



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
1.0.2	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

A	3
B	4
C	5
D	6
F	7
G	8
I	9
M	10
P	11
R	12
S	13
T	14
U	15
W	16



A

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



B

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.



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.



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*.



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.

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



M

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.



P

Package: Collezione di classi e interfacce correlate.

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

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.



T

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



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.