



# Glossario

## Glossario Tecnico del capitolato di Ing. del Software 2024-2025

Versione: 1.0.0

26/11/2024

**Redattori**

Malik Giafar Mohamed

**Verifica**

Ion Cainareanu  
Maria Fuensanta Trigueros Hernandez

**Approvazione**

**Uso**

Esterno

[nextsoftpadova@gmail.com](mailto:nextsoftpadova@gmail.com)

# Registro dei cambiamenti

| Versione | Data       | Autore                              | Descrizione  | Verifica  |
|----------|------------|-------------------------------------|--|---|
| 1.0.0    | 08/03/2025 | Marco Perazzolo                     | Aggiornamento e aggiunta di nuovi termini al glossario |   |
| 0.2.0    | 25/01/2025 | Maria Fuensanta Trigueros Hernandez | Stesura iniziale del glossario                         | Marco Perazzolo                                     |
| 0.1.0    | 23/11/2024 | Malik Giafar Mohamed                | Creazione Documento                                    | Ion Cainareanu, Maria Fuensanta Trigueros Hernandez |

## Indice

|   |    |
|---|----|
| Introduzione .....                            | 6  |
| A .....                                       | 7  |
| Ad hoc .....                                  | 7  |
| Agile .....                                   | 7  |
| AI / IA (Intelligenza Artificiale) .....      | 7  |
| Analisi dei Requisiti .....                   | 7  |
| Analisi dei Rischi .....                      | 7  |
| Analisi semantica .....                       | 7  |
| Analista .....                                | 7  |
| API (Application Programming Interface) ..... | 7  |
| Approvatore .....                             | 7  |
| Artefatti .....                               | 7  |
| Attore .....                                  | 7  |
| B .....                                       | 8  |
| Backend .....                                 | 8  |
| Baseline .....                                | 8  |
| Best Practices .....                          | 8  |
| Branch .....                                  | 8  |
| Budget di Progetto .....                      | 8  |
| Bug .....                                     | 8  |
| C .....                                       | 9  |
| CamelCase .....                               | 9  |
| Capitolato .....                              | 9  |
| Change Request Form .....                     | 9  |
| Checklist .....                               | 9  |
| Codebase .....                                | 9  |
| Codifica .....                                | 9  |
| Commit .....                                  | 9  |
| Committente .....                             | 9  |
| Configuration items .....                     | 9  |
| Consuntivo di Periodo .....                   | 9  |
| CSV (Comma-Separated Values) .....            | 9  |
| D .....                                       | 10 |

|  |    |
|--|----|
| Debugging .....                              | 10 |
| Deployment .....                             | 10 |
| Design .....                                 | 10 |
| Design Pattern .....                         | 10 |
| Diagramma UML .....                          | 10 |
| Dipendenza .....                             | 10 |
| Driver .....                                 | 10 |
| E .....                                      | 11 |
| EAC (Estimated At Completion) .....          | 11 |
| Economicità .....                            | 11 |
| Efficienza .....                             | 11 |
| Endpoint .....                               | 11 |
| Entry .....                                  | 11 |
| ETC (Estimated To Completion) .....          | 11 |
| EV (Earned Value) .....                      | 11 |
| F .....                                      | 12 |
| Feature .....                                | 12 |
| Feedback .....                               | 12 |
| File explorer .....                          | 12 |
| Filesystem .....                             | 12 |
| Fix .....                                    | 12 |
| Fornitura .....                              | 12 |
| Frontend .....                               | 12 |
| G .....                                      | 13 |
| GitHub .....                                 | 13 |
| Github Issues .....                          | 13 |
| Github Projects .....                        | 13 |
| H .....                                      | 14 |
| I .....                                      | 15 |
| IDE .....                                    | 15 |
| Issue .....                                  | 15 |
| ITS (Issue Tracking System) .....            | 15 |
| J .....                                      | 16 |
| K .....                                      | 17 |
| Knowledge .....                              | 17 |
| L .....                                      | 18 |
| Librerie .....                               | 18 |
| Linearmente indipendenti .....               | 18 |
| LLM (Large Language Model) .....             | 18 |
| M .....                                      | 19 |
| Mapping .....                                | 19 |
| Merge conflicts .....                        | 19 |
| Metrica .....                                | 19 |
| Mitigazione dei Rischi .....                 | 19 |
| Modello di Sviluppo .....                    | 19 |
| Moduli software .....                        | 19 |
| MPDS (Metriche di Processo e Sviluppo) ..... | 19 |
| MPC (Minimum Predictive Capability) .....    | 19 |
| MVP (Minimum Viable Product) .....           | 19 |
| N .....                                      | 20 |
| NodeJS .....                                 | 20 |

