

NetBreak

Progetto API Market



Glossario

Informazioni sul documento

Nome del file	Glossario 0_0_2.pdf
Data di creazione	12 Dicembre 2016
Ultima modifica e versione	10 Gennaio 2017
	Versione 1
Stato	Non Approvato
Redatto da	Nicolò Scapin
Verificato da	Davide Scarparo
	Alberto Nicolè
Approvato da	Andrea Scalabrin
Uso	Esterno
Distribuzione	NetBreak
Destinato a	ItalianaSoftware S.r.l., Prof. Tullio Vardanega, Prof. Riccardo Cardin, NetBreak

Abstract

Raccolta di vocaboli meno comuni in quanto limitati a un ambiente o propri di una determinata disciplina, accompagnati ognuno dalla spiegazione del significato o da altre osservazioni presenti in tutti i documenti redatti e segnalati con il pedice G.

Changelog

Descrizione	Autore e Ruolo	Data e versione
Prima versione dell'introduzione	Nicolò Scapin Amministratore	2016-12-06 0.0.2
Creato template	Nicolò Scapin Amministratore	2016-12-06 0.0.1

Indice

1 A	1
2 B	2
3 C	3
4 D	4
5 E	5
6 F	6
7 G	7
8 H	8
9 I	9
10 J	10
11 K	11
12 L	12
13 M	13
14 N	14
15 O	15
16 P	16
17 Q	17
18 R	18
19 S	19
20 T	20
21 U	21
22 V	22
23 W	23
24 X	24
25 Y	25
26 Z	26

1 A

- **Amazon Web Service:** è una collezione di servizi di cloud computing, chiamato anche i "servizi web", che costituiscono una piattaforma di cloud computing offerto da Amazon.com.
- **Astah:** precedentemente noto come JUDE (Java e ambiente UML Developers), è uno strumento di modellazione UML creato dall'azienda giapponese Change Vision.

2 B

- **Backup:** si indica la replicazione, su un qualunque supporto di memorizzazione, di materiale informativo archiviato nella memoria di massa dei computer, siano essi stazione di lavoro o server, al fine di prevenire la perdita definitiva dei dati in caso di eventi malevoli accidentali o intenzionali. Si tratta dunque di una misura di ridondanza fisica dei dati, tipica delle procedure di disaster recovery.
- **Baseline:** è una descrizione delle caratteristiche di un prodotto, in un punto nel tempo, che serve come base per definire il cambiamento. Un "cambiamento" è un movimento da questo stato base ad uno stato successivo. L'identificazione dei cambiamenti rilevanti rispetto alla condizione di base è lo scopo centrale della baseline.
- **Beacon:** i Beacon sono piccoli dispositivi che, attraverso la tecnologia Bluetooth Low Energy, sono in grado di trasmettere informazioni a smartphone e tablet con un raggio di azione regolabile dai 10cm ai 70m. Attraverso i Beacons, è possibile veicolare informazioni ed una vasta gamma di contenuti (foto, video, documenti, questionari, sondaggi, etc.) agli utenti che abbiano scaricato un'app compatibile.
- **BLE:** bluetooth a basso consumo energetico, è una tecnologia di rete personale wireless progettato e commercializzato dal Bluetooth Special Interest Group finalizzato a nuove applicazioni nel settore sanitario, del fitness, della sicurezza e in quello dell'intrattenimento domestico. Rispetto al classico Bluetooth, nel BLE il consumo di energia è notevolmente ridotto pur mantenendo un range di comunicazione simile.
- **Browser:** il web browser, o più semplicemente browser, è un'applicazione per il recupero, la presentazione e la navigazione di risorse web. Tali risorse, come pagine web, immagini o video, sono messe a disposizione sulla World Wide Web, la rete globale che si appoggia su Internet, o su una rete locale, o sullo stesso computer dove il browser è in esecuzione. Il programma implementa da un lato le funzionalità di client per il protocollo HTTP, che regola lo scaricamento delle risorse dai server web a partire dal loro indirizzo URL e dall'altro quelle di visualizzazione dei contenuti ipertestuali, solitamente all'interno di documenti HTML, e di riproduzioni multimediali.
- **Budget Variance:** tipologia di metrica di progetto che indica se alla data corrente si è speso di più o di meno rispetto a quanto previsto a budget alla data corrente.

