



CLIPS

Piano di Progetto v0.1

Sommario

Questo documento ha lo scopo di chiarire le possibili ambiguità causate dal gergo tecnico usato dal gruppo Beacon Strips all'interno della documentazione prodotta.

Nome del documento	Piano di Progetto
Versione	0.1
Data di redazione	2016/04/03
Redazione	Viviana Alessio
Verifica	Andrea Grendene
Approvazione	Viviana Alessio
Uso	Esterno
Lista di distribuzione	prof. Tullio Vardanega prof. Riccardo Cardin Miriade SpA

Diario delle modifiche

Versione	Riepilogo	Autore	Ruolo	Data
0.1	Stesura intestazione e indice documento	Viviana Alessio	Responsabile	2016-03-16

A

Albero

Esempio di descrizione Esempio di descrizione Esempio di descrizione Esempio di descrizione Esempio di descrizione Esempio di descrizione Esempio di descrizione Esempio di descrizione Esempio di descrizione Esempio di descrizione Esempio di descrizione

Abete

Altro parola Esempio di descrizione Esempio di descrizione Esempio di descrizione Esempio di descrizione Esempio di descrizione Esempio di descrizione Esempio di descrizione Esempio di descrizione Esempio di descrizione Esempio di descrizione Esempio di descrizione

B

Back end

Il back end è l'insieme di interfacce che interagiscono con un programma. In altri termini è un programma con cui l'utente interagisce indirettamente, in generale attraverso l'applicazione di un *front end*_g. Nel nostro caso il back end è rappresentato dall'interazione con il server web.

C

D

E

F

Front end

Secondo il significato più generale il front end è responsabile per l'acquisizione dei dati di ingresso e per la loro elaborazione con modalità conformi a specifiche predefinite e invarianti, in modo da renderli utilizzabili dal *back end*. Nel nostro caso il front end rappresenta sia l'interfaccia grafica sia il sistema di elaborazione degli input dell'utente e degli output per l'utente.

G

H

I

Incrementale

Per modello incrementale o modello iterativo si intende, nell'ambito dell'ingegneria informatica, un modello di sviluppo di un progetto software basato sulla successione dei seguenti passi principali: pianificazione, analisi dei requisiti, progetto, implementazione, prove, valutazione. Questo ciclo può essere ripetuto diverse volte, denominate "iterazioni", fino a che la valutazione del prodotto diviene soddisfacente rispetto ai requisiti richiesti.

J

K

L

L^AT_EX

*Linguaggio di markup*_g usato per la preparazione di testi. Si basa sul principio WYSIWYM (What You See Is What You Mean), contrapposto al WYSIWYG (What You See Is What You Get) tipico dei più comuni programmi di videoscrittura. Permette di generare un file in formato .pdf dai file di L^AT_EX tramite un apposito compilatore. Maggiori informazioni al sito <http://www.latex-project.org>.

Linguaggio di markup

In generale un linguaggio di markup, o linguaggio a marcatori, è un insieme di regole che descrivono i meccanismi di rappresentazione di un testo che, utilizzando convenzioni standardizzate, sono utilizzabili su più supporti. La tecnica di composizione di un testo con l'uso di marcatori (o espressioni codificate) richiede quindi una serie di convenzioni, ovvero di un linguaggio a marcatori di documenti.

M

N

O

P

Prodotto

Il prodotto è il risultato di un insieme di attività. In questo caso il termine è da intendersi come un sinonimo di CLIPS.

PDCA

Acronimo di “Plan-Do-Check-Act” o Ciclo di Daming, è un modello per il miglioramento continuo della qualità dei processi. Esso prevede in ordine cronologico la pianificazione del processo, la sua applicazione, la sua verifica e l'applicazione delle modifiche ritenute necessarie dal verificatore.

Progetto

Il progetto è un insieme di azioni organizzate atte a perseguire uno scopo specifico. Nel nostro caso indica tutta l'attività di progettazione di codice e di documenti e della loro verifica, quindi il prodotto finale sarà CLIPS. Di conseguenza questo termine verrà usato spesso come sinonimo di *prodotto*_g.

Q

R

Repository

Un repository (in italiano deposito o ripostiglio) è un ambiente di un sistema informativo in cui vengono gestiti i metadati, attraverso tabelle relazionali. I file presenti in un repository sono sottoposti a versionamento. Per il progetto è stato scelto Git per gestire il sistema informativo.

S

T

Team

Team è un sinonimo della parola “gruppo” usata per indicare il gruppo Beacon Strips.

Trender

È un’applicazione web nata allo scopo di aiutare la gestione di molti aspetti della progettazione, come i casi d’uso, i requisiti, il glossario, i verbali e i test. È stato creato da Simone Campagna, studente dell’Università degli Studi di Padova, ed è stato pubblicato su *GitHub*_g, in modo da essere disponibile al pubblico. Nel nostro caso specifico lo scopo principale per cui lo usiamo è la gestione dei casi d’uso e dei requisiti. Questo perché tra le sue funzioni ha la possibilità di generare automaticamente dei file *LaTeX*_g con all’interno tutte le tabelle necessarie per il tracciamento dei casi d’uso e dei requisiti.

U

V

W

X

Y

Z
