



# >Three Way Milkshake\_

---

## Glossario

---

### Three Way Milkshake - Progetto "PORTACS"

threewaymilkshake@gmail.com

|                     |  |
|---------------------|--|
| <b>Versione</b>     | 1.0.0  |
| <b>Stato</b>        | Approvato  |
| <b>Uso</b>          | Esterno  |
| <b>Approvazione</b> | Automatica   |
| <b>Redazione</b>    | Automatica   |
| <b>Verifica</b>     | Automatica   |
| <b>Destinatari</b>  | Sanmarco Informatica<br>Prof. Vardanega Tullio<br>Prof. Cardin Riccardo<br>Three Way Milkshake |

### Descrizione

Raccolta dei termini e degli acronimi utilizzati in tutti i documenti



>Three Way  
Milkshake\_

Glossario

## Registro delle modifiche

| Versione | Descrizione            | Data       | Nominativo               | Ruolo       |
|----------|------------------------|------------|--------------------------|-------------|
| 1.0.0    | Generazione automatica | 2021-01-10 | Automazione<br>Glossario | Automazione |



## Indice

|                                       |          |
|---------------------------------------|----------|
| <a href="#">Lista degli Acronimi</a>  | <b>3</b> |
| <a href="#">Glossario dei Termini</a> | <b>3</b> |



## Lista degli Acronimi

**API** Application Programming Interface.

**BaaS** Backend as a Service.

**CMS** Content Management System.

**CPU** Central Processing Unit.

**e.g.** Example given, si usa per indicare che ciò che segue è un esempio.

**FaaS** Functions as a Service.

**JiT** Just in Time.

**PB** [product baseline](#).

**PoC** Proof of Concept.

**POI** Point Of Interest.

**PORTACS** [POI](#) Oriented Real Time Anti Collision System.

**RAM** Random Access Memory.

**repo** [repository](#).

**REST** REpresentational State Transfer.

**spa** X.

**TB** [technology baseline](#).

**UML** Unified Modeling Language.

**VCS** Version Control System.



## Glossario dei Termini

**agile** Approccio strutturato e iterativo alla gestione dei progetti e alla sviluppo di software. Riconosce la volatilità dello sviluppo del prodotto e propone un metodo per permettere ai team di rispondere in maniera rapida a cambiamenti non pianificati e di produrre valore fin dalle prime iterazioni. Per maggiori dettagli <https://www.atlassian.com/agile/kanban/kanban-vs-scrum>.

**artefatto** Sottoprodotto che viene realizzato durante lo sviluppo software. Sono artefatti i casi d'uso, i diagrammi delle classi, i modelli UML, il codice sorgente e la documentazione varia, che aiutano a descrivere la funzione, l'architettura e la progettazione del software.

**attività** Insieme di una o più azioni il cui completamento porta ad un avanzamento nel complesso.

**attore** Ruolo interpretato da un utente (persona o sistema esterno) nei confronti del sistema.

- **attore primario:** attore richiede l'assistenza del sistema
- **attore secondario:** attore di cui è il sistema stesso a richiedere l'intervento

**baseline** Istantanea dello stato di avanzamento del progetto. Misura i risultati ottenuti e li fissa in una versione consolidata del prodotto. Può essere associata ad un riferimento temporale ([milestone](#)).

**bash** G: bash: bash: X: [shell](#) Unix ed un linguaggio interpretato scritto da Brian Fox per il progetto GNU come sostituto del software gratuito per la shell Bourne.

**best practice** Modo di fare noto, che abbia mostrato di garantire i migliori risultati in circostanze note e specifiche.

**bug** Problema che porta al malfunzionamento del software, per esempio producendo un risultato inatteso o errato, tipicamente dovuto a un errore nella scrittura del codice sorgente di un programma.

**capitolato** Documento tecnico redatto dal cliente in cui vengono specificati i vincoli contrattuali (prezzo e scadenze) per lo sviluppo di un determinato prodotto software. Viene presentato in un bando d'appalto per trovare qualcuno che possa svolgere il lavoro richiesto.

**caso d'uso** Un caso d'uso è un insieme di [scenari](#) che hanno in comune uno scopo finale (obiettivo) per un utente ([attore](#)).

**combobox** Controllo grafico (widget) che permette all'utente di effettuare una scelta scrivendola in una casella di testo o selezionandola da un elenco.

**commit** Comando di [git](#) che permette di salvare e versionare le modifiche attuate ai file in locale.



**cruscotto** Interfaccia utente grafica che fornisce viste indicatori chiave di prestazione rilevanti per un particolare obiettivo o processo aziendale.

**design pattern** Soluzione progettuale generale ad un problema ricorrente.

**disciplinato** Che segue le regole che si è dato.

**efficacia** Misura della capacità di raggiungere l'obiettivo prefissato.

**efficienza** Misura dell'abilità di raggiungere l'obiettivo impiegando le risorse in maniera ottimale.

**fase** Segmento temporale contiguo che presuppone uno stazionamento in uno stato o in una transizione di ciclo di vita.

