



Glossario

Gruppo LaTeXBiscotti — Progetto UMAP

Informazioni sul documento	
Versione	1.0.3
Redazione	Andrea Barcaro
Verifica	
Approvazione	
Uso	Esterno
Distribuzione	Prof. Tullio Vardanega Prof. Riccardo Cardin Gruppo LaTeXBiscotti Zero12

Descrizione

Questo documento descrive i termini di glossario adottati dal gruppo LaTeXBiscotti per la realizzazione del progetto UMAP.



Diario delle modifiche

Versione	Data	Persone coinvolte	Descrizione
1.0.3	2015-12-31	Filippo Todescato (Analista)	Conclusione aggiunta termini <i>Studio di Fattibilità</i> .
1.0.2	2015-12-19	Andrea Barcaro (Amministratore)	Conclusione aggiunta termini <i>Norme di Progetto</i> .
1.0.1	2015-12-18	Andrea Barcaro (Amministratore)	Aggiunta termini prime tre sezioni <i>Norme di Progetto</i> .
1.0.0	2015-12-18	Andrea Barcaro (Amministratore)	Creazione Documento.



Indice

A	3
B	4
C	5
D	6
F	7
G	8
H	9
I	10
J	11
M	12
N	13
O	14
P	15
R	16
S	17
T	18
U	19
W	20



A

Actor Model: Modello matematico di esecuzione concorrente di un programma nel quale le primitive di elaborazione concorrente sono individuate negli attori.

Akka: Libreria *open source*_G che semplifica la costruzione di applicazioni concorrenti e distribuite per *JVM*_G.

Algoritmo Predittivo: Algoritmo che cerca di “fare previsioni” sugli eventi futuri in base a dati raccolti in eventi passati.

Amazon: Società di commercio elettronico statunitense con sede a Seattle.

Amazon web service: Raccolta di servizi web remoti offerti da *Amazon*_G operanti da 11 regioni geografiche distinte.

Apache: Organizzazione no-profit americana a sostegno di progetti software.

API: Acronimo di application programming interface, rappresentano le librerie software disponibili per un certo linguaggio di programmazione.



B

Beacons: Piccoli dispositivi che, attraverso la tecnologia BLE_G , sono in grado di trasmettere informazioni a smartphone e tablet.

BLE: Acronimo di Bluetooth Low Energy è una tecnologia di tipo $Bluetooth_G$ a basso consumo energetico.

Bluetooth: Standard di trasmissione per reti personali senza fili, sicuro ed economico che utilizza una frequenza radio a corto raggio.

Bug: Identifica un errore nella scrittura di un programma software.

Bug Tracking: Applicativo software utile al team di sviluppo di un progetto per tenere traccia delle segnalazioni di bug_G trovati nel proprio prodotto.

Bytecode: Linguaggio intermedio tra linguaggio di programmazione e linguaggio macchina che riduce l'indipendenza dall'hardware.



C

Case: Si accompagna agli aggettivi *lower* o *upper*, sta ad indicare rispettivamente se una lettera è minuscola o maiuscola.

Caso d'uso: Funzionalità di un prodotto software, o tecnica usata nei processi di ingegneria del software per effettuare in maniera esaustiva e non ambigua la raccolta dei requisiti, al fine di produrre software di qualità.

Commit: Parlando di *controllo di versione_G*, un commit si effettua quando si copiano le modifiche fatte su file locali nella cartella del *repository_G*.

Controllo di Versione: Gestione di versioni multiple di un insieme di informazioni, siano questi documenti testuali o parti di un programma software.

CSS: Acronimo di Cascading Style Sheets, ovvero fogli di stile, è un linguaggio usato nella formattazione di pagine web.

CSS3: Specifiche riguardanti i fogli di stile *CSS_G*, costituite da sezioni separate dette moduli, con differenti stati di avanzamento e stabilità. Alcuni di questi moduli sono stati pubblicati formalmente come *W3C Recommendation_G*, nel novembre 2014.



D

Design Pattern: Concetto che può essere definito come 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.

Debugging: Attività che consiste nell'individuazione da parte del programmatore della porzione di software affetta da errore (bug_G) rilevata nei software a seguito dell'utilizzo del programma.



F

Framework: Architettura logica di supporto (spesso un'implementazione logica di un particolare *design pattern*_G) su cui un software può essere progettato e realizzato, spesso facilitandone lo sviluppo da parte del team di sviluppatori.



G

Gantt: Ideatore del *diagramma di Gantt*, strumento usato nelle attività di *project management_G* per tenere sotto controllo tutte le attività correlate al progetto in una determinata fascia temporale.

Git: Sistema software di *controllo di versione_G* distribuito.

GitHub: GitHub è un servizio web di hosting per lo sviluppo di progetti software, che usa il sistema di controllo di versione *Git_G*.



H

HTML: Linguaggio di markup per la strutturazione di pagine web.

HTML5: Linguaggio $HTML_G$ pubblicato come $W3C Recommendation_G$ da ottobre 2014.

HTTP: Acronimo di HyperText Transfer Protocol è un protocollo utilizzato come sistema per la trasmissione di informazioni sul web. Le specifiche del protocollo sono gestite dal World Wide Web Consortium (W3C).

