

# DON'T PANIC

3DMob: Grafica 3D su device mobili

---



## Glossario

### Informazioni sul documento

---

<b>Versione</b>	3.2.0
<b>Redazione</b>	Sciarrone Riccardo Busato Luca Rampazzo Federico Pezzutti Marco
<b>Verifica</b>	Cesarato Fabio Basaglia Mattia
<b>Responsabile</b>	Lain Daniele
<b>Uso</b>	Esterno
<b>Lista di distribuzione</b>	Prof. Vardanega Tullio Prof. Cardin Riccardo Mentis Srl

### Descrizione

Documento contenente le definizioni delle parole che possono portare ad ambiguità



## Diario delle modifiche

Descrizione modifica	Autore	Ruolo	Data	Versione
Approvazione documento	Lain Daniele	Responsabile	2013-01-29	3.2.0
Verifica documento	Basaglia Mattia	Verificatore	2013-01-28	3.1.1
Verifica documento	Cesarato Fabio	Verificatore	2013-01-27	3.1.0
Inserimento voci	Sciarrone Riccardo	Verificatore	2013-01-25	3.0.2
Inserimento voci	Busato Luca	Analista	2013-01-21	3.0.2
Inserimento voci	Rampazzo Federico	Amministratore	2013-01-16	3.0.1
Inserimento voci	Pezzutti Marco	Responsabile	2013-01-12	3.0.0
Approvazione documento	Busato Luca	Responsabile	2013-01-08	2.2.0
Verifica documento	Lain Daniele	Verificatore	2013-01-07	2.1.0
Inserimento voci	Sciarrone Riccardo	Verificatore	2013-01-06	2.0.2
Inserimento voci	Sciarrone Riccardo	Amministratore	2013-01-04	2.0.1
Inserimento voci	Rampazzo Federico	Analista	2013-01-03	2.0.0
Approvazione documento	Cesarato Fabio	Responsabile	2012-12-19	1.2.0
Verifica documento	Busato Luca	Verificatore	2012-12-17	1.1.1
Verifica documento	Lain Daniele	Verificatore	2012-12-16	1.1.0
Inserimento voci	Pezzutti Marco	Amministratore	2012-12-14	1.0.5
Inserimento voci	Cesarato Fabio	Responsabile	2012-12-07	1.0.4
Inserimento voci	Basaglia Mattia	Analista	2012-11-29	1.0.3
Inserimento voci	Pezzutti Marco	Amministratore	2012-11-28	1.0.2
Inserimento voci	Sciarrone Riccardo	Analista	2012-11-27	1.0.1
Creazione scheletro	Rampazzo Federico	Analista	2012-11-26	1.0.0



# 1 Introduzione

## 1.1 Scopo del documento

In questo documento sono raccolti tutti i termini che possono risultare sconosciuti ad un lettore esterno o che possono generare ambiguità. Per ognuno di essi si riporta una breve definizione che aiuti a chiarirne il significato.

## 1.2 Riferimenti

### 1.2.1 Normativi

- **Norme di Progetto:** *Norme di Progetto v3.2.0*.

### 1.2.2 Informativi

- **Wikipedia:** <http://it.wikipedia.org/>;
- **Wordreference:** <http://www.wordreference.com/>.



## Definizioni

### Simboli

#### 3ds

È un formato binario<sub>G</sub> proprietario standard del software di modellazione 3ds<sub>G</sub> Max della Autodesk.



## B

### Baseline

La  $baseline_G$  in pianificazione rappresenta la suddivisione iniziale delle attività nel tempo a cui si fa riferimento per l'avanzamento del processo. La  $baseline_G$  può nel tempo essere aggiornata ed utilizzata per confrontare pianificato da consuntivo.

### BOM

Il Byte Order Mark ( $BOM_G$ ) è una piccola sequenza di byte che viene posizionata all'inizio di un flusso di dati di puro testo (tipicamente un file) per indicarne il tipo di codifica Unicode.

### Bottom-up

Nella progettazione bottom-up $_G$  le parti individuali del sistema sono specificate in dettaglio, e poi connesse tra loro in modo da formare componenti più grandi, a loro volta interconnesse fino a realizzare un sistema completo. Le strategie basate sul flusso informativo bottom-up $_G$  sembrano potenzialmente necessarie e sufficienti, poiché basate sulla conoscenza di tutte le variabili in grado di condizionare gli elementi del sistema.