3 C

- **Callback:** è una funzione o un "blocco di codice" che viene passata come parametro ad un'altra funzione. In particolare, quando ci si riferisce alla callback richiamata da una funzione, la callback viene passata come parametro alla funzione chiamante. In questo modo la funzione chiamante può realizzare un compito specifico (quello svolto dalla callback) che non è, molto spesso, noto al momento della scrittura del codice.
- **Client:** indica una componente che accede ai servizi o alle risorse di un'altra componente detta server. In questo contesto si può quindi parlare di client riferendosi all'hardware oppure al software. Esso fa parte dunque dell'architettura logica di rete detta client-server. Il termine client indica anche il software usato sul computer-client per accedere alle funzionalità offerte da un server.
- **Ciclo di Deming:** il ciclo di Deming o Deming Cycle è un modello studiato per il miglioramento continuo della qualità in un'ottica a lungo raggio. Serve per promuovere una cultura della qualità che è tesa al miglioramento continuo dei processi e all'utilizzo ottimale delle risorse. Questo strumento parte dall'assunto che per il raggiungimento del massimo della qualità sia necessaria la costante interazione tra ricerca, progettazione, test, produzione e vendita. Per migliorare la qualità e soddisfare il cliente, le quattro fasi devono ruotare costantemente, tenendo come criterio principale la qualità.
- **Complessità ciclomatica:** la Complessità Ciclomantica (o complessità condizionale) è una metrica software. Viene utilizzata per misurare la complessità di un programma. Misura direttamente il numero di cammini linearmente indipendenti attraverso il grafo di controllo di flusso. La complessità ciclomatica è calcolata utilizzando il grafo di controllo di flusso del programma: i nodi del grafo corrispondono a gruppi indivisibili di istruzioni, mentre gli archi connettono due nodi se il secondo gruppo di istruzioni può essere eseguito immediatamente dopo il primo gruppo. La complessità ciclomatica può inoltre essere applicata a singole funzioni, moduli, metodi o classi di un programma.
- **Complexity-report:** software di analisi della complessità dei progetti JavaScript.
- **CSS:** è un linguaggio usato per definire la formattazione di documenti HTML, XHTML e XML ad esempio i siti web e relative pagine web. Le regole per comporre il CSS sono contenute in un insieme di direttive (Recommendations) emanate a partire dal 1996 dal W3C. L'introduzione del CSS si è resa necessaria per separare i contenuti delle pagine HTML dalla loro formattazione e permettere 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.
- **CSS3:** è un linguaggio utilizzato per definire la formattazione di documenti HTML, XHTML e XML. Questo linguaggio istruisce un browser su come il documento debba essere presentato all'utente, per esempio definendone la formattazione del testo, il posizionamento degli elementi rispetto a diversi media e device eccetera.
- **CSSHint:** è uno strumento che aiuta a rilevare possibili errori nel codice CSS.

