



CLIPS

---

## Glossario v4.0.0

---

### 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.

<b>Nome del documento</b>	Glossario
<b>Versione</b>	4.0.0
<b>Data di redazione</b>	2016-09-10
<b>Redazione</b>	Luca Soldera Andrea Grendene
<b>Verifica</b>	Enrico Bellio Viviana Alessio
<b>Approvazione</b>	Andrea Grendene
<b>Uso</b>	Esterno
<b>Lista di distribuzione</b>	prof. Tullio Vardanega prof. Riccardo Cardin Miriade SpA

---

## Diario delle modifiche

Versione	Riepilogo	Autore	Ruolo	Data
4.0.0	Approvazione documento	Andrea Grendene	Responsabile	2016-09-11
3.1.0	Verifica documento	Enrico Bellio	Verificatore	2016-09-11
3.0.1	Aggiunte parole “Dependency Injection” e “Singleton”	Andrea Grendene	Progettista	2016-09-09
3.0.0	Approvazione documento	Tommaso Panozzo	Responsabile	2016-08-16
2.2.0	Verifica documento	Viviana Alessio	Progettista	2016-07-16
2.1.2	Aggiunta parola “MVP”	Andrea Grandene	Progettista	2016-07-16
2.1.1	Aggiunta parola “Bluetooth”	Luca Soldera	Progettista	2016-07-15
2.1.0	Verifica documento	Viviana Alessio	Progettista	2016-07-12
2.0.2	Aggiunte parole “MySQL” “phpMyAdmin”	Luca Soldera	Progettista	2016-07-11
2.0.1	Aggiunto indice	Luca Soldera	Progettista	2016-06-20
2.0.0	Approvazione documento	Matteo Franco	Responsabile	2016-06-09
1.1.0	Verifica parole aggiunte	Viviana Alessio	Verificatore	2016-06-06
1.0.2	Aggiunte le parole “Client”, “Server”, “Training Process”, “MVC” e “Android Studio”	Luca Soldera	Progettista	2016-06-06
1.0.1	Aggiunte le parole “Package”, “Statement”, “Libreria” e “API”	Andrea Grendene	Analista	2016-06-03
1.0.0	Approvazione documento	Viviana Alessio	Responsabile	2016-04-06
0.6.0	Verifica documento	Enrico Bellio	Verificatore	2016-04-06
0.5.1	Correzione errori	Luca Soldera	Amministratore	2016-04-06
0.5.0	Verifica documento	Enrico Bellio	Analista	2016-04-06
0.4.0	Aggiunte definizioni segnalate nel “ <i>Norme di Progetto v4.0.0</i> ”	Luca Soldera	Amministratore	2016-4-5
0.3.0	Aggiunte definizioni segnalate nel “ <i>Studio di Fattibilità v2.0.0</i> ”	Luca Soldera	Amministratore	2016-4-4

---

Versione	Riepilogo	Autore	Ruolo	Data
0.2.0	Aggiunte al “ <i>Glossario v3.0.0</i> ” le parole segnalate nel “ <i>Piano di Qualifica v4.0.0</i> ”	Andrea Grendene	Analista	2016-04-01
0.1.0	Stesura intestazione e indice documento	Viviana Alessio	Responsabile	2016-03-16

## Indice

<b>1</b>	<b>A</b>	<b>7</b>
1.1	Akka . . . . .	7
1.2	AltBeacon . . . . .	7
1.3	Amazon Web Services . . . . .	7
1.4	Android . . . . .	7
1.5	Android Studio . . . . .	7
1.6	API . . . . .	7
1.7	Application server . . . . .	7
1.8	Asana . . . . .	7
<b>2</b>	<b>B</b>	<b>8</b>
2.1	Back end . . . . .	8
2.2	Beacon . . . . .	8
2.3	Bitbucket . . . . .	8
2.4	BLE . . . . .	8
2.5	Bluetooth . . . . .	8
2.6	BOM . . . . .	8
2.7	Bootstrap . . . . .	8
<b>3</b>	<b>C</b>	<b>9</b>
3.1	CamelCase . . . . .	9
3.2	Capitolato . . . . .	9
3.3	Client . . . . .	9
3.4	Cloud computing . . . . .	9
3.5	CMM . . . . .	9
3.6	Commit . . . . .	9
3.7	Committente . . . . .	9
3.8	CSS . . . . .	9
3.9	CSS3 . . . . .	9
3.10	Cvs . . . . .	9
<b>4</b>	<b>D</b>	<b>10</b>
4.1	Dashboard . . . . .	10
4.2	Dependency Injection . . . . .	10
4.3	Design Pattern . . . . .	10
4.4	DSL . . . . .	10
<b>5</b>	<b>E</b>	<b>11</b>
<b>6</b>	<b>F</b>	<b>12</b>
6.1	File hosting . . . . .	12
6.2	File sharing . . . . .	12
6.3	Framework . . . . .	12
6.4	Free software . . . . .	12
6.5	Front end . . . . .	12
<b>7</b>	<b>G</b>	<b>13</b>
7.1	Gamification . . . . .	13
7.2	Gantt . . . . .	13
7.3	GanttProject . . . . .	13
7.4	Git . . . . .	13
7.5	GitHub . . . . .	13
7.6	Google . . . . .	13
7.7	Google Calendar . . . . .	13

