



**TEAM**  
**COMMITTED**

UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI PADOVA

---

Glossario V3.0

---

## Informazioni sul documento

<b>Nome documento</b>	Glossario
<b>Data documento</b>	2012/06/16
<b>Redattori</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Marco Begolo</li><li>• Giorgio Maggiolo</li><li>• Lorenzo Braghetto</li><li>• Gabriele Facchin</li></ul>
<b>Verificatori</b>	Massimo dalla Pietà <ul style="list-style-type: none"><li>• Giorgio Maggiolo</li></ul>
<b>Approvazione</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Giacomo Quadrio</li><li>• Lorenzo Braghetto</li></ul>
<b>Uso documento</b>	Esterno <ul style="list-style-type: none"><li>• <i>Team Committed</i></li></ul>
<b>Lista distribuzione</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <i>Prof. Tullio Vardanega</i></li><li>• <i>Prof. 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>	Lorenzo Braghetto	2012/06/16	V3.0
<i>Inserite nuove voci.</i>	Gabriele Facchin	2012/06/16	V2.1
<i>Approvato</i>	Giacomo Quadrio	2012/01/31	V2.0
<i>Inserite nuove voci.</i>	Lorenzo Braghetto	2012/01/28	V1.4
<i>Inserite nuove voci.</i>	Giorgio Maggiolo	2012/01/24	V1.3
<i>Inserite nuove voci.</i>	Giorgio Maggiolo	2012/01/18	V1.2
<i>Inserite nuove voci.</i>	Marco Begolo	2012/01/18	V1.1
<i>Revisione completata</i>	Massimo Dalla Pietà	2011/12/18	V0.3
<i>Inserite nuove voci.</i>	Giorgio Maggiolo	2011/12/16	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 Azienda Autenticato*

---

Amministratore Azienda che ha effettuato correttamente login

### *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 correttamente login

### *Amministratore Sicurezza*

---

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

### *Amministratore Sicurezza Autenticato*

---

Amministratore Sicurezza che ha effettuato correttamente login

### *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 automaticamente 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

### ***Design Pattern***

---

(In Italiano Schema di Progettazione) può essere definito una soluzione progettuale generale a un problema ricorrente. Esso non è una libreria o un componente di software riusabile, quanto piuttosto una descrizione o un modello da applicare per risolvere un problema che può presentarsi in diverse situazioni durante la progettazione e lo sviluppo del software.

### ***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

### ***Dipendente Autenticato***

---

Dipendente che ha effettuato correttamente login

### ***Dispositivo Aziendale***

---

Elemento appartenente all'insieme dei dispositivi fissi e mobili di proprietà dell'azienda dove è stata installata l'applicazione

### ***Dispositivo Fisso***

---

Dispositivo statico che permette di ricevere, elaborare ed esportare dati utilizzando indifferentemente una connessione Internet cablata o meno. Di norma si usa per indicare sia PC che Notebook

### ***Dispositivo Mobile***

---

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.

### *GUI*

---

Graphical User Interface, acronimo che individua un componente grafico che aiuta l'utente utilizzatore del dispositivo / applicativo a interagire con il sistema con immagini al posto di testo.

## H

### *XHTML*

---

L'XHTML (acronimo di eXtensible HyperText Markup Language, Linguaggio di marcatura di ipertesti estensibile) è un linguaggio di marcatura che associa alcune proprietà dell'XML con le caratteristiche dell'HTML: un file XHTML è un pagina HTML scritta in conformità con lo standard XML

## 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

### *Invadente*

---

Si dice invadente un'applicazione che disturba, secondo svariate modalità, il lavoro di un utente.

### *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

### *JavaBeans*

---

Le JavaBean (letteralmente, chicchi di Java) sono classi scritte in linguaggio di programmazione Java secondo una particolare convenzione. Sono usate per incapsulare molti oggetti in un singolo oggetto (il bean), così da poter passare il bean invece degli oggetti individuali.

### *Javadoc*

---

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

### *JavaServer Pages*

---

JavaServer Pages è una tecnologia Java per lo sviluppo di applicazioni Web che forniscono contenuti dinamici in formato HTML o XML

### *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

## N

### *Notebook*

---

Computer portatile di dimensioni e peso contenuti



## O

### *Owner*

---

Componente del team a cui è stato assegnato un ticket

## P

### *Package*

---

In alcuni linguaggi orientati agli oggetti, tra cui Java, è un meccanismo che permette di organizzare un insieme di classi tra loro correlate che concorrono allo stesso fine

### *PC*

---

Personal Computer

### *Piattaforma Mobile di Apprendimento Comportamentale*

---

Nome del capitolato d'appalto

### *Postazione di lavoro*

---

Luogo dove i dipendenti possono rispondere alle domande, sia che siano in ufficio che all'esterno.

### *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

## Q

### *Quest*

---

Tipologia di Domanda che non corrisponde alla tipologia di *domanda classica*.  
Ad esempio:

- Scansione codici a barre
- Scansione di codici QR
- Scansione di tag RFID

## 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.

### *Servlet*

---

Le servlet sono oggetti che operano all'interno di un server per applicazioni (per esempio, Tomcat) e potenziano le sue funzionalità.

### *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'attività, per permettere una migliore organizzazione del lavoro

### *Ticketing*

---

Servizio basato sull'utilizzo di ticket

### *Trofeo*

---

Un trofeo è un tipo di premio attribuito dall'azienda in modo autonomo a propria discrezione.

## U

### *Utente Autenticato*

---

Persona che ha effettuato il login

### *Utente*

---

Persona che deve ancora effettuare il login nella nostra piattaforma

### *Utilizzatore*

---

Un Utilizzatore è colui che usa il sistema, ovvero l'insieme di Utenti, Utenti Autenticati e Installatore

## 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 potenzialità. Sono membri di questa associazione importanti aziende informatiche, compagnie telefoniche, società interessate alla crescita del Web, organizzazioni no-profit, università e istituzioni per la ricerca.

### ***Web***

---

Uno dei servizi principali di internet

### ***Windows***

---

Sistema operativo per computer desktop di Microsoft.

### ***Windows Phone***

---

Sistema operativo per dispositivi mobile di Microsoft.

### ***Worst practice***

---

Letteralmente peggior prassi, è 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 produttività all'attività a cui si riferiscono.