



## MaaP: MongoDB as an admin Platform

---

### Glossario

<b>Versione</b>	1.2.0
<b>Data creazione</b>	2013-11-28
<b>Data ultima modifica</b>	2013-12-18
<b>Stato del documento</b>	Formale
<b>Uso del documento</b>	Esterno
<b>Redazione</b>	Alberto Garbui, Fabio Miotto, Mattia Sorgato, Michele Maso, Andrea Perin, Alessandro Benetti
<b>Verifica</b>	Giacomo Pinato
<b>Approvazione</b>	Alessandro Benetti
<b>Distribuzione</b>	Prof. Tullio Vardanega Prof. Riccardo Cardin CoffeeStrap

### Sommario

Questo documento si prefigge di chiarire le possibili ambiguità tra i vari termini utilizzati all'interno dei documenti redatti dal gruppo Aperture Software

---

**Diario delle modifiche**

<b>Versione</b>	<b>Data</b>	<b>Autore</b>	<b>Modifiche effettuate</b>
1.2.0	2013-12-18	Alessandro Benetti	Approvazione finale del documento
1.1.0	2013-12-17	Giacomo Pinato	Verifica del documento
1.0.8	2013-12-16	Alessandro Benetti	Inserimento termini
1.0.7	2013-12-13	Fabio Miotto	Inserimento termini
1.0.6	2013-12-12	Michele Maso	Inserimento termini
1.0.5	2013-12-09	Mattia Sorgato	Inserimento termini
1.0.4	2013-12-06	Mattia Sorgato	Inserimento termini
1.0.3	2013-12-06	Andrea Perin	Inserimento termini
1.0.2	2013-12-02	Fabio Miotto	Inserimento termini
1.0.1	2013-11-28	Alberto Garbui	Inserimento termini
1.0.0	2013-11-28	Fabio Miotto	Creazione struttura iniziale del documento

Tabella 1: Registro delle modifiche

## 1 Introduzione

### 1.1 Scopo del documento

Questo documento raccoglie tutti i termini che sono sconosciuti al lettore esterno o che possono portare ad ambiguità. Per ciascun termine viene riportato sotto il nome una breve definizione che ne chiarisce il significato.

### 1.2 Riferimenti

#### 1.2.1 Normativi

- Norme di Progetto: *Norme\_di\_Progetto\_v1.2.0.pdf* (allegato alla presente documentazione)

#### 1.2.2 Informativi

- Wikipedia:  
<http://www.wikipedia.org/>
- OkPedia:  
<http://www.okpedia.it/>
- W3C:  
<http://www.w3.org/>
- Techterms:  
<http://www.techterms.com/>
- ISO:  
<http://www.iso.org/iso/home/about.htm>
- Francesco Ranzato, Appunti di programmazione oggetti, Edizione II.

## **2 Termini**

Di seguito saranno elencati e definiti tutti i vari termini in ordine alfabetico.

*Accoppiamento*

---

Azione per il proseguimento? della specie.

B
---

*Botta*

---

dai una botta e via

C

D



E

F

G

H

I

L

M

N

---

*Node.js*

---

E' un framework  $G$  basato sul linguaggio JavaScript  $G$  . Pone la sua attenzione alla manipolazione di grosse quantità di dati, quali, per esempio, la consultazione di database  $G$  .

---

*NoSQL*

---

Acronimo di Not Only SQL, non soltanto SQL. E' un particolare tipo di database  $G$  che fornisce un sistema di immagazzinamento dei dati e di un loro successivo recupero che richiede l'utilizzo di modelli meno vincolati e restrittivi rispetto ai database  $G$  di tipo relazionale  $G$  . Questo approccio permette una maggiore semplicità del processo di modellazione dei dati, una migliore propensione allo scaling orizzontale  $G$  del database  $G$  e un controllo maggiore della disponibilità dei dati.





---

*Oggetto software*

---

Definito come un tipo di dato astratto, un oggetto è un insieme di valori ed operazioni che permettono di manipolare tali valori, dette operazioni proprie del tipo  $G$  o metodi del tipo  $G$ .

