



Gruppo “torchlight”

[torchlight.swe2324@outlook.com](mailto:torchlight.swe2324@outlook.com)

## Glossario

Versione 1.0.0

**DEBUG ONLY**

Pages: 35

Versione	1.0
Redattori	Pluzhnikov Dmitry Meneghini Fabio Ye Tao Ren Federico
Verifica	De Laurentis Arianna Pia Pluzhnikov Dmitry
Approvazione	Agafitei Ciprian Cappellari Marco Filippini Giovanni
Uso	Esterno
Destinatari	Prof. Tullio Vardanega Prof. Riccardo Cardin

## Registro delle Modifiche

Ver.	Data	Descrizione	Autore	Verifica
1.0	aaaa/mm/gg	Verifica finale e convalida del documento	AAA, BBB	xxxxxx
0.4.1	2024/01/11	Inserimento di nuovi termini apparsi nella documentazione	Ye Tao Ren Federico	Agafitei Ciprian
0.4.0	2024/01/05	Revisione dei termini e delle definizioni inserite finora	Ye Meneghini Fabio	Cappellari Marco
0.3.0	2023/12/23	Aggiunto il termine <i>Diagramma UML, Embedded database</i> e <i>Vettore</i>	Meneghini Fabio	Pluzhnikov Dmitry
0.2.0	2023/12/21	Aggiunto il termine <i>Debugging</i> e <i>Zero-shot Classification</i>	Ye Tao Ren Federico	Pluzhnikov Dmitry
0.1.3	2023/12/11	Aggiunto il termine <i>Architettura</i> , migliorata la definizione di alcuni termini	Ye Tao Ren Federico	Meneghini Fabio
0.1.2	2023/12/08	Aggiunti i termini <i>Deployment, Design pattern, Idioma</i>	Meneghini Fabio	Filippini Giovanni
0.1.1	2023/12/08	Inserimento di tutti i termini individuati fin'ora	Meneghini Fabio	Filippini Giovanni

Ver.	Data	Descrizione	Autore	Verifica
0.1	2023/11/06	Creazione del documento	Filippini Giovanni	Pluzhnikov Dmitry

Tabella 1: Registro delle modifiche

## Indice

1	A	1
2	B	2
3	C	3
4	D	5
5	E	7
6	F	8
7	G	9
8	H	10
9	I	11
10	J	13
11	K	14
12	L	15
13	M	16
14	N	17
15	O	18
16	P	19
17	Q	21
18	R	22
19	S	23

20 T	24
21 U	25
22 V	26
23 W	27
24 X	28
25 Y	29
26 Z	30

# 1 A

**Analisi dei requisiti** L'analisi dei requisiti è una fase fondamentale dello sviluppo di un prodotto software. Essa si concentra sulla comprensione e la documentazione delle esigenze, delle funzionalità e dei vincoli che il sistema deve soddisfare. L'obiettivo principale dell'analisi dei requisiti è definire in modo chiaro e completo cosa il software deve fare, fornendo una base solida per tutte le fasi successive dello sviluppo del software.

**Architettura** L'*architettura del software* si riferisce alla struttura fondamentale di un sistema software. Questa struttura include gli elementi del sistema, le relazioni tra di essi e il modo in cui cooperano per raggiungere gli obiettivi del software. L'architettura del software fornisce una visione ad alto livello del sistema e stabilisce la base per la progettazione e l'implementazione dettagliata.

**Attività** Nell'ambito dell'ingegneria del software, un'*attività* è un'azione o un insieme di azioni specifiche e ben definite che vengono eseguite all'interno di un processo per raggiungere determinati obiettivi.

**Attore** Nel contesto dell'analisi dei requisiti e del design del software, il termine *attore* rappresenta chiunque interagisca con il sistema, sia esso una persona, un'altra applicazione o un dispositivo hardware.

## 2 B

**Best practice** Il termine *best practice* si riferisce a un approccio o a un metodo riconosciuto come il più efficace e efficiente per affrontare una determinata situazione o per risolvere un problema specifico.