### Budget Variance

Metrica di progetto. È un indicatore che ha un valore unicamente contabile e finanziario. Se  $BV_G > 0$  significa che il progetto sta spendendo il proprio budget con minor velocità di quanto pianificato, viceversa se negativo. Il fatto di spendere più velocemente il budget non ha nulla a che fare con il risparmio che se ne può avere, rappresentato invece da  $CV_G$ .

### BV

Vedi Budget Variance $_G$ .



## C

### Camel case

Il CamelCase è la pratica di scrivere parole composte o frasi unendo tutte le parole tra loro, ma lasciando le loro iniziali maiuscole. Il nome (letteralmente carattere a cammello) deriva dai salti all'interno di una parola, che fanno venire in mente le gobbe di un cammello. La prima lettera può essere sia maiuscola (es. CamelCase), come il nome delle classi in Java<sub>G</sub>, che minuscola (es. camelCase), come le proprietà di un oggetto in Java<sub>G</sub>.

### Camera

Rappresenta la posizione e l'orientamento della telecamera rispetto al mondo circostante. Al momento del rendering<sub>G</sub> dell'immagine il campo visivo della telecamera determinerà quale parte della scena<sub>G</sub> verrà riprodotta.

### Ciclo PDCA

Vedi Ciclo di Deming<sub>G</sub>.

### Colore di diffusione

Nel modello di riflessione di Phong<sub>G</sub> indica il colore di base di un materiale materiale

### Colore speculare

Nel modello di riflessione di Phong<sub>G</sub> indica il colore che un materiale ottiene nei punti in cui riflette direttamente una luce

### Commit

Un commit<sub>G</sub> si effettua quando si copiano le modifiche eseguite sui file locali nella directory del repository<sub>G</sub> (il software di controllo versione controlla quali file sono stati modificati dall'ultima sincronizzazione).

### Controllo di versione

È un software che viene usato prevalentemente nello sviluppo di progetti ingegneristici o informatici per gestire la continua evoluzione dei documenti digitali come il codice sorgente del software, i disegni tecnici, la documentazione testuale e altre informazioni importanti su cui può lavorare una squadra di persone. Il software conserva ogni modifica fatta ad ogni documento e permette di ricostruire la storia del documento stesso ed eventualmente tornare indietro nelle versioni.

### Controllo di versione distribuito

È un sistema che tiene traccia delle versioni del software e permette a molti sviluppatori di lavorare su un dato progetto senza necessariamente essere connessi ad una rete comune. A differenza dei normali software di controllo versione, dove ogni modifica deve essere inviata ad un server centrale, nei sistemi di controllo versione distribuiti ogni modifica può essere fatta e inviata al server in un secondo momento.

### Cost Variance

Metrica di progetto. Indica se il valore del costo realmente maturato è maggiore, uguale o minore rispetto al costo effettivo.

È un indicatore di produttività o efficienza soprattutto nei confronti del Management dell'azienda. Se  $CV_G > 0$  significa che il progetto produce con maggior



efficienza rispetto a quanto pianificato, viceversa se negativo.

## CV

Vedi Cost Variance<sub>G</sub>.



## D

### Dashboard

Plancia o cruscotto.

In informatica è uno strumento (normalmente una finestra a video) per accedere rapidamente alle aree più utilizzate dell'amministrazione e agli strumenti di controllo dell'applicazione e presenta le informazioni in blocchi di chiamate moduli.

### Driver

In informatica indica un componente attivo fittizio usato per pilotare l'esecuzione di porzioni di codice con lo scopo di verificarne il funzionamento.

### Dropbox

È un software (disponibile per Windows<sub>G</sub>, Mac OS X, Linux, iOS, BlackBerry OS, Android e interfaccia Web) che offre un servizio di archiviazione file e sincronizzazione automatica di file tramite web.