---

*Open source*

---

Software  $G$  i cui autori ne permettono e favoriscono il libero studio e l'apporto di modifiche da parte di altri programmatori  $G$  indipendenti.

---

*Orientamento agli oggetti*

---

Paradigma di programmazione  $G$  che permette di definire oggetti software  $G$  in grado di interagire gli uni con gli altri attraverso lo scambio di messaggi

---

*Orientamento ai documenti*

---

Le basi di dati  $G$  orientate ai documenti  $G$  non memorizzano i dati in tabelle con campi uniformi per ogni record  $G$  come invece succedeva nei database relazionali  $G$ , ma ogni record  $G$  è memorizzato come un documento che possiede determinate caratteristiche. Al documento può essere aggiunto un numero qualsiasi di campi ed essi possono anche contenere pezzi multipli di dati.

---

*Orientamento funzionale*

---

Paradigma di programmazione  $G$  in cui il flusso di esecuzione del programma  $G$  assume la forma di una serie di valutazioni di funzioni matematiche.

---

*Output*

---

Tradotto letteralmente in messo fuori. Indica in senso stretto il risultato di una elaborazione ed in senso più ampio il risultato o l'insieme dei risultati prodotti a partire da un input  $G$ .

---

*Overflow*

---

Eccessiva allocazione di memoria.

P

---

*Pagina web*

---

Il modo in cui vengono rese disponibili all'utente  $G$  finale le informazioni reperibili su internet  $G$ , tramite un web  $G$  browser  $G$ . Un insieme di pagine web  $G$  tra di loro correlate formano un sito web  $G$ . Una pagina web  $G$  si può suddividere in una parte relativa ai contenuti, una parte di layout  $G$  e una parte dedicata al comportamento a seconda degli input  $G$  dell'utente  $G$ .

---

*Paradigma di programmazione*

---

Stile fondamentale di programmazione, ovvero un insieme di strumenti concettuali forniti da un linguaggio di programmazione  $G$  per la stesura del codice sorgente  $G$  di un programma  $G$ , definendo dunque il modo in cui il programmatore  $G$  concepisce e percepisce il programma  $G$  stesso.

---

*Password*

---

Parola di riconoscimento impiegata a scopo di sicurezza per garantire che l'uso di una risorsa sia concesso solo agli utenti  $G$  autorizzati; costituita da una sequenza ordinata di caratteri alfanumerici  $G$  e/o speciali (quali, per esempio, @, %, \$).

---

*Periferica*

---

Una qualsiasi tipologia di dispositivo hardware  $G$  del computer che si interfaccia in input  $G$  e/o output  $G$  con l'unità di elaborazione che sovrintende a tutte le funzioni del computer (processore  $G$ ).

---

*Permesso*

---

O autorizzazione, indica quali funzionalità possono competere.

---

*Piattaforma Java*

---

E' una piattaforma software  $G$  sviluppata su specifiche e implementazioni da Sun Microsystems  $G$  che è eseguibile su piattaforme hardware  $G$  di diversa natura.

---

*Plug in*

---

E' un programma  $G$  non autonomo che interagisce con un altro programma  $G$  per ampliarne le funzioni.

---

*Processore*

---

(O unità di elaborazione). E' un tipo di dispositivo hardware  $G$  del computer che si contraddistingue per essere dedicato all'esecuzione di istruzioni. In altri termini l'unità di elaborazione è il dispositivo che nel computer esegue materialmente l'elaborazione dati.

*Programma*

---

Insieme di istruzioni che, una volta eseguite su un computer, produce soluzioni per una data classe di problemi automatizzati.

*Programmatore*

---

Vedi sviluppatore  $G$  .

*Programmazione*

---

Attività di sviluppo di software  $G$  , consistente nella stesura di codice sorgente  $G$  .

*Protocollo di comunicazione*

---

Insieme di regole formalmente descritte, definite al fine di favorire la comunicazione tra una o più entità.

*Provider*

---

La persona o l'organizzazione che fornisce un servizio web  $G$  . Provider, letteralmente tradotto, significa fornitore.