### **Brainstroming**

**Branch** Letteralmente "ramo", sta ad indicare un'entità che si sviluppa o si dirama da un punto principale. Nel contesto di un sistema di controllo delle versioni, un *branch* rappresenta una linea di sviluppo separata. Può essere utilizzato per sviluppare nuove funzionalità, risolvere bug o implementare modifiche senza influenzare direttamente il ramo principale del codice, noto come *master* o *main*.

**Browser** Applicazione software progettata per consentire agli utenti di navigare in Internet, visualizzare pagine web e accedere a contenuti online.

## 3 C

**CA (Customer Acceptance)** è la terza revisione di avanzamento del progetto didattico.

[DA COMPLETARE]

**Capitolato** Documento che contiene le specifiche e le condizioni per lo sviluppo di un progetto software. Il capitolato viene redatto dal proponente e viene presentato ai fornitori o agli sviluppatori interessati a partecipare all'appalto per la realizzazione del prodotto software.

**Caso d'uso** Un *caso d'uso* (o use case) cattura, descrive e definisce le interazioni tra un sistema e gli attori che interagiscono con esso. Esso rappresenta un insieme di scenari che descrivono come un sistema risponde a una specifica richiesta o interazione da parte di un attore. I casi d'uso sono utilizzati durante la fase di analisi dei requisiti per identificare, documentare e comprendere le funzionalità chiave del sistema dal punto di vista degli utenti o degli altri attori coinvolti.

**Ciclo di vita del software** Il *ciclo di vita del software* si riferisce alla serie di fasi attraverso le quali un software passa dal suo concepimento iniziale fino al suo ritiro o dismissione. È un concetto chiave nell'ingegneria del software e fornisce una struttura organizzativa per il processo di sviluppo del software.

**Checkstyle** [da mettere se lo useremo]

**Codifica** Durante l'attività di codifica, i programmatori scrivono il codice sorgente del software in base ai vincoli stabiliti durante l'analisi dei requisiti. [DA CONTROLLARE]

**Committente** Nell'ambito dell'ingegneria del software, il termine *committente* si riferisce alla persona, all'organizzazione o all'entità che richiede e finanzia lo sviluppo di un sistema software. Il committente è colui che ha un interesse diretto nel progetto e assume il ruolo di chi determina le aspettative per il prodotto software finale. Il committente svolge un ruolo chiave nel processo di sviluppo del software, in quanto fornisce la visione iniziale del progetto, identifica le esigenze degli utenti finali e stabilisce i criteri di successo. La sua



partecipazione è fondamentale per assicurare che il prodotto soddisfi le aspettative e le necessità dell'utente.

**Cruscotto** Interfaccia grafica che fornisce una visualizzazione rapida e sintetica di dati, metriche e informazioni chiave relative a un progetto software.

## 4 D

**Database** Un *database* è una collezione strutturata di dati progettata per consentire l'organizzazione, l'archiviazione e il recupero efficiente delle informazioni. I database sono ampiamente utilizzati in ambito informatico per gestire dati di vario tipo, come informazioni aziendali, dati utente, record finanziari e altro ancora.

**Dataset** Insieme strutturato di dati che può essere analizzato, elaborato e utilizzato per l'addestramento di modelli, la ricerca, l'analisi statistica e altri scopi.

**Debugging** Il debugging, in informatica, nell'ambito dello sviluppo software, indica l'attività che consiste nell'individuazione e correzione da parte del programmatore di uno o più errori rilevati nel software, direttamente in fase di programmazione oppure a seguito della fase di testing o dell'utilizzo finale del programma stesso.

**Deployment** In ingegneria del software, il termine *deployment* si riferisce al processo di distribuzione e installazione di un prodotto software in un ambiente operativo o in una piattaforma di produzione in modo che gli utenti finali possano utilizzarla. In altre parole, è il passaggio dallo sviluppo di un'applicazione al suo effettivo utilizzo da parte degli utenti.

**Design pattern** Soluzione generale e riutilizzabile a un problema che si verifica comunemente nell'ambito dello sviluppo del software. Essi forniscono un approccio testato e comprovato per la progettazione e l'implementazione del software.

