



# **TEAM COMMITTED**

UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI PADOVA

---

Glossario V1.0

---

## Informazioni sul documento

|                            |                                                                                                                                                      |
|----------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Nome documento</b>      | Glossario                                                                                                                                            |
| <b>Versione documento</b>  | V1.0                                                                                                                                                 |
| <b>Data documento</b>      | 19/12/2011                                                                                                                                           |
| <b>Redattori</b>           | <ul style="list-style-type: none"><li>• Marco Begolo</li><li>• Giorgio Maggiolo</li></ul>                                                            |
| <b>Verificatori</b>        | Massimo dalla Pietà                                                                                                                                  |
| <b>Approvazione</b>        | Giorgio Maggiolo                                                                                                                                     |
| <b>Uso documento</b>       | Esterno                                                                                                                                              |
| <b>Lista distribuzione</b> | <ul style="list-style-type: none"><li>• <i>Team Committed</i></li><li>• <i>Prof. Tullio Vardanega</i></li><li>• <i>Dr. Amir Baldissera</i></li></ul> |

## Sommario

Questo documento vuole definire tutti i termini che il *Team Committed* ritiene essere poco chiari o significativi per il progetto.

## *Diario delle modifiche*

| Modifica                                                      | Autore              | Data       | Versione |
|---------------------------------------------------------------|---------------------|------------|----------|
| <i>Approvato</i>                                              | Giorgio Maggiolo    | 19/12/2011 |          |
| <i>Revisione completata</i>                                   | Massimo Dalla Pietá | 18/12/2011 |          |
| <i>Inserite nuove voci.</i>                                   | Giorgio Maggiolo    | 16/12/2011 | V0.2     |
| <i>Inizio creazione del documento. Inserite le prime voci</i> | Marco Begolo        | 06/12/2011 | V0.1     |

## A

### *ADT - Android Development Tools*

---

Plugin per Eclipse che fornisce un ambiente integrato per lo sviluppo di applicativi Android

### *Amministratore azienda*

---

Utente Autenticato che puo' visualizzare i risultati di tutti i Dipendenti dell'azienda a cui appartiene, puo' inserire, modificare e cancellare i dati dei Dipendenti

### *Amministratore Installazione*

---

Persona che deve ancora effettuare il login per gestire il database delle Aziende, puo' recarsi nella sede dell' Azienda a installare il software se lo spazio relativo e' stato creato

### *Amministratore Installazione Autenticato*

---

Amministratore Installazione che ha effettuato il login nel server principale, puo' Aggiungere ed Eliminare i dati di un'azienda, non puo' recarsi dalle aziende clienti finche' non effettua il Logout

### *Amministratore Sicurezza*

---

Utente Autenticato che puo' unicamente inserire, eliminare o modificare le domande presenti nel database delle domande

### *Android*

---

Android è un sistema operativo open-source per dispositivi mobili sviluppato e mantenuto da Google.

### *Android Market*

---

Android Market è uno store di software online sviluppato da Google per i dispositivi Android. Un programma applicativo chiamato Market viene preinstallato sulla maggior parte dei dispositivi Android e permette agli utenti di cercare e scaricare le applicazioni pubblicate da sviluppatori di terze-parti, ospitate sull'Android Market.

### *Android SDK*

---

Insieme di strumenti di sviluppo per la realizzazione di applicativi Android  
***Applicativo web***

---

Applicazione accessibile via web, tramite network, per mezzo di browser

## B

### ***Back-end***

---

Si definisce back-end la componente di un'applicazione che si occupa di elaborare i dati ricevuti dal front-end

### ***Badge***

---

Tipologia di premio attribuito per l'acquisizione di un sufficiente numero di punti, piuttosto che per aver svolto azioni particolari

### ***Base dati***

---

Collezione di informazioni organizzate in modo tale da essere facilmente indirizzate, gestite e aggiornate

### ***Best practice***

---

Letteralmente miglior prassi è un concetto antitetico alla worst practice e rappresenta l'insieme di esperienze relative a contesti diversi, che sono risapute per essere più significative, o quelle che hanno permesso di ottenere i migliori risultati in tale ambito

### ***Browser***

---

Un browser è un programma che consente di usufruire dei servizi di connettività in Rete e di navigare sul World Wide Web.

## C

### *CSS*

---

Linguaggio di stile usato per descrivere l'aspetto e la formattazione di un documento scritto con un linguaggio di marcatura.

### *Commit*

---

Nel contesto di scienza di computer e gestione di dati, commit si riferisce all'idea di fare un set di cambi provvisori permanente

### *Committente*

---

Colui che commissiona, per conto di un proponente, un capitolato d'appalto ad un particolare gruppo

## D

### *Desktop*

---

Si intende tipologia di computer contraddistinto dall'essere general purpose, monoutente, destinato ad un utilizzo non in mobilità e principalmente produttivo e di dimensioni tali per cui l'installazione in una scrivania risulta la più appropriata per un comodo utilizzo.

