



Glossario

Gruppo LaTeXBiscotti — Progetto UMAP

Informazioni sul documento	
Versione	3.0.0
Redazione	Andrea Barcaro
	Filippo Todescato
	Federica Speggiorin
	Marco Baggio
	Pietro Marchetto
Verifica	Pietro Marchetto
Approvazione	Filippo Todescato
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
3.0.0	2016-05-16	Marco Baggio (Responsabile)	Approvazione documento.
2.1.0	2016-05-15	Filippo Todescato (Verificatore)	Verifica documento.
2.0.1	2016-05-14	Federica Speggiorin (Programmatore)	Inserimento termini DAO, DI e Dependency Injection.
2.0.0	2016-04-11	Filippo Todescato (Responsabile)	Approvazione Documento.
1.1.0	2016-04-10	Pietro Marchetto (Verificatore)	Verifica Documento.
1.0.6	2016-03-16	Simone Garbin (Verificatore)	Aggiunta termini mancanti <i>Piano di Qualifica v3.0.0</i> .
1.0.5	2016-03-16	Pietro Marchetto (Progettista)	Aggiunta termini della sezione classi della <i>Specifica Tecnica v2.0.0</i> .
1.0.4	2016-03-15	Pietro Marchetto (Progettista)	Aggiunta termini della sezione classi della <i>Specifica Tecnica v2.0.0</i> .
1.0.3	2016-03-14	Andrea Barcaro (Progettista)	Aggiunta termine “username” della <i>Specifica Tecnica v2.0.0</i> .
1.0.2	2016-03-13	Andrea Barcaro (Progettista)	Aggiunta termini sezione “Design Pattern” della <i>Specifica Tecnica v2.0.0</i> .
1.0.1	2016-03-11	Andrea Barcaro (Progettista)	Aggiunta termini sezione “Tecnologie Utilizzate” della <i>Specifica Tecnica v2.0.0</i> .
1.0.0	2016-01-21	Pietro Marchetto (Responsabile)	Approvazione documento.
0.1.0	2016-01-21	Giovanni Rodighiero (Verificatore)	Verifica documento.
0.0.8	2016-01-21	Pietro Marchetto (Analista)	Aggiunta termini <i>Analisi dei Requisiti</i> .
0.0.7	2016-01-18	Andrea Barcaro (Amministratore)	Aggiunta termini <i>Norme di Progetto</i> mancanti.
0.0.6	2016-01-14	Marco Baggio (Verificatore)	Aggiunta termini <i>Piano di Qualifica</i> .
0.0.5	2016-01-14	Federica Speggiorin (Responsabile)	Aggiunta termini <i>Piano di Progetto</i> .
0.0.4	2015-12-31	Filippo Todescato (Analista)	Conclusione aggiunta termini <i>Studio di Fattibilità</i> .
0.0.3	2015-12-19	Andrea Barcaro (Amministratore)	Aggiunta termini <i>Norme di Progetto</i> .
0.0.2	2015-12-18	Andrea Barcaro (Amministratore)	Aggiunta termini prime tre sezioni <i>Norme di Progetto</i> .
0.0.1	2015-12-18	Andrea Barcaro (Amministratore)	Creazione Documento.



Indice

A	3
B	4
C	5
D	7
E	8
F	9
G	10
H	11
I	12
J	13
L	14
M	15
N	16
O	17
P	18
R	19
S	20
T	21
U	22
W	23



A

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

Admin : In generale è un termine usato per identificare un amministratore (Administrator). Nel nostro caso, rappresenta l'utente amministratore di ogni singola azienda che ha la possibilità di svolgere tutte le operazioni di configurazione della piattaforma ed oggetti relativamente alla *Company_G* a cui è associato.

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 Services : Raccolta di servizi web remoti offerti da *Amazon_G* operanti da undici regioni geografiche distinte.

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

Api : Acronimo di Application Programming Interface, rappresenta un componente software in termini di operazione, input, output, definendo funzionalità che sono indipendenti dalla loro rispettiva implementazione, permettendo alla definizione e all'implementazione di variare senza compromettere l'interfaccia.

Aws : Acronimo di *Amazon Web Services_G*.