## F

### Formato binario

I file binari (o file in formato binario<sub>G</sub>) sono solitamente concepiti come sequenze di byte: le singole cifre bit che costituiscono il file sono raggruppate in gruppi di otto. Questi file contengono byte che devono generalmente essere interpretati in modo diverso dai caratteri: i file compilati sono un esempio (i programmatori si riferiscono spesso al codice oggetto col termine binario), ma si può trattare di immagini, musica, dati compressi, o di qualsiasi altro tipo. Alcuni file binari contengono header, cioè contenitori di metadati usati dai programmi associati ai file per riconoscerne ed interpretarne il contenuto. Ad esempio, un file GIF può contenere più immagini, e gli header sono utilizzati per identificare e descrivere ciascun blocco di dati.

### Framework

Nella produzione del software, il framework<sub>G</sub> è una struttura di supporto su cui un software può essere organizzato e progettato. Alla base di un framework<sub>G</sub> c'è sempre una serie di librerie di codice utilizzabili con uno o più linguaggi di programmazione, spesso corredate da una serie di strumenti di supporto allo sviluppo del software, come ad esempio un IDE<sub>G</sub>, un debugger, o altri strumenti ideati per aumentare la velocità di sviluppo del prodotto finito.

Lo scopo di un framework<sub>G</sub> è di risparmiare allo sviluppatore la riscrittura di codice già steso in precedenza per compiti simili. Questa circostanza si è presentata sempre più spesso man mano che le interfacce utente sono diventate sempre più complesse, o più in generale man mano che è aumentata la quantità di software con funzionalità secondarie simili.

### Funtore

In ambito di programmazione, un puntatore ad una funzione o un oggetto che possa essere chiamato come se fosse una funzione.

### Funtori

Plurale di funtore<sub>G</sub>.



## G

### Git

È un software di controllo di versione distribuito<sub>G</sub>, creato da Linus Torvalds.

Git<sub>G</sub> è un sistema completo di controllo versione, utilizzabile da riga di comando o per mezzo di diversi programmi con interfaccia grafica. Questo software è disponibile per tutti i principali sistemi operativi.

### GNU/Linux

GNU/Linux<sub>G</sub> è una famiglia di sistemi operativi di tipo Unix-like, rilasciati sotto varie possibili distribuzioni, aventi la caratteristica comune di utilizzare come nucleo il kernel Linux.

### Google Calendar

È un sistema di calendari concepito da Google. Google dà infatti la possibilità di creare più calendari, di condividere gli stessi e importarli da altri servizi on-line (Yahoo! Calendar, MSN Calendar, ecc.) o sul computer (iCal, Outlook, ecc.). Google Calendar<sub>G</sub> è parte integrante dell'account Google, e si integra con gli altri servizi.

### Google Drive

È un servizio di archiviazione online introdotto da Google il 24 aprile 2012 che permette il salvataggio di documenti fino a 5 GB estensibili fino a 16 TB.

Il servizio può essere usato via Web, caricando e visualizzando i file tramite il browser, oppure tramite l'applicazione installata su computer che sincronizza automaticamente una cartella locale del file system con quella condivisa. Su Google Drive<sub>G</sub> sono presenti anche i documenti creati con Google Docs (il software di produttività personale o suite per ufficio fornito da Google e usabile da interfaccia Web per mezzo di un browser).

### Grafica 3D

La computer grafica 3D<sub>G</sub> è un ramo della computer grafica che basa la creazione di immagini statiche o in movimento, sull'elaborazione di modelli tridimensionali da parte di un computer. Essa viene utilizzata nella creazione e post produzione di opere o parti di opere per il cinema o la televisione, nei videogiochi, nell'architettura, nell'ingegneria, nell'arte e in svariati ambiti scientifici.

### Grafico ad area

Disegno schematico che rappresenta con linee e simboli particolari l'andamento di un fenomeno.



## I

### IDE

Un Integrated Development Environment ( $\text{IDE}_G$ ), in italiano ambiente di sviluppo integrato, (conosciuto anche come integrated design environment o integrated debugging environment, rispettivamente ambiente integrato di progettazione e ambiente integrato di debugging) è un software che, in fase di programmazione, aiuta i programmatori nello sviluppo del codice sorgente di un programma. Normalmente è uno strumento software che consiste di più componenti, da cui appunto il nome integrato:

- Un editor di codice sorgente;
- Un compilatore e/o un interprete;
- Un tool di building automatico;
- Un debugger.

