



## Glossario

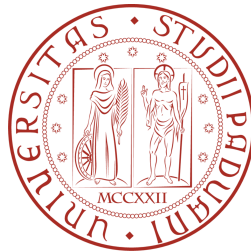
---

Arena Ivan Antonino  
Baesso Nicola  
Bousapnamene Ruth Genevieve  
Calabrese Luca

Garon Martina  
Liva Noemi  
Marchiante Marco

## Progetto Ingegneria del Software

Dipartimento di Matematica  
**Università degli Studi di Padova**



14 febbraio 2023

**Contatti:** dotseventeam@gmail.com

## Indice

<b>Caratteri speciali</b>	<b>1</b>
.7 (DotSeven) . . . . .	1
<b>A</b>	<b>2</b>
ACK . . . . .	2
ALT (tag) . . . . .	2
Analisi dei requisiti . . . . .	2
Attacco brute force . . . . .	2
Attacco informatico . . . . .	2
Attività . . . . .	2
<b>B</b>	<b>3</b>
Baseline . . . . .	3
<b>C</b>	<b>4</b>
Capitolato . . . . .	4
CAPTCHA . . . . .	4
Committente . . . . .	4
Cruscotto . . . . .	4
CSS . . . . .	4
<b>D</b>	<b>5</b>
Discord . . . . .	5
<b>E</b>	<b>6</b>
Eludibile . . . . .	6
Epic (scrum) . . . . .	6
<b>F</b>	<b>7</b>
Fase . . . . .	7
Form . . . . .	7
Fornitore . . . . .	7
<b>G</b>	<b>8</b>
Github . . . . .	8
Google Workspace . . . . .	8
<b>H</b>	<b>9</b>
HTML . . . . .	9
<b>I</b>	<b>10</b>
Intelligenza artificiale . . . . .	10
<b>J</b>	<b>11</b>
Javascript . . . . .	11
Jira . . . . .	11
<b>M</b>	<b>12</b>
Machine Learning . . . . .	12
Milestone . . . . .	12

<b>O</b>	<b>13</b>
OCR . . . . .	13
Ordine del giorno (ODG) . . . . .	13
Overleaf . . . . .	13
<b>P</b>	<b>14</b>
Piano di Progetto (PdP) . . . . .	14
Piano di Qualifica (PdQ) . . . . .	14
Processo . . . . .	14
Prodotto . . . . .	14
Proponente . . . . .	14
<b>Q</b>	<b>15</b>
Qualità . . . . .	15
<b>R</b>	<b>16</b>
React . . . . .	16
Repository . . . . .	16
Requisito . . . . .	16
<i>Reverse engineering</i> . . . . .	16
Rotazione . . . . .	16
<b>S</b>	<b>17</b>
Scrum . . . . .	17
Sprint . . . . .	17
<i>Stakeholder</i> . . . . .	17
<b>T</b>	<b>18</b>
Team . . . . .	18
Telegram . . . . .	18
Test di Turing . . . . .	18
<b>U</b>	<b>19</b>
User story (scrum) . . . . .	19
Utente . . . . .	19
<b>V</b>	<b>20</b>
Validazione . . . . .	20
Verifica . . . . .	20
<b>W</b>	<b>21</b>
W3C . . . . .	21
Way of Working (WoW) . . . . .	21
<b>Z</b>	<b>22</b>
Zoom . . . . .	22

## **Caratteri speciali**

### **.7 (DotSeven)**

È il nome del gruppo di lavoro.

## A

### ACK

ACK, in ambito di telecomunicazioni e informatico, è il simbolo che identifica un segnale di riconoscimento emesso in risposta alla ricezione di un'informazione completa. Equivale ad un feedback di "ricevuto". Nel team, si intende una "reazione" o una risposta ad un messaggio di messaggistica istantanea.

### ALT (*tag*)

*Tag* HTML che specifica un testo con informazioni alternative ad un'immagine. Il testo è utilizzato nel caso in cui l'immagine non possa essere visualizzata (a causa di una connessione lenta, un errore nell'attributo "src" o utilizzo di *screen reader*).

### Analisi dei requisiti

Attività preliminare allo sviluppo di un sistema software, il cui scopo è quello di definire le funzionalità che il nuovo prodotto deve offrire, ovvero i requisiti che devono essere soddisfatti dal software sviluppato.

### Attacco *brute force*

Il *Brute Force Attack* è un metodo utilizzato dai cybercriminali per craccare le password degli account e scoprire credenziali di accesso. Questo tipo di attacco si basa su un dizionario di parole e password comuni che viene utilizzato per tentare di scoprire la password della vittima. Dopo aver esaurito tutti i termini presenti nel dizionario, i cybercriminali passano a tecniche più sofisticate, utilizzando combinazioni di caratteri, finché non viene trovata una corrispondenza.