7.8	Google Drive	13
7.9	Google Hangouts	13
7.10	GPL	13
7.11	GPS	14
7.12	Gulpease	14
<b>8</b>	<b>H</b>	<b>15</b>
8.1	Hardware	15
8.2	Heroku	15
8.3	HTML	15
8.4	HTML5	15
8.5	HTTP	15
8.6	HTTPS	15
<b>9</b>	<b>I</b>	<b>16</b>
9.1	Incrementale	16
9.2	Ingegneria del software	16
9.3	Inspection	16
9.4	iOS	16
9.5	IP	16
9.6	ISO	16
<b>10</b>	<b>J</b>	<b>17</b>
10.1	Java	17
10.2	JavaScript	17
10.3	JSON	17
10.4	JVM	17
<b>11</b>	<b>K</b>	<b>18</b>
<b>12</b>	<b>L</b>	<b>19</b>
12.1	L <sup>A</sup> T <sub>E</sub> X	19
12.2	Libreria	19
12.3	Linguaggio di markup	19
12.4	Linguaggio di scripting	19
12.5	Linguaggio funzionale	19
12.6	Linguaggio orientato agli oggetti	19
12.7	Loopback	19
<b>13</b>	<b>M</b>	<b>20</b>
13.1	MaaP	20
13.2	Milestone	20
13.3	MongoDB	20
13.4	Monospace	20
13.5	MQTT	20
13.6	Multipiattaforma	20
13.7	MVC	20
13.8	MVP	20
13.9	MySQL	20
<b>14</b>	<b>N</b>	<b>22</b>
14.1	Node.js	22
<b>15</b>	<b>O</b>	<b>23</b>
15.1	Objective-C	23
15.2	On demand	23
15.3	Open-source	23

15.4 OrientDB . . . . .	23
<b>16 P . . . . .</b>	<b>24</b>
16.1 Package . . . . .	24
16.2 Pattern . . . . .	24
16.3 PDCA . . . . .	24
16.4 Phoneygap . . . . .	24
16.5 PHP . . . . .	24
16.6 phpMyAdmin . . . . .	24
16.7 Play Framework . . . . .	24
16.8 Portable Network Graphics . . . . .	24
16.9 Prodotto . . . . .	24
16.10Progetto . . . . .	25
16.11Proponente . . . . .	25
16.12Prototipo . . . . .	25
16.13Push . . . . .	25
<b>17 Q . . . . .</b>	<b>26</b>
<b>18 R . . . . .</b>	<b>27</b>
18.1 Range . . . . .	27
18.2 Repository . . . . .	27
18.3 REST . . . . .	27
<b>19 S . . . . .</b>	<b>28</b>
19.1 Scala . . . . .	28
19.2 Scalable Vector Graphics . . . . .	28
19.3 Script . . . . .	28
19.4 Server . . . . .	28
19.5 Singleton . . . . .	28
19.6 Software . . . . .	28
19.7 Software as a Service . . . . .	28
19.8 Slack . . . . .	28
19.9 Smartphones . . . . .	28
19.10Stack . . . . .	29
19.11StarUML . . . . .	29
19.12Statement . . . . .	29
19.13Subtask . . . . .	29
19.14SVN . . . . .	29
<b>20 T . . . . .</b>	<b>30</b>
20.1 Task . . . . .	30
20.2 TCP . . . . .	30
20.3 TCP/IP . . . . .	30
20.4 Team . . . . .	30
20.5 Template . . . . .	30
20.6 Telegram . . . . .	30
20.7 Ticket . . . . .	30
20.8 Tomcat . . . . .	30
20.9 Toolkit . . . . .	30
20.10Training . . . . .	30
20.11Trender . . . . .	31
20.12TTS . . . . .	31
<b>21 U . . . . .</b>	<b>32</b>
21.1 UML . . . . .	32
21.2 UUID . . . . .	32

---

<b>22 V</b>	<b>33</b>
22.1 VoIP . . . . .	33
22.2 Volley . . . . .	33
<b>23 W</b>	<b>34</b>
23.1 Walkthrough . . . . .	34
<b>24 X</b>	<b>35</b>
<b>25 Y</b>	<b>36</b>
<b>26 Z</b>	<b>37</b>

# A

---

## Akka

Akka è un *toolkit<sub>g</sub> open-source<sub>g</sub>* per semplificare la costruzione di applicazioni concorrenti e distribuiti sulla *JVM<sub>g</sub>*. Akka si specializza soprattutto sul modello basato sugli attori.

## AltBeacon

AltBeacon è la specifica open source che definisce il formato del messaggio di avvertimento che Bluetooth Low Energy trasmette quando si è nella vicinanza di beacons (riferimento: <http://altbeacon.org/>).

## Amazon Web Services

Amazon Web Services (AWS) è una collezione di servizi di *cloud computing<sub>g</sub>* che compongono la piattaforma *on demand<sub>g</sub>* offerta da dall'azienda Amazon (riferimento: [https://it.wikipedia.org/wiki/Amazon\\_Web\\_Services](https://it.wikipedia.org/wiki/Amazon_Web_Services)).

## Android

Android è un sistema operativo per dispositivi mobili sviluppato da *Google<sub>g</sub>* Inc..

## Android Studio

Android Studio è un ambiente di sviluppo integrato (IDE) per lo sviluppo per la piattaforma *Android<sub>g</sub>* (riferimeto: [https://it.wikipedia.org/wiki/Android\\_Studio](https://it.wikipedia.org/wiki/Android_Studio)).

## API

Acronimo di “Application Programming Interface”, indica un insieme di procedure disponibili al programmatore, che lo aiutano a svolgere un certo compito all'interno del programma.

## Application server

In informatica un application server (a volte abbreviato con la sigla AS) è una tipologia di server che fornisce l'infrastruttura e le funzionalità di supporto, sviluppo ed esecuzione di applicazioni nonché altri componenti server in un contesto distribuito (riferimento: [https://it.wikipedia.org/wiki/Application\\_server](https://it.wikipedia.org/wiki/Application_server)).

## Asana

Asana è un *Software as a Service<sub>g</sub>* ideato per favorire la collaborazione in un gruppo di lavoro. Permette ad ogni utente la gestione online di progetti e task senza l'utilizzo di mail. Per maggiori informazioni <https://asana.com/>.



# 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*<sub>g</sub>. Nel nostro caso il back end è rappresentato dall'interazione con il server web.

## Beacon

Nuova classe di trasmettitori, a bassa potenza e a basso costo, che possono notificare la propria presenza a dispositivi vicini. La tecnologia consente ad uno smartphone o ad un altro dispositivo di effettuare delle azioni quando sono nelle vicinanze di un beacon. Sfrutta la tecnologia Bluetooth Low Energy (*BLE*<sub>g</sub>), conosciuta anche come Bluetooth Smart. I beacon usano la percezione di prossimità del Bluetooth Low Energy per trasmettere un identificativo unico universale (*UUID*<sub>g</sub>), che sarà poi letto da una specifica app o sistema operativo.

