software proprietario freeware di messaggistica istantanea e VoIP.

### Standard di processo

Riferimento di base generico usato come stile comune per lo svolgimento delle funzioni aziendali, pensato per una collettività di casi afferenti ad un certo dominio applicativo.

### Standard di qualità

Criteri da seguire nello sviluppo software.

### Suite

Pacchetto di programmi complementari, in grado di interagire e di scambiarsi reciprocamente i dati.”





## 20 T

### **Technology baseline**

Documentazione tecnica approvata che motiva le tecnologie, i framework e le librerie utilizzare per lo sviluppo di un prodotto.

### **Telegram**

Servizio di messaggistica istantanea e broadcasting basato su cloud.

### **Test**

Attività di analisi dinamica che osserva i risultati dell'esecuzione di un sistema (o parte di esso) sotto determinate condizioni.

### **Trello**

Servizio online gratuito che permette di organizzare e gestire i propri progetti tramite la creazione di bacheche tematiche condivisibili con altri utenti.



## **21 U**

### **UI**

PLACEHOLDER

### **UML**

Linguaggio di modellazione e di specifica basato sul paradigma orientato agli oggetti.



## 22 V

### **Validazione**

PLACEHOLDER

### **Verifica**

PLACEHOLDER

### **Verificatore**

Figura che si occupa delle attività di controllo di quanto svolto dagli altri membri del gruppo. Vedi sezione §4.2.2.6 delle NORME DI PROGETTO.

### **Versionamento**

Funzione che dà la possibilità di gestire le varie versioni di uno stesso file e che tiene traccia delle modifiche effettuate.



## 23 W

### **Way of working**

Insieme di processi di progetto istanziati per una particolare fase del ciclo di vita del progetto. Definisce per costruzione la conformità del prodotto agli obiettivi di qualità e funzionalità identificati.

### **Web application**

Applicazione accessibile via web per mezzo di una architettura cliente-server, che offre determinati servizi all'utente.

### **Workflow**

Tradotto letteralmente "flusso di lavoro"; indica dunque la gestione dei processi lavorativi attraverso la creazione di modelli e il management informatico dell'insieme dei task da svolgere per raggiungere specifici obiettivi di business, includendo e coinvolgendo tutti gli attori che sono parte di un particolare processo lavorativo.



## 24 X



## 25 Y



## 26 Z

### **Zoom**

Software di videoconferenze.