---

*Query*

---

L'interrogazione da parte di un utente  $G$  di un database  $G$  per compiere determinate operazioni sui dati.



---

*Record*

---

Un oggetto di una base di dati<sub>G</sub> strutturata in dati composti, che contengono un insieme di campi o elementi, ciascuno dei quali possiede nome e tipo di dato propri.

---

*Relazionale*

---

Modello logico di rappresentazione o strutturazione dei dati di un database<sub>G</sub>. Si basa sulla teoria degli insiemi e sulla logica del primo ordine ed è strutturato intorno al concetto matematico di relazione.

---

*Repository*

---

Ambiente che offre la possibilità di salvataggio di dati per la sicurezza di essi, inoltre è possibile godere di funzionalità di versionamento<sub>G</sub> per tener traccia della storia dei dati salvati. Nel nostro caso l'ambiente utilizzato è Git<sub>G</sub>.

---

*Requisito*

---

Capacità che un sistema software<sub>G</sub> deve soddisfare per rispettare un contratto.

---

*Rete*

---

Serie di componenti, sistemi o entità interconnessi tra di loro.

---

*Ruby*

---

Linguaggio di scripting<sub>G</sub> completamente a oggetti<sub>G</sub>.



---

*Scala*

---

Linguaggio di programmazione  $G$  che integra linguaggi orientati agli oggetti  $G$  e linguaggi funzionali  $G$ . Un programma Scala  $G$ , una volta compilato  $G$ , può essere eseguito su JVM  $G$ .

---

*Scaling orizzontale*

---

Per scalabilità si intende la proprietà di un sistema di crescere o decrescere in base alle necessità. Nel mondo dei database  $G$  scalare orizzontalmente una base di dati  $G$  significa che anche se vado ad aumentare le componenti del sistema che accedono al database, questo non provoca interferenze, ed aumentando le componenti si parallelizza il carico di lavoro, diminuendo il peso del singolo.

---

*Semantica*

---

Regole per la sintassi  $G$ .

---

*Server*

---

Componente o sottosistema informatico di elaborazione che fornisce un qualunque tipo di servizio ad altre componenti (tipicamente chiamate client  $G$ ) che ne fanno una esplicita richiesta.

---

*Servizio web*

---

Risorsa astratta che rappresenta la capacità di effettuare compiti che compongono una funzionalità coerente dal punto di vista delle entità di provider  $G$  e dei richiedenti del servizio. Per essere utilizzato, un servizio deve essere realizzato da un agente di provider  $G$  concreto.

---

*Simil-chat*

---

Vedi chat

---

*Sintassi*

---

Notazione semplice con vincoli.

---

*Sistema di autenticazione*

---

E' un sistema che gestisce un processo tramite il quale un computer, un software  $G$  o un utente  $G$ , verifica la corretta, o presunta, identità di un altro computer, utente  $G$ , che vuole comunicare attraverso una connessione.

*Sistema operativo*

---

Insieme di componenti software<sub>G</sub> che permettono l'utilizzo da parte di un utente<sub>G</sub> di applicazioni installate su una data macchina.

*Sito web*

---

Insieme di pagine web correlate<sub>G</sub>, ovvero una struttura ipertestuale<sub>G</sub> di documenti che risiede, tramite hosting<sub>G</sub>, su un web server<sub>G</sub> e accessibile all'utente client<sub>G</sub> che ne fa richiesta tramite un web browser<sub>G</sub> sul World Wide Web<sub>G</sub> della rete Internet<sub>G</sub>, digitando in esso il rispettivo URL<sub>G</sub> o direttamente l'indirizzo IP<sub>G</sub>.

*Software*

---

L'informazione o le informazioni utilizzate da uno o più sistemi informatici e memorizzare su uno o più supporti informatici. Queste informazioni possono essere programmi<sub>G</sub>, dati oppure una combinazione di tutte e due.

*Statement*

---

Traducibile in sequenza di istruzioni.

*Struttura dati*

---

Entità usata per organizzare un insieme di dati all'interno della memoria del computer.

