

# Glossario

**Gruppo:** Alessio Arcara, Alessia Crimaldi, Davide Fermi, Matteo Sacco

Progetto SWENG - a.a. 2022/2023

## Terminologia utilizzata

**Branch:** una copia del codice sorgente di un progetto, utilizzata per sviluppare e testare le modifiche senza influire sulla versione principale.

**Bug:** un difetto nel software che causa un comportamento imprevisto o indesiderato.

**BurnDown Chart:** grafico che mostra l'avanzamento del lavoro nel corso di uno sprint, enfatizzato sulle attività rimanenti.

**BurnUp Chart:** grafico con funzioni simili al BurnDown Chart, ma con andamento ascendente (vengono contati i task eseguiti, rispetto ai mancanti).

**Carta Fisica:** un oggetto dell'applicazione definito come una carta tra quelle in catalogo, ma con ulteriori due attributi ulteriori (Descrizione e Status), per definire una card realmente posseduta o desiderata dall'utente dell'applicazione.

**CI:** acronimo di Continuous Integration.

**Code Review:** la revisione del codice sorgente da parte di sviluppatori che non hanno scritto quella parte di codice, per identificare bug e possibili miglioramenti.

**Collective Code Ownership:** approccio allo sviluppo in cui tutti i membri del team condividono la responsabilità di scrivere, mantenere e migliorare codice, senza assegnare proprietà o dominio specifico a un singolo individuo di parti specifiche del codice.

**Continuous Integration:** pratica di sviluppo software che esorta i programmatori ad integrare le proprie modifiche al codice su base continuativa.

**Construction:** la fase di sviluppo del progetto, in cui si implementa il prodotto.

**Custom Deck:** un mazzo di carte personalizzato che l'utente può creare e riempire di carte fisiche in suo possesso.

**Daily Scrum:** incontro quotidiano gestito da Scrum Master, in cui il team di sviluppo discute rapidamente lo stato di avanzamento del lavoro e il task di prossimo sviluppo.

**Default Decks:** I mazzi predefiniti dell'applicazione per ogni utente, ovvero il mazzo delle possedute e quello delle desiderate.

**Definition Of Done:** una definizione degli obiettivi che devono essere raggiunti affinché un task di sviluppo possa essere considerato completo.

**Demo:** presentazione del prodotto o di una funzionalità del prodotto da parte del team di sviluppo al Product Owner.

**Development team:** il gruppo di persone responsabile della realizzazione del prodotto.

**Diario delle Attività (anche Project Diary):** un registro delle attività svolte durante tutta la fase di sviluppo del prodotto, con la sintesi di tutte le riunioni effettuate.

**DoD:** acronimo di Definition of Done.

**Effort:** l'impegno richiesto in termini di tempo per portare a termine un'attività/task.

**fakeDB:** classe specifica creata per i test che a differenza di un mockup ha un'implementazione reale e semplificata. In particolare, il "fakeDB" è in grado di gestire le callback di scrittura o modifica sul database.

**Gson:** una libreria Java per la serializzazione e la deserializzazione di oggetti in formato JSON.

**GsonSerializer:** La classe "GsonSerializer" consente la serializzazione e deserializzazione di oggetti Java in formato JSON su MapDB, utilizzando la libreria Gson e la possibilità di includere il tipo di classe per la corretta deserializzazione.

**GWT:** acronimo di Google Web Toolkit, un framework per lo sviluppo di applicazioni web.

**Hotfix:** una patch che corregge un bug critico o una vulnerabilità di sicurezza.

**Inception:** la fase iniziale del progetto, in cui si definiscono gli obiettivi, si identificano i requisiti e si valuta la fattibilità del progetto.

**Logout:** la disconnessione di un utente dall'applicazione.

**Manuale dello sviluppatore (anche Developer Guide):** un documento che descrive come è stato sviluppato il prodotto, le API utilizzate, modelli e pattern.

**Manuale utente (anche user guide):** un documento per l'utente nel quale è descritto come utilizzare il prodotto.

**MapDB:** una libreria Java open source che fornisce una soluzione di database embedded veloce e leggera..

**Minute of Meeting:** il documento che riassume le discussioni e le decisioni prese durante una riunione.

**Mockup:** copia di un modulo reale, utilizzata nei test, che contiene alcuna funzionalità reale, ma imita l'interfaccia di un modulo, ma senza eseguire il codice effettivo dell'oggetto stesso.