|                                       |    |
|---------------------------------------|----|
| O .....                               | 21 |
| Ollama .....                          | 21 |
| P .....                               | 22 |
| Package .....                         | 22 |
| Parametri .....                       | 22 |
| Pattern .....                         | 22 |
| Pianificazione .....                  | 22 |
| Piano di Contingenza .....            | 22 |
| Piano di Qualifica .....              | 22 |
| Plug-in .....                         | 22 |
| Postcondizione .....                  | 22 |
| Precondizione .....                   | 22 |
| Preventivo .....                      | 22 |
| Programmatori .....                   | 22 |
| Progettisti .....                     | 22 |
| Prompt .....                          | 22 |
| Proof of Concept (PoC) .....          | 22 |
| Pull Request .....                    | 22 |
| PV (Planned Value) .....              | 22 |
| Q .....                               | 23 |
| Qualità di Processo .....             | 23 |
| R .....                               | 24 |
| RC (Requirement Coverage) .....       | 24 |
| Refactoring .....                     | 24 |
| Report .....                          | 24 |
| Repository .....                      | 24 |
| Requisito .....                       | 24 |
| Requisito Desiderabile .....          | 24 |
| Requisito di Qualità .....            | 24 |
| Requisito Facoltativo .....           | 24 |
| Requisito Funzionale .....            | 24 |
| Requisito Non Funzionale .....        | 24 |
| Requisito Obbligatorio .....          | 24 |
| Requisito Prestazionale .....         | 24 |
| Requirement Tracker .....             | 24 |
| Responsabile di progetto .....        | 24 |
| S .....                               | 25 |
| Scenario Principale .....             | 25 |
| Scenari Alternativi .....             | 25 |
| Script .....                          | 25 |
| Single Responsibility Principle ..... | 25 |
| Sprint .....                          | 25 |
| Stakeholder .....                     | 25 |
| Stub .....                            | 25 |
| SV (Schedule Variance) .....          | 25 |
| T .....                               | 26 |
| Task .....                            | 26 |
| Team .....                            | 26 |
| Template .....                        | 26 |
| Test .....                            | 26 |
| Test di unità .....                   | 26 |

|                                       |    |
|---------------------------------------|----|
| Test funzionali .....                 | 26 |
| Token .....                           | 26 |
| Tool .....                            | 26 |
| Tracciamento dei Requisiti .....      | 26 |
| TypeScript .....                      | 26 |
| U .....                               | 27 |
| UML (Unified Modeling Language) ..... | 27 |
| Usabilità .....                       | 27 |
| Use Case (Caso d'Uso) .....           | 27 |
| Utility .....                         | 27 |
| V .....                               | 28 |
| Versionamento .....                   | 28 |
| Verifica .....                        | 28 |
| Vincolo .....                         | 28 |
| Visual Studio Code (VS Code) .....    | 28 |
| VLN (Presenza di Vulnerabilità) ..... | 28 |
| Validazione .....                     | 28 |
| W .....                               | 29 |
| Way of Working .....                  | 29 |
| X .....                               | 30 |
| Y .....                               | 31 |
| Z .....                               | 32 |

## Introduzione

Il presente glossario ha l'obiettivo di definire e chiarire i termini chiave utilizzati nel progetto

**Requirement Tracker Plug-in**. Il suo scopo è standardizzare il linguaggio e facilitare la comprensione dei concetti, garantendo una comunicazione chiara ed efficace tra tutte le persone coinvolte nel progetto.