4 D

- **Debugger:** è un programma/software specificatamente progettato per l'analisi e l'eliminazione dei bug (debugging), ovvero errori di programmazione interni al codice di altri programmi. Assieme al compilatore è fra i più importanti strumenti di sviluppo a disposizione di un programmatore, spesso compreso all'interno di un ambiente integrato di sviluppo (IDE), in quanto in grado di aiutare il programmatore ad individuare errori di semantica all'interno del codice sorgente del programma, altrimenti di difficile individuazione in fase di runtime.
- **Design Pattern:** è un concetto che può essere definito "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. I design pattern orientati agli oggetti tipicamente mostrano relazioni ed interazioni tra classi o oggetti, senza specificare le classi applicative finali coinvolte, risiedendo quindi nel dominio dei moduli e delle interconnessioni. Ad un livello più alto sono invece i pattern architetturali che hanno un ambito ben più ampio, descrivendo un pattern complessivo adottato dall'intero sistema, la cui implementazione logica dà vita ad un framework.
- **Device:** può indicare degli elementi concernenti un sistema operativo:
 - Device: astrazione di un dispositivo hardware al quale il sistema operativo fornisce accesso mediante un driver; nei sistemi Unix storicamente si sono distinti i block device (i dispositivi che accedono ai dati in gruppi di byte e non necessariamente in sequenza) dai character device (ai quali l'astrazione in oggetto fornisce primitive per accedere ai byte strettamente in sequenza);
 - Device file: un'interfaccia ad un driver che appare nel file system come se fosse un file ordinario; anch'essi sono divisi storicamente in block e character.
- **Diagramma di Gantt:** il diagramma di Gantt è usato principalmente nelle attività di project management. È costruito partendo da un asse orizzontale, a rappresentazione dell'arco temporale totale del progetto, suddiviso in fasi incrementali; e da un asse verticale, a rappresentazione delle mansioni o attività che costituiscono il progetto. Un diagramma di Gantt permette la rappresentazione grafica di un calendario di attività, utile al fine di pianificare, coordinare e tracciare specifiche attività in un progetto dando una chiara illustrazione dello stato d'avanzamento del progetto rappresentato;
- **Driver:** l'insieme di procedure, spesso scritte in assembly, che permette ad un sistema operativo di dialogare con un dispositivo hardware attraverso un'interfaccia che astrae dall'implementazione fisica e che ne considera soltanto il funzionamento logico.
- **DSL:** In telecomunicazioni il termine DSL (sigla dell'inglese Digital Subscriber Line) è una famiglia di tecnologie che fornisce trasmissione digitale di dati attraverso l'ultimo miglio della rete telefonica fissa, ovvero su doppino telefonico dalla prima centrale di commutazione fino all'utente finale e viceversa. Si tratta dunque di una tecnologia di accesso tramite la rispettiva rete di accesso telefonica a servizi di trasferimento dati comunemente utilizzata nella connessione ad Internet da utenza domestica nella sua specifica più diffusa come l'ADSL.

5 E

- **Event-driven:** la programmazione a eventi è un paradigma di programmazione dell'informatica. Mentre in un programma tradizionale l'esecuzione delle istruzioni segue percorsi fissi, che si ramificano soltanto in punti ben determinati predefiniti dal programmatore, nei programmi scritti utilizzando la tecnica a eventi il flusso del programma è largamente determinato dal verificarsi di eventi esterni.

6 F

- **Fault-tolerance:** la tolleranza ai guasti è la capacità di un sistema di non subire avarie, cioè interruzioni di servizio, anche in presenza di guasti. La tolleranza ai guasti è uno degli aspetti che costituiscono l'affidabilità. È importante notare che la tolleranza ai guasti non garantisce l'immunità da tutti i guasti, ma solo che i guasti per cui è stata progettata una protezione non causino fallimenti. I controlli di protezione (che vengono effettuati a tempo di esecuzione), assieme a controlli analoghi effettuati staticamente (come a tempo di progettazione o di compilazione), sono una metodologia molto efficace per ottenere un'elevata robustezza (rapida rilevazione degli errori e loro confinamento) in un sistema. La tolleranza ai guasti può portare al peggioramento delle prestazioni, per cui nella progettazione di un sistema è necessario trovare adeguate ottimizzazioni e compromessi.
- **Flexible and Adaptive Text To Speech:** permette la creazione semplice e veloce di sintesi vocale basata su un input di testo. La tecnologia utilizzata permette la manipolazione di diversi parametri acustici e linguistici per ottenere la voce sintetica che è più adatta per una situazione specifica.
- **Framework:** architettura logica di supporto per lo sviluppo. Alla base di un framework c'è sempre una serie di librerie di codice utilizzabili con uno o più linguaggi di programmazione.

