



Università degli Studi di Padova

Laurea: Informatica

Corso: Ingegneria del Software

Anno Accademico: 2021/2022



Gruppo: MERL

Email: merlunipd@gmail.com

Glossario

Informazioni sul documento

Versione	V3.0.0
Uso	Esterno
Data approvazione	08/06/2022
Distribuzione	Prof. <i>Vardanega Tullio</i> Prof. <i>Cardin Riccardo</i> <i>Zucchetti S.p.A.</i> Gruppo <i>MERL</i>

A	2
B	3
C	4
D	5
E	6
F	7
G	8
H	9
I	10
J	11
K	12
L	13
M	14
N	15
O	16
P	17
Q	18
R	19
S	19
T	19
U	19
V	23
W	24
X	25
Y	26
Z	27

A

Affidabilità: capacità del prodotto software di mantenere uno specificato livello di prestazioni quando usato in date condizioni per un dato periodo.

Analisi statica: attività di analisi di un software effettuata senza la sua esecuzione.

API: Application Programming Interface, è un insieme di definizioni e protocolli per la creazione e l'integrazione di software applicativi.

Applicazione web: indica genericamente tutte le applicazioni distribuite ovvero applicazioni accessibili/fruibili via web per mezzo di un network, come ad esempio una Intranet, che offre determinati servizi agli utilizzatori.

Architettura: con architettura si intende l'insieme dei criteri di progetto (*Struttura*:parti e *Organizzazione*:come vengono organizzate le parti) in base ai quali è progettato e realizzato un software.

Attori: rappresenta un ruolo coperto da un certo insieme di entità interagenti col sistema (inclusi utenti umani, altri sistemi software, dispositivi hardware e così via). Un ruolo corrisponde a una certa famiglia di interazioni correlate che l'attore intraprende col sistema.

Autenticazione: l'azione che conferma la verità di un attributo di un singolo dato o di un'informazione sostenuta vera da un'entità. In informatica è un processo tramite il quale un sistema informatico, un computer, un software o un utente verifica la corretta, o almeno presunta, identità di un altro computer, software o utente che vuole comunicare attraverso una connessione, autorizzandolo ad usufruire dei relativi servizi associati.

B

Backlog: insieme di task più o meno importanti che bisogna ancora completare. Nel framework Scrum, troviamo:

- Product backlog: lista di funzionalità da implementare nel prodotto;
- Sprint backlog: selezione di elementi del "product backlog" che verranno trattati durante un particolare sprint.

Branch: utilizzati in Git per l'implementazione di funzionalità tra loro isolate, cioè sviluppate in modo indipendente l'una dall'altra ma a partire dalla medesima radice.

Business Logic: logica o nucleo di elaborazione che rende operativa un'applicazione.

C

Campionamento: tecnica che permette di scegliere o prelevare un certo numero di campioni o esempi da un dataset.

Checkout: in Git è l'azione di spostarsi tra diversi commit o branch di una repository.

Ciclo di vita: insieme di stati che un prodotto assume a partire dal suo concepimento fino al suo ritiro conseguentemente alle attività svolte su di esso. Nel nostro caso il prodotto può essere il software o un documento.

Commit: azione che nel software Git permette di aggiungere, rimuovere e modificare i file del repository.

Committente: figura che commissiona un lavoro (nel progetto didattico è il docente).

Configurazione: in informatica, s'intende la modifica delle caratteristiche funzionali di un software (ad es. di programmi o di un sistema operativo) una volta installato sul computer, impostando opportuni parametri.

Consuntivo: rendiconto dei risultati di un dato periodo di attività

Contingenza: il “piano di contingenza” consiste in un programma operativo che indica quali sono le azioni che uno o più membri del gruppo dovranno svolgere al verificarsi di particolari condizioni dannose.

Convenzione: scelta comunemente accettata di particolari criteri.

Cruscotto: dal termine inglese "dashboard", riassunto intuitivo (e.g. grafico, tabellare) di un insieme di dati che ne dia una panoramica chiara.

CSV (Comma-Separated Values): è un formato di file basato su file di testo, utilizzato per l'importazione ed esportazione di un insieme di dati in forma tabellare

Ciclo di Deming: è un metodo di gestione iterativo in quattro fasi utilizzato per il controllo e il miglioramento continuo dei processi e dei prodotti.

D

D3.js: libreria JavaScript open source per la creazione di visualizzazioni interattive di documenti.

Dataset: collezione di dati strutturati secondo il formato tabellare. Ogni colonna rappresenta una dimensione visualizzabile tramite grafico e ogni riga rappresenta un elemento della collezione.

Dato: è una descrizione elementare codificata di un'informazione, un'entità, di un fenomeno, di una transazione, di un avvenimento o di altro.

Design(prodotto): si tratta di una descrizione o modello logico da applicare per la risoluzione di un problema, ancor prima della definizione dell'algoritmo risolutivo della parte computazionale.

Diagramma Gantt: è uno strumento di supporto alla gestione dei progetti, usato principalmente nelle attività di project management. E' 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.