**Diagramma di Gantt** Un *diagramma di Gantt* è uno strumento di visualizzazione temporale utilizzato nella gestione dei progetti per rappresentare le attività pianificate nel tempo. È composto da una barra orizzontale che rappresenta l'arco temporale totale del progetto e da barre orizzontali più piccole che rappresentano le singole attività del progetto. Ogni barra è posizionata lungo l'asse temporale in base alle date di inizio e fine previste per l'attività.

**Diagramma UML** Diagrammi del unified modeling language che descrivono e documentano le funzionalità del sistema (nel caso diagrammi di attività) o descrivono tipi degli oggetti che fanno parte del sistema e relazioni statiche fra questi tipi di oggetti (nel caso diagrammi delle classi).

**Dizionario dati** File di descrizione della struttura e del contenuto del database, nel caso di questo progetto si tratta di un documento in formato JSON.

## 5 E

**Efficacia** Capacità di raggiungere gli obiettivi desiderati o di produrre gli effetti previsti.

**Efficienza** Capacità di svolgere un compito, un'attività o un processo nel modo più economico e con il minimo spreco di risorse.

**Embedded database** Tipologia di base di dati che immagazzinano i *vettori* $_G$  delle parole.

## 6 F

**Feature** In ambito informatico e tecnologico, il termine *feature* (caratteristica o funzionalità) si riferisce a un aspetto distintivo, a una capacità o a una funzione specifica di un prodotto software, di un'applicazione o di un dispositivo.

**Fornitore** In ingegneria del software, il *fornitore* è un'entità o a un'organizzazione che fornisce risorse, servizi, o componenti utilizzati nel processo di sviluppo del software.

**Framework** Infrastruttura software che fornisce un'architettura generale per lo sviluppo di applicazioni. Un *framework* è progettato per facilitare il processo di sviluppo fornendo strutture, librerie, linee guida e pattern comuni che possono essere seguiti dagli sviluppatori. L'obiettivo è semplificare il lavoro degli sviluppatori fornendo un ambiente predefinito in cui possono costruire le loro applicazioni.

## 7 G

**Git** È un sistema di controllo delle versioni distribuito che consente agli sviluppatori di tenere traccia delle modifiche al codice sorgente durante lo sviluppo del software. Git consente di creare *repository* che contengono la cronologia completa delle modifiche, consentendo agli sviluppatori di collaborare, coordinare e mantenere un registro delle versioni del proprio progetto.

**GitHub** Piattaforma di hosting per progetti software basati su Git. Essa fornisce un'interfaccia web e funzionalità di collaborazione che facilitano la gestione dei repository Git.

**Granularità** In ambito informatico, è una caratteristica che descrive il livello di dettaglio di un insieme di dati o delle componenti basi di un sistema.

## 8 H

## 9 I

**Idioma** Nel contesto dello sviluppo software, il termine *idioma* si riferisce a uno stile o una convenzione specifica utilizzata da programmatori per esprimere concetti o implementare soluzioni in un linguaggio di programmazione specifico. Gli idiomi sono spesso considerati come pratiche consigliate o modelli di programmazione comuni all'interno di una comunità di sviluppatori.

**Indice di Gulpease** Indice di leggibilità utilizzato per valutare la complessità di un testo in lingua italiana. Esso prende in considerazione il numero delle frasi, il numero delle parole e il numero delle lettere presenti nel testo. Tale indice non tiene in considerazione aspetti quali la complessità del vocabolario e la struttura sintattica del testo. Altri indicatori di leggibilità possono essere utilizzati in combinazione con l'indice di Gulpease per ottenere una valutazione più completa della comprensibilità di un testo.

**Intelligenza Artificiale** L'*intelligenza artificiale* è un campo dell'informatica che si occupa dello sviluppo di sistemi in grado di eseguire compiti che normalmente richiedono l'intelligenza umana. Questi compiti includono il riconoscimento di pattern, la comprensione del linguaggio naturale, la risoluzione di problemi complessi, l'apprendimento automatico e la capacità di adattarsi a nuove situazioni.