7 G

- **Git**: è un sistema software di controllo di versione distribuito, creato da Linus Torvalds nel 2005. La progettazione di Git è stata ispirata da BitKeeper e da Monotone. È stato pensato inizialmente solamente come motore a basso livello che altri potevano sviluppare applicazioni avanzate. In seguito è però diventato un sistema di controllo di versione direttamente utilizzabile da riga di comando. Vari progetti software adesso usano Git per tale attività, principalmente il kernel Linux.
- **GitHub**: è un servizio web di hosting per lo sviluppo di progetti software, che usa il sistema di controllo di versione Git. Può essere utilizzato anche per la condivisione e la modifica di file di testo e documenti revisionabili.
- **Google Chrome**: è un browser sviluppato da Google, basato sul motore di rendering Blink. È disponibile per sistemi operativi Windows, Linux, Mac OS X, Android e iOS.
- **Google Chrome DevTools**: gli strumenti di Chrome Developer, sono un insieme di web authoring e strumenti di debug integrati in Google Chrome. Questi strumenti offrono agli sviluppatori web la possibilità di visualizzare le parti interne di un sito internet o di una applicazione web. Utilizzare i DevTools permette di rintracciare in modo efficace problemi di layout, impostare punti di interruzione per gli script scritti in JavaScript e ottenere spunti per ottimizzare il codice.
- **Google Drive**: è un servizio, in ambiente cloud computing, di memorizzazione e sincronizzazione online introdotto da Google il 24 aprile 2012. Il servizio comprende il file hosting, il file sharing e la modifica collaborativa di documenti fino a 15 GB gratuiti estendibili fino a 30 TB in totale. Il servizio può essere usato via Web, caricando e visualizzando i file tramite il web browser, oppure tramite l'applicazione installata su computer che sincronizza automaticamente una cartella locale del file system con quella condivisa. Su Google Drive sono presenti anche i documenti creati con Google Documenti.

8 H

- **HTML**: l'HyperText Markup Language (HTML) (traduzione letterale: linguaggio a marcatori per ipertesti), è il linguaggio di markup solitamente usato per la formattazione e impaginazione di documenti ipertestuali disponibili nel World Wide Web sotto forma di pagine web. È un linguaggio di pubblico dominio, la cui sintassi è stabilita dal World Wide Web Consortium (W3C), e che è derivato da un altro linguaggio avente scopi più generici, l'SGML.
- **HTML5**: è un linguaggio di markup per la strutturazione delle pagine web, derivato dallo standard che definisce HTML. Il termine rappresenta due concetti differenti:
 - Una nuova versione del linguaggio HTML, con nuovi elementi, attributi e comportamenti;
 - Un più ampio insieme di tecnologie che permettono siti web e applicazioni più diversificate e potenti.

HTML5 si presenta come un linguaggio pronto ad essere plasmato secondo le più recenti necessità, sia dal lato della strutturazione del contenuto che da quello dello sviluppo di vere e proprie applicazioni.

- **HTTP**: l'HyperText Transfer Protocol (protocollo di trasferimento di un ipertesto) è usato come principale sistema per la trasmissione di informazioni sul web ovvero in un'architettura tipica client-server. Le specifiche del protocollo sono gestite dal W3C. Un server HTTP generalmente resta in ascolto delle richieste dei client sulla porta 80 usando il protocollo TCP a livello di trasporto.

