



GLOSSARIO

Gruppo Cyber13 - Progetto P2PCS

Informazioni sul documento

Versione	2.0.0
Data Redazione	08/05/2019
Responsabili Redazione	Daniel Mirel Bira Ilaria Rizzo Elena Pontecchiani Andrea Casagrande
Verifica	Elena Pontecchiani Andrea Casagrande
Approvazione	Daniel Mirel Bira
Uso	Interno
Destinatari	GaiaGo Cyber13 Prof. Tullio Vardanega Prof. Riccardo Cardin
Mail di contatto	<i>cyber13@gmail.com</i>

Diario delle modifiche

Versione	Data	Descrizione	Autore	Ruolo
2.0.0	08/05/2019	Approvazione per rilascio RP conforme alle norme	Daniel Mirel Bira	Responsabile
1.1.0	08/05/2019	Verifica generale con esito positivo per il rilascio del documento in RP	Elena Pontecchiani, Andrea Casagrande	Verificatori
1.0.4	06/05/2019	Stesura parole riguardanti il documento <i>Norme di Progetto v1.0.0e</i>	Elena Pontecchiani, Ilaria Rizzo, Andrea Casagrande	Progettisti
1.0.3	05/05/2019	Stesura parole riguardanti il documento <i>Norme di Progetto v1.0.0e</i>	Elena Pontecchiani, Ilaria Rizzo, Andrea Casagrande	Progettisti
1.0.2	05/05/2019	Creazione diario delle modifiche	Elena Pontecchiani	Progettista
1.0.1	04/03/2019	Creazione scheletro documento	Elena Pontecchiani	Amministratore

Indice

A	3
B	5
C	6
D	8
E	9
F	10
G	11
H	13
I	14
J	15
K	16
L	17
M	18
N	20
O	21
P	22
Q	24
R	25
S	26
T	28
U	30
V	31
W	32
X	33
Y	34
Z	35

A

Ambiente di sviluppo

Programma o insieme di programmi che viene utilizzato dai programmatori per lo sviluppo del codice sorgente di un programma.

Android

Sistema operativo open source per dispositivi mobili sviluppato da Google Inc. e basato sul kernel Linux.

Android code style

Insieme di linee guida in merito alla redazione di codice per un'applicazione Android all'interno di un progetto open-source.

Android studio

IDE di sviluppo specifico per applicazioni Android fornito direttamente da Google Inc. Disponibile gratuitamente sotto licenza Apache 2.0.

API

Insieme di procedure (in genere raggruppate per strumenti specifici) atte all'esecuzione di un dato compito. Possono essere librerie software proprie di un linguaggio di programmazione oppure di un software che fornisca servizi implementabili in programmi differenti.

API Google Maps

Strumenti che permettono di ottenere informazioni sulla posizione geografica e permettono la visualizzazione di mappe sia su software desktop che su app mobile.

Architettura

Struttura complessiva del sistema in termini dei principali moduli di cui esso è composto e delle relazioni macroscopiche fra di essi.

AWS

Insieme di servizi di cloud computing che compongono la piattaforma on demand offerta dall'azienda Amazon. Tra i servizi offerti vi sono framework di sviluppo, database cloud, API di riconoscimento vocale e molto altro.

B

Backend

Parte del sistema nascosta all'utente finale del prodotto software ma fondamentale poichè permette l'effettivo funzionamento. Solitamente è gestita da alcuni membri preposti dell'azienda che ha realizzato l'applicativo.

Best Practice

Con questo termine si intende indicare la formalizzazione di pratiche applicate in un ambito specifico che esperienze precedenti hanno dimostrato essere le migliori per efficacia ed efficienza.

Bitrise

Ambiente di test automatici che permette di sviluppare seguendo le pratiche della Continuous Integration e della Test Driven Development.

Blockchain

Una sottofamiglia di tecnologie in cui il registro è strutturato come una catena di blocchi contenenti le transazioni e la cui validazione è affidata a un meccanismo di consenso, distribuito su tutti i nodi della rete, ossia su tutti i nodi che sono autorizzati a partecipare al processo di validazione delle transazioni da includere nel registro.

Branch

Ogni qualvolta nello sviluppo di un software si intraprende l'implementazione di una nuova funzionalità o si procede alla correzione di un bug si apre un nuovo ramo di lavoro (in inglese "Branch") per tracciare in parallelo l'avanzamento di ciascun lavoro. Ogni ramo viene poi unito al branch principale, chiamato Master.

C

Capitolato

È un documento di carattere tecnico usato dalla proponente per definire le specifiche del progetto proposto.

Caso d'uso

Il caso d'uso in informatica è una tecnica usata nei processi di Ingegneria del Software per effettuare in maniera esaustiva e non ambigua la raccolta dei requisiti al fine di produrre software di qualità.

