



Università degli Studi di Padova



Catch em All - *CAPTCHA: Umano o Sovraumano?*

Email: [catchemallswe3@gmail.com](mailto:catchemallswe3@gmail.com)

# Norme di Progetto

<b>Versione</b>	(0.0.4)
<b>Approvazione</b>	(modifica)
<b>Redazione</b>	(Gabriele Da Re, Zhen Wei Zheng e Luca Brugnera)
<b>Verifica</b>	(modifica)
<b>Stato</b>	(In sviluppo)
<b>Uso</b>	(modifica)
<b>Distribuzione</b>	(modifica)

## Registro delle modifiche

Versione	Data	Descrizione	Autore	Ruolo
0.0.3	18/12/2022	Inserimento delle definizioni della sezione "Piano di progetto"	Zhen Wei Zheng	Amministratore
0.0.2	14/12/2022	Inserimento delle definizioni della sezione "Norme di progetto"	Zhen Wei Zheng, Gabriele Da Re	Amministratore
0.0.1	13/12/2022	Creazione e inserimento delle definizioni della sezione "Analisi dei requisiti"	Zhen Wei Zheng, Gabriele Da RE	Amministratore

## Indice

<b>1</b>	<b>Introduzione</b>	<b>2</b>
1.1	Scopo del documento . . . . .	2
1.2	Struttura del documento . . . . .	2
<b>2</b>	<b>Glossario generale</b>	<b>3</b>
<b>3</b>	<b>Glossario Analisi dei Requisiti</b>	<b>4</b>
<b>4</b>	<b>Glossario Norme di Progetto</b>	<b>5</b>
<b>5</b>	<b>Glossario Piano di Progetto</b>	<b>6</b>
<b>6</b>	<b>Glossario Piano di Qualifica</b>	<b>7</b>

# **1 Introduzione**

## **1.1 Scopo del documento**

Il documento costituisce una raccolta di parole utilizzate all'interno della documentazione per le quali è necessario dare una spiegazione del loro significato e/o contesto di utilizzo.

## **1.2 Struttura del documento**

Il documento è strutturato con una prima sezione (glossario generale) la quale include tutte le parole utilizzate in diversi documenti con il medesimo significato.

- Glossario generale.
- Glossari specifici:
  - Analisi dei requisiti.
  - Norme di progetto.
  - Piano di progetto.
  - piano di qualifica.

## **2 Glossario generale**

-

### **3 Glossario Analisi dei Requisiti**

**Requisiti**

Qualità necessarie e richieste per il raggiungimento dello scopo determinato.

**Casi d'uso**

Insieme di scenari che si possono incontrare durante l'utilizzo del prodotto.

**Bot**

Macchine automatizzate in grado di interagire con il sistema informatico per azioni a scopo malevolo.

**CAPTCHA**

È un test fatto di una o più domande e risposte per determinare se l'utente sia un umano e non un computer o, più precisamente, un bot.

**Dataset**

Insieme di immagini.

**Attori**

Soggetti che interagiscono con il sistema.

## 4 Glossario Norme di Progetto

### **reCAPTCHA**

E' un servizio gratuito di Google che consente di proteggere i siti web da spam e abusi permettendo di effettuare una distinzione tra gli utenti umani e i bot automatizzati.

### **GitHub Workflow**

Lavoro che permette di eseguire automaticamente delle azioni su un progetto.

### **JIRA**

E' un tool che monitora e gestisce tutti i progetti in sviluppo, personalizzando il flusso di lavoro di chi collabora nella realizzazione di un software.

### **Issue Tracking System**

Sistema di tracciamento delle problematiche che si verificano durante lo sviluppo di un progetto.

### **Daily scrum meeting**

Incontro giornaliero in cui si parla dei problemi riscontrati e delle soluzioni trovate.

### **Framework Scrum**

### **Repository**

Piattaforma software che permette di conservare una significativa quantità di informazioni. Sui dati memorizzati in questi archivi possono essere svolte numerose operazioni di protezione, classificazione, elaborazione dei documenti. In questi sistemi la gestione delle risorse informative è centralizzata e viene realizzata in un ambiente accessibile da più macchine hardware.

### **Issue**

Lista di punti che possono essere usati per tenere traccia di bug, miglioramenti o altre richieste di progetto.

### **Branch**

Letteralmente significa ramo. Utilizzati in Git per l'implementazione di funzionalità tra loro isolate, cioè sviluppate in modo indipendente l'una dall'altra ma a partire dalla medesima radice.

### **Merge**

Funzione avanzata di fusione tra branch in uno nuovo.

## 5 Glossario Piano di Progetto

### **PoC**

Realizzazione incompleta o abbozzata di un determinato progetto o metodo, allo scopo di provarne la fattibilità o dimostrare la fondatezza di alcuni principi o concetti costituenti.

### **UML**

Acronimo di Unified Modeling Language, è stato creato per realizzare un linguaggio di modellazione visivo comune, ricco sia nella semantica che nella sintassi, per l'architettura, la progettazione e l'implementazione di sistemi software complessi sia dal punto di vista strutturale che comportamentale. (internet)

### **Diagramma di Gantt**

Strumento molto utile per rappresentare e visualizzare graficamente le tempistiche e l'avanzamento di un progetto.

### **Technology Baseline**

Dimostrare al committente di disporre di librerie, tecnologie e framework utili e necessari per lo sviluppo di un prodotto.

### **Milestone**

Indica traguardi intermedi importanti durante lo sviluppo di un prodotto.

### **Design pattern**

Può essere definito come "una soluzione progettuale generale ad un problema ricorrente". Si tratta di una descrizione o modello logico da applicare per la risoluzione di un problema che può presentarsi in diverse situazioni durante le fasi di progettazione e sviluppo del software, ancor prima della definizione dell'algoritmo risolutivo della parte computazionale. È un approccio spesso efficace nel contenere o ridurre il debito tecnico. (internet)

### **Sprint review**

Si tratta della revisione delle attività svolte nello sprint trascorso. Durante la revisione viene controllata la correttezza dei lavori scovando le incompletezze e gli errori se presenti.

### **MVP**

Il termine si riferisce al "minimum viable product" ossia alla versione iniziale di un prodotto con caratteristiche sufficienti da poter essere utilizzato dai primi clienti, e permette, attraverso i feedback raccolti, di raggiungere lo sviluppo del prodotto finale.



## **6 Glossario Piano di Qualifica**

### **Requisiti**