**ISO/IEC 12207:1995** *ISO/IEC 12207:1995* è lo standard di riferimento per la gestione del ciclo di vita del software. Definisce tutte le attività svolte nel processo di sviluppo e mantenimento del software. Questo standard stabilisce un processo di ciclo di vita del software, compreso processi ed attività relative alle specifiche ed alla configurazione di un sistema.

**ISO/IEC 31000:2018** È una guida che fornisce principi e linee guida generali per la gestione del rischio. Può essere utilizzata da qualsiasi organizzazione pubblica, privata o sociale, associazione, gruppo o individuo. La ISO 31000 può essere applicata nel corso dell'intero ciclo di vita di un'organizzazione, ed essere adottata per molte attività come la definizione di strategie e decisioni, operazioni, processi, funzioni, progetti, prodotti, servizi e beni. Può inoltre essere applicata a qualsiasi tipo di rischio, sia per conseguenze di tipo positivo che negativo. Essendo una linea guida, non è certificabile.



**ISO/IEC 9126:2001** Serie di normative e linee guida preposte a descrivere un modello di qualità del software. Il modello propone un approccio alla qualità in modo tale che le società di software possano migliorare l'organizzazione e i processi e, quindi come conseguenza concreta, la qualità del prodotto sviluppato.

**ITS (Issue Tracking System)** Strumento software progettato per registrare, monitorare e gestire problemi o richieste di miglioramento all'interno di un progetto o di un'organizzazione. Questi problemi possono includere bug nel software, richieste di nuove funzionalità, attività di sviluppo, miglioramenti di processo e altro ancora.

## 10 J

**Jira** Jira è una popolare piattaforma di gestione del lavoro e tracciamento dei progetti sviluppata da Atlassian. È ampiamente utilizzata per facilitare la gestione dei progetti, la collaborazione del team e la tracciabilità delle attività in vari settori, in particolare nello sviluppo del software e nella gestione dei progetti agili.

**JSON (JavaScript Object Notation)** È un formato di scambio dati leggero e basato su testo. JSON viene utilizzato solitamente per rappresentare dati strutturati, inoltre è indipendente dal linguaggio di programmazione.

## 11 K

## 12 L

**LLM (Large Language Model)** Il termine *large language model* si riferisce a modelli di linguaggio avanzati e complessi che sono stati addestrati su enormi quantità di dati testuali. Questi modelli, basati su tecniche di intelligenza artificiale come il *deep learning*, in grado di comprendere e generare testo in modo più sofisticato rispetto a modelli più piccoli.

## 13 M

**Merge** Operazione fondamentale nei sistemi di controllo delle versioni. Essa è utilizzata per combinare le modifiche apportate in due *branch* separati in un singolo *branch*.

**Metadato** Un metadato è un dato che descrive una qualche proprietà di un altro dato. In senso lato è un'informazione a proposito di un'altra informazione.

**Metrica** Misura quantitativa utilizzata per valutare, quantificare e analizzare diversi aspetti del processo di sviluppo del software, del prodotto software stesso o della gestione del progetto. Le metriche forniscono dati numerici che consentono di valutare l'andamento del progetto, la qualità del software, l'efficacia dei processi e altri aspetti rilevanti.

**Milestone** In ingegneria del software e nella gestione dei progetti, una *milestone* è un punto di riferimento o un traguardo significativo durante il ciclo di vita di un progetto. Le milestone rappresentano generalmente eventi chiave, compimenti o obiettivi importanti che indicano il progresso del progetto.

## 14 N

## 15 O

## 16 P

**Piano di Progetto**     xxx

**Piano di Qualifica**     xxx

**PB (Product Baseline)**   È la seconda revisione di avanzamento del progetto didattico. Comprende un prodotto software con design definitivo, chiamato *Minimum Viable Product* (MVP).

**PDCA (Plan Do Check Act)**   Il ciclo PDCA, noto anche come ciclo di Deming o ciclo di miglioramento continuo, è un modello di gestione e miglioramento continuo che si basa su quattro fasi chiave: Plan (Pianificare), Do (Eseguire), Check (Verificare) e Act (Agire). Questo approccio iterativo consente alle organizzazioni di adattarsi ai cambiamenti, risolvere i problemi in modo efficiente e migliorare costantemente le proprie operazioni e processi.

