



## *Glossario v2.0.0*

*WarMachine – Progetto IronWorks*

warmachine.swe@gmail.com

### Informazioni sul documento:

<b>Versione</b>	2.0.0
<b>Data di creazione</b>	13/03/2018
<b>Redazione</b>	Zanetti Ilenia
<b>Verifica</b>	Cisternino Nicola
<b>Approvazione</b>	Bernucci Riccardo
<b>Uso</b>	Esterno
<b>Distribuzione</b>	<i>WarMachine</i>



## Diario delle modifiche

Versione	Data	Collaboratori	Ruolo	Descrizione
2.0.0	01/06/2018	Bernucci Riccardo	<i>Responsabile di progetto</i>	Approvazione documento.
1.1.0	11/05/2018	Cisternino Nicola	<i>Verificatore</i>	Verificate §D, §E, §M. Niente da segnalare.
1.0.1	10/05/2018	Zanetti Ilenia	<i>Amministratore</i>	Modificati termini: §D. Inseriti termini: §A, §E, §M, §W.
1.0.0	12/04/2018	Coletti Andrea	<i>Responsabile di progetto</i>	Approvazione del documento.
0.2.0	12/04/2018	Bragagnolo Leonardo	<i>Verificatore</i>	Verifica contenuto glossario fino a §Z. Niente da segnalare.
0.1.1	07/04/2018	Bernucci Riccardo	<i>Analista</i>	Correzione termini inutilizzati §B.
0.1.0	07/04/2018	Bragagnolo Leonardo	<i>Verificatore</i>	Verificato contenuto glossario fino a §I, da rivedere termini inutilizzati §B.
0.0.6	05/04/2018	Bernucci Riccardo	<i>Analista</i>	Scritti termini da §A a §F e da §R a §U. Inseriti termini: §H, §I, §V, §X.
0.0.5	04/04/2018	Bernucci Riccardo	<i>Analista</i>	Scritti termini: §A, §B, §C, §G.
0.0.4	03/04/2018	Bernucci Riccardo	<i>Analista</i>	Scritti termini: §B, §C, §F, §P, §Q, §S.



---

0.0.3	28/03/2018	Bernucci Riccardo	<i>Analista</i>	Scritti termini: §B, §D, §E, §F, §H, §J, §N, §O, §Q, §S, §T, §U.
0.0.2	23/03/2018	Bernucci Riccardo	<i>Analista</i>	Scritti termini da §A a §H, da §L a §O e da §Q a §U. Scritti termini: §J, §V.
0.0.1	19/03/2018	Bernucci Riccardo	<i>Analista</i>	Creazione documento.



## Indice

<b>A</b>	<b>8</b>
<i>Agente a bordo</i> . . . . .	8
<i>Ajax</i> . . . . .	8
<i>Angular</i> . . . . .	8
<i>API</i> . . . . .	8
<i>Applicazione web</i> . . . . .	8
<i>Astah</i> . . . . .	8
<i>Attività</i> . . . . .	8
<b>B</b>	<b>9</b>
<i>Back-end</i> . . . . .	9
<i>Backbone</i> . . . . .	9
<i>Behavior-driven</i> . . . . .	9
<i>Blockchain</i> . . . . .	9
<i>Branch</i> . . . . .	9
<i>Build</i> . . . . .	9
<i>Browser</i> . . . . .	9
<b>C</b>	<b>11</b>
<i>CamelCase</i> . . . . .	11
<i>Canvas</i> . . . . .	11
<i>Capitolato</i> . . . . .	11
<i>Casi d'uso</i> . . . . .	11
<i>Cc</i> . . . . .	11
<i>Chrome</i> . . . . .	11
<i>Ciclo di deming</i> . . . . .	11
<i>Client</i> . . . . .	12
<i>Committente</i> . . . . .	12
<i>Cost Variance</i> . . . . .	12
<i>Crud</i> . . . . .	12
<i>CSS</i> . . . . .	12
<i>CSS3</i> . . . . .	12
<i>Cytoscape</i> . . . . .	12
<b>D</b>	<b>13</b>
<i>Data field</i> . . . . .	13
<i>Dashboard</i> . . . . .	13
<i>Database relazionale</i> . . . . .	13
<i>Decentralized Application</i> . . . . .	13
<i>Descrizione di un'entity</i> . . . . .	13
<i>Diagramma valido</i> . . . . .	13
<i>Diagrammi di robustezza</i> . . . . .	14
<i>DOM</i> . . . . .	14
<i>Driver</i> . . . . .	14