9 I

- **IDE**: l'ambiente di sviluppo integrato (in inglese Integrated Development Environment, ovvero IDE) è un software che, in fase di programmazione, aiuta i programmatori nello sviluppo del codice sorgente di un programma. Spesso l'IDE aiuta lo sviluppatore segnalando errori di sintassi del codice direttamente in fase di scrittura, oltre a tutta una serie di strumenti e funzionalità di supporto alla fase di sviluppo e debugging.
- **Indice Gulpease**: l'Indice Gulpease è un indice di leggibilità di un testo tarato sulla lingua italiana. Rispetto ad altri ha il vantaggio di utilizzare la lunghezza delle parole in lettere anziché in sillabe, semplificandone il calcolo automatico.
- **Incapsulamento**: si definisce incapsulamento la tecnica di nascondere il funzionamento interno, deciso in fase di progetto di una parte di un programma, in modo da proteggere le altre parti dai cambiamenti che si produrrebbero in esse nel caso in cui questo funzionamento fosse difettoso, oppure si decidesse di implementarlo in modo diverso. Per avere una protezione completa è necessario disporre di una robusta interfaccia che protegga il resto del programma dalla modifica delle funzionalità soggette a più frequenti cambiamenti.
- **Inspection**: tecnica di analisi statica che consiste in una lettura dettagliata e mirata dei documenti o del codice, utilizzando come supporto fondamentale la lista di controllo contenente gli errori più frequenti.
- **Instant Messaging**: è una categoria di sistemi di comunicazione in tempo reale in rete, tipicamente Internet o una rete locale, che permette ai suoi utilizzatori lo scambio di brevi messaggi.
- **Internet Explorer**: è stato un browser web grafico proprietario sviluppato da Microsoft e incluso in Windows a partire dal 1995. L'ultima versione disponibile era Internet Explorer 11.
- **ISO**: è la più importante organizzazione a livello mondiale per la definizione di norme tecniche.
- **ISOG 8601:2004**: l'ISO 8601 (Data elements and interchange formats - Information interchange - Representation of dates and times) è uno standard internazionale per la rappresentazione di date ed orari.
- **ISO/IEC 15504**: anche chiamato Software Process Improvement and Capability determination (SPICE), è un insieme di documenti tecnici standard per il processo di sviluppo software e le funzioni di gestione di business correlati. E' uno degli standard congiunti dell'Organizzazione Internazionale per la Standardizzazione (ISO) e della Commissione Elettrotecnica Internazionale (IEC).
- **ISO/IEC 9126**: con la sigla ISO/IEC 9126 si individua una serie di normative e linee guida, sviluppate dall' ISO (Organizzazione Internazionale per la Normazione) in collaborazione con l'IEC (Commissione Elettrotecnica Internazionale), preposte a descrivere un modello di qualità del software. Lo standard è stato sostituito dalla ISO/IEC 25010:2011. Il modello propone un approccio alla qualità in modo tale che le società di software possano migliorare l'organizzazione e i processi e, quindi come conseguenza concreta, la qualità del prodotto sviluppato.

10 J

- **JavaScript**: è un linguaggio di scripting orientato agli oggetti e agli eventi, comunemente utilizzato nella programmazione Web lato client per la creazione, in siti web e applicazioni web, di effetti dinamici interattivi tramite funzioni di script invocate da eventi innescati a loro volta in vari modi dall'utente sulla pagina web in uso (mouse, tastiera eccetera).
- **JQuery**: è una libreria JavaScript per applicazioni web. Nasce con l'obiettivo di semplificare la selezione, la manipolazione, la gestione degli eventi e l'animazione di elementi DOM in pagine HTML, nonché implementare funzionalità AJAX.
- **JSHint**: JSHint è uno strumento di community-driven per rilevare gli errori e potenziali problemi di codice JavaScript e per rispettare le convenzioni di codifica. E' molto flessibile, in modo da poter regolare facilmente particolari linee guida di codifica. JSHint è open source.

11 K

- **Karma:** è un test runner per JavaScript che viene eseguito su Node.js. È adatto per eseguire test qualsiasi progetto di JavaScript. Karma esegue dei test utilizzando una delle suite di test JavaScript (Gelsomino, Mocha, QUnit, etc) su tutti i browsers e su diverse tipologie di piattaforma. È altamente configurabile ed ha un eccellente supporto di plug-in.

12 L

- **L^AT_EX**: è un linguaggio di markup utilizzato per la produzione di documentazione tecnica e scientifica. L^AT_EX è lo standard de facto per la comunicazione e la pubblicazione di documenti scientifici. L^AT_EX è disponibile come software libero.
- **Lato client**: nell'ambito delle reti di calcolatori, il termine lato client indica le operazioni di elaborazione effettuate da un client in un'architettura client-server.
- **Lato server**: nell'ambito delle reti di calcolatori, il termine lato server indica le operazioni di elaborazione effettuate dal server in un'architettura client-server.
- **Linguaggio di markup**: è un insieme di regole che descrive i meccanismi di rappresentazione (strutturali, semantici o presentazionali) di un testo che, utilizzando convenzioni standardizzate, è utilizzabile su più supporti.
- **Linguaggio di scripting**: un linguaggio di scripting, in informatica, è un linguaggio di programmazione interpretato destinato in genere a compiti di automazione del sistema operativo o delle applicazioni, o a essere usato all'interno delle pagine web. I programmi sviluppati con questi linguaggi sono detti script, termine della lingua inglese utilizzato in ambito teatrale per indicare il testo (anche detto canovaccio) in cui sono tracciate le parti che devono essere interpretate dagli attori.
- **Linux**: 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.
- **Logger**: framework utilizzato durante l'esecuzione di un programma per registrare e riportare informazioni sul sistema, messaggi di errore e tracciamento dell'output.