Questo documento servirà come riferimento per evitare fraintendimenti, migliorare la collaborazione e assicurare l'uso corretto della terminologia all'interno del nostro contesto di applicazione. I termini sono organizzati in ordine alfabetico per una ricerca rapida e semplice.

## **A**

### **Ad hoc**

Creato per soddisfare una determinata esigenza.

### **Agile**

Metodologia di sviluppo iterativo che enfatizza iterazioni brevi, feedback continui e l'adattamento al cambiamento, permettendo un'elevata flessibilità.

### **AI / IA (Intelligenza Artificiale)**

Settore dell'informatica che si occupa di sviluppare software / computer che siano in grado di riprodurre il funzionamento di alcune capacità della mente umana.

### **Analisi dei Requisiti**

Processo che identifica, documenta e gestisce i requisiti di un sistema software.

### **Analisi dei Rischi**

Processo di identificazione e valutazione dei possibili problemi che possono insorgere durante lo sviluppo del progetto.

### **Analisi semantica**

Valutazione del contenuto testuale dei requisiti per verificarne chiarezza, coerenza e correttezza.

### **Analista**

Figura professionale che individua e definisce i casi d'uso ed i requisiti del prodotto software.

### **API (Application Programming Interface)**

Interfaccia di programmazione che consente a software diversi di comunicare tra loro, scambiandosi funzionalità, servizi, tecnologie e dati.

### **Approvatore**

Figura responsabile della validazione finale dei documenti e delle specifiche di progetto.

### **Artefatti**

Documenti, codice, e altri output generati durante lo sviluppo del software.

### **Attore**

Persona o sistema che interagisce con il software nell'ambito di un caso d'uso.

## B

### **Backend**

La parte del software che gestisce la logica di business, i dati e le operazioni lato server.

### **Baseline**

Versione di riferimento di un prodotto software, indica un punto di arrivo tecnico irreversibile, che viene stabilito come standard. Usata come base per modifiche o sviluppi successivi.

### **Best Practices**

Insieme di linee guida e metodologie raccomandate per migliorare la qualità e l'efficienza del lavoro.

### **Branch**

Ramo indipendente di sviluppo in un sistema di controllo di versione, utilizzata per implementare nuove funzionalità o correzione di bug o testing senza intaccare il codice principale funzionante.

### **Budget di Progetto**

Stima dei costi necessari per realizzare un progetto.

### **Bug**

Errore o malfunzionamento in un software.



## C

### **CamelCase**

Pratica di scrivere parole composte o frasi unendo tutte le parole tra loro, ma lasciando le loro iniziali maiuscole, eccetto per la prima lettera assoluta della frase che rimane in minuscolo

### **Capitolato**

Documento ufficiale che descrive i requisiti e le specifiche di un progetto software fornito dal proponente.

### **Change Request Form**

Modulo utilizzato per richiedere modifiche alle specifiche o al progetto.

### **Checklist**

Lista di controllo per verificare il completamento di compiti o il rispetto di standard.

### **Codebase**

Insieme del codice sorgente di un progetto.

### **Codifica**

Processo di scrittura del codice sorgente secondo le specifiche definite nella fase di progettazione.

### **Commit**

Salvataggio di modifiche al codice sorgente in un sistema di controllo di versione, viene creato con il comando `'git commit'`.

### **Committente**

La persona o l'organizzazione che commissiona il progetto.

### **Configuration items**

Elementi di configurazione che devono essere gestiti e controllati nel progetto.

### **Consuntivo di Periodo**

Analisi delle variazioni di pianificazione e costi rispetto alle stime iniziali, con indicazione delle misure correttive adottate.

### **CSV (Comma-Separated Values)**

Formato di file utilizzato per archiviare dati strutturati, come elenchi di requisiti.

## **D**

### **Debugging**

Processo di individuazione, analisi e correzione degli errori nel software.