### IEC

La Commissione Elettrotecnica Internazionale (International Electrotechnical Commission in inglese, Commission Electrotechnique Internationale in francese), acronimo  $\text{IEC}_G$  (dal nome inglese), è un'organizzazione internazionale per la definizione di standard in materia di elettricità, elettronica e tecnologie correlate. Molti dei suoi standard sono definiti in collaborazione con l' $\text{ISO}_G$  (Organizzazione internazionale per la normazione). Questa commissione è formata da rappresentanti di enti di standardizzazione nazionali riconosciuti.

### Instant Messaging

Il sistema di messaggistica istantanea (in lingua inglese instant messaging<sub>G</sub>) è un sistema di comunicazione per computer che consente di scambiare in tempo reale, fra utenti di due o più computer connessi in rete, frasi e brevi testi. È differente dalla e-mail perché lo scambio è istantaneo, ed è più evoluto del suo predecessore perché le frasi compaiono istantaneamente e non lettera per lettera: inoltre, spesso vengono offerti anche altri servizi oltre al semplice invio di messaggi (es. trasmissione voce e video).



## J

### Java

È un linguaggio di programmazione orientato agli oggetti, creato da James Gosling e altri ingegneri di Sun Microsystems. Java<sub>G</sub> è un marchio registrato di Oracle.

### JSON

È l'acronimo di JavaScript Object Notation, è un formato adatto per lo scambio dei dati in applicazioni client-server.

È basato sul linguaggio JavaScript, ma ne è indipendente. Viene spesso usato nell'ambito della programmazione web per trasferire dati, in alternativa a XML<sub>G</sub>. La semplicità del formato, unito alla diffusione sempre crescente di JavaScript, ha contribuito all'adozione di JSON<sub>G</sub> per i compiti più disparati.



## L

### LF

I sistemi basati su ASCII utilizzano il Line feed ( $LF_G$ , `\n`, 0x0A, 10 in decimale) oppure il Carriage return (`CR`, `\r`, 0x0D, 13 in decimale) per indicare che una riga vada a capo.

### LGPL

La GNU Lesser General Public License (abbreviata in GNU LGPL<sub>G</sub> o solo LGPL<sub>G</sub>) è una licenza di software libero creata dalla Free Software Foundation, studiata come compromesso tra la GNU General Public License e altre licenze non-copyleft. È una licenza di tipo copyleft ma, a differenza della licenza GNU GPL, non richiede che eventuale software linkato al programma sia rilasciato sotto la medesima licenza.

### Linguaggio di markup

È un insieme di regole che descrivono i meccanismi di rappresentazione (strutturali, semantici o presentazionali) di un testo che, utilizzando convenzioni standardizzate, sono utilizzabili su più supporti. La tecnica di composizione di un testo con l'uso di marcatori (o espressioni codificate) richiede quindi una serie di convenzioni, ovvero appunto di un linguaggio a marcatori di documenti.

### Logger

In informatica è un componente non intrusivo usato nelle fasi di test di un prodotto software con lo scopo di registrare dei dati sull'esecuzione del codice per favorire l'analisi dei risultati.



## M

### Mailing list

È un servizio per la partecipazione di più persone ad una discussione (asincrona e non in tempo reale) o per la distribuzione di informazioni utili agli interessati/iscritti attraverso l'invio di email ad una lista di indirizzi di posta elettronica di utenti iscritti.

Rappresenta un metodo di comunicazione, tipicamente gestito da aziende, associazioni, organizzazioni o persone singole, in cui un messaggio e-mail inviato ad un sistema server viene inoltrato automaticamente alla lista di destinatari interessati.

### Memory leak

È un particolare tipo di consumo non voluto di memoria dovuto alla mancata deallocazione dalla memoria di variabili/dati non più utilizzati da parte dei processi.

### Merge

Un  $\text{merge}_G$  o integrazione unisce modifiche concorrenti in una revisione unificata.

### Meta-object compiler

Il meta-object compiler<sub>G</sub>, denotato dal comando `moc`, è il preprocessore parte del framework<sub>G</sub> Qt<sub>G</sub> che permette di ottenere delle funzionalità aggiuntive in C++

### Milestone

È un termine inglese che letteralmente significa pietra miliare. Viene tipicamente utilizzato nella pianificazione e gestione di progetti complessi per indicare il raggiungimento di obiettivi stabiliti in fase di definizione del progetto stesso.