**PoC (Proof of Concept)**   Letteralmente "prova di concetto", è una dimostrazione pratica per verificare la fattibilità o la validità di un'idea, di un concetto o di un progetto specifico. Nel contesto dello sviluppo software, un PoC potrebbe coinvolgere la creazione di una versione semplificata di un'applicazione per testare un nuovo approccio tecnologico o per dimostrare la fattibilità di una funzionalità specifica.

**Processo**   Nell'ambito dell'ingegneria del software, un *processo* è una sequenza di attività strutturate che sono finalizzate a produrre un risultato specifico. I processi sono fondamentali per organizzare e guidare le attività coinvolte nello sviluppo del software in modo sistematico ed efficiente.

**Prodotto software**   Un *prodotto software* è un'applicazione, un sistema o un programma informatico risultante dal processo di sviluppo del software. In altre parole, è il risultato tangibile e funzionante di attività di progettazione, sviluppo, test e manutenzione svolte dal team di sviluppo.

**Progettazione**   Attività del processo di Sviluppo il cui scopo è definire l'architettura del prodotto capace a soddisfare le necessita di tutti gli *stakeholder* e fornire documentazione dettagliata sulla sua struttura, specifiche tecniche e scelte tecnologiche che saranno adottate nella realizzazione. **[DA CONTROLLARE]**



**Prompt** Nel contesto dei chatbot, il termine *prompt* si riferisce a un messaggio, una domanda o un input iniziale fornito al sistema per avviare o stimolare una risposta. In altre parole, il prompt è ciò che il chatbot utilizza come input iniziale per generare una risposta appropriata.

**Proponente** Nel contesto dell'ingegneria del software, il termine *proponente* si riferisce a colui che presenta un'idea, un progetto o una proposta e ne sostiene la realizzazione.

## 17 Q

**Query** Nel contesto dei database, una *query* è una richiesta o un'istanza di interrogazione formulata per ottenere informazioni specifiche dai dati archiviati. Le query sono ampiamente utilizzate nei database relazionali e sono scritte utilizzando linguaggi di query come SQL (*Structured Query Language*).

## 18 R

**Repository** In termini informatici, è un luogo o un archivio dove vengono conservati e gestiti dati, documenti o, nel contesto del software, il codice sorgente di un progetto. Nel contesto dei sistemi di controllo delle versioni come Git, un repository è una struttura dati che archivia la cronologia completa delle modifiche apportate al codice sorgente di un progetto.

**Requirement coverage** La *requirement coverage* (copertura dei requisiti) è una misura utilizzata nel contesto del software testing per valutare quanto bene i requisiti specificati per un sistema software sono coperti dai test effettuati. In altre parole, indica in che misura i test case eseguiti durante il processo di testing affrontano e verificano gli obiettivi e le specifiche delineate nei requisiti del software.

**RTB (Requirements and Technology Baseline)** È la prima revisione di avanzamento del progetto didattico. Fissa i requisiti da soddisfare in accordo con il proponente, motiva le tecnologie, i framework e le librerie adottate dimostrandone adeguatezza e compatibilità tramite il *Proof of Concept* (PoC).

## 19 S

**Scenario alternativo** Nel contesto dell'analisi dei requisiti, lo *scenario alternativo* rappresenta una sequenza di azioni che si verifica quando si verificano condizioni eccezionali o situazioni non standard durante l'interazione tra l'utente e il sistema. In altre parole, lo scenario alternativo si concentra su come il sistema dovrebbe gestire situazioni non previste o errori.

**Scenario principale** Nel contesto dell'analisi dei requisiti, lo *scenario principale* si riferisce a un percorso tipico o a una sequenza di azioni che rappresenta il flusso principale di interazioni tra un utente (o un sistema esterno) e il sistema che sta per essere sviluppato. Gli scenari principali sono utilizzati per documentare come gli utenti interagiranno con il sistema in situazioni standard.