### **Deployment**

Processo di rilascio e installazione del software in un ambiente di produzione.

### **Design**

Processo di definizione dell'architettura e della struttura di un sistema software.

### **Design Pattern**

Soluzione standardizzata a problemi ricorrenti nel design del software.

### **Diagramma UML**

Rappresentazione grafica della struttura e del comportamento di un sistema software.

### **Dipendenza**

Relazione in cui la modifica di un modulo o componente necessita della modifica di un altro modulo o componente del software.

### **Driver**

Software che controlla e gestisce l'interazione con hardware o altri sistemi.

## E

### **EAC (Estimated At Completion)**

Stima del costo totale di completamento del progetto basata sulle prestazioni attuali.

### **Economicità**

Capacità del progetto di essere realizzato ed eseguito a costi contenuti.

### **Efficienza**

Capacità di un software o di un processo di eseguire i compiti richiesti utilizzando il numero minimo di risorse.

### **Endpoint**

Indirizzo (IP o URL) del server a cui vengono inviate le richieste API.

### **Entry**

Singolo elemento o riga di dati in una struttura (es. file, tabella).

### **ETC (Estimated To Completion)**

Stima del costo rimanente per completare il progetto.

### **EV (Earned Value)**

Valore del lavoro effettivamente completato in un determinato momento rispetto alla pianificazione.

## **F**

### **Feature**

Funzionalità o caratteristica specifica di un software.

### **Feedback**

Informazioni e riscontri forniti dagli utenti o dal sistema per migliorare il prodotto.

### **File explorer**

Strumento che permette all'utente di navigare tra file e cartelle del sistema in uso.

### **Filesystem**

Struttura usata dal sistema operativo per organizzare e gestire i file in un dispositivo.

### **Fix**

Correzione di un malfunzionamento o di un errore in un documento o nel codice sorgente.

### **Fornitura**

Processo di consegna del software al cliente, inclusi test finali e rilascio della documentazione.

### **Frontend**

La parte del software che interagisce direttamente con l'utente, tipicamente l'interfaccia grafica. Nel nostro caso, il frontend è rappresentato da Visual Studio Code.

## G

### **GitHub**

Piattaforma per il versionamento del codice sorgente e per la gestione collaborativa dei progetti software.

### **GitHub Issues**

Sistema di tracciamento degli errori e delle problematiche presente su GitHub.

### **GitHub Projects**

Piattaforma per la gestione dei progetti integrata in GitHub, che consente la gestione, creazione e assegnazione di issues.

**H**

## **I**

### **IDE**

Ambiente integrato per scrivere, testare e fare debug del codice.

### **Issue**

Ticket utilizzato in strumenti di gestione dei progetti per tracciare problemi, attività o richieste di miglioramento.

### **ITS (Issue Tracking System)**

Sistema utilizzato per il tracciamento delle issue del progetto.

**J**



## K

### **Knowledge**

Insieme di informazioni tecniche e documentazione di supporto, come datasheet, manuali e specifiche tecniche, utilizzate per migliorare la comprensione e l'implementazione dei requisiti di un sistema. Nel contesto del plug-in, il termine si riferisce alla capacità di utilizzare tali documenti per garantire un'analisi efficace dei requisiti.

## L

### **Librerie**

Insieme di funzioni, classi e metodi messi a disposizione per supportare lo sviluppo software.

### **Linearmente indipendenti**

In un grafo, due o più cammini sono detti linearmente indipendenti se ciascuno contiene almeno un arco o nodo che non compare negli altri. Nessun cammino, quindi, può essere ottenuto come combinazione degli altri.

### **LLM (Large Language Model)**

Modelli di intelligenza artificiale addestrati per comprendere ed elaborare il linguaggio naturale.

## M

### **Mapping**

Associazione tra requisiti e le relative porzioni di codice che li implementano.

### **Merge conflicts**

Conflitti che sorgono quando due modifiche contrastanti vengono apportate allo stesso file in un repository di versionamento e che richiede un intervento manuale per la risoluzione.

