



# Glossario

*Gruppo LaTeXBiscotti — Progetto UMAP*

Informazioni sul documento	
Versione	1.0.2
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	2015-12-8	Andrea Barcaro (Amministratore)	Conclusione aggiunta termini <i>Norme di Progetto</i> .
1.0.1	2015-12-4	Andrea Barcaro (Amministratore)	Aggiunta termini prime tre sezioni <i>Norme di Progetto</i> .
1.0.0	2015-12-3	Andrea Barcaro (Amministratore)	Creazione Documento.



## Indice

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



## 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*<sub>G</sub> che semplifica la costruzione di applicazioni concorrenti e distribuite per *JVM*<sub>G</sub>.

**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*<sub>G</sub> 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<sub>G</sub>*, un commit si effettua quando si copiano le modifiche fatte su file locali nella cartella del *repository<sub>G</sub>*.

**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<sub>G</sub>*, costituite da sezioni separate dette moduli, con differenti stati di avanzamento e stabilità. Alcuni di questi moduli sono stati pubblicati formalmente come *W3C Recommendation<sub>G</sub>*, 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*<sub>G</sub>) 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<sub>G</sub>* per tenere sotto controllo tutte le attività correlate al progetto in una determinata fascia temporale.

**Git:** Sistema software di *controllo di versione<sub>G</sub>* distribuito.

**GitHub:** GitHub è un servizio web di hosting per lo sviluppo di progetti software, che usa il sistema di controllo di versione *Git<sub>G</sub>*.



# 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<sub>G</sub>*.

**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<sub>G</sub>*, orientato ai documenti si tratta di software libero e *open source<sub>G</sub>*.

**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<sub>c</sub>* 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<sub>G</sub> open source<sub>G</sub>* scritto in *Java<sub>G</sub>* e *Scala<sub>G</sub>*, ad elevata produttività che integra i componenti e le *API<sub>G</sub>* 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*<sub>G</sub>, 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*<sub>G</sub> 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.



# T

---

**Telegram:** Servizio di *instant messaging*<sub>G</sub> multiplatforma, usato per inviare messaggi tramite Internet.

**Tomcat:** Server Web *open source*<sub>G</sub> sviluppato dalla *Apache*<sub>G</sub>.

**Twitter Bootstrap:** Raccolta di strumenti per la creazione di siti web, contenente modelli basati su *HTML*<sub>G</sub>, *CSS*<sub>G</sub> e *Javascript*<sub>G</sub>.



# U

---

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



# 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  $W3C_G$ .