Diagramma UML: i diagrammi dei casi d'uso modellano il comportamento esterno di un sistema in termini delle funzioni che esso mette a disposizione agli attori che interagiscono con essi (utenti, altri sistemi software, ecc.).

Discord: piattaforma di VoIP (Voice over Internet Protocol), messaggistica istantanea e distribuzione digitale progettata per la comunicazione tra gruppi di persone.

DOM: Document Object Model, è una forma di rappresentazione dei documenti strutturati come modello orientato agli oggetti.

E

Economicità: insieme di “efficacia” ed “efficienza”.

Efficacia: capacità di raggiungere gli obiettivi attesi.

Efficienza: capacità di utilizzare la minima quantità di risorse necessarie al raggiungimento dell'obiettivo.

F

Feedback: processo per cui il risultato dall'azione di un sistema si riflette sul sistema stesso per correggerne o modificarne il comportamento.

Force-Directed Graph: è un tipo di grafico che permette di visualizzare la connessione tra più oggetti in una rete.

Fornitore: figura che si impegna a svolgere un lavoro, realizzare un prodotto (nel progetto didattico sono i gruppi di studenti).

Framework: è un'architettura logica di supporto sulla quale un software può essere progettato e realizzato, spesso facilitandone lo sviluppo da parte del programmatore.

Funzionalità: capacità di un prodotto software di fornire funzioni che soddisfano esigenze stabilite, necessarie per operare sotto condizioni specifiche.

G

Git: software per il controllo di versione distribuito utilizzabile da interfaccia a riga di comando, creato da Linus Torvalds nel 2005. Git nacque per essere un semplice strumento per facilitare lo sviluppo del kernel Linux ed è diventato uno degli strumenti di controllo versione più diffusi.

GitHub: servizio di hosting per progetti software. Il nome deriva dal fatto che è una implementazione dello strumento di controllo versione distribuito Git.

Google Drive: è un servizio web, in ambiente cloud computing, di memorizzazione e sincronizzazione che offre i servizi di file hosting, il file sharing e la modifica collaborativa di documenti.

Grafico: è una rappresentazione simbolica di dati che si prefigge lo scopo di renderli facilmente consultabili, elaborato graficamente secondo convenzioni prestabilite.

GUI: Graphical User Interface, è l'interfaccia grafica che consente l'interazione tra utente e macchina.

Gulpease: l'Indice Gulpease è un indice di leggibilità di un testo tarato sulla lingua italiana. Rispetto ad altri ha il vantaggio di utilizzare la lunghezza delle parole in lettere anziché in sillabe, semplificandone il calcolo automatico.

H

I

IndexedDB: è un'API Javascript fornita dal browser Web per la gestione di un database NoSQL di oggetti JSON.

Inspection: tecnica di analisi statica dove il verificatore ricerca errori attraverso una lettura mirata.

Issue: problema tecnico.

Istogramma: tipo di diagramma cartesiano al quale si ricorre quando la funzione è rappresentata da un certo numero di valori globali relativi a successivi intervalli della variabile: il diagramma risulta costituito da più rettangoli adiacenti, ognuno dei quali ha per base un certo intervallo della variabile e un'altezza tale che la sua area rappresenti, nella scala prefissata, il relativo valore globale della funzione.

J

JSON (JavaScript Object Notation): è un formato di file testuale basato sul linguaggio JavaScript utilizzato principalmente per lo scambio di dati tra server e applicazioni web.

K

Kanban board: insieme di colonne rappresentanti stadi del ciclo di vita di un'attività. Un esempio di stadi di un'attività possono essere: "Todo", "Doing", "Done".

L

LaTeX: linguaggio di markup per la preparazione di testi, basato sul programma di composizione tipografica TEX.

Libreria: raccolta di componenti che offrono servizi ad un livello di astrazione piuttosto basso, ovvero assemblare componenti semplici e predefiniti per ottenere strutture complesse e specializzate.

Linguaggio di markup: insieme di regole che descrivono i meccanismi di rappresentazione (strutturali, semantici, presentazionali) o layout di un testo; facendo uso di convenzioni rese standard, tali regole sono utilizzabili su più supporti.

Login: procedura di accesso effettuata dall'utente o dall'amministratore per accedere alla applicazione nel caso dell'utente, al Server nel caso dell'amministratore.

M

Manutenibilità: capacità del software di essere modificato, includendo correzioni, miglioramenti o adattamenti.

Merge: in Git, permette di integrare i cambiamenti fatti su un branch in un'altro. Se i cambiamenti interessano parti di codice che sono cambiati su entrambi i rami rispetto al punto di branching, quest'azione può generare conflitti più o meno semplici da risolvere.

Metrica: una metrica è una tecnica di misurazione che permette di valutare la qualità e l'accettabilità di ciò che viene analizzato, sia nel caso della documentazione sia nel caso del software.

Milestone: traguardo intermedio nello svolgimento del progetto che denota un punto di avanzamento.

Mitigazione: azione che permette di ridurre l'impatto negativo di un particolare problema

N

Norma: regola stabilita di comune accordo con lo scopo di guidare il comportamento dei membri o del gruppo.