### **Metrica**

Misura quantitativa utilizzata per valutare aspetti del software, come performance, affidabilità o manutenibilità.

### **Mitigazione dei Rischi**

Strategie applicate per ridurre o eliminare l'impatto dei rischi identificati nel progetto.

### **Modello di Sviluppo**

Approccio metodologico utilizzato per organizzare il lavoro e garantire un avanzamento strutturato del progetto.

### **Moduli software**

Componenti o parti indipendenti di un sistema che possono essere sviluppate, testate e mantenute separatamente.

### **MPDS (Metriche di Processo e Sviluppo)**

Insieme di metriche utilizzate per valutare la qualità del software nei suoi vari aspetti.

### **MPC (Minimum Predictive Capability)**

Metrica che valuta la capacità minima di previsione di un modello o sistema.

### **MVP (Minimum Viable Product)**

Versione minima di un prodotto con funzionalità essenziali per testarne la fattibilità.

## N

### **NodeJS**

Ambiente di runtime per JavaScript lato server.

## O

### **Ollama**

Piattaforma per l'integrazione di modelli LLM (Large Language Models) nel processo di analisi dei requisiti.

## P

### Package

Insieme di moduli o librerie raggruppati per facilitare la distribuzione e l'utilizzo.

### Parametri

Variabili passate a una funzione o metodo per indurre un comportamento.

### Pattern

Soluzione riutilizzabile a problemi ricorrenti nel design del software.

### Pianificazione

Processo di suddivisione del progetto in fasi con definizione di risorse, tempistiche e responsabilità.

### Piano di Contingenza

Strategia alternativa da applicare in caso di problemi imprevisti nel progetto.

### Piano di Qualifica

Documento che definisce i criteri e le attività per la verifica della qualità del progetto.

### Plug-in

Estensione di un software che aggiunge nuove funzionalità senza modificarne il core.

### Postcondizione

Stato atteso dopo l'esecuzione di un caso d'uso.

### Precondizione

Stato richiesto affinché un caso d'uso possa essere eseguito correttamente.

### Preventivo

Stima dei costi del progetto in termini economici e di tempo.

### Programmatori

Sviluppatori che scrivono e mantengono il codice sorgente.

### Progettisti

Figure responsabili della definizione dell'architettura e del design del sistema

### Prompt

Testo o comando fornito a un modello LLM per generare una risposta.

### Proof of Concept (PoC)

Implementazione preliminare del progetto per verificarne la fattibilità.

### Pull Request

Proposta di integrazione di modifiche in un repository di versionamento.

### PV (Planned Value)

Valore pianificato del lavoro da completare fino a una determinata data di riferimento.

## Q

### **Qualità di Processo**

Misura dell'efficienza e dell'efficacia dei processi seguiti nello sviluppo del software.

## R

### **RC (Requirement Coverage)**

Percentuale di requisiti soddisfatti rispetto al totale.

### **Refactoring**

Processo di ristrutturazione del codice per migliorarne la struttura senza modificarne il comportamento.

### **Report**

Documento che sintetizza i risultati di un'analisi o di un processo.

### **Repository**

Archivio di codice sorgente o di documenti, gestito con strumenti come GitHub

### **Requisito**

Condizione o capacità necessaria affinché un sistema software soddisfi le esigenze degli stakeholder.

### **Requisito Desiderabile**

Requisito non indispensabile, ma la cui implementazione è raccomandata poiché apporta valore aggiunto in termini di usabilità, efficienza o qualità.

### **Requisito di Qualità**

Descrive attributi qualitativi del software, come affidabilità, manutenibilità, sicurezza, usabilità e accessibilità, che ne determinano il livello di accettabilità.

### **Requisito Facoltativo**

Descrive una funzionalità aggiuntiva non essenziale, la cui implementazione può essere omessa senza compromettere il funzionamento principale del sistema.

### **Requisito Funzionale**

Specifica un comportamento o una funzionalità che il sistema deve fornire, descrivendo le interazioni tra l'utente e il software per soddisfare un obiettivo.