<b>E</b>	<b>15</b>
Editor . . . . .	15
Elasticsearch . . . . .	15
Elemento . . . . .	15
Entità persistenti . . . . .	15
Entity persistenti . . . . .	15
ESLint . . . . .	15
ExpressJS . . . . .	15
Ethereum . . . . .	16
Ethereum Virtual Machine . . . . .	16
Etichetta . . . . .	16
Etichette . . . . .	16
<b>F</b>	<b>17</b>
Fasi . . . . .	17
Firefox . . . . .	17
Front-end . . . . .	17
<b>G</b>	<b>18</b>
Git . . . . .	18
<b>H</b>	<b>19</b>
Hashtag . . . . .	19
Hibernate . . . . .	19
HTML . . . . .	19
HTML5 . . . . .	19
<b>I</b>	<b>20</b>
IDE . . . . .	20
Index . . . . .	20
Indice di Gulpease . . . . .	20
Integrazione continua . . . . .	20
ISO . . . . .	20
Issues tracking . . . . .	20
<b>J</b>	<b>21</b>
Java . . . . .	21
JavaScript . . . . .	21
JSON . . . . .	21
JointJS . . . . .	21
<b>K</b>	<b>22</b>
Kibana . . . . .	22
<b>L</b>	<b>23</b>
Linux . . . . .	23



<b>M</b>	<b>24</b>
<i>Machine learning</i> . . . . .	24
<i>Manuale utente</i> . . . . .	24
<i>Markdown</i> . . . . .	24
<i>Merge</i> . . . . .	24
<i>Mozilla Firefox</i> . . . . .	24
<i>MySQL</i> . . . . .	24
<b>N</b>	<b>25</b>
<i>Node.js</i> . . . . .	25
<b>O</b>	<b>26</b>
<i>Oggetto</i> . . . . .	26
<i>Open-source</i> . . . . .	26
<b>P</b>	<b>27</b>
<i>Pedice</i> . . . . .	27
<i>Plugin</i> . . . . .	27
<i>Processo</i> . . . . .	27
<i>Prodotto</i> . . . . .	27
<i>Progetto</i> . . . . .	27
<i>Proponente</i> . . . . .	27
<i>Pull request</i> . . . . .	27
<i>Push</i> . . . . .	27
<b>Q</b>	<b>28</b>
<i>Qualità</i> . . . . .	28
<i>Qualità di processo</i> . . . . .	28
<i>Qualità di prodotto</i> . . . . .	28
<b>R</b>	<b>29</b>
<i>React</i> . . . . .	29
<i>Repository</i> . . . . .	29
<i>Responsabile</i> . . . . .	29
<i>Rischio</i> . . . . .	29
<i>Rischi</i> . . . . .	29
<i>Rischio inerente (o intrinseco)</i> . . . . .	29
<b>S</b>	<b>30</b>
<i>Schedule variance</i> . . . . .	30
<i>Script</i> . . . . .	30
<i>Sistema</i> . . . . .	30
<i>Slack</i> . . . . .	30
<i>Smart contracts</i> . . . . .	30
<i>SPICE</i> . . . . .	30
<i>SQL</i> . . . . .	31
<i>Stub</i> . . . . .	31



<i>Sviluppatori</i> . . . . .	31
<b>T</b>	<b>32</b>
<i>Team</i> . . . . .	32
<i>Test automatizzati</i> . . . . .	32
<i>Text mining</i> . . . . .	32
<i>Tolleranza (al rischio)</i> . . . . .	32
<i>TomCat</i> . . . . .	32
<i>Travis CI</i> . . . . .	32
<i>Truffle</i> . . . . .	32
<b>U</b>	<b>33</b>
<i>UML</i> . . . . .	33
<i>User-Friendly</i> . . . . .	33
<i>Use-case</i> . . . . .	33
<b>V</b>	<b>34</b>
<i>Vergine</i> . . . . .	34
<i>Versionamento</i> . . . . .	34
<b>W</b>	<b>35</b>
<i>WebStorm</i> . . . . .	35
<b>X</b>	<b>36</b>
<i>XML</i> . . . . .	36



## A

### ***Agente a bordo***

Tecnica di monitoraggio di un'applicazione Web Java.

### ***Ajax***

Ajax (acronimo di Asynchronous JavaScript and XML) è una tecnica di sviluppo software per la realizzazione di applicazioni web interattive. Lo sviluppo di applicazioni HTML con AJAX si basa su uno scambio di dati in background fra web browser e server, che consente l'aggiornamento dinamico di una pagina web senza esplicito ricaricamento da parte dell'utente.

<https://it.wikipedia.org/wiki/AJAX>

### ***Angular***

Angular è una piattaforma open source per lo sviluppo di applicazioni web.

### ***API***

API (acronimo di Application Programming Interface) indica un insieme di procedure disponibili al programmatore per lo svolgimento di compiti specifici all'interno di un programma. Inoltre con tale termine si intendono le librerie software disponibili in un certo linguaggio di programmazione.

### ***Applicazione web***

Indica un'applicazione distribuita, accessibile via web per mezzo di un network, in grado di offrire dei servizi ad un client.

### ***Astah***

Astah è uno strumento di modellazione UML creato dalla società giapponese Change Vision.

[https://en.wikipedia.org/wiki/Astah\\*](https://en.wikipedia.org/wiki/Astah*)

### ***Attività***

Azioni svolte a compimento del progetto IronWorks.