## Bitbucket

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

## BLE

Acronimo di Bluetooth Low Energy, è una nuova tecnologia del nuovo standard Bluetooth 4. La principale caratteristica è un sostanziale risparmio energetico a discapito della velocità di trasmissione, infatti si passa da 24 Mbit/s a 1 Mbit/s.

## Bluetooth

È uno standard tecnico-industriale di trasmissione dati per reti personali senza fili. Fornisce un metodo standard, economico e sicuro per scambiare informazioni tra dispositivi diversi attraverso una frequenza radio sicura a corto raggio.

## BOM

Il Byte Order Mark (BOM) è una piccola sequenza di byte che viene posizionata all'inizio di un flusso di dati di puro testo (tipicamente un file) per indicarne il tipo di codifica Unicode (riferimento: [https://it.wikipedia.org/wiki/Byte\\_Order\\_Mark](https://it.wikipedia.org/wiki/Byte_Order_Mark)).

## Bootstrap

Bootstrap è una raccolta di strumenti liberi per la creazione di siti e applicazioni per il Web. Essa contiene modelli di progettazione basati su *HTML*<sub>g</sub> e *CSS*<sub>g</sub>, sia per la tipografia, che per le varie componenti dell'interfaccia, come moduli, bottoni e navigazione, e altri componenti dell'interfaccia, così come alcune estensioni opzionali di *JavaScript*<sub>g</sub> (riferimento: [https://it.wikipedia.org/wiki/Bootstrap\\_\(informatica\)](https://it.wikipedia.org/wiki/Bootstrap_(informatica))).

# C

---

## CamelCase

La Notazione a Cammello o in inglese CamelCase è la pratica nata durante gli anni settanta di scrivere parole composte o frasi unendo tutte le parole tra loro, ma lasciando le loro iniziali maiuscole (riferimento: [https://it.wikipedia.org/wiki/Notazione\\_a\\_cammello](https://it.wikipedia.org/wiki/Notazione_a_cammello)).

## Capitolato

Il capitolato è un documento tecnico, in genere allegato ad un contratto di appalto, che vi fa riferimento per definire in quella sede le specifiche tecniche delle opere che andranno ad eseguirsi per effetto del contratto stesso.

## Client

Un client, in informatica, indica una componente che accede ai servizi o alle risorse di un'altra componente detta server. Esso fa parte dunque dell'architettura logica di rete detta client-server (riferimento: <https://it.wikipedia.org/wiki/Client>).

## Cloud computing

In informatica con il termine inglese 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*<sub>g</sub> attraverso Internet a partire da un insieme di risorse preesistenti e configurabili (riferimento: [https://it.wikipedia.org/wiki/Cloud\\_computing](https://it.wikipedia.org/wiki/Cloud_computing)).

## CMM

Acronimo di “Capability Maturity Model”, è un approccio al miglioramento dei processi il cui obiettivo è aiutare un'organizzazione a migliorare le proprie prestazioni. A partire dal 1997, è stato sostituito dal CMMI, di cui è erede.

## Commit

in informatica è il tentativo di apportare una serie di cambiamenti permanenti. Nell'ambito di progetto è utilizzato come comando di *git*<sub>g</sub> per apportare modifiche permanenti alla *repository*<sub>g</sub> remota.

## Committente

Committente è una parola italiana derivante dalla parola latina “committo”. essa indica la persona che consegna/assegna un oggetto. In questo caso si riferisce al prof. Tullio Vardanega che ha assegnato al gruppo Beacon Strips il compito di sviluppare il *capitolato*<sub>g</sub> C2.

## CSS

Acronimo di Cascading Style Sheets, in italiano fogli di stile a cascata, è un linguaggio usato per definire la formattazione di documenti *HTML*<sub>g</sub> e *XML*<sub>g</sub>, ad esempio i siti web e relative pagine web (riferimento: <https://it.wikipedia.org/wiki/CSS>).

## CSS3

CSS3 è la terza e più attuale delle specifiche del linguaggio *CSS*<sub>g</sub>

## Cvs

Il comma-separated values è un formato di file basato su file di testo utilizzato per l'importazione ed esportazione (ad esempio da fogli elettronici o database) di una tabella di dati (riferimento: [https://it.wikipedia.org/wiki/Comma-separated\\_values](https://it.wikipedia.org/wiki/Comma-separated_values)).

# D

---

## Dashboard

Dashboard, in italiano “cruscotto”, è un’interfaccia grafica che organizza e presenta le informazioni in modo semplice, intuitivo ed immediato.

## Dependency Injection

*Design pattern<sub>g</sub>* che prevede l’invio dall’esterno delle dipendenze necessarie per la costruzione della classe. Ha il vantaggio di separare il comportamento della componente dalla risoluzione delle sue dipendenze, disaccoppiando quindi le due parti. Esistono molte varianti della Dependency Injection, ognuna con i propri pro e contro. Lo svantaggio principale, comunque a tutte le varianti, è che spesso richiede una complessità di costruzione superiore rispetto ai pattern che sostituisce, come ad esempio il *Singleton<sub>g</sub>* (riferimento: <http://www.math.unipd.it/~tullio/IS-1/2014/Dispense/E9.pdf>).

## Design Pattern

In informatica, nell’ambito dell’*ingegneria del software<sub>g</sub>*, design pattern è un concetto che può essere definito “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<sub>g</sub>* (riferimento: [https://it.wikipedia.org/wiki/Design\\_pattern](https://it.wikipedia.org/wiki/Design_pattern)).

## DSL

Il domain-specific language o in italiano linguaggio specifico di dominio, nello sviluppo *software<sub>g</sub>* e nell’ingegneria di dominio è un linguaggio di programmazione o un linguaggio di specifica dedicato a particolari problemi di un dominio, a una particolare tecnica di rappresentazione e/o a una particolare soluzione tecnica (riferimento: [https://it.wikipedia.org/wiki/Domain-specific\\_language](https://it.wikipedia.org/wiki/Domain-specific_language)).