### Attacco informatico

Un attacco informatico o cyberattacco, nell'ambito della sicurezza informatica, indica una qualunque manovra impiegata da individui od organizzazioni che colpisca sistemi informatici, infrastrutture, reti di calcolatori e/o dispositivi elettronici tramite atti malevoli, finalizzati al furto, alterazione o distruzione di specifici obiettivi violando sistemi suscettibili.

### Attività

Un'attività è un insieme di compiti con uno scopo comune relativo ad un dato processo.

**B*****Back end***

È un termine utilizzato per caratterizzare le interfacce che hanno come destinatario un programma.

Un'applicazione *back end* è un programma, o parte di esso, con il quale l'utente interagisce indirettamente, attraverso un'applicazione *front end*.

***Baseline***

Equivale al concetto di "campo base" e rappresenta un risultato concreto associato al concetto di *milestone*. Nella gestione del progetto è fondamentale stabilire una linea di base con requisiti chiaramente definiti, una struttura dei costi accurata e stime di pianificazione, prima delle fasi di esecuzione e controllo del progetto.

## C

### Capitolato

Atto amministrativo che contiene le condizioni e le modalità relative all'esecuzione di un contratto fra parti.

### CAPTCHA

Si denota nell'ambito dell'informatica un test fatto di una o più domande e risposte per determinare se l'utente sia un umano o una macchina. L'acronimo, che si pretende derivato dall'inglese "*Completely Automated Public Turing-test-to-tell Computers and Humans Apart*" ("Test di Turing pubblico e completamente automatico per distinguere computer e umani"), in effetti riproduce foneticamente l'espressione colloquiale "*Caught you!*" (Ti ho beccato!).

### Ciclo di Deming

Il ciclo di Deming (o ciclo di PDCA, acronimo dall'inglese *Plan – Do – Check – Act*, in italiano "Pianificare - Fare - Verificare - Agire") è un metodo di gestione iterativo in quattro fasi utilizzato per il controllo e il miglioramento continuo dei processi e dei prodotti.

Questo strumento parte dall'assunto che per il raggiungimento del massimo della qualità sia necessaria la costante interazione tra ricerca, progettazione, test, produzione. Per migliorare la qualità e soddisfare il cliente, è necessario passare attraverso tutte e quattro le fasi costantemente, tenendo come criterio principale la qualità.

### Committente

Il committente è uno *stakeholder* ed incarica il gruppo del progetto: è il docente.

### Cruscotto

Strumento che permette di visualizzare lo stato del progetto. Il *team* usa il cruscotto offerto da Jira.

### CSS

Linguaggio usato per definire la formattazione di documenti HTML, XHTML e XML. Le regole per comporre il CSS sono contenute in un insieme di direttive emanate a partire dal 1996 dal W3C. Il CSS separa i contenuti delle pagine HTML dalla loro formattazione o layout e permettono una programmazione più chiara e facile da utilizzare, sia per gli autori delle pagine stesse sia per gli utenti, garantendo contemporaneamente anche il riutilizzo di codice ed una sua più facile manutenzione.

**D****Discord**

Discord è una piattaforma di messaggistica istantanea strutturata. Il *team* utilizza Discord per i messaggi e le videochiamate riguardanti l'avanzamento del progetto.



## E

### **Eludibile**

Che può essere eluso, a cui ci si può sottrarre.

Nel nostro caso si richiede che il CAPTCHA non sia eludibile, ovvero deve essere svolto e superato.

### ***Epic (scrum)***

Un *epic (agile)* è una porzione di lavoro che può essere suddivisa in *task* specifici (chiamati "storie utente") in base alle esigenze / richieste dei clienti o degli utenti finali. L'idea è di suddividere il lavoro in porzioni rilasciabili, in modo da completare effettivamente i progetti di grandi dimensioni e continuare a rilasciare valore ai clienti su base regolare. Gli *epic* aiutano i team a suddividere il proprio lavoro, pur continuando a lavorare verso un obiettivo più grande.

## F

### Fase

Una fase è una durata temporale entro un dato stato del ciclo di vita, o in una transazione tra stati, in cui vengono svolte attività specifiche e univoche.

### Form

In informatica, il termine *form* (letteralmente formulario, modulo) indica la parte di interfaccia utente di un'applicazione web che consente all'utente client di inserire e inviare al *web server/application server* uno o più dati.

### Fornitore

Colui che lavora al progetto. È il gruppo .7.

### Front end

*Front end* è un termine utilizzato per caratterizzare le interfacce che hanno come destinatario un utente. Il *front end* è la parte di un'applicazione con la quale l'utente interagisce direttamente, responsabile dell'acquisizione dei dati di ingresso e per la loro elaborazione. Tali dati sono poi utilizzabili dal *back end*.