## B

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

Il Back-end, in ambito web, identifica la parte di amministrazione di un sito (modifica contenuti, creazione pagine). Si occupa dell'elaborazione dei dati pervenuti dal front-end svolgendo compiti che non provocano modifiche all'interfaccia grafica.

### ***Backbone***

Backbone è una libreria JavaScript con un'interfaccia JSON RESTful e si basa sul paradigma di progettazione dell'applicazione Model-View-Presenter (MVP). È progettato per lo sviluppo di applicazioni Web a pagina singola e per mantenere sincronizzate varie parti di applicazioni Web.

<https://en.wikipedia.org/wiki/Backbone.js>

### ***Behavior-driven***

Il behavior-driven development (BDD), traducibile in Sviluppo guidato dal comportamento, è una metodologia di sviluppo del software basata sul test-driven development (TDD). Il BDD combina le tecniche generali e i principi del TDD con idee prese dal domain-driven design e dal design e all'analisi orientato agli oggetti per fornire agli sviluppatori software e ai Business analysts degli strumenti e un processo condivisi per collaborare nello sviluppo software.

[https://it.wikipedia.org/wiki/Behavior-driven\\_development](https://it.wikipedia.org/wiki/Behavior-driven_development)

### ***Blockchain***

Con il termine blockchain si definisce in generale un registro distribuito di record, i quali vengono collegati gli uni agli altri tramite un sistema di concatenazione crittografica che li rende particolarmente resistenti a manomissioni e che garantisce immutabilità e reperibilità nel tempo.

<http://www.math.unipd.it/~tullio/IS-1/2017/Progetto/C2.pdf>

### ***Branch***

Tecnica adoperata su Git mediante la quale è possibile operare sui dati in una linea separata da quella principale.

### ***Build***

Una versione di un programma.

### ***Browser***

Il browser è un'applicazione per il recupero, la presentazione e la navigazione di risorse sul web. Tali risorse (come pagine web, immagini o video) sono messe a disposizione



sul World Wide Web, su una rete locale o sullo stesso computer dove il browser è in esecuzione. Il programma implementa da un lato le funzionalità di client per il protocollo HTTP, che regola il download delle risorse dai server web a partire dal loro indirizzo URL; dall'altro quelle di visualizzazione dei contenuti ipertestuali e di riproduzione di contenuti multimediali.

<https://it.wikipedia.org/wiki/Browser>



## C

### *CamelCase*

E' un modo di scrivere termini tali che tutte le parole o abbreviazioni, presenti nel mezzo del termine desiderato, inizino con una lettera maiuscola senza spazi o segni di punteggiatura.

### *Canvas*

Canvas è una estensione dell'HTML standard che permette il rendering dinamico di immagini bitmap gestibili attraverso un linguaggio di scripting. Nell'*Analisi dei requisiti* il termine assume il seguente significato: area dell'applicazione dove l'utente gestisce i diagrammi di robustezza (vedi sezione D).

[https://it.wikipedia.org/wiki/Canvas\\_\(elemento\\_HTML\)](https://it.wikipedia.org/wiki/Canvas_(elemento_HTML))

### *Capitolato*

Atto allegato a un contratto d'appalto che intercorre tra il cliente ed una ditta appaltatrice in cui vengono indicate modalità, costi e tempi di realizzazione dell'opera oggetto del contratto.

<https://it.wikipedia.org/wiki/Capitolato>

### *Casi d'uso*

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

<http://www.math.unipd.it/~tullio/IS-1/2017/Dispense/E02.pdf>

### *Cc*

L'acronimo Cc sta ad indicare la "Correttezza concettuale", cioè non sono presenti errori a livello concettuale.

### *Chrome*

Google Chrome, abbreviato Chrome, è uno dei browser che andremo ad utilizzare.

### *Ciclo di deming*

Il ciclo di Deming (o ciclo di PDCA, acronimo dall'inglese Plan-Do-Check-Act, in italiano "Pianificare - Fare - Verificare - Agire") è un metodo di gestione iterativo in quattro fasi utilizzato per il controllo e il miglioramento continuo dei processi e dei prodotti.

[https://it.wikipedia.org/wiki/Ciclo\\_di\\_Deming](https://it.wikipedia.org/wiki/Ciclo_di_Deming)



## ***Client***

Il client è un dispositivo che effettua una richiesta ad un altro dispositivo generalmente con più alte prestazioni (server). Al client spetta il compito di attendere la risposta alla sua richiesta ed in seguito interpretarla.

## ***Committente***

Chi ordina un lavoro, una prestazione o si impegna all'acquisto di merce per conto proprio. Nel caso in esame, l'azienda che ha ordinato la realizzazione di un progetto.