13 M

- **Mac OS:** è il sistema operativo di Apple dedicato ai computer Macintosh; il nome è l'acronimo di Macintosh Operating System.
- **Media:** è un dispositivo di memorizzazione su cui si registrano informazioni (dati). Il termine è utilizzato soprattutto in riferimento a file, audio e video, ma teoricamente la registrazione può avvenire con qualunque grandezza fisica, anche un foglio di carta per scrivere.
- **Microsoft Edge:** è un browser web sviluppato da Microsoft e incluso in Windows 10. Ufficialmente presentato il 21 gennaio 2015, ha sostituito Internet Explorer come browser predefinito di Windows. Sarà anche il browser predefinito per Windows 10 Mobile, la versione per smartphone e tablet.
- **Microsoft Windows:** è una famiglia di ambienti operativi e sistemi operativi dedicati ai personal computer, alle workstation, ai server e agli smartphone. Il sistema operativo si chiama così per via della sua interfaccia a finestre. È software proprietario della Microsoft Corporation che lo rende disponibile esclusivamente a pagamento.
- **Milestone:** 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. Esempi di milestone sono: la fine dei collaudi di un impianto, la firma di un contratto, il varo di una nave, la fine delle opere di muratura di un edificio, eccetera.
- **Modello ad attori:** il modello ad attori in informatica è un modello matematico di calcolo concorrente che tratta "attori" come i primitivi universali di computazione concorrente: in risposta ad un messaggio che riceve, un attore può prendere decisioni locali, creare più attori, inviare più messaggi, e capire come rispondere al messaggio successivo ricevuto.
- **MongoDB:** è un DBMS non relazionale, orientato ai documenti. Classificato come un database di tipo NoSQL, MongoDB si allontana dalla struttura tradizionale basata su tabelle dei database relazionali in favore di documenti in stile JSON con schema dinamico (BSON), rendendo l'integrazione di dati di alcuni tipi di applicazioni più facile e veloce.
- **Mozilla Firefox:** è un web browser opensource multiplatforma prodotto da Mozilla Foundation. È disponibile per sistemi operativi Windows, Linux, Mac OS X, Android e Firefox OS.

14 N

- **Networking**: è l'insieme delle problematiche, e/o regole, a cui due o più entità sono soggette quando si scambiano e condividono informazioni e risorse.
- **Node.js**: è un framework relativo all'utilizzo lato server di JavaScript. La caratteristica principale di Node.js risiede nella possibilità di accedere alle risorse del sistema operativo in modalità event-driven e non sfruttando il classico modello basato su processi o threads concorrenti, utilizzato dai classici web server. Il modello event-driven si basa su un concetto piuttosto semplice: si lancia una azione quando accade qualcosa. Ogni azione quindi risulta asincrona a differenza dei pattern di programmazione più comune in cui una azione succede ad un'altra solo dopo che essa è stata completata.
- **NoSQL**: è un movimento che promuove sistemi software dove la persistenza dei dati è caratterizzata dal fatto di non utilizzare il modello relazionale che è di solito usato dai database tradizionali. L'espressione NoSQL fa riferimento al linguaggio SQL, che è il più comune linguaggio di interrogazione dei dati nei database relazionali, qui preso a simbolo dell'intero paradigma relazionale. Questi archivi di dati il più delle volte non richiedono uno schema fisso, evitano spesso le operazioni di unione (join) e puntano a scalare in modo orizzontale. Gli accademici e gli articoli si riferiscono a queste basi di dati come memorizzazione strutturata.

15 O

- **Opera:** è un browser web freeware e multiplatforma prodotto da Opera Software, disponibile per sistemi operativi Windows, MacOS, Linux, Android e iOS. Sono versioni di Opera anche Opera Mini e Browser Opera.
- **Organigramma:** è la rappresentazione grafica di una struttura organizzativa corrente o in un certo momento storico.