# E

---

# F

---

## File hosting

Il file hosting è un servizio di archiviazione su Internet appositamente progettato per ospitare i file degli utenti, permettendo loro di caricare file che possono poi essere scaricati da altri utenti (riferimento: [https://it.wikipedia.org/wiki/File\\_hosting](https://it.wikipedia.org/wiki/File_hosting)).

## File sharing

Il file sharing è la condivisione di file all'interno di una rete di calcolatori (riferimento: [https://it.wikipedia.org/wiki/File\\_sharing](https://it.wikipedia.org/wiki/File_sharing)).

## Framework

Un framework, in informatica e specificatamente nello sviluppo *software<sub>g</sub>*, è un'architettura logica di supporto su cui un *software<sub>g</sub>* può essere progettato e realizzato, spesso facilitandone lo sviluppo da parte del programmatore (riferimento: <https://it.wikipedia.org/wiki/Framework>).

## Free software

In italiano “*software<sub>g</sub>* libero”, è un *software<sub>g</sub>* pubblicato sotto i termini di una licenza libera, ovvero che ne incoraggia l'utilizzo, lo studio, la modifica e la redistribuzione (riferimento: [https://it.wikipedia.org/wiki/Software\\_libero](https://it.wikipedia.org/wiki/Software_libero)).

## 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 invariante, in modo da renderli utilizzabili dal *back end<sub>g</sub>*. 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

---

## Gamification

La gamification è l'utilizzo delle meccaniche e dinamiche dei giochi come livelli, punti o premi, in contesti esterni al gioco per creare più interesse o risolvere problemi.

## Gantt

Con Gantt ci si riferisce ai diagrammi di Gantt, uno strumento di supporto alla gestione dei progetti, così chiamato in ricordo dell'omonimo ingegnere statunitense. Il diagramma di Gantt è costruito partendo da un asse orizzontale - a rappresentazione dell'arco temporale totale del progetto, suddiviso in fasi incrementali (ad esempio, giorni, settimane, mesi) - e da un asse verticale - a rappresentazione delle mansioni o attività che costituiscono il progetto.

## GanttProject

GanttProject è un *software<sub>g</sub>* gestionale con licenza *GPL<sub>g</sub>* scritto in *Java<sub>g</sub>*. È stato utilizzato dal *team<sub>g</sub>* per la creazione di diagrammi di *Gantt<sub>g</sub>*.

## Git

Git è un sistema *software<sub>g</sub>* di controllo di versione distribuito, creato da Linus Torvalds nel 2005 (riferimento: [https://it.wikipedia.org/wiki/Git\\_\(software\)](https://it.wikipedia.org/wiki/Git_(software))).

## GitHub

GitHub è un servizio web di hosting per lo sviluppo di progetti *software<sub>g</sub>*, che usa il sistema di controllo di versione *Git<sub>g</sub>*. Può essere utilizzato anche per la condivisione e la modifica di file di testo e documenti revisionabili (riferimento: <https://it.wikipedia.org/wiki/GitHub>).

## Google

Google Inc. è un'azienda statunitense che offre servizi online, tra cui l'omonimo motore di ricerca, Youtube, Gmail e così via. Inoltre offre anche prodotti come il browser Google Chrome e il sistema operativo *Android<sub>g</sub>* per dispositivi mobile (riferimento: [https://it.wikipedia.org/wiki/Google\\_Inc](https://it.wikipedia.org/wiki/Google_Inc)).

## Google Calendar

Google Calendar è un sistema di calendari concepito da *Google<sub>g</sub>*. Offre la possibilità di creare più calendari, di condividerli e importarli da altri servizi online (Yahoo! Calendar, MSN Calendar, ecc.) o sul computer (iCal, Outlook, ecc.). Google Calendar è parte integrante dell'account *Google<sub>g</sub>* (riferimento: [https://it.wikipedia.org/wiki/Google\\_Calendar](https://it.wikipedia.org/wiki/Google_Calendar)).

## Google Drive

Google Drive è un servizio, in ambiente *cloud computing<sub>g</sub>*, di memorizzazione e sincronizzazione online. Il servizio comprende il file *hosting<sub>g</sub>*, il *file sharing<sub>g</sub>* e la modifica collaborativa di documenti fino a 15 GB gratuiti estendibili fino a 30 TB in totale (riferimento: [https://it.wikipedia.org/wiki/Google\\_Drive](https://it.wikipedia.org/wiki/Google_Drive)).

## Google Hangouts

È un *software<sub>g</sub>* di messaggistica istantanea e di *VoIP<sub>g</sub>* sviluppato da *Google<sub>g</sub>*, ovvero permette di scambiare messaggi e di effettuare chiamate e videochiamate tra gli utenti. Sfrutta gli account *Google<sub>g</sub>*, che quindi possono usufruire di tutti gli altri servizi offerti dall'azienda (riferimento: [https://it.wikipedia.org/wiki/Google\\_Hangouts](https://it.wikipedia.org/wiki/Google_Hangouts)).

**GPL**

Acronimo di GNU General Public License, è una licenza per il *free software*<sub>g</sub> (riferimento: [https://it.wikipedia.org/wiki/GNU\\_General\\_Public\\_License](https://it.wikipedia.org/wiki/GNU_General_Public_License)).

**GPS**

Acronimo di sistema di posizionamento globale, è un sistema di posizionamento e navigazione satellitare civile che, attraverso una rete dedicata di satelliti artificiali in orbita, fornisce ad un terminale mobile o ricevitore GPS informazioni sulle sue coordinate geografiche ed orario (riferimento: [https://it.wikipedia.org/wiki/Sistema\\_di\\_posizionamento\\_globale](https://it.wikipedia.org/wiki/Sistema_di_posizionamento_globale)).

**Gulpease**

Gulpease o “Indice Gulpease” è un indice di leggibilità di testo tarato sulla lingua italiana. Rispetto ad altri ha il vantaggio di utilizzare la lunghezza delle parole anziché in sillabe, semplificandone il calcolo numerico.