## G

### GitHub

GitHub è un servizio di *hosting* per progetti *software*. È utilizzato come strumento di versionamento distribuito. Nella fattispecie, vi si trovano le *repository* pubbliche (il cui contenuto è destinato a proponente e committente) e le *repository* private (i cui documenti sono destinati all'organizzazione interna).

### Google Workspace

Google Workspace è una *suite* di *software* e strumenti di produttività in *cloud*, offerta da Google. Nel progetto, si utilizza il servizio di posta elettronica (Google Gmail), il servizio di *storage* (Google Drive), *editor* di testi (Google Documenti), fogli di calcolo (Google Fogli) e presentazioni (Google Presentazioni).

## H

### HTML

*HyperText Markup Language* (traduzione letterale: linguaggio a marcatori per ipertesti), comunemente noto con l'acronimo HTML, è un linguaggio di *markup*. Oggi è utilizzato principalmente per il disaccoppiamento della struttura logica di una pagina web (definita appunto dal *markup*) e la sua rappresentazione, gestita tramite gli stili CSS per adattarsi alle nuove esigenze di comunicazione e pubblicazione all'interno di Internet.

**I****Intelligenza artificiale**

L'intelligenza artificiale (o IA) è una disciplina che studia se e in che modo si possano realizzare sistemi informatici intelligenti in grado di simulare la capacità e il comportamento del pensiero umano.

## J

### JavaScript

Linguaggio di programmazione multi paradigma orientato agli eventi, comunemente utilizzato nella programmazione Web lato *client* per la creazione di effetti dinamici interattivi tramite funzioni di script invocate da eventi innescati dall'utente sulla pagina web in uso.

### Jira

Jira è una *suite* di *software* per il tracciamento delle segnalazioni (*Issue Tracking System*) sviluppato da Atlassian, che consente il *bug tracking* e la gestione dei progetti sviluppati con metodologie agili. Offre una *board* (cruscotto) che permette di vedere la situazione dell'intero progetto e la gestione delle *issue*.

## M

### ***Machine Learning***

L'apprendimento automatico (anche detto *machine learning* in inglese) è una branca dell'intelligenza artificiale che raccoglie metodi sviluppati negli ultimi decenni del XX secolo in varie comunità scientifiche, sotto diversi nomi quali: statistica computazionale, riconoscimento di pattern, reti neurali artificiali, filtraggio adattivo, teoria dei sistemi dinamici, elaborazione delle immagini, *data mining*, algoritmi adattivi, ecc. Utilizza metodi statistici per migliorare la performance di un algoritmo nell'identificare pattern nei dati. Nell'ambito dell'informatica, l'apprendimento automatico è una variante alla programmazione tradizionale nella quale in una macchina si predispone l'abilità di apprendere qualcosa dai dati in maniera autonoma, senza istruzioni esplicite.

### ***Milestone***

*Milestone* è un termine inglese che letteralmente significa "pietra miliare". Indica 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.

## O

### OCR

I sistemi di riconoscimento ottico dei caratteri (ROC), detti anche OCR (dall'inglese *Optical Character Recognition*), sono programmi dedicati al rilevamento dei caratteri contenuti in un documento e al loro trasferimento in testo digitale leggibile da una macchina. La conversione viene effettuata solitamente tramite uno scanner. Il testo può essere convertito in formato ASCII semplice, Unicode o, nel caso dei sistemi più avanzati, in un formato contenente anche l'impaginazione del documento stesso. L'utente può modificare il risultato ottenuto con un normale editor di testo.

### Ordine del giorno (ODG)

Elenco di argomenti che dovranno essere affrontati durante una riunione.

### Overleaf

Editor LaTeX collaborativo in *cloud*. Nel progetto, è utilizzato per scrivere i documenti in modo metodico, utilizzando *template*.



## P

### Piano di Progetto (PdP)

Documento che raccoglie varie informazioni:

- Calendario di massima del progetto;
- Stima dei costi di realizzazione (preventivo iniziale);
- Rischi attesi e loro mitigazione;
- Suddivisione del lavoro in molteplici (breve) periodi successivi.

Inoltre, per ogni periodo, indica:

- Obiettivi attesi, obiettivi raggiunti;
- Rischi occorsi, conseguenze, mitigazione;
- Costi osservati (consuntivo di periodo);
- Aggiornamento calendario futuro e aggiornamento stima dei costi finali (preventivo a finire).

### Piano di Qualifica (PdQ)

Documento che specifica degli obiettivi quantitativi di qualità di prodotto e di processo, tramite la misurazione del raggiungimento di tali obiettivi allo stato corrente.

### Processo

Insieme di attività che interagiscono tra di loro per produrre un risultato.