Essa consiste nel valutare ogni requisito focalizzandosi sugli attori che interagiscono col sistema, valutandone le varie interazioni.

Car sharing

Servizio di mobilità urbana che permette agli utenti di utilizzare un veicolo su prenotazione noleggiandolo per un periodo limitato di tempo.

Caso d'uso

Tecnica usata nei processi di ingegneria del software per effettuare in maniera esaustiva e non ambigua, la raccolta dei requisiti al fine di produrre software di qualità. Consiste nel valutare ogni requisito focalizzandosi sugli attori che interagiscono col sistema, descrivendone le varie interazioni.

Clean code

Codice di facile lettura, interpretazione e manutenzione

Cloud

Paradigma di erogazione di servizi offerti on demand da un fornitore ad un cliente finale attraverso la rete Internet.

Commit

Modifica a un file contenuto nel repository, richiede un commento descrittivo del tipo di modifica prima di essere pubblicata.

Committente

La figura che commissiona un lavoro, indipendentemente dall'entità o dall'importo.

Continuous Delivery

Pratica adottata nello sviluppo software che segue la Continuous Integration e fa in modo che le funzioni di test e implementazione delle applicazioni siano eseguite in maniera certa e standardizzata, allo scopo di permettere il rilascio di una versione aggiornata del software in modo rapido e sicuro.

Continuous Integration

Pratica adottata nello sviluppo software che consiste nell'allineamento frequente dagli ambienti di lavoro degli sviluppatori verso l'ambiente condiviso.

Core Drive

Termine usato nel framework di gamification Octalysis per indicare gli 8 "nuclei" fondamentali che lo definiscono. Ciascuno di essi descrive un aspetto del comportamento umano su cui fanno leva giochi e videogiochi definendo un insieme di Component specifici.

D

D-apps

Applicazioni decentralizzate che usano contratti intelligenti per il loro trattamento.

Deploy

Implementazione/sviluppo di una soluzione progettata precedentemente.

Design pattern

Una soluzione progettuale generale e standardizzata ad un problema ricorrente nello sviluppo.

Diagrammi dei casi d'uso

Diagrammi UML dedicati alla descrizione delle funzioni o servizi offerti da un sistema, così come sono percepiti e utilizzati dagli attori che interagiscono col sistema stesso.

Dominio applicativo

Contesto in cui una applicazione software opera.

Dominio tecnologico

Insieme di tecnologie utilizzate in un determinato contesto.

Draw.io

Software gratuito online per la realizzazione di diagrammi flowchart, di processi, UML, ER e di rete.

E

E-commerce

Insieme delle transazioni per la commercializzazione di beni e servizi tra produttore/fornitore e consumatore, realizzate tramite la rete Internet.

Efficacia

Capacità di produrre l'effetto ed i risultati voluti o sperati.

Efficienza

Misura dell'abilità di raggiungere l'obiettivo impiegando le risorse minime indispensabili.

ERC20

Standard tecnico utilizzato per i contratti intelligenti sulla blockchain di Ethereum per l'implementazione di token.

Espresso

Framework per l'esecuzione dei test UI all'interno dell'ambiente Bitrise.

Event-driven

Paradigma di programmazione in cui il flusso di esecuzione di un programma è largamente determinato dal verificarsi di eventi esterni, ad esempio un click effettuato col mouse.

F

Farfalla Project

Strumento per il calcolo dell'indice Gulpease di un testo.

Feed RSS

Uno dei più popolari formati per la distribuzione di contenuti Web. Utilizza il formato XML.

Final

Keyword di programmazione che indica una variabile che di fatto diverrà una costante per l'istanza della classe, dal momento che rappresenta un elemento finale e immutabile.

Framework

In termini più generici Framework significa "Struttura", ed è un termine utilizzato per indicare tutto ciò che in qualche modo organizza e schematizza uno specifico contesto. In informatica più precisamente indica una architettura logica di supporto su cui un software può essere progettato e realizzato, spesso facilitandone lo sviluppo da parte del programmatore.

Freeware

Si riferisce ai software proprietari ma con utilizzo gratuito.

Frontend

Parte del programma visibile all'utente con cui egli può interagire, definita dalle funzionalità messe a disposizione e dall'interfaccia utente che gli permette di accedervi e farvi uso.

G

GaiaGo

Azienda di sviluppo software proponente del progetto P2PCS.

Gamification

Utilizzo di elementi mutuati dai giochi e delle tecniche di game design in contesti che per loro natura non sono legati a concetti di gioco.

Gantt

Henry Lawrence Gantt, ingegnere statunitense che nel 1917 ideò un diagramma che porta il suo nome utilizzato per la gestione dei progetti.