### **Requisito Non Funzionale**

Proprietà di tipo qualitativo che un sistema deve soddisfare, come prestazioni, sicurezza o scalabilità, non riguardante direttamente una funzionalità specifica.

### **Requisito Obbligatorio**

Specifica una caratteristica essenziale del sistema che deve essere implementata affinché il prodotto sia conforme alle specifiche e alle richieste del proponente.

### **Requisito Prestazionale**

Definisce vincoli relativi alle prestazioni del sistema, come tempi di risposta, capacità di elaborazione, consumo di risorse e scalabilità.

### **Requirement Tracker**

Plug-in per Visual Studio Code che automatizza il tracciamento dei requisiti nel codice sorgente.

### **Responsabile di progetto**

Figura incaricata di gestire e coordinare le attività e le risorse del progetto.



## S

### **Scenario Principale**

Sequenza di passaggi che descrive il normale flusso di esecuzione di un caso d'uso.

### **Scenari Alternativi**

Possibili variazioni nel flusso di esecuzione di un caso d'uso.

### **Script**

Sequenza di comandi in un linguaggio di scripting per automatizzare operazioni.

### **Single Responsibility Principle**

Principio di design che stabilisce che ogni modulo o classe deve avere un solo compito (responsabilità).

### **Sprint**

Intervallo di tempo breve durante il quale viene sviluppata una parte del lavoro in metodologie Agile.

### **Stakeholder**

Persona o gruppo interessato all'andamento e ai risultati del progetto.

### **Stub**

Implementazione minima usata come sostituto per un componente durante il testing.

### **SV (Schedule Variance)**

Differenza tra il valore guadagnato (EV) e il valore pianificato (PV), indica eventuali ritardi o anticipi.

## T

### **Task**

Attività specifica da svolgere all'interno del progetto.

### **Team**

Gruppo di persone che collaborano nello sviluppo del progetto.

### **Template**

Modello predefinito per la creazione di documenti o codice.

### **Test**

Attività per verificare il funzionamento corretto del software.

### **Test di unità**

Test che verificano il funzionamento di singole componenti del codice, come moduli, classi o funzioni.

### **Test funzionali**

Test che verificano il corretto funzionamento delle funzionalità del software.

### **Token**

Unità minima di testo elaborata da un modello LLM.

### **Tool**

Strumento software utilizzato per supportare lo sviluppo, il testing o la produzione di documenti.

### **Tracciamento dei Requisiti**

Processo che collega ogni requisito alla sua implementazione nel codice per garantirne la copertura.

### **TypeScript**

Linguaggio di programmazione che estende JavaScript con tipi statici.

## U

### **UML (Unified Modeling Language)**

Linguaggio standard per la modellazione grafica di sistemi software.

### **Usabilità**

Facilità di utilizzo di un'interfaccia o di un sistema software

### **Use Case (Caso d'Uso)**

Rappresentazione grafica e testuale che descrive come gli utenti interagiscono con un sistema e viceversa.

### **Utility**

Strumento ausiliario che semplifica compiti ripetitivi o complessi.

## V

### **Versionamento**

Processo di gestione delle versioni di un software o documento.

### **Verifica**

Processo per determinare se il prodotto è stato sviluppato correttamente rispetto ai requisiti specificati.

### **Vincolo**

Impone limitazioni progettuali o implementative, come l'uso di tecnologie specifiche, la compatibilità con sistemi esistenti, il rispetto di normative o restrizioni di budget e tempistiche.

### **Visual Studio Code (VS Code)**

Editor di codice sviluppato da Microsoft, utilizzato per la programmazione e la gestione del codice sorgente.

### **VLN (Presenza di Vulnerabilità)**

Numero di vulnerabilità di sicurezza ancora presenti nel codice.

### **Validazione**

Processo che assicura che il prodotto soddisfi i bisogni e le aspettative dell'utente finale.

## W

### **Way of Working**

Modalità di organizzazione e gestione delle attività all'interno di un progetto.

**X**

**Y**

**Z**