03/10/2022: Introduzione: metodo e concetti chiave di sviluppo del software

Cose utili:

* Tullio usa solo il Moodle e mette il materiale sul Moodle o sul calendario stesso (tende ad usare siti esterni, comunque accessibili dal Moodle stesso)
* Legenda del calendario:
  + T 🡪 Teoria
  + P 🡪 Pratica
  + PD 🡪 Progetto Didattico
  + E 🡪 Esercitazione
* Glossario delle parole chiave:
  + Protocollo: in informatica, un insieme di regole o procedure per la trasmissione di dati tra dispositivi elettronici, come i computer. Affinché i computer possano scambiarsi informazioni, deve esistere un accordo preesistente su come le informazioni saranno strutturate e su come ciascuna parte le invierà e le riceverà.
  + Progetto (software) 🡪 Visto (esaminato) da chi lo crea e da parte di chi ci ha a che fare
    - Sviluppo
    - Professionale
    - Valutazione qualitativa
    - Collaborativo
    - Monitoraggio

Esso deve essere un mezzo e non un “obiettivo” (goal/aim)

Quest’ultimo, infatti, va compreso; infatti, è visibile a pochi da subito ma l’obiettivo deve essere chiaro a tutti. Non si intende programmazione, quanto piuttosto la *realizzazione di obiettivi*.

* + Sviluppo: Percorso di realizzazione tra obiettivi *detti* ed obiettivi *raggiunti* per il tramite del software. Essi rispondono principalmente a dei *bisogni (needs)*, essendo essi stessi il *mezzo*.

Si intende tutto ciò attraverso il percorso di progettazione (*design*), di cui il progetto è un prodotto. L’insieme delle regole che lo realizzano è il *paradigma*, per mezzo degli informatici che realizzano software.

* + - Es. Zoom 🡪 Architettura client (inoltrano richieste) – server (soddisfano le richieste presenti) non bastevole; infatti, tutte le richieste sono soddisfatte da un server centrale (senza che l’utente sappia nulla di tutto ciò). Esso è uno strumento

web-based (quindi, una risposta ad un bisogno) 🡪 risultando *portatile*.

Essa è una *piattaforma* (un aggregato che, per esistono, raduna tanti main(), idealmente compiendo tante cose insieme).

Si deriva dalla concezione del Web 2.0 (utenti che creano contenuti).

* + - Per realizzare in maniera coesa (interconnessa, espressa come unica entità) le azioni di tanti programmi distinti.
    - Il ruolo dell’informatico è distinguere i bisogni tecnici e i bisogni utente creando un prodotto di *qualità* (senza seguire una chiara idea di realizzazione (protocollo), scomodo da usare, poco accessibile, ecc.), risultando dunque professionale. Si cerca di raggiungere lo stato dell’arte (inteso come la qualità in un senso personale) attraverso un costante *autoapprendimento*. Colui che ha gli strumenti e crea è il *practitioner*, continuando ad imparare in autonomia.