

Glossario Ingegneria del Software

Best Practice

Prassi (modo di fare) che per esperienza e per studio abbia mostrato di garantire i migliori risultati in circostanze note e specifiche.

Ciclo di Vita del Software

Gli stati che il prodotto assume dal concepimento al ritiro.

Efficacia

Determinata dal grado di conformità del prodotto rispetto alle norme vigenti e agli obbiettivi proposti.

Efficienza

Inversamente proporzionale alla quantità di risorse impiegate nell'esecuzione delle attività richieste.

Incremento

Significa aggiungere a un impianto base.

Prevede l'avvicinamento alla meta aggiungendo o togliendo, non entrambe. Aggiungendo o togliendo soltanto non è possibile tornare sui propri passi (a differenza dell'iterazione), permettendo quindi di conoscere in anticipo il numero di passi da compiere.

Interfaccia

Contratto.

Iterazione

Significa operare rafframenti o rivisitazioni.

Si retrocede per avanzare, annulla potenzialmente quanto fatto precedentemente per soddisfare certe condizioni.

ATTENZIONE: potenzialmente distruttiva, non si sa dire a priori quando finirà (buco nero).

Modelli di Ciclo di Vita

Descrivono come i processi si relazionano tra loro nel tempo rispetto agli stati di ciclo di vita.

Base concettuale intorno alla quale pianificare, organizzare, eseguire e controllare lo svolgimento delle attività necessarie.

Processi di Ciclo di Vita

Specificano le attività che vanno svolte per causare transizioni di stato nel ciclo di vita di un prodotto SW.

Prototipi

Tipo originario, abbozzo, per provare e scegliere soluzioni.

- USA e GETTA: serve a capire il problema.
- BASELINE: si presta alla soluzione ma rischia di essere un'iterazione.

Stakeholder

Portatore di interesse.

L'insieme di persone a vario titolo coinvolte nel ciclo di vita del SW con influenza sul prodotto.