## ***Cost Variance***

Indica se il valore del costo realmente maturato di un progetto, in questo caso *IronWorks*, è maggiore, uguale o minore rispetto al costo effettivo. È un indicatore di produttività o efficienza. Se maggiore di 0 significa che il progetto produce con maggior efficienza (minor costo) rispetto a quanto pianificato, viceversa se negativo.

[https://it.wikipedia.org/wiki/Metriche\\_di\\_progetto](https://it.wikipedia.org/wiki/Metriche_di_progetto)

## ***Crud***

Acronimo di Create, Read, Update, Delete che indica l'insieme delle operazioni di creazione, lettura, aggiornamento e cancellazione riportate nel progetto come richiesto da *Zucchetti s.p.a.*

## ***CSS***

CSS, ovvero Cascading Style Sheet, è un linguaggio usato per definire la formattazione di siti e pagine web.

## ***CSS3***

Ultima versione CSS rilasciata.

## ***Cytoscape***

Cytoscape è una piattaforma software open source per la visualizzazione di reti complesse e l'integrazione di questi con qualsiasi tipo di dati di attributo.



## D

### *Data field*

Area dell'applicazione interna alla descrizione di un'entity. L'area contiene i seguenti campi: visibilità, tipo, nome variabile e primary key.

### *Dashboard*

Una dashboard (in italiano cruscotto) è una schermata che permette di monitorare in tempo reale l'andamento dei report e delle metriche aziendali più importanti.

<https://www.telnext.com/2015/07/che-cose-una-dashboard/>

### *Database relazionale*

Archivio di dati eterogeneo che segue il modello relazionale, ovvero una rappresentazione logica basata su due concetti relazioni e tabelle.

### *Decentralized Application*

Decentralized Application o Dapp (Applicazione decentralizzata) è un'applicazione distribuita come altre (quindi composta da più parti), ma con la proprietà distintiva che ogni parte è individualmente abile a fare il proprio lavoro senza dipendere da altre parti.

<http://www.math.unipd.it/~tullio/IS-1/2017/Progetto/C6.pdf>

### *Descrizione di un'entity*

Area dell'applicazione contenente i data field. E' possibile che contenga altre descrizioni di entity annidate.

### *Diagramma valido*

Un diagramma è valido per la generazione di codice se:

- Ogni boundary nel canvas deve avere almeno un collegamento con un oggetto controller;
- Ogni controller nel canvas deve soddisfare almeno una delle seguenti condizioni:
  - Almeno un collegamento con un oggetto entity e almeno un collegamento con un boundary;
  - Almeno un collegamento con un'entity e almeno un collegamento con un altro controller collegato almeno a una boundary.
- Ogni entity nel canvas deve avere un collegamento con almeno un controller.

Ogni elemento deve avere uno e un solo collegamento per ogni altro elemento con cui è collegato.

I collegamenti validi per il diagramma sono i seguenti:

- Attore  $\longrightarrow$  Boundary;
- Boundary  $\longleftrightarrow$  Controller;
- Controller  $\longleftrightarrow$  Controller;
- Controller  $\longleftrightarrow$  Entity.

I collegamenti NON validi sono i seguenti:

- Boundary  $\longleftrightarrow$  Entity;
- Attore  $\longrightarrow$  Entity;
- Attore  $\longrightarrow$  Controller;
- Entity  $\longleftrightarrow$  Entity;
- Boundary  $\longleftrightarrow$  Boundary.

Il simbolo  $\longleftrightarrow$  indica un collegamento con flusso da ambedue i lati.

Il simbolo  $\longrightarrow$  indica un collegamento con flusso verso una singola direzione.

## ***Diagrammi di robustezza***

I diagrammi di robustezza possono essere considerati come un ibrido tra un diagramma di classe e un diagramma di attività. Non sono uno standard, ovvero non sono descritti dalla specifica UML, ma utilizzano tuttavia i concetti UML e si usano per supportare l'analisi di robustezza.

## ***DOM***

DOM (acronimo di Document Object Model) è un'interfaccia neutrale rispetto alla piattaforma e al linguaggio. Permette a programmi e scripts di accedere e aggiornare dinamicamente il contenuto, la struttura e lo stile dei documenti. Il documento può essere ulteriormente processato e i risultati del processamento possono venir incorporati nella pagina presentata.

<https://www.w3.org/DOM/>

## ***Driver***

Il driver è il software di controllo che consente la gestione delle periferiche installate nel computer.

<http://www.labinfca.unipr.it/glossario/gloss.htm>

## E

### ***Editor***

L'editor nell'*Analisi dei requisiti* rappresenta la finestra di lavoro contenente la canvas e tutti gli strumenti utili per creare diagrammi di robustezza da cui generare codice Java e SQL.

### ***Elasticsearch***

Elasticsearch è un server di ricerca basato su Lucene, con capacità Full Text e supporto ad architetture distribuite. Tutte le funzionalità sono nativamente esposte tramite interfaccia RESTful, mentre le informazioni sono gestite come documenti JSON.