**MoM:** acronimo di Minutes of Meeting.

**MVP:** un pattern di sviluppo che divide la logica dell'applicazione in tre componenti interconnesse: il Modello, la Vista e il Presentatore.

**Navigator-Driver:** una tecnica di pair programming in cui un programmatore guida il processo di sviluppo (Navigator) mentre l'altro scrive il codice (Driver).

**Owned Deck:** il mazzo di carte possedute.

**Pair Programming:** una metodologia di sviluppo software in cui due programmatori lavorano insieme alla stessa macchina per sviluppare il codice.

**Patch:** una modifica al codice sorgente di un software per correggere un bug o introdurre una nuova funzionalità.

**Planning Poker:** tecnica collaborativa e dinamica di stima del lavoro necessario per completare un'attività.

**PO:** acronimo di Product Owner.

**Product Backlog:** elenco di tutte le funzionalità, caratteristiche, miglioramenti e correzioni che devono essere fatte per il prodotto.

**Product Owner:** persona responsabile della visione del prodotto, che lavora con il team di sviluppo per massimizzare il valore del prodotto.

**Product Shipment Increment:** il valore consegnato al cliente tramite gli elementi del Product Backlog completati durante uno Sprint.

**PSI:** acronimo di Product Shipment Increment.

**Pull Request:** una richiesta di un membro del team di sviluppo per integrare le sue modifiche al codice sorgente in un repository.

**Refactor:** la modifica del codice esistente per migliorarne la leggibilità, la manutenibilità e/o le prestazioni senza modificarne la funzionalità.

**Release Notes:** note che accompagnano una release e descrivono le modifiche apportate e i bug corretti.

**Release:** la distribuzione di una versione del prodotto, generalmente indicata con un numero di versione.

**Richiesta di scambio:** proposta di uno utente del sistema verso un altro utente di effettuare uno scambio di carte in loro possesso.

**Royal Rumble Review:** tecnica ideata da Alessio che definisce le priorità per il team di sviluppo, ovvero che le code review hanno precedenza su tutto.

**RPC:** acronimo di Remote Procedure Call, è un meccanismo che consente a client e server di comunicare attraverso una rete invocando una funzione o un metodo di un service.

**RRR:** acronimo di Royal Rumble Review.

**Scrum Master:** figura responsabile di facilitare l'uso di Scrum e di garantire che il team di sviluppo lo utilizzi al meglio.

**SG:** acronimo di Sprint Goal.

**SignIn:** l'accesso di un utente all'applicazione.

**SignUp:** la registrazione di un utente all'applicazione.

**SM:** acronimo di Scrum Master.

**Sprint Goal:** l'obiettivo che uno sprint si propone di raggiungere.

**Sprint Planning:** incontro in cui tutto il team pianifica il lavoro da fare durante lo sprint.

**Sprint Retrospective:** incontro incentrato sul processo, in cui il team di sviluppo riflette sullo sprint appena concluso e identifica le aree di miglioramento per il futuro.

**Sprint Review:** incontro incentrato sul prodotto, in cui il team di sviluppo presenta il lavoro completato durante lo sprint e dove si analizza cosa è andato bene durante l'ultimo Sprint e di cosa abbia generato eventuali criticità.

**Sprint:** un periodo di tempo fissato in cui lo sviluppo del prodotto è pianificato e completato, nel nostro caso circa una settimana.

**Task:** un'attività specifica di sviluppo che deve essere completata durante la creazione del prodotto.

**TDD:** acronimo di Test Driven Development.

**Test Driven Development:** una metodologia di sviluppo software in cui si scrivono i test automatizzati prima di scrivere il codice, in modo da garantire la corretta funzionalità del software.

**User Story:** uno strumento che consente di descrivere le funzionalità di un dato sistema dal punto di vista dell'esperienza dell'utente.

**User Story raffinata:** una user story che è stata analizzata e suddivisa in diversi task atomici di sviluppo.

**Velocity:** una delle metriche utilizzata in Scrum per stimare il lavoro da fare e popolare lo sprint backlog.

**Wished Deck:** il mazzo di carte predefinito dove l'utente raccoglie le carte che desidererebbe possedere.

**XP:** acronimo di Extreme Programming, una metodologia di sviluppo software agile.