*Stub*

---

E' una porzione di codice<sub>G</sub> utilizzata in sostituzione di altre funzionalità software<sub>G</sub>. Uno stub può simulare il comportamento di codice esistente<sub>G</sub>, gli stub<sub>G</sub> sono utili durante lo sviluppo di software<sub>G</sub> e durante i test per i software<sub>G</sub>.

*Sun Microsystems*

---

Azienda produttrice di software<sub>G</sub>, nota per aver prodotto il linguaggio di programmazione<sub>G</sub> Java<sub>G</sub>.

*Sviluppatore (software)*

---

E' un programmatore che si prende cura di uno o più aspetti del ciclo di vita del software<sub>G</sub>. Questa figura può contribuire alla visione d'insieme del progetto ad un livello applicativo piuttosto che a livello di componenti o operazioni individuali di programmazione<sub>G</sub> (la codifica).



---

*Template*

---

Documento nel quale è rappresentata una struttura generica o standard dove ci sono spazi temporaneamente bianchi da riempire in seguito. In italiano viene indicato come scheletro o modello di base.

---

*Tex*

---

Programma  $G$  di tipografia digitale adatto alla stesura di testi matematici e scientifici.

---

*TexMaker*

---

Editor  $G$  gratuito multi piattaforma per la scrittura di documenti in  $\text{Latex}_G$ .

---

*Tipo (informatica)*

---

Nome che indica l'insieme di valori che una variabile  $G$ , o il risultato di un'espressione, possono assumere e le operazioni che su tali valori si possono effettuare.





---

*Upload*

---

Caricamento, ovvero il processo di trasmissione di un file da un client  $G$  ad un server  $G$  .

---

*Upper bound*

---

Tradotto letteralmente con limite superiore. In informatica, si definisce upper bound il limite superiore di memoria occupata da una struttura dati, di solito un array  $G$  .

---

*URL*

---

Acronimo di Uniform Resource Locator. Sequenza di caratteri che identifica univocamente l'indirizzo di una risorsa in Internet  $G$  , tipicamente presente su un host  $G$  server  $G$  , come ad esempio un documento, un'immagine, un video, rendendola accessibile ad un client  $G$  che ne faccia richiesta attraverso l'utilizzo di un web  $G$  browser  $G$  .

---

*User*

---

Vedi utente  $G$  .

---

*Username*

---

Tradotto in nome utente  $G$  . E' il nome fornito da un utente  $G$  di un servizio informatico (solitamente web  $G$  ) per identificarsi e accedere così al dato servizio.

---

*Utente*

---

Colui che può usufruire di un servizio che gli viene messo a disposizione.

---

*Utente business*

---

Persona alla quale interessano le pagine web  $G$  create dal framework  $G$  Maap  $G$  ; esso può consultare o operare su queste pagine in base a degli specifici scopi o interessi.

---

*Utente business autenticato*

---

Utente business  $G$  che ha effettuato con successo la procedura di autenticazione  $G$  verso il sistema  $G$  che contiene le pagine generate da Maap  $G$  .

---

*Utente business autenticato amministratore*

---

Utente business autenticato  $G$  che ha funzionalità aggiuntive rispetto a degli utenti business autenticati  $G$  .

Utente sviluppatore  $G$  Persona che utilizza il framework  $G$  Maap  $G$  .



---

*Variabile (informatica)*

---

Insieme di dati modificabili situati in una porzione di memoria (una o più locazioni di memoria) destinata a contenere dei dati. Una variabile è caratterizzata da un nome (inteso solitamente come una sequenza di caratteri e cifre).

---

*Versionamento*

---

Gestione di versioni  $G$  multiple di un insieme di informazioni.

---

*Versione*

---

Identificativo univoco che rappresenta la variante di un documento o di un componente software  $G$  .

W
---

---

*Web*

---

Abbreviazione di World Wide Web. Nel linguaggio comune è associato ad Internet  $G$ , ovvero è una rete  $G$  di computer ad accesso pubblico, è il maggior sistema di comunicazione di massa che offre anche ulteriori servizi, come ad esempio condividere e cercare risorse.