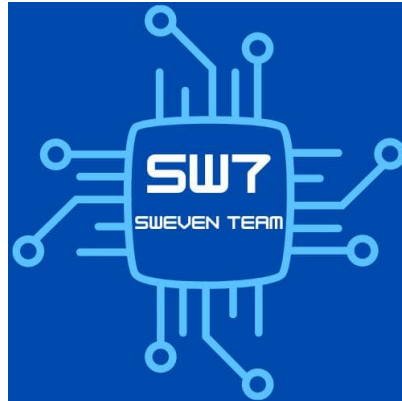


GLOSSARIO



SWEVEN TEAM

swe7.team@gmail.com

INFORMAZIONI SUL DOCUMENTO

Versione	0.0.5
Uso	Esterno
Destinatari	Gruppo Sweven Team Prof. Tullio Vardanega Prof. Riccardo Cardin
Stato	in lavorazione
Redattori	Mattia Episcopo Irene Benetazzo Tommaso Berlaffa Samuele Rizzato
Verificatori	Tommaso Berlaffa Irene Benetazzo
Approvatori	

Sintesi

Glossario dei termini utilizzati nei documenti.

Diario delle modifiche

Versione	Data	Descrizione		Ruolo	Autore	Verificatore
0.0.5	2022-06-01	Aggiunti termini	alcuni	Amministratore	Samuele Rizzato	
0.0.4	2022-05-30	Aggiunti termini	alcuni	Amministratore	Samuele Rizzato	
0.0.3	2022-05-24	Aggiunti termini	alcuni	Amministratore	Tommaso Berlaffa	
0.0.2	2022-05-08	Aggiunti termini	alcuni	Amministratore	Tommaso Berlaffa	Irene Benetazzo
0.0.1	2022-05-02	Aggiunti termini	alcuni	Amministratore	Irene Benetazzo	Tommaso Berlaffa
	2022-03-31	Creazione mento	docu-	Amministratore	Mattia Episcopo	

Indice

1	A	5
1.1	Access Token	5
1.2	Attività	5
2	B	6
3	C	6
3.1	Carte di controllo	6
3.2	Chatbot	6
3.3	Check-in	6
3.4	CMIS	6
3.5	Continuous Integration	6
4	D	7
5	E	7
5.1	EMT	7
6	F	8
6.1	Flask	8
7	G	9
7.1	Github Action	9
7.2	Google Sheet	9
8	H	10
9	I	10
9.1	Issue Tracking System	10
10	J	11
11	K	11
12	L	11
13	M	11
13.1	MQTT	11
14	N	12
15	O	12
16	P	12
16.1	Piattaforma Riunioni	12
16.2	Presenza	12
16.3	Product Baseline	13

16.4 Proof of Concept	13
16.5 PyCharm	13
16.6 Python	13
17 Q	14
18 R	14
18.1 Redmine	14
19 S	15
19.1 Sistema EMT	15
19.2 StarUML	15
19.3 Stakeholder	15
20 T	16
20.1 Technology Baseline	16
20.2 Telegram	16
20.3 Ticket	16
20.4 Token	16
21 U	17
22 V	17
22.1 Version Control System	17
22.2 Visual Studio Code	17
23 W	18
24 X	18
25 Y	18
26 Z	18
26.1 Zoom	18
26.2 Zoom Meetings	18

1 A

1.1 Access Token

Vedere voce Token.

1.2 Attività

Si intende un'attività, da consuntivare, svolta per un progetto durante la giornata lavorativa.

2 B

3 C

3.1 Carte di controllo

Le carte di controllo sono uno strumento statistico per lo studio e il controllo di processi ripetitivi, come ad esempio un processo produttivo in un industria.

3.2 Chatbot

Un Chatbot è un software capace di conversare con un utente in linguaggio naturale, comprendendone le intenzioni e rispondendo secondo le linee guida impartite dall'azienda oppure in base ai dati di cui dispone. L'intelligenza artificiale aiuta il chatbot a comprendere meglio il contesto e il tono della conversazione.