16 P

- **Package**: è un meccanismo per organizzare classi Java, logicamente correlate o che forniscono servizi simili, all'interno di sottogruppi ordinati. Questi package possono essere compresi permettendo la trasmissione di più classi in una sola volta. In UML, analogamente, è un raggruppamento arbitrario di elementi in una unità di livello più alto.
- **PERT**: è un metodo statistico di determinazione dei tempi e dei costi delle attività di progetto. Rispetto alla semplice stima a valore singolo, il metodo presuppone la determinazione di valori di stima ottimale, probabile e pessimistico che risultano più adeguati a valutare tempi e costi di attività di progetto che presentano incertezza o complessità.
- **PDCA**: plan-do-check-act è un metodo di gestione in quattro fasi iterativo, utilizzato in attività per il controllo e il miglioramento continuo dei processi e dei prodotti. È noto anche come il Ciclo di Deming, o di Shewhart. Il ciclo PDCA è fondamentale nel processo di creazione di una Customer Relationship Management avanzata.
- **PDF**: il Portable Document Format, comunemente abbreviato PDF, 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.
- **Play Framework**: play è un framework open source, scritto in Java e Scala, che implementa il pattern model-view-controller. Il suo scopo è quello di migliorare la produttività degli sviluppatori usando il paradigma Convention Over Configuration, il caricamento del codice a caldo e la visualizzazione degli errori nel browser.
- **PNG**: il Portable Network Graphics (abbreviato PNG) è un formato di file per memorizzare immagini.
- **PostgreSQL**: è un completo DBMS ad oggetti rilasciato con licenza libera (BSD). PostgreSQL è una reale alternativa sia rispetto ad altri prodotti liberi come MySQL, Firebird SQL e MaxDB che a quelli a codice chiuso come Oracle, Informix o DB2 ed offre caratteristiche uniche nel suo genere che lo pongono per alcuni aspetti all'avanguardia nel settore dei database.

17 Q

- **QML**: linguaggio specifico studiato per raccogliere domande sviluppato dai membri del team TheFellowshipOfTheCode su richiesta del proponente Zucchetti S.p.A.
- **Quality assurance**: insieme di attività realizzate per garantire il raggiungimento degli obiettivi di qualità. Prevede l'attuazione di tecniche di analisi statica e dinamica.

18 R

- **React.js**: è una libreria scritta in JavaScript open-source sviluppata da Facebook che consente di creare interfacce utente complesse tramite la loro suddivisione in componenti
- **Repository**: è un ambiente di un sistema informativo, in cui vengono gestiti i metadati, attraverso tabelle relazionali. L'insieme di tabelle, regole e motori di calcolo tramite cui si gestiscono i metadati prende il nome di metabase.
- **Runtime**: indica il momento in cui un programma per computer viene eseguito, in contrapposizione ad altre fasi del ciclo di vita del software. Tradizionalmente, questa contrapposizione era soprattutto intesa rispetto al tempo di compilazione o compile-time, relativa alla stesura e traduzione del programma sorgente; in questa accezione, spesso si usano anche gli aggettivi dinamico e statico per riferirsi rispettivamente al run-time e al compile-time. Nello scenario della programmazione moderna, che comprende una catena di produzione del software più varia e articolata, run-time può essere contrapposto anche ad altri stadi della vita di un programma, come il deployment time, il linking time, il loading time.