<https://it.wikipedia.org/wiki/ElasticSearch>

### ***Elemento***

Il termine elemento serve ad indicare parti del diagramma di robustezza: Utente, Entity, Controller, Boundary e il Collegamento.

### ***Entità persistenti***

Sono uno degli oggetti appartenenti ai diagrammi di robustezza che appaiono nei documenti come Entity. Rappresentano classi di oggetti (fatti, cose, persone, ...) che hanno proprietà comuni ed esistenza autonoma ai fini dell'applicazione di interesse.

### ***Entity persistenti***

Vedi "Entità persistenti" alla sezione E del glossario.

### ***ESLint***

ESLint è un progetto open source originariamente creato da Nicholas C. Zakas nel giugno 2013. Il suo obiettivo è fornire una utility di sfilacciamento per JavaScript.

<https://eslint.org/>

### ***ExpressJS***

Express.js, o semplicemente Express, è un framework di applicazioni Web per Node.js, rilasciato come software libero e open-source con licenza MIT. È progettato per la creazione di applicazioni Web e API. È stato definito il framework server standard de facto per Node.js.

<https://en.wikipedia.org/wiki/Express.js>



### ***Ethereum***

Ethereum è una piattaforma decentralizzata del Web 3.0 per la creazione e pubblicazione peer-to-peer di contratti intelligenti (smart contracts) creati in un linguaggio di programmazione Turing-completo.

<https://it.wikipedia.org/wiki/Ethereum>

### ***Ethereum Virtual Machine***

Ethereum Virtual Machine è progettata per essere utilizzata come ambiente di runtime per i contratti intelligenti basati su Ethereum.

<https://themerkle.com/what-is-the-ethereum-virtual-machine/>

### ***Etichetta***

Area adibita a contenere del testo inseribile dall'utente per ciascun elemento. Il testo contenuto in esso, in caso di un'entity, rappresenterà il nome di una classe Java e tabella SQL e sarà univoca.

In generale, l'etichetta viene creata quando si inserisce un elemento. Il suo contenuto può solo essere modificato.

### ***Etichette***

Vedi "Etichetta" alla sezione E del glossario.





## **F**

### ***Fasi***

La fase denota una data estensione temporale nella quale si svolgono specifiche attività.

### ***Firefox***

Vedi "Mozilla Firefox" alla sezione M del glossario.

### ***Front-end***

Il front end è la parte visibile da chiunque e raggiungibile all'indirizzo web del sito che gestisce l'interazione con l'utente o con sistemi esterni che producono dati di ingresso (es. interfaccia utente con un form).



## G

### *Git*

Git è un sistema di controllo delle versioni distribuito gratuitamente ed open source progettato per gestire qualunque tipo di progetto, da quelli più piccoli a quelli molto grandi, con velocità ed efficienza.

<https://git-scm.com/>



# H

## ***Hashtag***

Il termine Hashtag è un termine recente nato per indicare il simbolo cancelletto (#).

## ***Hibernate***

Hibernate è una piattaforma middleware open source per lo sviluppo di applicazioni Java, attraverso l'appoggio al relativo framework, che fornisce un servizio di Object-relational mapping (ORM) ovvero gestisce la persistenza dei dati sul database attraverso la rappresentazione e il mantenimento su database relazionale di un sistema di oggetti Java.

<https://it.wikipedia.org/wiki/Hibernate>

## ***HTML***

HTML è un linguaggio di markup per la creazione di pagine e siti web statici.

## ***HTML5***

HTML5 è una delle versioni di HTML.



# I

## *IDE*

IDE (acronimo di Integrated Development Environment) è un applicazione software che fornisce un'insieme di servizi di supporto ai programmatori per lo sviluppo software. Normalmente un IDE è dotato almeno di:

- Editor per scrivere il codice sorgente;
- Strumenti per il build automatizzato;
- Debugger.

## *Index*

E' una collezione di files con informazioni sul loro stato, il cui contenuto è salvato come un oggetto. L'index è una versione salvata del working tree del progetto.

## *Indice di Gulpease*

L'Indice di Gulpease è un indice di leggibilità di un testo tarato sulla lingua italiana. Rispetto ad altri ha il vantaggio di utilizzare la lunghezza delle parole in lettere anziché in sillabe, semplificandone il calcolo automatico.

[https://it.wikipedia.org/wiki/Indice\\_Gulpease](https://it.wikipedia.org/wiki/Indice_Gulpease)

## *Integrazione continua*

L'integrazione continua è una pratica che si applica in contesti in cui lo sviluppo del software avviene attraverso un sistema di versioning (o versionamento).

Consiste nell'allineamento frequente dagli ambienti di lavoro degli sviluppatori verso l'ambiente condiviso.

[https://it.wikipedia.org/wiki/Integrazione\\_continua](https://it.wikipedia.org/wiki/Integrazione_continua)

## *ISO*

L'Organizzazione internazionale per la normazione (in inglese International Organization for Standardization), abbreviazione ISO, è la più importante organizzazione a livello mondiale per la definizione di norme tecniche.