### *Dipendente*

---

Utente Autenticato che deve rispondere alle domande proposte dalla nostra applicazione e può visualizzare i suoi punteggi

### *Dispositivo Mobili*

---

Dispositivo portatile che permette di ricevere, elaborare ed esportare dati senza usare una connessione Internet cablata. Di norma si usa per indicare sia smartphone che tablet



## F

### *Front-end*

---

Si definisce front-end la parte di applicativo dedita a gestire l'iterazione con l'utente e a passare i dati raccolti al back-end

## G

### *Gamification*

---

La Gamification o Ludicizzazione è l'utilizzo di meccaniche, dinamiche e modi di ragionare tipici dei videogiochi all'interno di prodotti non ludici allo scopo di creare engagement, fidelizzazione e risolvere problemi. La Ludicizzazione si applica in ambienti fuori da un contesto ludico, ed in particolare nel web orientato al consumo e nei siti per dispositivi mobili, per incoraggiare le persone ad usare le applicazioni. Queste tecniche dovrebbero spingere le persone a modificare abitudini e comportamenti spostandosi da un Punto A (sfera di interesse personale) ad un Punto B (sfera di interesse del prodotto)

### *Github*

---

Servizio di hosting web per lo sviluppo di software che usa come sistema di controllo di versione Git

### *GNU Linux*

---

Famiglia di Sistemi Operativi di tipo Unix-like open source.

## I

### *IEC*

---

Organizzazione internazionale per la definizione di standard in materia di elettricità, elettronica e tecnologie correlate. Molti dei suoi standard sono definiti in collaborazione con l'ISO

### *iOS*

---

Sistema operativo per dispositivi mobile di Apple.

### *ISO*

---

La più importante organizzazione a livello mondiale per la definizione di norme tecniche.

## J

### *Java*

---

Linguaggio di programmazione orientato agli oggetti, creato da James Gosling e altri ingegneri di Sun Microsystems all'inizio degli anni Novanta. Esso fa parte della piattaforma Java, che comprende anche la macchina virtuale Java (JVM) e le API Java

### *Javadoc*

---

Strumento per la creazione semi-automatica di documentazione del codice in formato HTML a partire da commenti scritti secondo una particolare sintassi

### *Java Virtual Machine (JVM)*

---

Componente della piattaforma Java che esegue i programmi scritti in bytecode



## L

### *Laptop*

---

Computer portatile

## M

### *Mac OSX*

---

Sistema operativo per computer desktop di Apple.

### *Milestone*

---

Letteralmente pietra miliare, il termine viene utilizzato nella pianificazione e gestione di progetti complessi per indicare il punto finale di una attività di processo

### *Mobile*

---

Tutti quei dispositivi pensati per essere utilizzati in mobilità come smartphone o tablet.

### *MSDNAA - Microsoft Developer Network Academic Alliance*

---

Programma che prevede un pagamento annuale da parte delle Università associate, in cambio delle licenze gratuite su una serie di prodotti Microsoft per gli studenti iscritti



## O

### *Owner*

---

Componente del team a cui è stato assegnato un ticket.

## P

### *PC*

---

Personal Computer

### *Piattaforma Mobile di Apprendimento Comportamentale*

---

Nome del capitolato d'appalto

### *Proponente*

---

Colui che ha proposto al committente il proprio capitolato d'appalto

### *Punto*

---

Unità di misura utilizzata per le risposte alle domande. A punteggio maggiore corrisponde una domanda più difficile e/o che comprendeva più argomenti/azioni da intraprendere



## R

### *Repository*

---

Luogo di stoccaggio dati centralizzato in cui risiedono i componenti software, ed e in grado, inoltre, di fornire funzionalita di versionamento per tener traccia della storia dei prodotti.

### *RA*

---

Revisione di Accettazione.

### *RP*

---

Revisione di Progettazione.

### *RQ*

---

Revisione di Qualifica.

### *RR*

---

Revisione dei Requisiti.

## S

### *SafetyGame*

---

Nome del progetto dato dal TeamCommitted

### *Smartphone*

---

Uno smartphone è un dispositivo portatile che abbina funzionalità di telefono cellulare a quelle di gestione di dati personali.

### *SPICE*

---

È un insieme di documenti tecnici per il processo di sviluppo software e le relative funzioni di gestione delle risorse.

### *Symbian*

---

Sistema operativo per dispositivi mobile di Nokia.

## T

### *Tablet*

---

Dispositivo mobile equipaggiato con uno schermo tattile come principale fonte di input e output, escluse eventuali altre porte di comunicazione

### *Tag*

---

Identificativo dell'argomento di un ticket.

### *Template*

---

Documento o programma che fornisce un modello standard per altri documenti o programmi

### *Ticket*

---

Insieme di informazioni che possono essere usate per denire un'attivit , per permettere una migliore organizzazione del lavoro

### *Ticketing*

---

Servizio basato sull'utilizzo di ticket

## U

### *Utente Autenticato*

---

Persona che ha effettuato il login

### *Utente*

---

Persona che deve ancora effettuare il login nella nostra piattaforma

## W

### ***W3C - World Wide Web Consortium***

---

Associazione nata nel 1994 con lo scopo di migliorare gli esistenti protocolli e linguaggi per il World Wide Web e di aiutare il web a sviluppare tutte le sue potenzialita. Sono membri di questa associazione importanti aziende informatiche, compagnie telefoniche, societa interessate alla crescita delWeb, organizzazioni no-prot, universita e istituzioni per la ricerca.

### ***WEB***

---

Uno dei servizi principali di internet

### ***Windows***

---

Sistema operative per comuper desktop di Microsoft.

### ***Windows Phone***

---

Sistema operativo per dispositivi mobile di Microsoft.

### ***Worst practice***

---

Letteralmente peggior prassi, e un concetto antitetico alla best practice, e rappresenta l'insieme di esperienze, relative a contesti diversi, che sono risapute essere controproducenti, le quali sottraggono tempo, energia e produttivita all'attivita a cui si riferiscono.