Le milestone<sub>G</sub> indicano cioè importanti traguardi intermedi nello svolgimento del progetto. Molto spesso sono rappresentate da eventi, cioè da attività con durata zero o di un giorno, e vengono evidenziate in maniera diversa dalle altre attività nell'ambito dei documenti di progetto.

### Minificato

Codice sorgente di dimensione ridotta, ottenuto rimuovendo elementi inutili al compilatore (tipo le tabulazioni per indentare il codice, commenti, e altri elementi a seconda del linguaggio considerato) ma utili al programmatore durante la fase di produzione del codice.

### Mockup

Il mockup<sub>G</sub> è l'attività di riprodurre un oggetto o modello in scala ridotta o maggiorata. In generale viene utilizzato per creare rappresentazioni il cui scopo è dare un'idea visiva, anche molto dettagliata, di come sarà o dovrà essere l'originale.

### Modello di riflessione di Phong

Modello matematico usato nella grafica 3D<sub>G</sub> per determinare il colore di una superficie

### Monospace

È un font Unicode monospazio (cioè ogni carattere occupa lo stesso spazio sul video o nella stampa).

Lo stile ricorda quello delle macchine da scrivere.



## N

### Namespace

Un  $\text{namespace}_G$ , o in italiano spazio dei nomi, è - nella terminologia relativa all'informatica - una collezione di nomi di entità, definite dal programmatore, omogeneamente usate in uno o più file sorgente. Lo scopo dei  $\text{namespace}_G$  è quello di evitare confusione ed equivoci nel caso siano necessarie molte entità con nomi simili, fornendo il modo di raggruppare i nomi per categorie: attualmente il concetto di  $\text{namespace}_G$  è presente esplicitamente nell' $\text{XML}_G$ , nel linguaggio di programmazione C++ e nelle ultime versioni di PHP, ed implicitamente in altri linguaggi.



## O

### OpenDocument

Il formato OpenDocument<sub>G</sub> (ODF) è un formato aperto per file di documento per l'archiviazione e lo scambio di documenti per la produttività di ufficio, come documenti di testo (memo, rapporti e libri), fogli di calcolo, diagrammi e presentazioni.

### OpenGL

OpenGL<sub>G</sub> (Open Graphics Library) è una specifica che definisce una API per più linguaggi e per più piattaforme per scrivere applicazioni che producono computer grafica 2D e 3D.

### OpenGL ES

È un sottoinsieme delle librerie grafiche OpenGL<sub>G</sub> pensato per dispositivi integrati (telefoni cellulari, PDA ecc. ma anche strumentazione scientifica e industriale). Viene gestito dal consorzio no-profit Gruppo Khronos, che cura anche lo sviluppo della libreria madre OpenGL<sub>G</sub>.





## P

### Package

Termine proprio dei linguaggi  $Java_G$  e  $UML_G$ ; vista la natura dell'applicativo (C++) vedere la voce  $namespace_G$ .

### PDF

Il Portable Document Format, comunemente abbreviato  $PDF_G$ , è un formato di file basato su un linguaggio di descrizione di pagina sviluppato da Adobe Systems nel 1993 per rappresentare documenti in modo indipendente dall'hardware e dal software utilizzati per generarli o per visualizzarli.

### PERT

È l'acronimo dalla lingua inglese che sta per Program Evaluation and Review Technique. È una tecnica di project management (un grafico) nato per ridurre i tempi ed i costi per la progettazione.

Con questa tecnica si tengono sotto controllo le attività di un progetto utilizzando una rappresentazione reticolare che tiene conto della interdipendenza tra tutte le attività necessarie al completamento del progetto.

### PNG

Il Portable Network Graphics (abbreviato  $PNG_G$ ) è un formato di file per memorizzare immagini.