Aws IoT : Acronimo di *Amazon Web Services_G Internet of Things_G* è una piattaforma che consente di connettere dispositivi ai servizi *AWS_G* o ad altri dispositivi, proteggere dati e interazioni, elaborare ed eseguire azioni sui dati dei dispositivi e abilitare le interazioni tra applicazioni e dispositivi anche quando sono offline.



B

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

Best practice : Il miglior modo di agire (prassi) che per esperienza o per studio abbia mostrato i migliori risultati in circostanze note e specifiche.

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.

Bottleneck : Letteralmente “collo di bottiglia”, un termine in genere usato per indicare la parte o il componente che rallenta o limita in qualche modo un sistema.

Branching : Spesso in questo contesto riferito al $workflow_G$ di $GitHub_G$, rappresenta una separazione dalla principale linea di sviluppo per continuare a lavorare senza intaccare il resto del materiale, molto utile per l'integrazione e lo sviluppo di componenti diversi realizzati più persone in parallelo.

Broker : Un broker è letteralmente un “mediatore”, che in questo caso si occupa della distribuzione e smistamento di messaggi tra i vari oggetti connessi al sistema in ottica IoT_G , avvalendosi del protocollo $MQTT_G$.

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.

Business intelligence : Insieme di tecniche e strumenti per la trasformazione dei dati grezzi in informazioni significative e utili per scopi di analisi di business.

Business logic : Parte dell'applicazione che codifica tutte quelle regole che determinano come i dati possono essere creati, visualizzati, salvati o modificati.

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.

Chrome : Detto anche Google Chrome è un browser sviluppato da Google.

Ciclo di Deming : 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.

Ciclo di Deming : 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.

Ciclo di Vita : Viene inteso come ciclo di vita del software, si riferisce al modo in cui un modello di processo scompone l'attività di realizzazione di prodotti software in sotto-attività fra loro coordinate, il cui risultato finale è il prodotto stesso e tutta la documentazione ad esso associata. Rappresenta gli stati assunti da un prodotto software.

Cloud Computing : Si indica un paradigma di erogazione di risorse informatiche, come l'archiviazione, l'elaborazione o la trasmissione di dati, caratterizzato dalla disponibilità on demand attraverso Internet a partire da un insieme di risorse preesistenti e configurabili.

Commit : Parlando di *controllo di versione_G*, un commit si effettua quando si aggiungono le modifiche al proprio lavoro al resto del *repository_G*, rendendo tali cambiamenti parte dell'ultima versione del *repository_G* stesso.

Commit : Parlando di *controllo di versione_G*, un commit si effettua quando si aggiungono le modifiche al proprio lavoro al resto del *repository_G*, rendendo tali cambiamenti parte dell'ultima versione del *repository_G* stesso.

Company : Termine inglese con il quale ci si riferisce ad un'azienda o impresa. In questo contesto rappresenta l'azienda della quale un utente, *Admin_G* o *User_G* che sia, fa parte.

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

Convention over configuration : Paradigma di programmazione che prevede una configurazione minima (o addirittura assente) per il programmatore che utilizza un *framework_G* che lo rispetti, obbligandolo a configurare solo gli aspetti che si differenziano dalle implementazioni standard o che non rispettano particolari convenzioni di denominazione o simili.

Css : Acronimo di Cascading Style Sheets, ovvero fogli di stile, è un linguaggio usato nella formattazio-



ne di pagine web.

Css3 : Acronimo di Cascading Style Sheets, ovvero fogli di stile, è un linguaggio usato nella formattazione di pagine web.



D

Data analysis : Processo di ispezione, pulizia, trasformazione e modellazione di dati con il fine di evidenziare informazioni che suggeriscano conclusioni e supportino le decisioni strategiche aziendali.

Dataset : Una collezione di dati, comunemente corrisponde ad una singola tabella di un database o una singola matrice di dati statistici, dove ogni colonna della tabella rappresenta una particolare variabile ed ogni riga corrisponde ad un dato membro del dataset in questione.

DAO : Data Access Object: è un pattern architetturale per la gestione della persistenza. Si tratta fondamentalmente di una classe con relativi metodi che rappresenta un'entità tabellare di un RDBMS, usata principalmente in applicazioni web per stratificare e isolare l'accesso ad una tabella tramite query (poste all'interno dei metodi della classe) ovvero al data layer da parte della business logic creando un maggiore livello di astrazione ed una più facile manutenibilità. I metodi del DAO con le rispettive query dentro verranno così richiamati dalle classi della business logic.