**form** Interfaccia di un programma che consente a un utente di inserire e inviare uno o più dati.

**Gantt** Diagramma per la pianificazione di un progetto. Esplicita le attività volte al suo svolgimento e per ognuna ne identifica data di inizio e di fine a seconda delle stime effettuate. Facilita la visualizzazione delle connessioni tra le attività e lo stato di avanzamento del progetto.

**git** Sistema di controllo del versionamento distribuito.

**git-push** Azione di git che permette di caricare le proprie modifiche locali sul server remoto condiviso del repository.

**incrementale** Che procede per incrementi, ossia migliorie che, partendo da un impianto base, portano al raggiungimento dell'obiettivo producendo valore e limitando al massimo la regressione a stati già attraversati.

**kanban** Framework usato per implementare modelli di sviluppo Agili e DevOps. Richiede comunicazione in tempo reale tra i componenti del team e totale trasparenza. I work item vengono visualizzati su una Kanban Board, permettendo ai membri del team di vedere lo stato di ogni attività in ogni momento. Per maggiori dettagli <https://www.atlassian.com/agile/kanban/kanban-vs-scrum>.

**milestone** Pietra miliare, istante temporale su cui si misura l'avanzamento del progetto. Viene fissata nel futuro per stabilire un avanzamento atteso. Una buona milestone è delimitata per ampiezza ed ambizioni, misurabile in termini di tempo e impegno necessario per raggiungerla, traducibile in compiti assegnabili ai membri del team e coerente con le scadenze del progetto.

**Modello a V** Modello che illustra le relazioni tra ogni fase del ciclo di vita del software con la relativa fase di testing ad essa associata.

**modello di sviluppo** Principio teorico che indica il metodo da seguire nel progettare e nello scrivere un programma. Esistono tre principali modelli di sviluppo, ossia sequenziale, [incrementale](#) ed evolutivo..



**percorrenza** Nel contesto del capitolato, i vincoli relativi alle zone transitabili:

- sensi di marcia
- numero massimo di unità che vi possono transitare

**periodo** Nel contesto del documento, l'intervallo di tempo che intercorre tra due revisioni successive.

**planimetria** Rappresentazione in piano del magazzino che ne evidenzia le caratteristiche (aree non transitabili, zone di percorrenza, punti di interesse).

**postcondizione** Condizioni che devono verificarsi dopo determinati eventi.

**precondizione** Condizioni che devono essere soddisfatte affinché si verifichino determinati eventi successivi.

**product baseline** Illustra la baseline architetturale del prodotto, coerente con la [TB](#). Rappresenta il design definitivo.

**progetto** Insieme di attività che devono raggiungere determinati obiettivi a partire da determinate specifiche; hanno una data d'inizio e una data di fine fissate, dispongono di risorse limitate e consumano tali risorse nel loro svolgersi.

**proof of concept** Dimostratore eseguibile. Il suo codice può (ma non deve) essere usata.

**pull** Comando di [git](#) che permette di aggiornare il proprio [repo](#) locale con i cambiamenti remoti.

**quantificabile** Che permette di misurare l'efficienza e l'efficacia del suo agire.

**repository** Posizione di archiviazione per pacchetti software.

**requisito** Esistono due interpretazioni principali di un requisito

- dal lato del bisogno (ovvero il cliente/utente) è la capacità necessaria a un utente per risolvere un problema o raggiungere un obiettivo
- dal lato della soluzione (ovvero lo sviluppatore) è la capacità che deve essere posseduta (o condizione che deve essere soddisfatta) da un sistema per adempiere a un obbligo

**revisione** Esame o controllo, per lo più periodico, inteso a verificare il grado dell'efficienza, della funzionalità, della corrispondenza a determinati requisiti. Nell'ambito del corso di Ingegneria del Software, la revisione di avanzamento identifica il momento in cui il team consegna e presenta gli artefatti sviluppati durante il periodo appena trascorso.

**risorsa** Mezzo o capacità disponibile, nello sviluppo software ad esempio le persone, il tempo, il denaro, gli strumenti necessari allo sviluppo del progetto. Le attività di progetto consumano le risorse disponibili.



**safety** Sicurezza rispetto a malfunzionamenti.

**scenario** Nell'ambito dello sviluppo software, sequenza di passi che descrive l'interazione tra l'**attore** e il sistema, e le elaborazioni necessarie per soddisfare la richiesta dell'**attore**.

**security** Non vulnerabilità rispetto a intrusioni.

**shell** Interprete dei comandi.

**sistematico** Modo di lavorare metodico e rigoroso, che conosce, usa ed evolve le best practice di dominio.

**stakeholder** Tutti coloro che a vario titolo hanno influenza sul prodotto e sul progetto. Sono stakeholders il committente, il proponente, gli utenti, il team di sviluppo.

**task** Nel contesto del capitolato, con questo termine si identifica un compito da svolgere da parte di un unità (muletto) che consiste nel raggiungere un **POI** e caricare o scaricare la merce.

**technology baseline** Motiva le tecnologie, i framework, e le librerie selezionate per la realizzazione del prodotto. Ne dimostra adeguatezza e fattibilità, tramite un proof of concept coerente con gli obiettivi.

**wiki** Termine di origine hawaiana che significa veloce, con cui si identifica un tipo di sito internet che permette la creazione e la modifica di pagine multimediali attraverso un'interfaccia semplice.