### Pop-up

I  $pop-up_G$  o banner  $pop-up_G$  sono degli elementi che compaiono durante la navigazione o determinate situazioni, in modo da attirare l'attenzione dell'utilizzatore. Questi elementi possono essere usati per:

- Aiutare la navigazione in questo caso si parla di  $popup_G$  di navigazione e hanno il compito di descrivere in maggiore dettaglio un determinato elemento del testo, per visualizzare questo messaggio è sufficiente portare il puntatore sopra l'elemento munito di questo sistema;
- Avviso in alcuni casi esistono dei software che una volta terminata una determinata situazione o azione generano un avviso che compare tramite  $popup_G$ ;
- Pubblicità, sono una forma di pubblicità presente sul World Wide Web e costituiscono una tipologia di web marketing definita promotion marketing online.

### Popup

Vedi  $Pop-up_G$ .

### Profiling

È un tipo di analisi dinamica del software. Può misurare varie metriche, come ad esempio: la memoria occupata, l'utilizzo di particolari istruzioni, la frequenza e la durata delle chiamate di funzione o la complessità nel tempo del programma. Generalmente viene utilizzata per ottimizzare il programma.



## Q

### Qt

Qt<sub>G</sub> è una libreria multiplatforma per lo sviluppo di programmi con interfaccia grafica tramite l'uso di widget (congegni o elementi grafici). Qt<sub>G</sub>, ampiamente utilizzato nell'ambiente desktop KDE, viene sviluppato dall'azienda Qt<sub>G</sub> Software (meglio conosciuta come Trolltech) di proprietà di Digia.

Qt<sub>G</sub> usa il linguaggio C++ standard con un estensivo uso del preprocessore C per arricchire il linguaggio, ma esistono interfacce per Java<sub>G</sub>, Python, C, Perl e PHP. Gira sulle piattaforme principali ed integra funzioni per l'accesso ai database SQL, parsing di documenti XML<sub>G</sub>, rendering<sub>G</sub> 3D e API multiplatforma per l'uso dei file.

### Qt coding conventions

Convenzioni utilizzate nella codebase del framework<sub>G</sub> Qt<sub>G</sub>.



## R

### Refactoring

In ingegneria del software, il  $\text{refactoring}_G$  (o  $\text{code refactoring}_G$ ) è una tecnica strutturata per modificare la struttura interna di porzioni di codice senza modificarne il comportamento esterno,[1] applicata per migliorare alcune caratteristiche non funzionali del software. I vantaggi che il  $\text{refactoring}_G$  persegue riguardano in genere un miglioramento della leggibilità della manutenibilità, della riusabilità e dell'estendibilità del codice e la riduzione della sua complessità, eventualmente attraverso l'introduzione a posteriore di  $\text{design pattern}_G$ .

### Rendering

Il  $\text{rendering}_G$  è un termine della lingua inglese che in senso ampio indica la resa grafica, ovvero un'operazione compiuta da un disegnatore per produrre una rappresentazione di qualità di un oggetto o di una architettura (progettata o rilevata). Nella computer grafica identifica il processo di resa ovvero di generazione di un'immagine a partire da una descrizione matematica di una  $\text{scena}_G$  tridimensionale interpretata da algoritmi che definiscono il colore di ogni punto dell'immagine digitale.

### Repository

È un ambiente di un sistema informativo, in cui vengono gestiti i metadati, attraverso tabelle relazionali. (fonte Wikipedia)

Nel nostro caso il sistema informativo è gestito con  $\text{GIT}_G$ .



## S

### Scena

Una scena<sub>G</sub> si può comporre a partire da primitive, ossia modelli tridimensionali rappresentanti primitive geometriche, scomponibili in singole facce o combinabili per formare oggetti più complessi. Il modo più semplice per organizzarla è quello di creare un array di primitive o, tecnica più avanzata, organizzare gli oggetti in una struttura dati ad albero (scene graph), che permette di raggruppare logicamente gli oggetti e ciò permette, ad esempio, di replicare più volte un oggetto all'interno della stessa scena<sub>G</sub>).

### Schedule Variance

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

È un indicatore di efficacia soprattutto nei confronti del Cliente. Se  $SV_G > 0$  significa che il progetto sta producendo con maggior velocità a quanto pianificato, viceversa se negativo.

### Signal

Estensione del C++ fornita dal meta-object compiler<sub>G</sub> che permette comunicazioni tra un oggetto e dei funtori<sub>G</sub>.

### Sistema di build

Insieme di programmi e script che automatizza il processo di compilazione e creazione degli eseguibili.