[https://it.wikipedia.org/wiki/Organizzazione\\_internazionale\\_per\\_la\\_normazione](https://it.wikipedia.org/wiki/Organizzazione_internazionale_per_la_normazione)

## *Issues tracking*

L'issues tracking che tradotto in italiano è tracciamento degli errori, cioè uno storico completo degli errori rilevati.



## J

### *Java*

Linguaggio di programmazione ad alto livello, orientato agli oggetti e a tipizzazione statica, specificatamente progettato per essere il più possibile indipendente dalla piattaforma di esecuzione. Ad oggi è uno dei linguaggi più diffusi al mondo.

[https://it.wikipedia.org/wiki/Java\\_\(linguaggio\\_di\\_programmazione\)](https://it.wikipedia.org/wiki/Java_(linguaggio_di_programmazione))

### *JavaScript*

JavaScript è un linguaggio di scripting orientato agli oggetti e agli eventi, comunemente utilizzato nella programmazione Web lato client per la creazione, in siti web e applicazioni web, di effetti dinamici interattivi tramite funzioni di script invocate da eventi innescati a loro volta in vari modi dall'utente sulla pagina web in uso (mouse, tastiera, caricamento della pagina ecc...).

<https://it.wikipedia.org/wiki/JavaScript>

### *JSON*

JSON (JavaScript Object Notation) è un semplice formato per lo scambio di dati. Si basa su un sottoinsieme del Linguaggio di Programmazione JavaScript, Standard ECMA-262 Terza Edizione - Dicembre 1999.

[https://it.wikipedia.org/wiki/JavaScript\\_Object\\_Notation](https://it.wikipedia.org/wiki/JavaScript_Object_Notation)

### *JointJS*

JointJS è un libreria opensource per la creazione di diagrammi statici o strumenti di diagrammi completamente interattivi come editor di flusso di lavoro, strumenti di gestione dei processi, sistemi IVR, integratori API, applicazioni di presentazione e molto altro.

<https://www.jointjs.com/opensource#JointJS-Features>



## K

### ***Kibana***

Kibana è un plug-in di visualizzazione dei dati open source per Elasticsearch.



# L

## *Linux*

Linux è un sistema operativo Unix-like di cui sono state pubblicate diverse distribuzioni, aventi la caratteristica comune di utilizzare come nucleo il kernel linux.



## M

### ***Machine learning***

Machine learning (in italiano, apprendimento automatico) è un insieme di metodi sviluppati per permettere ad un elaboratore di apprendere attraverso calcoli statistici, pattern e reti neurali artificiali.

### ***Manuale utente***

Testo contenente l'insieme delle informazioni utili al corretto utilizzo dell'applicazione web progettata dal team *WarMachine*.

### ***Markdown***

È una sintassi leggera e facile da usare per lo styling di tutte le forme di scrittura sulla piattaforma Github.

### ***Merge***

Comando Git che incorpora più modifiche apportate ad una collezione di file versionati. Risulta necessaria quando uno stesso file viene modificato su due rami indipendenti.

### ***Mozilla Firefox***

Mozilla Firefox, abbreviato Firefox, è uno dei browser che andremo ad utilizzare.

### ***MySQL***

E' un open source SQL database management system, sviluppato, distribuito e supportato dalla Oracle Corporation. MySQL è un database relazionale.





## N

### *Node.js*

Node.js® è un runtime JavaScript costruito sul motore JavaScript V8 di Chrome. Node.js usa un modello I/O non bloccante e ad eventi, che lo rende un framework leggero ed efficiente. L'ecosistema dei pacchetti di Node.js, npm, è il più grande ecosistema di librerie open source al mondo.

<https://nodejs.org/it/>



## O

### *Oggetto*

Insieme di boundary, entity e control.

### *Open-source*

Open-source (sorgente aperta) è un termine che viene utilizzato per riferirsi ad un software di cui gli autori (più precisamente, i detentori dei diritti) rendono pubblico il codice sorgente, favorendone il libero studio e permettendo a programmatori indipendenti di apportarvi modifiche ed estensioni. Questa possibilità è regolata tramite l'applicazione di apposite licenze d'uso.

[https://it.wikipedia.org/wiki/Open\\_source](https://it.wikipedia.org/wiki/Open_source)



## P

### *Pedice*

Valore inserito nella parte bassa destra di una parola, nella fattispecie la lettera G ad indicare che il termine o l'insieme di parole sono descritte nel glossario.

### *Plugin*

Il plugin è un programma non autonomo che interagisce con un altro programma per ampliarne o estenderne le funzionalità originarie.

[https://it.wikipedia.org/wiki/Plugin\\_\(informatica\)](https://it.wikipedia.org/wiki/Plugin_(informatica))

### *Processo*

Specifica le attività da svolgere per abilitare corrette transizioni di stato nel ciclo di vita di un prodotto.