# H

---

## Hardware

In informatica, l'insieme delle componenti fisiche, non modificabili (alimentatori, unità di calcolo, unità di memoria, ecc.), di un sistema di elaborazione dati.

## Heroku

Heroku è una piattaforma cloud per la creazione di applicazioni. Maggiori informazione su: <https://www.heroku.com/>

## HTML

Acronimo di HyperText Markup Language, linguaggio progettazione delle pagine web.

## HTML5

HTML5 è il nuovo standard per il linguaggio *HTML*<sub>g</sub> da Ottobre 2014.

## HTTP

Acronimo di HyperText Transfer Protocol, in italiano protocollo di trasferimento di un ipertesto, è un protocollo a livello applicativo usato come principale sistema per la trasmissione d'informazioni sul web (riferimento: [https://it.wikipedia.org/wiki/Hypertext\\_Transfer\\_Protocol](https://it.wikipedia.org/wiki/Hypertext_Transfer_Protocol)).

## HTTPS

Acronimo di HyperText Transfer Protocol over Secure Socket Layer, è un protocollo per la comunicazione sicura attraverso una rete di computer, il quale è largamente utilizzato su Internet. HTTPS consiste nella comunicazione tramite il protocollo *HTTP*<sub>g</sub> all'interno di una connessione criptata (riferimento: <https://it.wikipedia.org/wiki/HTTPS>).



# I

---

## Incrementale

Per modello incrementale o modello iterativo si intende, nell'ambito dell'ingegneria informatica, un modello di sviluppo di un progetto *software<sub>g</sub>* 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.

## Ingegneria del software

Per ingegneria del *software<sub>g</sub>* si intende quella disciplina che si occupa dei processi produttivi e delle metodologie di sviluppo finalizzate alla realizzazione di sistemi *software<sub>g</sub>*, che comprende oltre all'ambito informatico anche quello della ricerca, della statistica, della psicologia e dell'economia.

## Inspection

L'inspection si basa sulla lettura mirata dei documenti/codice in cerca di errori specifici.

## iOS

iOS è un sistema operativo sviluppato da Apple per iPhone, iPod touch e iPad.

## IP

Un Internet Protocol, nelle telecomunicazioni e in informatica, è un protocollo di rete appartenente alla suite di protocolli Internet *TCP/IP<sub>g</sub>* su cui è basato il funzionamento della rete Internet (riferimento: [https://it.wikipedia.org/wiki/Internet\\_Protocol](https://it.wikipedia.org/wiki/Internet_Protocol)).

## ISO

L'Organizzazione internazionale per la normazione (in inglese International Organization for Standardization), abbreviazione ISO, è la più importante organizzazione a livello mondiale per la definizione di norme tecniche.

# J

---

## Java

In informatica Java è un linguaggio di programmazione orientato agli oggetti a tipizzazione statica, specificatamente progettato per essere il più possibile indipendente dalla piattaforma di esecuzione (riferimento: [https://it.wikipedia.org/wiki/Java\\_\(linguaggio\\_di\\_programmazione\)](https://it.wikipedia.org/wiki/Java_(linguaggio_di_programmazione))).

## JavaScript

*Linguaggio di scripting*<sub>g</sub> orientato agli oggetti comunemente usato nei siti web. Fu originariamente sviluppato da Brendan Eich della Netscape Communications con il nome di Mocha e successivamente di LiveScript. In seguito è stato rinominato JavaScript ed è stato formalizzato con una sintassi più vicina a quella del linguaggio *Java*<sub>g</sub> di Oracle.

## JSON

JSON, acronimo di JavaScript Object Notation, è un formato adatto all'interscambio di dati fra applicazioni client-server (riferimento: [https://it.wikipedia.org/wiki/JavaScript\\_Object\\_Notation](https://it.wikipedia.org/wiki/JavaScript_Object_Notation)).

## JVM

La macchina virtuale *Java*<sub>g</sub> è il componente della piattaforma Java che esegue i programmi tradotti in bytecode dopo una prima compilazione (riferimento: [https://it.wikipedia.org/wiki/Macchina\\_virtuale\\_Java](https://it.wikipedia.org/wiki/Macchina_virtuale_Java)).

---

# K

---

# L

---

## **L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X**

*Linguaggio di markup*<sub>g</sub> 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<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X tramite un apposito compilatore. Maggiori informazioni al sito <http://www.latex-project.org>.

## **Libreria**

Un insieme di funzioni o strutture dati costruite per essere collegate facilmente ad un programma software, attraverso un opportuno collegamento statico o dinamico.

## **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 (riferimento: [https://it.wikipedia.org/wiki/Linguaggio\\_di\\_markup](https://it.wikipedia.org/wiki/Linguaggio_di_markup)).

## **Linguaggio di scripting**

Un linguaggio di scripting, in informatica, è un linguaggio di programmazione interpretato destinato in genere a compiti di automazione del sistema operativo (batch) o delle applicazioni (macro), o a essere usato all'interno delle pagine web (riferimento: [https://it.wikipedia.org/wiki/Linguaggio\\_di\\_scripting](https://it.wikipedia.org/wiki/Linguaggio_di_scripting)).

## **Linguaggio funzionale**

Tipo di linguaggio che utilizza la programmazione funzionale, in cui il flusso di esecuzione del programma assume la forma di una serie di valutazioni di funzioni matematiche.

## **Linguaggio orientato agli oggetti**

Tipo di linguaggio che utilizza la programmazione orientata agli oggetti, la quale permette di definire dei tipi di dato chiamati oggetti, in grado di interagire gli uni con gli altri attraverso lo scambio di messaggi.

## **Loopback**

Loopback è un *framework*<sub>g</sub> *open-source*<sub>g</sub> di *Node.js*<sub>g</sub>

# M

---

## MaaP

Acronimo di MongoDB as an Admin Platform progetto per la realizzazione di un *framework*<sub>g</sub> sviluppato dal gruppo SteakHolders durante l'anno accademico 2013/2014

## Milestone

Milestone è il termine inglese per riferirsi alla pietra miliare. Come è facilmente intuibile dal nome, la milestone determina importanti traguardi in termini di tempo o di attività, che sanciscono una metrica di avanzamento del progetto.