### Sistemi di build

Vedi Sistema di build<sub>G</sub>.

### Spotlight

Luce direzionale a forma di cono emessa dal vertice in una data direzione utilizzata su software di grafica 3D<sub>G</sub>.

### SSH

In informatica e telecomunicazioni SSH<sub>G</sub> (Secure SHell, shell sicura) è un protocollo di rete che permette di stabilire una sessione remota cifrata tramite interfaccia a riga di comando con un altro host di una rete informatica.

Tra 2 computer (un server e un client) l'intera comunicazione (ovvero sia l'autenticazione che la sessione di lavoro) avviene in maniera cifrata portando sicurezza nella comunicazione tra i 2 computer.

### Stub

In informatica indica un frammento di codice passivo fittizio usato per simulare il comportamento di codice esistente o per sostituire codice non ancora implementato.

### SV

Vedi Schedule Variance<sub>G</sub>.

### SVG

Scalable Vector Graphics abbreviato in SVG<sub>G</sub>, indica una tecnologia in grado di visualizzare oggetti di grafica vettoriale e, pertanto, di gestire immagini scalabili dimensionalmente.



Più specificamente si tratta di un linguaggio derivato dall' $\text{XML}_G$ , cioè di un'applicazione del metalinguaggio posto a base degli sviluppi del Web da parte del consorzio W3C, che si pone l'obiettivo di descrivere figure bidimensionali statiche e animate.



## T

### Top-down

Nel modello top-down<sub>G</sub> si formula una visione generale del sistema, senza scendere nel dettaglio delle sue parti. Ogni parte del sistema è successivamente rifinita aggiungendo maggiori dettagli della progettazione. Ogni nuova parte così ottenuta può quindi essere nuovamente rifinita, specificando ulteriori dettagli, finché la specifica completa è sufficientemente dettagliata da validare il modello.



## U

### URL

Uniform Resource Locator o  $URL_G$  è una sequenza di caratteri che identifica univocamente l'indirizzo di una risorsa in Internet, tipicamente presente su un server, come ad esempio un documento, un'immagine, un video, rendendola accessibile ad un client che ne fa richiesta attraverso l'utilizzo di un web browser.

Normalmente conosciuto come *indirizzo internet*.

### UTF-8

UTF-8<sub>G</sub> (Unicode Transformation Format, 8 bit) è una codifica dei caratteri Unicode in sequenze di lunghezza variabile di byte, creata da Rob Pike e Ken Thompson. UTF-8<sub>G</sub> usa gruppi di byte per rappresentare i caratteri Unicode.



## W

### WBS

Vedi Work Breakdown Structure<sub>G</sub>.

### Webmail

È un'applicazione web che permette di gestire uno o più account di posta elettronica attraverso un navigatore web.

### Windows

È una famiglia di ambienti operativi e sistemi operativi commerciali della Microsoft Corporation dedicati ai personal computer, alle workstation e ai server.

### Work Breakdown Structure

Con l'espressione inglese Work Breakdown Structure<sub>G</sub> (WBS<sub>G</sub>, Struttura Analitica di Progetto) si intende l'elenco di tutte le attività di un progetto. Le WBS<sub>G</sub> sono usate nella pratica del Project management e coadiuvano il project manager nell'organizzazione delle attività di cui è responsabile.

### Workflow

È un termine inglese che letteralmente significa flusso di lavoro.

Indica un elenco di operazioni da compiere per completare un lavoro.





## X

### XML

XML<sub>G</sub> (sigla di eXtensible Markup Language) è un linguaggio 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.

Il nome indica che si tratta di un linguaggio marcatore (markup language) estensibile (eXtensible) in quanto permette di creare tag personalizzati.

Rispetto all'HTML, l'XML<sub>G</sub> ha uno scopo ben diverso: mentre il primo definisce una grammatica per la descrizione e la formattazione di pagine web e, in generale, di ipertesti, il secondo è un metalinguaggio utilizzato per creare nuovi linguaggi, atti a descrivere documenti strutturati. Mentre l'HTML ha un insieme ben definito e ristretto di tag, con l'XML<sub>G</sub> è invece possibile definirne di propri a seconda delle esigenze.

Viene spesso utilizzato anche nello scambio di dati tra software diversi.