**Snake case** Stile di denominazione che consiste nello scrivere le parole in minuscolo e separate da caratteri di *underscore* ("\_").

**SQL** Acronimo di *Structured Query Language*, è un linguaggio di programmazione specializzato progettato per la gestione e l'interrogazione dei database relazionali.

**Stakeholder** Individui, gruppi o entità che hanno un interesse o un coinvolgimento in un progetto, un'organizzazione o un'iniziativa specifica. Essi possono influenzare o essere influenzati dalle attività e dalle decisioni associate al progetto o all'organizzazione. La gestione degli stakeholder è una parte fondamentale del processo di pianificazione e esecuzione di progetti ed è essenziale per il successo complessivo di un'iniziativa.

**Streamlit** Libreria open-source di Python che facilita la creazione e lo sviluppo di applicazione web personalizzate, ideale per supportare progetti di data science e machine learning.

**Structural coverage** La *structural coverage* (copertura strutturale) è una misura utilizzata nel contesto del software testing per valutare la completezza dei test eseguiti rispetto alla struttura interna del codice sorgente.

## 20 T

**Test** In ingegneria del software, un *test* è un processo sistematico e controllato per valutare un sistema software o una sua componente allo scopo di individuare eventuali difetti, errori o comportamenti indesiderati.

**Test case** Nel contesto dell'ingegneria del software, un *test case* è un insieme di condizioni o variabili sotto le quali un tester determina se un'applicazione o sistema software risponde correttamente o meno. Il meccanismo per determinare se un programma software o un sistema ha superato un test è conosciuto come *oracolo di test*.

**Timeline** In italiano "linea del tempo", è una rappresentazione visuale di eventi disposti in ordine cronologico. Questo strumento grafico consente di visualizzare e comprendere facilmente la successione temporale di eventi, attività o cambiamenti nel corso del tempo. Nei progetti software, le timeline sono utili per pianificare e monitorare le attività del progetto nel tempo.

## 21 U

**UML** UML è un linguaggio di modellazione visuale ampiamente utilizzato nel campo dell'ingegneria del software per progettare e descrivere sistemi software. È un linguaggio standardizzato che fornisce una notazione grafica per rappresentare i diversi aspetti di un sistema, dalla progettazione concettuale alla realizzazione fisica.

## 22 V

**Vettore** Rappresentazione di una parola come un vettore di numeri reali, dove il valore di ogni numero dipende dalle informazioni sia semantiche che sintattiche della parola.

**Verifica** Processo che include un insieme di attività volte a garantire che il lavoro svolto durante lo sviluppo del software rispetti gli standard, i requisiti e le aspettative stabilite. La verifica è essenziale per garantire che il software sia di alta qualità, risponda alle esigenze degli utenti e riduca il rischio di errori e difetti.

## 23 W

**Way of working** Il termine *Way of working* (modo di lavorare) si riferisce al modo in cui un individuo, un team o un'organizzazione svolge le proprie attività lavorative. Questo concetto può includere processi, metodologie, abitudini, strumenti e culture aziendali che influenzano la gestione del lavoro e la collaborazione.

**Web app** Una *web app*, o applicazione web, è un'applicazione software che viene eseguita su un browser web. A differenza delle applicazioni tradizionali che devono essere scaricate e installate localmente su un dispositivo, le web app sono accessibili attraverso un browser internet e possono essere utilizzate su diverse piattaforme e dispositivi.



## 24 X

## 25 Y

## 26 Z

**Zero-shot Classification** Si tratta di una tecnica di classificazione che permette alla macchina di riconoscere e classificare oggetti o concetti mai visti prima, basandosi su descrizioni o relazioni semantiche anziché su esempi specifici.

**Zoom** È una piattaforma cloud-based con software peer-to-peer che offre servizi di video-telefonia e chat online. È utilizzato per teleconferenze, telelavoro, formazione a distanza e relazioni sociali.

**Zucchetti S.p.A** Zucchetti S.p.A. è un'azienda italiana che produce soluzioni software, hardware e servizi per aziende, banche, assicurazioni, professionisti e associazioni di categoria.