## MongoDB

MongoDB (da "humongous", enorme) è un *DBMS*<sub>g</sub> non relazionale, orientato ai documenti. Si allontana dalla struttura tradizionale basata su tabelle dei *database relazionali*<sub>g</sub> in favore di documenti in stile *JSON*<sub>g</sub> con schema dinamico, rendendo l'integrazione di dati di alcuni tipi di applicazioni più facile e veloce (riferimento: <https://it.wikipedia.org/wiki/MongoDB>).

## Monospace

Il Monospace o monospazio in italiano è un tipo di carattere (font) con glifi a larghezza fissa, è molto comune in informatica e ricorda i caratteri della macchina da scrivere.

## MQTT

Acronimo di MQ Telemetry Transport è un protocollo di messaggistica leggero posizionato in cima a *TCP/IP*<sub>g</sub>. È stato disegnato per le situazioni in cui è richiesto un basso impatto e dove la banda è limitata (riferimento: <https://it.wikipedia.org/wiki/MQTT>).

## Multiplatforma

In informatica il termine multiplatforma può essere riferito ad un linguaggio di programmazione, ad un'applicazione *software*<sub>g</sub> o ad un dispositivo *hardware*<sub>g</sub> che funziona su più di un sistema o appunto, piattaforma (riferimento: <https://it.wikipedia.org/wiki/Multiplatforma>).

## MVC

Il Model-View-Controller, in informatica, è un 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 (riferimento: <https://it.wikipedia.org/wiki/Model-View-Controller>).

## MVP

Il Model-View-Presenter è un pattern architetturale derivato dall'*MVC*<sub>g</sub> e molto usato per le applicazioni *Android*<sub>g</sub>. È simile ad esso ma presenta delle differenze importanti: ad esempio le View sono completamente passive, quindi ogni evento viene gestito dal Presenter, e quest'ultimo ha il compito di aggiornare la View quando occorre; inoltre le View non possono comunicare direttamente con il Model, bensì devono fare richiesta al Presenter, l'unico abilitato ad effettuare le richieste al Model (riferimento: <https://en.wikipedia.org/wiki/Model-view-presenter>).

## MySQL

MySQL o Oracle MySQL è un Relational database management system (RDBMS) composto da

un client a riga di comando e un server (riferimento: <https://it.wikipedia.org/wiki/MySQL>).

# N

---

## Node.js

Node.js è un *framework*<sub>g</sub> guidato dagli eventi per il motore *JavaScript*<sub>g</sub>. Si tratta quindi di un *framework*<sub>g</sub> relativo all'utilizzo di *Javascript*<sub>g</sub> lato server. Maggiori informazioni su: [nodejs.org](https://nodejs.org).

# O

---

## Objective-C

Objective-C è un linguaggio di programmazione riflessivo orientato agli oggetti ed è un'estensione a oggetti del linguaggio C con cui tiene completa compatibilità (riferimento: <https://it.wikipedia.org/wiki/Objective-C>).

## On demand

Per on demand, nel campo dell'informatica, si intende l'accesso alle risorse informatiche solo quando necessario, eventualmente pagando le stesse in base all'utilizzo e non in base a un canone fisso o acquistando una licenza (riferimento: [https://it.wikipedia.org/wiki/On\\_demand\\_\(informatica\)](https://it.wikipedia.org/wiki/On_demand_(informatica))).

## Open-source

Open source (termine inglese che significa sorgente aperta), in informatica, indica un software di cui gli autori (più precisamente i detentori dei diritti) rendono pubblico il codice sorgente, favorendone il libero studio e permettendo a programmatori indipendenti di apportarvi modifiche ed estensioni. Questa possibilità è regolata tramite l'applicazione di apposite licenze d'uso (riferimento: [https://it.wikipedia.org/wiki/Open\\_source](https://it.wikipedia.org/wiki/Open_source)).

## OrientDB

In informatica OrientDB è un Document-Graph Database scritto in Java, una base di dati orientata al documento con relazioni gestite come in un database a grafo con connessioni dirette tra i record (riferimento: [https://it.wikipedia.org/wiki/Orient\\_ODBMS](https://it.wikipedia.org/wiki/Orient_ODBMS)).



# P

---

## Package

Un package è una struttura per l'organizzazione delle classi in sottogruppi ordinati. Esso viene usato spesso dai programmatori per riunire classi logicamente correlate o con uno scopo simile, anche perché crea un unico spazio dei nomi per le classi contenute in esso. Un esempio di struttura a package con classi gerarchizzate sono le *librerie<sub>g</sub>* *API<sub>g</sub>* di *Java<sub>g</sub>*.

## Pattern

Pattern è un termine inglese, che può essere tradotto, a seconda del contesto, con "disegno, modello, schema, schema ricorrente, struttura ripetitiva" e può essere utilizzato per indicare una regolarità che si riscontra all'interno di un insieme di oggetti osservati. Nell'*ingegneria del software<sub>g</sub>* è spesso utilizzata per parlare di *design pattern<sub>g</sub>*.

## 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.

## Phonegap

PhoneGap è un framework *multiplatforma<sub>g</sub>* mobile che consente di sviluppare delle applicazioni native attraverso l'utilizzo di tecnologie web quali *HTML<sub>g</sub>*, *CSS<sub>g</sub>* e *JavaScript<sub>g</sub>* (riferimento: <https://it.wikipedia.org/wiki/PhoneGap>).

## PHP

Acronimo ricorsivo di "PHP: Hypertext Preprocessor", è un preprocessore di ipertesti principalmente utilizzato per sviluppare applicazioni web lato server (riferimento: <https://it.wikipedia.org/wiki/PHP>).

## phpMyAdmin

phpMyAdmin è un'applicazione web scritta in *PHP<sub>g</sub>* che consente di amministrare un database *MySQL<sub>g</sub>* tramite un qualsiasi browser. L'applicazione è indirizzata sia agli amministratori del database, sia agli utenti. Gestisce i permessi prelevandoli dal database *MySQL<sub>g</sub>* (riferimento: <https://it.wikipedia.org/wiki/PhpMyAdmin>).