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.

Dependency Injection: Si tratta di un design pattern della programmazione orientata agli oggetti il cui scopo è quello di semplificare lo sviluppo e migliorare la testabilità di software di grandi dimensioni. Il pattern Dependency Injection coinvolge almeno tre elementi: una componente dipendente, la dichiarazione delle dipendenze del componente, definite come interface contracts e un injector che crea, a richiesta, le istanze delle classi che implementano delle dependency interfaces.

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.

DI : Dependency Injection: si tratta di un design pattern della programmazione orientata agli oggetti il cui scopo è quello di semplificare lo sviluppo e migliorare la testabilità di software di grandi dimensioni. Il pattern Dependency Injection coinvolge almeno tre elementi: una componente dipendente, la dichiarazione delle dipendenze del componente, definite come interface contracts e un injector che crea, a richiesta, le istanze delle classi che implementano delle dependency interfaces.

Drag & Drop : Nell'interfaccia grafica di un computer indica una successione di tre azioni, consistenti nel cliccare su un oggetto virtuale (quale una finestra o un'icona) per trascinarlo (in inglese: drag) in un'altra posizione, dove viene rilasciato (in inglese: drop).

Driver : Nel contesto di attività di testing, rappresenta un componente fittizio utilizzato per "pilotare" l'esecuzione di alcune porzioni di codice, che prese da sole non sarebbero eseguibili, al fine di verificarne il funzionamento.



E

Engine predittivo : Un motore per la previsione di risultati a partire da una base di dati raccolti, utilizza un *algoritmo predittivo*_G.



F

Firefox : Conosciuto anche come Mozilla Firefox, è un web browser *open source_G* multiplatforma prodotto da Mozilla Foundation.

Firmware : Un tipo di software che fornisce controllo, monitoraggio e manipolazione di dati su prodotti ingegneristici e sistemi.

Flexible and Adaptive Text To Speech (FA-TTS) : Un sistema di sintesi vocale a partire da del testo, la tecnologia utilizzata permette la manipolazione di vari parametri acustici e linguistici col fine di ottenere una voce sintetica che più si accorda a una specifica situazione.

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.

Front-end : In ambito web rappresenta la componente “visiva” di un sistema, lo strato di presentazione. Spesso rappresenta l'interfaccia vera e propria attraverso cui un utente interagisce con il sistema .



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_G* 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

IEC : Abbreviazione per International Electrotechnical Commission, è un'organizzazione internazionale per la definizione di standard in materia di elettricità, elettronica e tecnologie correlate. Molti dei suoi standard sono definiti in collaborazione con l' ISO_G (Organizzazione internazionale per la normazione).

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

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

Ieee : Lo IEEE, acronimo di Institute of Electrical and Electronic Engineers (in italiano: Istituto degli ingegneri elettrici ed elettronici), spesso pronunciato I triple E, è un'associazione internazionale di scienziati professionisti con l'obiettivo della promozione delle scienze tecnologiche.

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 Explorer : Noto anche con il nome Windows Internet Explorer (WIE), è stato un browser web grafico proprietario sviluppato da Microsoft. L'ultima versione disponibile era Internet Explorer 11.

Internet of Things : Neologismo riferito all'estensione di Internet al mondo degli oggetti e dei luoghi concreti. Rappresenta la rete di oggetti fisici, dispositivi, veicoli, macchinari, edifici o altri oggetti che sono incorporati con sensori, software, elettronica e connettività di rete, che permette loro di collezionare e scambiarsi dati.

IoT : Acronimo di *Internet of Things_G*.

Issue : Dall'Inglese, questione, problema. In questo caso applicativo, sta ad identificare la terminologia usata da *Github_G* per la segnalazione di un *bug_G*.



J

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.

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.



L

Linguaggio di Markup : Insieme di regole che descrivono i meccanismi di rappresentazione (strutturali, semantici o presentazionali) di un testo che, utilizzando convenzioni standardizzate, sono utilizzabili su più supporti.