HTTPS: Acronimo di HyperText Transfer Protocol over Secure Socket Layer è l'applicazione della crittografia asimmetrica al protocollo $HTTP_G$, per garantire trasferimenti di dati nel web evitando attacchi di tipo *man in the middle_G*.



I

IDE: Acronimo per Integrated Development Environment, ovvero un ambiente di sviluppo integrato per la realizzazione di programmi per sistemi informatici.

Instant Messaging: 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 of Things: Neologismo riferito all'estensione di Internet al mondo degli oggetti e dei luoghi concreti.

IoT: Acronimo di *Internet of Things_G*.

ISO: Abbreviazione per International Organization for Standardization, è la più importante organizzazione a livello mondiale per la definizione di norme tecniche.



J

Java: linguaggio di programmazione orientato agli oggetti, progettato per essere indipendente dalla piattaforma di esecuzione, utilizzando l'implementazione di un processore virtuale detto JVM_G .

Javascript: Linguaggio di scripting orientato agli oggetti e agli eventi, utilizzato nella programmazione Web lato client per la creazione di effetti dinamici n siti e applicazioni web.

JSON: Acronimo di JavaScript Object Notation, è un formato usato nell'interscambio di dati fra applicazioni client-server.

JVM: Acronimo di Java Virtual Machine è il componente della piattaforma Java che esegue i programmi tradotti in $bytecode_G$ dopo una prima compilazione.



M

Machine learning: Rappresenta un'area fondamentale nell'intelligenza artificiale e realizzando algoritmi e sistemi basati su osservazioni di dati per la sintesi di nuova conoscenza.

Man in the middle: Tipo di attacco crittografico nel quale l'attaccante è in grado di leggere, inserire o modificare a piacere, messaggi tra due parti comunicanti tra di loro.

Milestone: Importante traguardo intermedio nello svolgimento del progetto. Molto spesso è rappresentata da eventi, cioè da attività con durata zero o di un giorno, e viene evidenziata in maniera diversa dalle altre attività nell'ambito dei documenti di progetto. Può essere intesa anche come una particolare configurazione di item relativi al progetto.

MongoDB: Database non relazionale classificato come *NoSQL_G*, orientato ai documenti si tratta di software libero e *open source_G*.

MQTT: Acronimo di MQ Telemetry Transport (MQTT) è un protocollo di messaggistica posizionato in cima a TCP/IP, per situazioni a basso impatto e con banda limitata, che interagisce con un message broker responsabile della distribuzione dei messaggi ai client destinatari.



N

Node.js: *Framework_c* per lo sviluppo di applicazioni server-side di Javascript

NoSQL: Acronimo di Not Only SQL rappresentano tutti cui software che non utilizzano il modello relazionale, definendo le basi di date costruite in questo modo come memorizzazioni strutturate.



O

Open source: Accostato ad un software sta ad indicare che il codice sorgente dello stesso è pubblico, favorendone lo studio, le modifiche ed estensioni da parte di programmatori indipendenti.



P

Package: Collezione di classi e interfacce correlate.

Play Framework: *Framework_G open source_G* scritto in *Java_G* e *Scala_G*, ad elevata produttività che integra i componenti e le *API_G* necessarie per un moderno sviluppo delle applicazioni web.

PNG: Sigla per Portable Network Graphics, ovvero un formato file per immagini.

Project Management: Insieme di attività svolte tipicamente da una figura dedicata e specializzata detta project manager, volte all'analisi, alla progettazione, alla pianificazione e alla realizzazione degli obiettivi di un progetto, gestendolo in tutte le sue caratteristiche e fasi evolutive, nel rispetto di precisi vincoli (tempi, costi, risorse, scopi, qualità).



R

Repository: Luogo di memorizzazione dei file, spesso situato in un server remoto.

Revert: In ambito di *controllo di versione*_G, è l'abbandono di uno o più cambiamenti recenti in favore di un ritorno ad una precedente versione di un documento o di parti di software.



S

Scala: 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.

Skype: Software proprietario freeware di *instant messaging*_G e VoIP. Con esso sono possibili le videochiamate e lo scambio di messaggi testuali o di file.

SQL: Acronimo di Structured Query Language è un linguaggio standardizzato per database che utilizzano il modello relazionale.

SVG: Acronimo di Scalable Vector Graphics, indica una tecnologia in grado di visualizzare oggetti di grafica vettoriale e, pertanto, di gestire immagini scalabili dimensionalmente.



T

Telegram: Servizio di *instant messaging*_G multiplatforma, usato per inviare messaggi tramite Internet.

Tomcat: Server Web *open source*_G sviluppato dalla *Apache*_G.

Twitter Bootstrap: Raccolta di strumenti per la creazione di siti web, contenente modelli basati su *HTML*_G, *CSS*_G e *Javascript*_G.



U

UML: Acronimo per Unified Modeling Language, è un linguaggio visuale di modellazione e specifica basato sul paradigma object-oriented.

UTF-8: UTF-8, ovvero Unicode Transformation Format, 8 bit, è una codifica dei caratteri Unicode in sequenze di lunghezza variabile di byte.



W

Way of Working: La prassi, il modo di fare regolato da norme che segue un team o un'azienda nella produzione di prodotti software.

W3C: Sintesi di World Wide Web Consortium è la principale organizzazione per gli standard del World Wide Web.

W3C Recommendation: Standard formalmente dichiarati da parte del $W3C_G$.