<http://www.math.unipd.it/~tullio/IS-1/2017/Dispense/L03.pdf>

### *Prodotto*

Bene o servizio volto a procurare benefici all'utilizzatore, ottenuto attraverso un processo di produzione. In questo contesto il prodotto fornito è l'applicazione web da sviluppare.

### *Progetto*

Un progetto consiste in un insieme di processi per il perseguimento di uno scopo predefinito; in questo caso lo sviluppo dell'applicazione web *IronWorks*.

Nell'*Analisi dei requisiti* il termine assume il seguente significato: diagramma di robustezza (vedi sezione D), visualizzato nella canvas (vedi sezione C), gestito dall'utente.

### *Proponente*

Persona che effettua una proposta. In questa situazione il proponente è la *Zucchetti s.p.a.*

### *Pull request*

Le pull request sono una funzione che rende più semplice la collaborazione degli sviluppatori con Git. Forniscono un'interfaccia web user-friendly per discutere le modifiche proposte prima di integrarle nel progetto ufficiale.

### *Push*

La push, con Git, è l'aggiornamento degli elementi remoti usando quelli locali.



## Q

### *Qualità*

Parola che può riferirsi a "Qualità di processo" o "Qualità di prodotto" in base al contesto d'uso.

#### *Qualità di processo*

La qualità di processo è un metodo di misurazione oggettiva di dati raccolti per poter prendere decisioni basandosi su dati di fatto derivanti da processi.

[https://www.checkfruit.it/wp-content/uploads/2015/07/5826\\_img\\_b2\\_I\\_PROCESSI\\_Monitoraggio\\_indicatori\\_e\\_costi\\_della\\_qualita.pdf](https://www.checkfruit.it/wp-content/uploads/2015/07/5826_img_b2_I_PROCESSI_Monitoraggio_indicatori_e_costi_della_qualita.pdf)

#### *Qualità di prodotto*

La qualità del prodotto è la capacità del prodotto di soddisfare le attese del consumatore. Il concetto di qualità è composto sia da elementi oggettivi (es. caratteristiche dei materiali) e sia da elementi soggettivi (es. percezione del consumatore).

[https://www.okpedia.it/qualita\\_prodotto](https://www.okpedia.it/qualita_prodotto)

## R

### ***React***

React è una libreria per la creazione d'interfacce utente interattive.

### ***Repository***

Un repository è un ambiente di un sistema informativo, in cui vengono gestiti i meta-dati, attraverso tabelle relazionali; l'insieme di tabelle, regole e motori di calcolo tramite cui si gestiscono i meta-dati prende il nome di metabase.

<https://it.wikipedia.org/wiki/Repository>

### ***Responsabile***

Il responsabile è colui che avvia, pianifica, esegue, controlla e chiude un progetto facendo ricorso a tecniche e metodi di project management. Il suo obiettivo essenziale è quello di raggiungere gli obiettivi di progetto, assicurando il rispetto dei costi, dei tempi e della qualità concordati e soprattutto il raggiungimento della soddisfazione del committente. Nella creazione del progetto il team *WarMachine* vedrà ciascun suo componente almeno una volta come responsabile.

### ***Rischio***

Misura dell'estensione della minaccia a cui un'entity è sottoposta, causata da una circostanza o evento.

### ***Rischi***

Vedi "Rischio" alla sezione R del glossario.

### ***Rischio inerente (o intrinseco)***

É il massimo livello di rischio possibile senza alcuna mitigazione applicata, quindi è la suscettibilità ad un problema.

## S

### *Schedule variance*

Indica se si è in linea, in anticipo o in ritardo rispetto alla schedulazione delle attività di progetto pianificate nella baseline.

[https://it.wikipedia.org/wiki/Metriche\\_di\\_progetto](https://it.wikipedia.org/wiki/Metriche_di_progetto)

### *Script*

Uno script è un programma o una sequenza di istruzioni che viene interpretata o portata a termine da un altro programma (invece che dal processore come nei linguaggi compilati).

<http://www.pc-facile.com/glossario/script/>

### *Sistema*

L'applicazione web che verrà sviluppata dal team *WarMachine*.

### *Slack*

Slack è un software che rientra nella categoria degli strumenti di collaborazione aziendale utilizzato per inviare messaggi ai membri del team o attraverso canali dedicati ad un compito specifico oppure in modo istantaneo al singolo individuo.

### *Smart contracts*

Gli smart contract sono protocolli informatici che facilitano, verificano, o fanno rispettare, la negoziazione o l'esecuzione di un contratto, permettendo talvolta la parziale o la totale esclusione di una clausola contrattuale. Gli smart contract, di solito, hanno anche un'interfaccia utente e spesso simulano la logica delle clausole contrattuali. Gli smart contract aspirano ad assicurare una sicurezza superiore alla contrattualistica esistente e di ridurre i costi di transazione associati alla contrattazione.