O

Open Source: il termine indica un tipo di licenza per cui il codice sorgente di un software è apertamente disponibile per modifica e redistribuzione. Tali libertà variano a seconda della specifica licenza (e.g. GNU, MIT, BSD).

P

Parallel Coordinates: è un sistema a coordinate parallele che viene utilizzato per visualizzare spazi n-dimensionali.

PoC (Proof of Concept): si intende una realizzazione incompleta o abbozzata di un determinato progetto o metodo, allo scopo di provarne la fattibilità o dimostrare la fondatezza di alcuni principi o concetti costituenti. Un esempio tipico è quello di un prototipo.

Portabilità: capacità del software di essere trasportato da un ambiente di lavoro ad un altro (e.g. hardware, sistema operativo, browser).

Presentation Logic: il modo in cui gli oggetti vengono visualizzati agli utenti del software.

Preventivo: documento contabile in cui vengono stabiliti gli atti di previsione relativi a un futuro bilancio, al fine di conseguire un determinato risultato.

Proponente: figura che propone un lavoro (nel progetto didattico per il nostro gruppo è Zucchetti S.p.A.).

Pull Request (PR): in ambito di Git, GitHub o altre piattaforme di controllo della versione distribuite, una pull request è una richiesta fatta da uno sviluppatore di includere il proprio contributo di codice all'interno del repository remoto.

Python: linguaggio di programmazione multi paradigma (imperativo, orientato agli oggetti, funzionale, etc...), interpretato, di alto livello. Particolarmente adatto per la scrittura di piccoli script di automazione.

Q

R

Repository: è un archivio dove vengono raccolti dati ed informazioni in formato digitale sulla base di metadati che ne permettono la rapida individuazione.

Requisito: qualità che definisce una funzione di un sistema per uno o più dei suoi componenti, definendone la tipologia degli ingressi e delle uscite, nonché il comportamento.

Retrospettiva: resoconto fornito dal committente e dal cliente che guarda al passato, cioè ispezionano e forniscono una valutazione dell'andamento del progetto, da cui è possibile estrarre punti di forza e di "debolezza", che attraverso propositi di auto-miglioramento si andranno a risolvere per il futuro.

S

Sankey Diagram: è un diagramma di flusso in cui l'ampiezza delle frecce è disegnata in modo proporzionale alla quantità di flusso.

Scatter Plot: è un grafico di dispersione in cui due variabili di un dataset sono riportate su uno spazio cartesiano.

Scripting: attività di scrittura di codice utilizzata al fine di automatizzare l'esecuzione di attività. Tipicamente (ma non necessariamente) il linguaggio di scripting è un linguaggio di programmazione interpretato. I programmi sviluppati vengono detti "script", termine inglese utilizzato in ambito teatrale per indicare il testo che deve essere interpretato dagli attori.

Scrum: è un framework agile per la gestione del ciclo di sviluppo del software, iterativo ed incrementale, concepito per gestire progetti e prodotti software o applicazioni di sviluppo.

SPICE: o standard ISO 15504, è uno standard di qualità del processo software, riconosciuto a livello internazionale, progettato per migliorare i processi software e determinare i livelli di abilità di ciascun processo.

Sprint: è un breve periodo di tempo in cui il gruppo lavora per completare una determinata quantità di lavoro. Gli sprint sono al centro di Scrum e delle metodologie Agile, il loro utilizzo aiuta il gruppo a sviluppare una metodologia di lavoro più efficiente ed efficace.

Strategy Pattern: è un tipo di design pattern comportamentale che offre al software diversi tipi di soluzione tramite la definizione di un insieme di algoritmi autonomi e indipendenti dal programma.

T

Template: documento già strutturato che permette una compilazione più facile e veloce.

Template Method: è un pattern comportamentale basato su classi che permette di definire la struttura di un algoritmo lasciando alle sottoclassi il compito di implementarne alcuni passi come preferiscono.

Testing: procedimento, che fa parte del ciclo di vita del software, utilizzato per individuare le carenze di correttezza, completezza e affidabilità delle componenti software in corso di sviluppo.

Trello: software gestionale in stile Kanban basato sul web.

U

Usabilità: grado di facilità e soddisfazione con cui si compie l'interazione tra l'uomo e uno strumento.

V

Validazione: attività che accerta che il prodotto finale sia pienamente conforme alle aspettative.

Verifica: attività che accerta che l'output di una particolare attività sia corretto, completo, coerente con le aspettative.

W

Walkthrough: tecnica di analisi statica dove il verificatore ricerca errori attraverso una lettura ad ampio spettro.

Way of Working: indica effettivamente come il gruppo decide di lavorare. Influisce positivamente sulla probabilità di successo del gruppo nella realizzazione del progetto.

Whatsapp: è un'applicazione di messaggistica istantanea che permette la comunicazione sia tra singoli, sia tra gruppi di persone.

X

Y

Z

Zoom: doppio significato:

- piattaforma che consente di effettuare videochiamate o riunioni online;
- azione di ingrandimento, nel nostro caso di un grafico.