



Università degli Studi di Padova



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

Email: catchemallswe3@gmail.com

Glossario

Versione	(0.0.3)
Approvazione	(modifica)
Redazione	(Gabriele Da Re, Zhen Wei Zheng)
Verifica	(modifica)
Stato	(In sviluppo)
Uso	(modifica)
Distribuzione	(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

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

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 per determinare se l'utente sia un umano e non un computer o, più precisamente, un bot. Esso comprende l'insieme di immagini, il Proof or Work e l'Honeypot

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