### Prodotto

Bene o servizio che possa essere offerto al fine di soddisfare un bisogno o una necessità.

### Proponente

Il proponente è uno *stakeholder*. È colui che propone un progetto. È cliente rispetto alle esigenze di prodotto e mentore rispetto alle scelte di sviluppo. Nella fattispecie, il proponente è Zucchetti S.p.a.

**Q****Qualità**

Insieme delle caratteristiche di un'entità che ne determinano la capacità di soddisfare esigenze sia espresse che implicite.

## R

### React

React è una libreria JavaScript per la creazione di interfacce utente (UI, *User Interface*).

### Repository

Un *repository* (letteralmente deposito o ripostiglio), in informatica, è un ambiente di un sistema informativo (ad esempio di tipo ERP), in cui vengono gestiti i metadati, attraverso tabelle relazionali.

### Requisito

Un requisito è:

- Una capacità del software, che l'utente necessita per risolvere un problema o per ottenere un risultato;
- Una capacità che il software deve avere per soddisfare un contratto, uno standard, una specifica.

### Reverse engineering

*Reverse engineering* (in italiano "ingegneria inversa", "ingegnerizzazione inversa") è un anglicismo che indica quell'insieme di analisi delle funzioni, degli impieghi, della collocazione, dell'aspetto progettuale, geometrico e materiale di un manufatto o di un oggetto che è stato rinvenuto (ad esempio un reperto, un dispositivo, componente elettrico, un meccanismo, software).

Il fine può essere quello di produrre un altro oggetto che abbia un funzionamento analogo o migliore, o più adatto al contesto in cui ci si trova (*fitting*); un altro fine può essere, quello di tentare di realizzare un secondo oggetto in grado di interfacciarsi con l'originale.

### Rotazione

Moto circolare di un corpo attorno a un altro, o intorno a un asse.

## S

### Scrum

Scrum è un *framework agile* per la gestione di sviluppo del software, iterativo ed incrementale, concepito per gestire progetti e prodotti software o applicazioni di sviluppo. Per Scrum si intende anche la cerimonia in cui si conclude uno *Sprint* e se ne comincia un altro.

### Sprint

Uno *sprint* è un breve periodo di tempo in cui un *team* collabora per completare una determinata quantità di lavoro.

### Stakeholder

Colui che è "portatore di interesse", cioè è coinvolto nel progetto ed ha degli obiettivi da raggiungere.

### StarUML

Strumento di ingegneria del *software* per la modellazione di sistemi utilizzando il linguaggio di modellazione unificato, nonché il linguaggio di modellazione dei sistemi e le notazioni di modellazione classiche.

## T

### **Team**

Insieme di persone che collaborano per portare a termine il progetto.

### **Telegram**

Telegram è un servizio di messaggistica istantanea e *broadcasting* basato su cloud. Nel *team* è utilizzato per le comunicazioni di servizio e non destinate ad *issue* o discussioni interne.

### **Test di Turing**

Criterio per determinare se una macchina sia in grado di esibire un comportamento intelligente. Tale criterio è stato suggerito da Alan Turing nell'articolo "*Computing machinery and intelligence*", apparso nel 1950 sulla rivista *Mind*.

## U

### ***User story (scrum)***

Le *user story* sono le specifiche da condividere con il *team* di sviluppo per stabilire cosa deve essere sviluppato. Il focus è sull'utilizzatore del prodotto (lo *user*), che è al centro dell'attenzione durante il processo di sviluppo. Pari importanza è data anche all'identificazione del bisogno che ogni funzionalità promette di soddisfare (la storia).

### **Utente**

Colui che usufruisce di un bene o di un servizio, generalmente collettivo, fornito da enti pubblici o strutture private. In ambito informatico, connota colui che interagisce con un computer, o viene usato come generalizzazione del termine account.

## V

### **Validazione**

Processo che certifica il raggiungimento dei requisiti richiesti nel prodotto sviluppato. Questo processo viene svolto coinvolgendo fortemente il cliente tramite attività di collaudo.

### **Verifica**

Processo che garantisce l'assenza di errori nell'esecuzione di attività legate alle fasi del ciclo di vita del prodotto.

## W

### W3C

Il *World Wide Web Consortium*, anche conosciuto come W3C, è un'organizzazione non governativa internazionale che ha come scopo quello di favorire lo sviluppo di tutte le potenzialità del *World Wide Web* e diffondere la cultura dell'accessibilità della Rete.

### ***Way of Working* (WoW) / Norme di Progetto**

Documento che descrive le procedure e gli strumenti di lavoro



## Z

### Zoom

Servizio di videochiamate e *chat online* attraverso una piattaforma *cloud-based* con *software peer-to-peer*. Il team utilizza Zoom per le videochiamate con il Proponente.