



HAPPY CODE INC

BR-jsys *business rules* per sistemi gestionali in
architettura J2EE

GLOSSARIO

Versione 1.8 - 16 febbraio 2008

Capitolato: "BR-jsys"

Data creazione:	03/12/2007
Versione:	1.8
Stato del documento:	Formale, esterno
Revisione RR	
Redazione:	Michele Bortolato
Revisione:	Marco Tessarotto
Approvazione:	Elena Trivellato
Revisione RPD	
Redazione:	Luca Appon
Revisione:	Alessia Trivellato, Michele Bortolato
Approvazione:	Michele Bortolato

Lista di distribuzione

HappyCode inc	Gruppo di lavoro
Tullio Vardanega, Renato Conte	Committenti
Zucchetti S.r.l	Azienda proponente

Diario delle modifiche

Versione	Data rilascio	Descrizione
1.8	15/02/2008	Inserimento di alcuni riferimenti e nuovi termini.
1.7	13/02/2008	Inserimento di XQuery, XPath, Sandbox, FLWOR.
1.6	11/02/2008	Inserimento di AST e Token.
1.5	05/02/2008	Aggiunta del nome del file nel modello di documento.
1.4	04/02/2008	Correzione del documento.
1.3	24/01/2008	Inserimento di Antlr ,eXist, Use Case Diagram, Database, DBMS, JUnit, Stakeholder, Subversion, UML.
1.2	22/01/2008	Modifica al layout dei documenti.
1.1	09/01/2008	Aggiunto Middleware. Cancellati perchè non utilizzati i termini Calculator, Java Reflection, Oggetto Master, Oggetto Detail, Oggetto Master Detail, Projector.
1.0	21/12/2007	Documento sottoposto a revisionamento automatico.
0.4	2007/12/05	Correzione del documento.
0.3	2007/12/05	Inserimento documento nel modello unico di layout.
0.2	2007/12/04	Aggiunta nuovi termini.
0.1	2007/12/03	Stesura preliminare del documento.

Indice

1	Introduzione	4
1.1	Scopo del documento	4
1.2	Riferimenti	4
2	A	5
2.1	Account Gmail:	5
2.2	Albero sintattico:	5
2.3	Antlr:	5
2.4	Architettura J2EE:	5
2.5	AST:	5
3	B	6
3.1	BR-jsys:	6
3.2	Business Object:	6
3.3	Business rule:	6
4	C	7
4.1	CFG:	7
4.2	Classe wrapper:	7
5	D	8
5.1	Database:	8
5.2	DBMS:	8
5.3	Discussioni:	8
5.4	Driver:	8
6	E	9
6.1	eXist:	9
7	F	10
7.1	FLWOR:	10
8	G	11
8.1	Google Groups:	11

9 J	12
9.1 JUnit:	12
9.2 J2EE:	12
10 M	13
10.1 Mail del gruppo:	13
10.2 Middleware:	13
11 O	14
11.1 Oggetto Business:	14
12 P	15
12.1 Pagine Statiche:	15
13 R	16
13.1 Regola Business:	16
13.2 Rejector:	16
13.3 Repository:	16
13.4 Revisione	16
14 S	17
14.1 Sandbox:	17
14.2 Spazio web in Google Groups:	17
14.3 Stakeholder:	17
14.4 Stub:	17
14.5 Svn:	18
15 T	19
15.1 Token:	19
16 U	20
16.1 UML:	20
16.2 Use Case Diagram:	20
17 V	21
17.1 Versione:	21
18 W	22
18.1 Wrapper:	22
19 X	23
19.1 XQuery:	23
19.2 XPath:	23

Capitolo 1

Introduzione

1.1 Scopo del documento

Il seguente documento ha lo scopo di fornire una breve lista dei termini, usati nei vari documenti, che possono sembrare ambigui oppure necessitano di una definizione o di una migliore spiegazione. In alcuni casi, per maggiori informazioni, verranno messi a disposizione dei collegamenti web.

