

UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI PADOVA

TEAM COMMITTED SET

---

## Glossario V0.4

---

## Informazioni sul documento

<b>Nome documento</b>	Glossario
<b>Versione documento</b>	V0.4
<b>Data documento</b>	GG/MM/AAAA
<b>Redattori</b>	Giorgio Maggiolo
<b>Verificatori</b>	xxxxxx
<b>Approvazione</b>	xxxxxx
<b>Uso documento</b>	Interno
<b>Lista distribuzione</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <i>Team Committed</i></li><li>• <i>Prof. Tullio Vardanega</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>Inizio creazione del documento. Inserite le prime voci</i>	Giorgio Maggiolo	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 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 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 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 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

## C

### *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

### *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 dedicata 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

## **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

### ***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

### *Milestone*

---

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

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

---

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

## 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 funzionalità di versionamento per tenere traccia della storia dei prodotti.

## S

### *SecureGame*

---

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.



## T

### *Tablet*

---

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

### *Template*

---

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

### *Ticket*

---

Insieme di informazioni che possono essere usate per definire un'attività, 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

### ***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'attivit  a cui si riferiscono.