19 S

- **Safari**: è un browser web sviluppato da Apple Inc. per il sistema operativo Mac OS X, iOS e, tra il 2007 e il 2013, reso disponibile in versioni aggiornate anche per Windows. È il browser fornito di serie con Mac OS X dalla versione 10.3. Per renderizzare le pagine HTML, Safari utilizza il framework WebKit.
- **Sass**: sass è un'estensione del linguaggio CSS che permette di utilizzare variabili, di creare funzioni e di organizzare i fogli di stile in più file. Il linguaggio Sass si basa sul concetto di preprocessore CSS, il quale serve a definire fogli di stile con una forma più semplice, completa e potente rispetto ai CSS e a generare file CSS ottimizzati, aggregando le strutture definite anche in modo complesso.
- **Scala**: è un linguaggio di programmazione di tipo general-purpose multi-paradigma studiato per integrare le caratteristiche e funzionalità dei linguaggi orientati agli oggetti e dei linguaggi funzionali. La compilazione di codice sorgente Scala produce Java bytecode per l'esecuzione su una JVM.
- **Schedule Variance**: tipologia di metrica che indica se si è in linea, in anticipo o in ritardo, rispetto alla schedulazione delle attività di progetto pianificate nella baseline.
- **SPICE**: è un insieme di documenti tecnici standard per il processo di sviluppo software e le funzioni di gestione di business correlati. E' uno degli standard congiunti dell'Organizzazione Internazionale per la Standardizzazione (ISO) e della Commissione Elettrotecnica Internazionale (IEC).
- **Stub**: è una porzione di codice utilizzata in sostituzione di altre funzionalità software. Uno stub può simulare il comportamento di codice esistente o essere temporaneo sostituto di codice ancora da sviluppare.
- **SyncTeX**: syncTeX è un nuovo metodo di TeXLive 2008 per permettere la sincronizzazione tra i file di TeX sorgente e il file DVI o PDF risultante. SyncTeX ha il vantaggio di essere più compatibile con i pacchetti essendo incorporato nel motore TeX e inoltre non è soggetto a modifiche del layout del documento.

20 T

- **Task:** lavoro, compito, incarico.
- **Team:** gruppo di persone che collabora nello svolgimento di un'attività.
- **TexMaker:** è un editor gratuito, moderno e multi-piattaforma per Linux, sistemi Mac OS e Microsoft Windows che integra molti strumenti utili per sviluppare documenti in L^AT_EX. TexMaker include il supporto Unicode, il controllo ortografico, il completamento automatico, il raggruppamento del codice e un visore incorporato PDF con il supporto SyncTex e modalità di visualizzazione continua. TexMaker è uno strumento facile da usare e da configurare.
- **Thread:** è una suddivisione di un processo in due o più filoni o sottoprocessi, che vengono eseguiti concorrentemente da un sistema di elaborazione monoprocesso, multiprocesso o multicore.

21 U

- **UML**: unified modelling language, linguaggio di modellazione unificato, è un linguaggio di modellazione e specifica basato sul paradigma orientato agli oggetti, ed una famiglia di notazioni grafiche che si basano su un singolo meta-modello e servono a supportare la descrizione e il progetto dei sistemi software. Il linguaggio nacque con l'intento di unificare approcci precedenti, raccogliendo le migliori prassi nel settore e definendo così uno standard industriale unificato.
- **Unicode**: è un sistema di codifica che assegna un numero univoco ad ogni carattere usato per la scrittura di testi, in maniera indipendente dalla lingua, dalla piattaforma informatica e dal programma utilizzato. È stato compilato e viene aggiornato e pubblicizzato dall'Unicode Consortium, un consorzio internazionale di aziende interessate alla interoperabilità nel trattamento informatico dei testi in lingue diverse.

22 V

23 W

- **W3C Markup Validator Service:** è un servizio gratuito da parte del W3C, che aiuta a controllare la validità dei documenti web.
- **Wizard:** indica una procedura informatica, generalmente inglobata in una applicazione più complessa, che permette all'utente di eseguire determinate operazioni, solitamente complesse, tramite una serie di passi successivi.
- **Walkthrough:** tecnica di analisi statica che consiste nella lettura a largo spettro del documento o del codice, al fine di trovare anomalie, senza avere un'idea precisa degli errori da cercare.

24 X

- **XHTML**: (eXtensible HyperText Markup Language, Linguaggio di marcatura di ipertesti estensibile) è un linguaggio di marcatura che associa alcune proprietà dell'XML con le caratteristiche dell'HTML: un file XHTML è un pagina HTML scritta in conformità con lo standard XML.
- **XML**: (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 estensibile in quanto permette di creare tag personalizzati. Rispetto all'HTML, l'XML 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 è invece possibile definirne di propri a seconda delle esigenze. Viene spesso utilizzato anche nello scambio di dati tra software diversi.

25 Y

26 Z

- **Zoho:** servizio di agevolazione per la conduzione e il controllo delle attività di project management.