Log : Nell'ambiente di testing rappresenta un file che contiene tutti i dettagli di un test effettuato e i relativi risultati.



M

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.

MVC : Acronimo di Model-View-Controller, pattern architetturale molto diffuso nello sviluppo di sistemi software, in particolare nell'ambito della programmazione orientata agli oggetti, in grado di separare la logica di presentazione dei dati dalla logica di business.

Machine Learning : Rappresenta un'area fondamentale nell'intelligenza artificiale e realizzando algoritmi e sistemi basti 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 di un progetto 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*.

Multi-Tenant : Si riferisce ad una architettura software in cui una singola istanza del suddetto software gira su un server ed è utilizzata da più di un client.



N

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

Node.js : Un ambiente runtime, *open source*_G, multiplatforma per lo sviluppo di applicazioni web server-side, scritte in *Javascript*_G.



O

OAuth2 : Protocollo aperto che permette l'autorizzazione di API_G di sicurezza con un metodo standard e semplice sia per applicazioni portatili che per pc fisso e web.

OS X : OS X, precedentemente noto come Mac OS X, è il sistema operativo sviluppato da Apple per i computer Macintosh.

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.

OpenOffice : Una raccolta di software *open source*_G per ufficio molto simile al più famoso competitor Microsoft Office.



P

PDCA : Il modello utilizzato nel *ciclo di Deming_G*, le iniziali stanno rispettivamente per Plan, Do, Check, Act.

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

Package : Collezione di classi e interfacce correlate.

Pattern : Un modello o schema da seguire per una determinata procedura o per realizzare qualcosa in uno specifico modo definito a priori.

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.

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

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.

Safari : Browser web sviluppato da Apple Inc.

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.

Sistema di Alerting : Un sistema per la gestione di avvisi e notifiche al verificarsi di una data condizione.

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.

Stub : Concettualmente simile a *driver_G*, viene anch'esso utilizzato in fase di testing e serve per sostituire dei componenti che normalmente dovrebbero essere richiamati da altri componenti. Utili per testare le funzioni “chiamanti” tramite l'utilizzo di moduli fittizi.

Super Admin : In questo contesto, identifica la tipologia di utente gerarchicamente più alta, ha la possibilità di controllare e gestire la piattaforma in tutte le sue parti.



T

TTL : Meccanismo che determina il tempo di vita di un dato in un computer di una rete.

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

Thing : In questo contesto, identifica l'insieme degli utenti associati agli oggetti per poter inviare dati alla piattaforma e ricevere comandi. Rappresentano quindi gli oggetti veri e propri che raccoglieranno i dati.

Token : Oggetto che viene creato nel momento dell'autenticazione di un utente e contiene le informazioni di accesso alla rete. Solitamente legato ad un TTL_G , al termine del quale il token viene eliminato costringendo l'utente a rieseguire l'accesso per crearne uno nuovo e poter continuare le sue operazioni.

Tomcat : Server Web *open source*_G sviluppato da *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.

URL : La locuzione Uniform Resource Locator (in acronimo URL), nella terminologia delle telecomunicazioni e dell'informatica, è una sequenza di caratteri che identifica univocamente l'indirizzo di una risorsa in Internet, tipicamente presente su un host server, come ad esempio un documento, un'immagine, un video, rendendola accessibile ad un client che ne faccia richiesta attraverso l'utilizzo di un web browser.

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

User : In questo contesto, identifica la tipologia di utenti di un'azienda che hanno la possibilità di consultare la lista di oggetti, il loro stato e loro i dati ed interagire con un sottoinsieme di servizi della piattaforma.

Username : Stringa che identifica univocamente un utente di una piattaforma e che viene utilizzata insieme alla password per l'autenticazione.



W

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 $W3C_G$.

WBS : WBS, ovvero Work Breakdown Structure, evidenzia la scomposizione e la struttura gerarchica delle attività di un progetto. Ogni attività si scompone, a sua volta, in sotto-attività e ognuna di esse è unicamente identificata.

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

Workflow : Riferito a $GitHub_G$ rappresenta le modalità per interagire con il $repository_G$ in maniera efficiente ed organizzata, così da poter gestire al meglio la condivisione e il versionamento dei vari prodotti che andranno realizzati.