1.2 Riferimenti

- Sommerville Ian - Ingegneria del software
- Design Patterns - E. Gamma, R. Helm, R. Johnson, J. Vlissides
- UML2 and the Unified Process - Jim Arlow, Ila Neustadt
- <http://en.wikipedia.org>
- <http://exist.sourceforge.net/>
- <http://www.uml.org/>
- <http://java.sun.com/>
- <http://www.w3.org/XML/>
- Altre Risorse Web

Capitolo 2

A

2.1 Account Gmail:

Account personale fornito gratuitamente da Google e attivato da ognuno dei membri della HappyCodeInc.

2.2 Albero sintattico:

È una struttura che interpreta un'espressione utilizzando una grammatica CFG.

2.3 Antlr:

“Another Tool for Language Recognition”. È uno strumento generatore di parser e traduttori che permette di definire grammatiche nella sintassi Antlr.

2.4 Architettura J2EE:

Vedi J2EE.

2.5 AST:

“Abstract Syntax Tree”. È una struttura che racchiude le stesse informazioni degli alberi sintattici, eliminandone però l'informazione ridondante.

Capitolo 3

B

3.1 BR-jsys:

Per BR-jsys si intende un sistema software per la gestione di business rules in ambito gestionale.

3.2 Business Object:

Anche chiamato Oggetto Business. È un oggetto, in un linguaggio di programmazione orientato agli oggetti, che astrae le entità solitamente presenti in un database relazionale. Per esempio, un acquisto ha bisogno di un acquirente, di un fornitore e di merci di scambio. Questi possono essere rappresentati in un database relazionale tramite entità o in un programma sviluppato con un linguaggio orientato agli oggetti (come java o C++) tramite business objects.

3.3 Business rule:

Anche chiamata Regola Business. È una regola atta a definire dei vincoli particolari all'interno della gestione di un azienda. Un esempio di Business Rule potrebbe essere questo: “a tutti i prodotti con prezzo superiore a 600 euro viene applicato uno sconto dell’ 5%”.

Capitolo 4

C

4.1 CFG:

Grammatica libera da contesto (context-free).

4.2 Classe wrapper:

Vedi definizione di “wrapper”.

Capitolo 5

D

5.1 Database:

Archivio di dati riguardanti uno stesso argomento o più argomenti correlati tra loro, strutturato in modo tale da consentire la gestione dei dati stessi da parte di applicazioni software.

5.2 DBMS:

“Database Management System”. È un sistema software progettato per consentire la creazione e la manipolazione efficiente di database, solitamente da parte di più utenti.

5.3 Discussioni:

Risorsa disponibile su Google Groups. Permette lo scambio di pareri (similmente a un forum) all'interno del gruppo stesso.

5.4 Driver:

Componente attiva fittizia che serve per pilotare un modulo.

Capitolo 6

E

6.1 eXist:

eXist-db è un DBMS open source interamente basato sulla tecnologia XML. Salva i dati in formato XML e permette un'interrogazione molto efficiente del database grazie a XQuery.

Capitolo 7

F

7.1 FLWOR:

XQuery utilizza una serie di istruzioni che possono essere raccolte ed identificate con la sigla FLOWR dove ogni lettera corrisponde alla lettera iniziale di ogni istruzione:

For

Let

Order by

Where

Return

XQuery permette di fare query su dati semi-strutturati e/o destrutturati come XML. Può lavorare direttamente sull' XML Data Type, sia come variabile che come colonna, utilizzando sia query XPath che FLWOR.

Capitolo 8

G

8.1 Google Groups:

Vedi Spazio Web in Google Groups.

Capitolo 9

J

9.1 JUnit:

È un unit test framework per il linguaggio di programmazione Java.

9.2 J2EE:

Il termine J2EE è l'acronimo di Java 2 Enterprise Edition, ossia la versione enterprise della piattaforma Java utilizzata per lo sviluppo di applicazioni server.

Capitolo 10

M

10.1 Mail del gruppo:

L'indirizzo di posta elettronica *happycodeinc@gmail.com* creata appositamente come supporto allo sviluppo del progetto.

10.2 Middleware:

Programma informatico che funge da intermediario tra diverse applicazioni.

Capitolo 11

O

11.1 Oggetto Business:

Vedi Business Object.