Generics

Detti anche tipi generici, sono propri del linguaggio Java. Indica un tipo parametrizzato che viene esplicitato successivamente in fase di compilazione secondo le necessità; i generics permettono di definire delle astrazioni sui tipi di dati definiti nel linguaggio.

Git

Software distribuito di controllo di versione multiplatforma.

GitBash

Client Git a riga di comando per Windows.

Github

Servizio di web hosting per lo sviluppo di progetti software che usa il sistema di controllo di versione Git.

GitKraken

Client per Git che permette di eseguire tramite interfaccia grafica comandi Git.

Google Drive

Servizio web, in ambiente cloud computing, di memorizzazione e sincronizzazione dati online.

Google Meet

Servizio di videoconferenza offerto da Google.

Gulpease

L'Indice Gulpease è un indice di leggibilità di un testo tarato sulla lingua italiana[1]. Rispetto ad altri ha il vantaggio di utilizzare la lunghezza delle parole in lettere anziché in sillabe, semplificandone il calcolo automatico.

H

I

IDE di sviluppo

Software che, in fase di programmazione, aiuta i programmatori nello sviluppo del codice sorgente di un programma.

Interfaccia web

Interazione con l'ambiente web.

iOS

Sistema operativo proprietario sviluppato da Apple per iPhone, iPod touch e iPad.

ISO

Norme che possono essere applicate in modo uniforme e coerente a livello internazionale.

Issues

Sezione di GitHub dove sono presenti le attività da svolgere.

J

K

Kotlin

Linguaggio di programmazione general purpose, multi-paradigma, open source sviluppato dall'azienda di software JetBrains.

L

LaTeX

È un linguaggio di markup per la preparazione di documenti. Essendo puramente testuale permette il versionamento.

Linguaggio Markup

Insieme di regole che descrivono i meccanismi di rappresentazione (strutturali, semantici, presentazionali) di un testo.

M

Machine learning

Abilità delle macchine di apprendere, senza essere state esplicitamente e preventivamente programmate, a partire da un'analisi dei dati messi a disposizione, da cui vengono estratti pattern ricorrenti.

Microsoft Excel

Programma prodotto da Microsoft, dedicato alla produzione ed alla gestione di fogli elettronici.

Mockup

Serve a rendere l'idea del progetto finale ma senza l'interattività di un prototipo, rappresentando nel dettaglio i vari contenuti e le funzionalità base dell'applicazione in maniera statica.

Modularità

In relazione alla programmazione, è una proprietà dei programmi che misura la estensione di quanto sono composti in parti separate chiamate moduli.

Movens

Piattaforma di sviluppo per funzionalità mobile dedicate alla mobility.

Multipiattaforma

Aggettivo che si riferisce ad un software che si adatta a più piattaforme.

MYSQL

Sistema di gestione di database relazionali composto da un client a riga di comando e un server.

MVP

Pattern architetturale in grado di separare la logica di presentazione dei dati dalla logica di business. Il pattern è basato sulla separazione dei compiti fra i componenti software che interpretano tre ruoli principali:

- Il model fornisce i metodi per accedere ai dati utili all'applicazione;
- Il view visualizza i dati contenuti nel model e si occupa dell'interazione con utenti e agenti;
- Il controller riceve i comandi dell'utente (in genere attraverso il view) e li attua modificando lo stato degli altri due componenti.

N

Necessità

In riferimento alle caratteristiche di una architettura, descrive il fatto che ogni requisito soddisfa uno o più bisogni specifici.

O

Octalysis

Framework per facilitare la comprensione e l'applicazione della gamification. Composto da una struttura a forma ottagonale che ad ogni lato associa gli otto elementi chiave, chiamati Core Drives, che motivano e spingono l'essere umano a compiere determinate azioni.

On demand

L'accesso alle risorse informatiche solo quando necessario.

Open source

Software di cui i detentori dei diritti rendono pubblico il codice sorgente.

Overleaf

È uno strumento nel cloud utilizzato per scrivere e pubblicare testi scritti in linguaggio LaTeX.

P

Package

Pacchetto (di programmi, per una specifica applicazione), contenitore.

P2PCS

Peer to peer car sharing. Si tratta del nome riferito al progetto scelto dal gruppo.

PDCA

Plan Do Check Act, consiste in un metodo di gestione iterativo composto da quattro fasi (pianificare, fare, verificare, agire) utilizzato per il miglioramento continuo dei processi e dei prodotti

Peer-to-peer

Interazione diretta tra soggetti con eguale livello, senza che vi sia un'unità di controllo/gestione di livello superiore.

PHP

Linguaggio di scripting interpretato, originariamente concepito per la programmazione di pagine web dinamiche.

Plug-in

Modulo aggiuntivo non autonomo di un programma, utilizzato per estenderne o ampliarne le funzioni.

Product Baseline

Punto concordato degli attributi di un prodotto, in un momento specifico, che funge da base per la definizione del cambiamento.