## Play Framework

Play è un *framework<sub>g</sub> open source<sub>g</sub>*, scritto in *Java<sub>g</sub>* e *Scala<sub>g</sub>*, che implementa il *pattern<sub>g</sub> model-view-controller<sub>g</sub>*. Il suo scopo è quello di migliorare la produttività degli sviluppatori grazie al caricamento del codice a caldo e alla visualizzazione degli errori nel browser (riferimento: [https://it.wikipedia.org/wiki/Play\\_framework](https://it.wikipedia.org/wiki/Play_framework)).

## Portable Network Graphics

Il Portable Network Graphics (abbreviato PNG) è un formato di file per memorizzare immagini. Il formato PNG è superficialmente simile al GIF, in quanto è capace di immagazzinare immagini in modo lossless, ossia senza perdere alcuna informazione. Può memorizzare immagini a 24 bit ed ha un canale dedicato per la trasparenza (canale alfa) (riferimento: [https://it.wikipedia.org/wiki/Portable\\_Network\\_Graphics](https://it.wikipedia.org/wiki/Portable_Network_Graphics)).

**Prodotto**

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

**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<sub>g</sub>*.

**Proponente**

Il proponente è la persona che ha proposto al *committente<sub>g</sub>* un *capitolato<sub>g</sub>* d'appalto.

**Prototipo**

Il prototipo è il modello originale o il primo esemplare di un manufatto, rispetto a una sequenza di eguali o simili realizzazioni successive. Sul prototipo verranno effettuati collaudi, modifiche e perfezionamenti, fino al prototipo definitivo, da avviare alla produzione in serie.

**Push**

Comando di *git<sub>g</sub>* per rendere effettivi sulla *repository<sub>g</sub>* remota una serie di cambiamenti apportati con una o più *commit<sub>g</sub>*.

*Q*

---

# R

---

## Range

Parola inglese che indica un intervallo continuo in cui si può trovare un valore ricercato.

## Repository

Una 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.

## REST

Il REpresentational State Transfer è un tipo di architettura software per i sistemi ipertesto distribuiti, come ad esempio il World Wide Web. Le chiamate invece fanno riferimento alle interfacce che trasmettono dati tramite  $HTTP_g$ , sebbene le due cose non siano uguali. Nel nostro caso ovviamente si usa questo termine riferendosi alle chiamate, usate per la comunicazione tra  $client_g$  e  $server_g$ , e non all'architettura (riferimento: [https://it.wikipedia.org/wiki/Representational\\_State\\_Transfer](https://it.wikipedia.org/wiki/Representational_State_Transfer)).

# S

---

## Scala

Scala (da Scalable Language) è un linguaggio studiato per integrare le caratteristiche e funzionalità dei *linguaggi orientati agli oggetti*<sub>g</sub> e dei *linguaggi funzionali*<sub>g</sub>. La compilazione di codice sorgente Scala produce codice per l'esecuzione su una *JVM*<sub>g</sub>.

## Scalable Vector Graphics

Scalable Vector Graphics abbreviato in SVG, indica una tecnologia in grado di visualizzare oggetti di grafica vettoriale e, pertanto, di gestire immagini scalabili dimensionalmente. Più specificamente si tratta di un linguaggio derivato dall'XML, cioè di un'applicazione del metalinguaggio posto a base degli sviluppi del Web da parte del consorzio W3C, che si pone l'obiettivo di descrivere figure bidimensionali statiche e animate (riferimento: [https://it.wikipedia.org/wiki/Scalable\\_Vector\\_Graphics](https://it.wikipedia.org/wiki/Scalable_Vector_Graphics)).

## Script

Parola inglese che significa “copione”. In informatica rappresenta un piccolo programma, solitamente sequenziale e scritto in linguaggio interpretato. Spesso ha complessità bassa e realizza un singolo *task*<sub>g</sub>.

## Server

Nell'architettura client-server il server è preposto alla gestione della logica del sistema e all'implementazione di tutte le tecniche di gestione degli accessi, allocazione e rilascio delle risorse, condivisione e sicurezza dei dati o delle risorse (riferimento: [https://it.wikipedia.org/wiki/Sistema\\_client/server](https://it.wikipedia.org/wiki/Sistema_client/server)).

## Singleton

*Design pattern*<sub>g</sub> che garantisce ad una determinata classe di poter creare un'unica istanza. Viene applicata rendendo privato il costruttore della classe designata ed utilizzando un metodo pubblico per la costruzione. L'unica istanza esistente risiede come attributo privato della classe, di conseguenza il metodo la chiamerà o, in caso di necessità, la costruirà. Lo svantaggio di questo pattern è l'incapsulamento delle dipendenze necessarie alla sua costruzione, che quindi non sono accessibili all'esterno, ad esempio per poter effettuare i relativi test.

## Software

In informatica, l'insieme delle procedure e delle istruzioni in un sistema di elaborazione dati. Si identifica con un insieme di programmi o applicazioni.

## Software as a Service

Software as a service (SaaS) è un modello di distribuzione del software applicativo dove un produttore di software sviluppa, opera e gestisce un'applicazione web che mette a disposizione dei propri clienti via internet (riferimento: [https://it.wikipedia.org/wiki/Software\\_as\\_a\\_service](https://it.wikipedia.org/wiki/Software_as_a_service)).

## Slack

Slack è uno strumento basato su cloud ideato per la comunicazione aziendale e di gruppi lavorativi, utilizzabile sia tramite web che tramite applicazione poichè *multiplatforma*<sub>g</sub>.

## Smartphones

In italiano “telefono intelligente”, è un telefono cellulare con capacità di calcolo, di memoria e di

connessione dati molto più avanzate rispetto ai normali telefoni cellulari, basato su un sistema operativo per dispositivi mobili.

**Stack**

Struttura dati astratta, utilizzata in diversi linguaggi di programmazione, in cui i dati possono essere inseriti e acceduti seguendo regole ben definite.