3.3 Check-in

Registrazione dell'ingresso di un dipendente nella sede aziendale.

3.4 CMIS

Content Management Interoperability Services (CMIS) è uno standard che definisce un strato di astrazione per il controllo di sistemi di document management e di repositories attraverso protocolli web.

3.5 Continuous Integration

Pratica che consiste nell'automatizzazione dell'integrazione del codice in progetti software che coinvolgono molteplici programmatori. È considerata una "best practice" e permette di mantenere il codice sempre aggiornato e aderente agli standard del progetto.

4 D

5 E

5.1 EMT

si veda voce Sistema EMT.

6 F

6.1 Flask

Micro Framework scritto in Python che permette lo sviluppo e la visualizzazione di semplici applicazioni web.

7 G

7.1 Github Action

Sistema di Continuous Integration interno ed offerto dalla piattaforma Github.

7.2 Google Sheet

Software utilizzato per la creazione e utilizzo di fogli di calcolo. Parte della suite offerta da Goggle, compatibile con fogli di stile Excel.

8 H

9 I

9.1 Issue Tracking System

Software che permette di controllare e facilitare il processo di sviluppo attraverso la gestione di attività.

10 J

11 K

12 L

13 M

13.1 MQTT

Message Queue Telemetry Transport o abbreviato MQTT è un protocollo di messaggistica progettato per le situazioni in cui è richiesto un basso impatto e dove la banda è limitata.

14 N**15 O****16 P****16.1 Piattaforma Riunioni**

Applicazione utilizzata per riunioni online, comunicazione tramite audio e video, permette inoltre la condivisione schermo.

16.2 Presenza

si veda la voce check-in.

16.3 Product Baseline

Fase nella quale il prodotto non è ancora pronto per il rilascio ma funziona correttamente.

16.4 Proof of Concept

Realizzazione incompleta di un progetto al fine di dimostrarne la fattibilità.

16.5 PyCharm

IDE sviluppato da JetBrains per la codifica di codice Python.

16.6 Python

Linguaggio di programmazione di alto livello. Supporta diversi tipi di paradigmi di programmazione, come programmazione orientata agli oggetti e programmazione funzionale.

17 Q

18 R

18.1 Redmine

Redmine è un software per la pianificazione di progetti e per il tracciamento delle segnalazioni di bug tramite interfaccia web.

19 S

19.1 Sistema EMT

Applicativo aziendale interno ad Imola Informatica, sviluppato per effettuare operazioni di Check-in, tracciamento attività svolte e prenotazione delle postazioni in sede.

19.2 StarUML

Software utilizzato per la creazione di diagrammi UML. I diagrammi UML vengono utilizzati nel campo dell'Ingegneria del Software per fornire una rappresentazione standardizzata di un sistema.

19.3 Stakeholder

Qualsiasi soggetto direttamente o indirettamente coinvolto in un progetto o in un'attività inerente al progetto.

20 T

20.1 Technology Baseline

Avanzamento continuo delle tecnologie che faranno parte del prodotto finale, le cui modifiche saranno incrementali.

20.2 Telegram

Applicazione di messaggistica istantanea basata su Cloud, disponibile in versione Desktop o Mobile.

20.3 Ticket

Report creato da un dipendente aziendale per comunicare un problema o un bug.

20.4 Token

"Permesso" consegnato all'utente dopo l'autenticazione che gli consente di accedere a dei servizi riservati.

21 U

22 V

22.1 Version Control System

Software che permette di gestire e tracciare i cambiamenti apportati ad un insieme di file.

22.2 Visual Studio Code

Editor di codice che permette l'integrazione con molteplici linguaggi e tipologie di file.

23 W

24 X

25 Y

26 Z

26.1 Zoom

Programma di videoconferenza sviluppato da Zoom Video Communications.

26.2 Zoom Meetings

vedere voce Zoom.