Project Manager

Unico responsabile dell'avvio, pianificazione, esecuzione, controllo e chiusura di un progetto facendo ricorso a tecniche e metodi di project management.

Proponente

La figura che propone un lavoro. Nel nostro caso, l'azienda Gaia Go.

Provisioning

Processo di preparazione e dotazione di una rete per consentire di fornire nuovi servizi ai propri utenti.

Public

Keyword di programmazione che indica la visibilità di un determinato elemento (variabili e funzioni). Nello specifico indica che l'elemento è visibile da tutti i componenti del programma.

Publisher-subscriber

Design pattern utilizzato per la comunicazione asincrona fra diversi processi, oggetti o altri agenti.

Q

R

Refactoring

Tecnica strutturata per modificare la struttura interna di porzioni di codice senza modificarne il comportamento esterno", applicata per migliorare alcune caratteristiche non funzionali del software.

Repository

Un repository (letteralmente deposito o ripostiglio) è un ambiente di un sistema informativo in cui vengono gestiti i metadati.

Requisiti

Ciascuna delle qualità necessarie e richieste per uno determinato scopo.

Reti Bayesiane

Modello grafico probabilistico che rappresenta un insieme di variabili stocastiche con le loro dipendenze condizionali attraverso l'uso di un grafo aciclico diretto.

RR

Revisione dei requisiti.

S

Secondo lotto

Lotto di studenti del corso di Ingegneria del Software che, non avendo soddisfatto i requisiti per accedere alla prima occasione al progetto didattico, hanno potuto iniziarlo solamente in un periodo successivo.

SEMAT

: (Software Engineering Method and Theory) è un'iniziativa per rimodellare l'ingegneria del software in modo tale che si qualifichi come una disciplina rigorosa. L'iniziativa è stata lanciata nel dicembre 2009 da Ivar Jacobson, Bertrand Meyer e Richard Soley.

Skill Alexa

Un set di azioni o compiti programmati che possono essere eseguiti dall'assistente vocale Amazon Alexa.

Skype

Software proprietario *freeware*_[g] della Microsoft che fornisce un servizio di telefonate, messaggistica, video chiamate, trasferimento di file.

Slack

Software di messaggistica multiplatforma specifico per gruppi di lavoro.

SPICE

Software Process Improvement and Capability Determination. Denominazione attribuita alla valutazione del processo nello standard ISO/IEC 15504, si tratta di un insieme di documenti tecnici che stabiliscono degli standard per il processo di sviluppo del software.

Stakeholder

Soggetto influente nei confronti di un progetto.

Standard

Modello di riferimento a cui ci si uniforma.

Static

Keyword di programmazione che indica il fatto che l'elemento viene memorizzato allocando staticamente la memoria a lui dedicata a tempo di compilazione e non run-time.

Subtask

Incarico da portare a termine per il completamento di un'attività principale di dimensioni maggiori e composta da più subtask.

Sufficienza

In relazione all'attività di analisi dei requisiti indica il fatto che tutti i bisogni sono stati tracciati e rilevati da requisiti.

T

Task

Rappresenta un'attività e/o compito da svolgere.

Task board

Tabella che rappresenta un insieme di attività da svolgere.

Technology Baseline

Punto concordato degli attributi di una tecnologia, in un momento specifico, che funge da base per la definizione del cambiamento.

Template

Modello predefinito che consente di creare o inserire contenuti di diverso tipo in un documento.

Test driven development

Modello di sviluppo del software che prevede che la stesura dei test automatici avvenga prima di quella del software che deve essere sottoposto a test. In tal senso, il software andrà sviluppato in modo da dare esiti positivi ai test e il fatto che ci riesca è garanzia di rispetto dei requisiti fissati.

Test UI

Test automatizzati che eseguono operazioni di test sull'interfaccia utente dell'applicazione.

Ticket

Notifica di segnalazione di una attività da svolgere per l'avanzamento del progetto oppure una segnalazione di un errore all'interno del software da risolvere.

Ticketing

Metodo tramite il quale si tiene traccia e si assegnano determinati compiti ai rispettivi membri del gruppo.

Token

Forma di astrazione di valore impiegato per contare una quantità di utilizzo.

Top down

Strategia di elaborazione dell'informazione e di gestione delle conoscenze ponendo l'attenzione prima sui punti fondamentali per poi scendere nei particolari.

U

UML

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

V

Validazione

Attività dalla quale devono risultare gli esiti della verifica. In particolare un prodotto può considerarsi validato una volta che le varie fasi di verifica danno tutte esito positivo.

Verifica

Attività di controllo delle singole fasi di un progetto.

W

Workflow

Flusso di lavoro su un determinato ambito, definito attraverso un set di regole ed ordine di esecuzione ben definito.

X

Y

Z