**StarUML**

StarUML è uno software  $UML_g$  per la creazione di diagrammi con linguaggio  $UML_g$ . Per maggiori informazioni <http://staruml.io/>.

**Statement**

È un termine che, nel contesto dei linguaggi di programmazione, indica un unico enunciato o comando.

**Subtask**

In italiano “sottoincarico”, compito che deve essere portato a termine per completare un  $task_g$  più complesso.

**SVN**

Acronimo di subversion, è un sistema di controllo versione per software.

# T

---

## Task

In italiano “compito”, viene utilizzato in informatica per un gruppo di compiti piccoli o un’attività da portare a termine.

## TCP

Acronimo di Transmission Control Protocol, anche chiamato Transfer Control Protocol, è un protocollo di rete a pacchetto di livello di trasporto, appartenente alla suite di protocolli Internet, che si occupa di controllo di trasmissione ovvero rendere affidabile la comunicazione dati in rete tra mittente e destinatario (riferimento: [https://it.wikipedia.org/wiki/Transmission\\_Control\\_Protocol](https://it.wikipedia.org/wiki/Transmission_Control_Protocol)).

## TCP/IP

È una suite di protocolli Internet in cui i due più importanti in essa definiti sono: il Transmission Control Protocol (*TCP<sub>g</sub>*) e l’Internet Protocol (*IP<sub>g</sub>*).

## Team

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

## Template

Template in informatica indica un documento o programma nel quale, come in un foglio semi-compilato cartaceo, su una struttura generica o standard esistono spazi temporaneamente “bianchi” da riempire successivamente. In questo ambito, la parola è traducibile in italiano come “modello”, “semicompilato”, “schema”, “struttura base”, “ossatura generale” o “scheletro”, o più correntemente “modulo”, anche se di solito non così elaborato e sofisticato (riferimento: <https://it.wikipedia.org/wiki/Template>).

## Telegram

Telegram è un servizio di messaggistica istantanea. I client ufficiali di Telegram sono distribuiti come *software<sub>g</sub>* libero per diverse piattaforme. Le caratteristiche principali di Telegram sono la possibilità di stabilire conversazioni cifrate punto-punto, scambiare messaggi vocali, fotografie, video, stickers e file di qualsiasi tipo di dimensione fino ad 1,5 GB (riferimento: [https://it.wikipedia.org/wiki/Telegram\\_\(software\)](https://it.wikipedia.org/wiki/Telegram_(software))).

## Ticket

Insieme di informazioni che possono essere usate per definire un’attività, per permettere una migliore organizzazione del lavoro.

## Tomcat

Apache Tomcat (o semplicemente Tomcat) è un *application server<sub>g</sub>* che offre una piattaforma software per l’esecuzione di applicazioni Web sviluppate in linguaggio *Java<sub>g</sub>* (riferimento: [https://it.wikipedia.org/wiki/Apache\\_Tomcat](https://it.wikipedia.org/wiki/Apache_Tomcat)).

## Toolkit

Il termine Toolkit in informatica è utilizzato per riferirsi ad un insieme di strumenti software di base per facilitare e uniformare lo sviluppo di applicazioni derivate più complesse (riferimento: <https://it.wikipedia.org/wiki/Toolkit>).

**Training**

Il processo di training può essere utilizzato per identificare e rendere tempestiva l'acquisizione e lo sviluppo delle competenze del personale, a livello tecnico e gestionale. Il processo richiede che venga messo a punto un piano di formazione e che venga creato il materiale formativo, i quali vanno messi a disposizione del personale in modo tempestivo (riferimento: Standard ISO 12207)

**Trender**

Trender è un sistema di tracciamento dei Requisiti, Casi d'uso, Test e Verbalì sviluppato da Simone Campagna con licenza MIT e disponibile su GitHub. È intenzione del gruppo contribuire al progetto dopo aver preso dimestichezza con il sistema. Maggiori informazioni su <http://campagna91.github.io/Trender/>

**TTS**

Acronimo di Text-To-Speech, sistemi di sintesi vocale capaci di convertire il testo in parlato.



# U

---

## UML

Acronimo per “Unified Modeling Language”. È un linguaggio di modellazione e specifica basato sul paradigma object-oriented. È nato per unificare i numerosi linguaggi che trattavano i medesimi argomenti per poterne sfruttare le migliori caratteristiche. In questo modo si è cercato con successo di renderlo uno degli standard più diffusi al mondo. UML 2.0 riorganizza molti degli elementi della versione precedente (1.5) in un quadro di riferimento ampliato e introduce molti strumenti, inclusi alcuni nuovi tipi di diagrammi (riferimento: [http://it.wikipedia.org/wiki/Unified\\_Modeling\\_Language](http://it.wikipedia.org/wiki/Unified_Modeling_Language)).

## UUID

Acronimo dell’identificativo univoco universale, un identificativo standard usato nelle infrastrutture software, standardizzato come parte di un ambiente distribuito di computazione (riferimento: <https://it.wikipedia.org/wiki/UUID>).

# V

---

## VoIP

In telecomunicazioni e informatica con Voice over  $IP_g$  si intende una tecnologia che rende possibile effettuare una conversazione telefonica sfruttando una connessione Internet o una qualsiasi altra rete dedicata a commutazione di pacchetto che utilizzi il protocollo  $IP_g$  senza connessione per il trasporto dati (riferimento: [https://it.wikipedia.org/wiki/Voice\\_over\\_IP](https://it.wikipedia.org/wiki/Voice_over_IP)). **Volley**

Libreria di Android che permette di gestire in modo semplice e autonomo le chiamate REST da far effettuare ad un'applicazione, sia sincrone che asincrona. Supporta i tipi più comuni di richieste, fra cui quelle basate su oggetti  $JSON_g$ , e in più permette il caching delle risposte in memoria o su disco, la gestione delle priorità e il controllo di varie attività, fra cui il log, il debug e il tracciamento delle operazioni.

# W

---

**Walkthrough**

Consiste in una lettura del documento/codice cercando errori ed anomalie a largo spettro senza un'idea precisa di quali tipi di errori sarà possibile trovare.

X

---

Y

---

# Z

---