Capitolo 12

P

12.1 Pagine Statiche:

Risorsa disponibile su Google Groups. Permette di definire documenti modificabili e consultabili da parte di tutto il gruppo.

Capitolo 13

R

13.1 Regola Business:

Vedi Business Rule.

13.2 Rejector:

Tipologia di business rule che consente di bloccare un operazione se i dati analizzati non sono accettabili.

13.3 Repository:

Per repository si intende un archivio (nel nostro caso un file in linguaggio XML) in cui vengono memorizzati e mantenuti dei dati.

13.4 Revisione

La revisione, numero intero che parte da 1, indica se il documento è stato aggiornato dal suo ultimo rilascio. Un aumento nell'indice di revisione indica che il documento è stato modificato e/o corretto in una delle sue parti.

Capitolo 14

S

14.1 Sandbox:

Identifica un ambiente in cui si possono effettuare sperimentazioni (nel nostro caso mediante il linguaggio *XQuery*) che hanno lo scopo di investigare sugli effetti di eventuali modifiche o sviluppi all' interno del database. Tali sperimentazioni hanno inoltre lo scopo di favorire un rapido apprendimento del linguaggio *XQuery*.

14.2 Spazio web in Google Groups:

Insieme delle risorse messe a disposizione da Google Groups. Sono raggiungibili dai soli membri della HappyCodeInc all'URL <http://groups.google.com/group/happycodeinc>. È comprensivo delle seguenti risorse: spazio web per la condivisione di file, gestione delle discussioni, gestione delle pagine statiche.

14.3 Stakeholder:

Soggetti “portatori di interessi” nei confronti di un’iniziativa economica, sia essa un’azienda o un progetto. Fanno, ad esempio, parte di questo insieme: i clienti, i fornitori, i finanziatori, i collaboratori, ma anche gruppi di interesse esterni, come i residenti di aree limitrofe all’azienda o gruppi di interesse locali.

14.4 Stub:

Componente passiva fittizia per simulare un modulo.



HappyCode inc
happycodeinc@gmail.com

14.5 Svn:

“Subversion” è un sistema di controllo versione automatico.

Capitolo 15

T

15.1 Token:

Un blocco di testo categorizzato, scritto in qualsiasi linguaggio e normalmente costituito da caratteri indivisibili chiamati lessemi. L'analizzatore lessicale legge in un flusso di lessemi e li categorizza in token: se esso trova un token non valido, restituisce un errore.

Capitolo 16

U

16.1 UML:

“Unified Modeling Language” (linguaggio di modellazione unificato). È un linguaggio di modellazione e specifica basato sul paradigma object-oriented.

16.2 Use Case Diagram:

In UML, gli Use Case Diagram (UCD o diagrammi dei casi d’uso) sono diagrammi dedicati alla descrizione delle funzioni o servizi offerti da un sistema, così come sono percepiti e utilizzati dagli attori che interagiscono col sistema stesso.

Capitolo 17

V

17.1 Versione:

La versione, numero intero che parte da 0, serve a stabilire se il documento è stato modificato dal suo ultimo rilascio. Un aumento nell'indice della versione indica l'aggiunta di una nuova sezione al documento.

Capitolo 18

W

18.1 Wrapper:

Nel package `java.lang` sono definite delle classi wrapper, che servono da involucro per i tipi primitivi, e permettono di trattarli come oggetti. Un oggetto della classe wrapper avvolge un singolo valore primitivo, che non può essere più modificato.

Capitolo 19

X

19.1 XQuery:

“XML Query Language” è un linguaggio destinato ad interrogare documenti e basi di dati XML. XQuery usa la sintassi delle espressioni di *XPath* per la selezione di specifiche porzioni di documenti XML, con l’aggiunta delle cosiddette espressioni *FLWOR* per la formulazione di query complesse.

19.2 XPath:

È un linguaggio parte della famiglia XML che permette di individuare i nodi all’interno di un documento XML. Le espressioni XPath, a differenza delle espressioni XML, non servono a identificare la struttura di un documento, bensì a localizzarne con precisione i nodi.