[https://it.wikipedia.org/wiki/Smart\\_contract](https://it.wikipedia.org/wiki/Smart_contract)

### *SPICE*

SPICE altrimenti detto Software Process Improvement and Capability Determination è un insieme di documenti tecnici standard per il processo di sviluppo software e le relative funzioni di gestione aziendale. È un'unione degli standard di ISO e IEC, che è stata sviluppata dal sottocomitato congiunto ISO e IEC, ISO/IEC JTC 1/SC 7.

[https://en.wikipedia.org/wiki/ISO/IEC\\_15504](https://en.wikipedia.org/wiki/ISO/IEC_15504)

## ***SQL***

SQL è l'abbreviazione per Structured Query Language. SQL è un linguaggio standardizzato per database basati sul modello relazionale (RDBMS) progettato per:

- Creare e modificare schemi di database (DDL - Data Definition Language);
- Inserire, modificare e gestire dati memorizzati (DML - Data Manipulation Language);
- Interrogare i dati memorizzati (DQL - Data Query Language);
- Creare e gestire strumenti di controllo ed accesso ai dati (DCL - Data Control Language).

[https://it.wikipedia.org/wiki/Structured\\_Query\\_Language](https://it.wikipedia.org/wiki/Structured_Query_Language)

## ***Stub***

Uno stub è una porzione di codice utilizzata in sostituzione di altre funzionalità software. Uno stub può simulare il comportamento di codice esistente e temporaneo sostituto di codice ancora da sviluppare. Gli stub sono perciò molto utili durante il porting di software, l'elaborazione distribuita e in generale durante lo sviluppo di software e il software testing.

[https://it.wikipedia.org/wiki/Stub\\_\(informatica\)](https://it.wikipedia.org/wiki/Stub_(informatica))

## ***Sviluppatori***

Le persone che sfrutteranno l'applicazione web progettata dal team *WarMachine*. Queste persone dovranno saper creare diagrammi di robustezza e eventualmente aver conoscenze dei linguaggi del codice generato sia Java che SQL.



## T

### ***Team***

Insieme di persone che collaborano allo scopo di svolgere uno specifico compito, nella fattispecie il gruppo *WarMachine*.

### ***Test automatizzati***

Test eseguiti da Travis CI che compilano ed eseguono in modo automatico gli script.

### ***Text mining***

Il Text Mining consiste nell'applicazione di tecniche di Data Mining a testi non strutturati (agenzie stampa, pagine web, e-mail, ecc.) e più in generale a qualsiasi corpus di documenti, allo scopo di: individuare i principali gruppi tematici.

<https://www.cineca.it/it/content/text-mining>

### ***Tolleranza (al rischio)***

Rappresenta la soglia di confidenza tra i livelli di scostamento accettabili rispetto al raggiungimento dell'obiettivo. Viene misurata con la stessa unità di misura degli obiettivi.

### ***TomCat***

Apache Tomcat (o semplicemente Tomcat) è un web server (nella forma di contenitore servlet) open source sviluppato dalla Apache Software Foundation. Implementa le specifiche JavaServer Pages (JSP) e servlet, fornendo quindi una piattaforma software per l'esecuzione di applicazioni Web sviluppate in linguaggio Java. La sua distribuzione standard include anche le funzionalità di web server tradizionale, che corrispondono al prodotto Apache.

[https://it.wikipedia.org/wiki/Apache\\_Tomcat](https://it.wikipedia.org/wiki/Apache_Tomcat)

### ***Travis CI***

Travis CI è un servizio distribuito di integrazione continua usato per fare il build e il testing di progetti software presenti su GitHub.

### ***Truffle***

Truffle è un framework di Ethereum.



## U

### ***UML***

UML è l'abbreviazione di Unified Modelling Language. Esso è una famiglia di notazioni grafiche che si basano su un singolo meta-modello e servono a supportare la descrizione e il progetto dei sistemi software.

<http://www.math.unipd.it/~tullio/IS-1/2017/Dispense/E01.pdf>

### ***User-Friendly***

Indica uno strumento intuitivo e di facile utilizzo.

### ***Use-case***

Vedi "Casi d'uso" alla sezione C del glossario.



## V

### *Vergine*

Sistemi di sviluppo non contaminati.

### *Versionamento*

É un sistema che tiene traccia dei cambiamenti a un file o ad un'insieme di file tali che sia possibile recuperare versioni specifiche in seguito.



## W

### ***WebStorm***

WebStorm è un IDE che ti offre la migliore assistenza di codifica per JavaScript, HTML e CSS e una vasta gamma di moderne tecnologie web. WebStorm è perfettamente equipaggiato per lo sviluppo lato client complesso e lo sviluppo lato server con Node.js.



# X

## ***XML***

XML (sigla di eXtensible Markup Language) è un metalinguaggio per la definizione di linguaggi di markup, ovvero un linguaggio marcatore basato su un meccanismo sintattico che consente di definire e controllare il significato degli elementi contenuti in un documento o in un testo.

<https://it.wikipedia.org/wiki/XML>