



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

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
API (Application Programming Interface)	7
Agile	7
Analisi dei Requisiti	7
Attore	7
Analisi dei Rischi	7
Analisi semantica	7
Artefatti	7
Approvatore	7
Analista	7
Ad hoc	7
AI / IA (Intelligenza Artificiale)	7
B	8
Baseline	8
Best Practices	8
Bug	8
Branch	8
Budget di Progetto	8
Backend	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
Design	10
Design Pattern	10
Diagramma UML	10
Dipendenza	10
Deployment	10
Driver	10
E	11
Endpoint	11
Entry	11
Economicità	11
Efficienza	11
EAC (Estimated At Completion)	11
EV (Earned Value)	11
ETC (Estimated To Completion)	11
F	12
File explorer	12
Feature	12
Feedback	12
Fix	12
Fornitura	12
Frontend	12
Filesystem	12
G	13
GitHub	13
Github Projects	13
Github Issues	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
MVP (Minimum Viable Product)	19
Metrica	19
MPC (Minimum Predictive Capability)	19
MPDS (Metriche di Processo e Sviluppo)	19
Mitigazione dei Rischi	19
Modello di Sviluppo	19
Moduli software	19
N	20
NodeJS	20

Normazione	20
O	21
Ollama	21
P	22
Package	22
Parametri	22
Pattern	22
Plug-in	22
Precondizione	22
Prompt	22
Progettisti	22
Programmatori	22
Postcondizione	22
PV (Planned Value)	22
Piano di Contingenza	22
Piano di Qualifica	22
Pianificazione	22
Preventivo	22
Proof of Concept (PoC)	22
Pull Request	22
Q	23
Qualità di Processo	23
R	24
RC (Requirement Coverage)	24
Refactoring	24
Requisito	24
Requisito Obbligatorio	24
Requisito Facoltativo	24
Requisito Desiderabile	24
Requisito Prestazionale	24
Requisito di Qualità	24
Requisito Funzionale	24
Requisito Non Funzionale	24
Requirement Tracker	24
Report	24
Repository	24
Responsabile di progetto	24
S	25
Script	25
Stakeholder	25
Scenario Principale	25
Scenari Alternativi	25
Single Responsibility Principle	25
Sprint	25
Stub	25
SV (Schedule Variance)	25
T	26
Task	26
Test	26
Test di unità	26
Test funzionali	26

Team	26
Template	26
Token	26
TypeScript	26
Tracciamento dei Requisiti	26
Tool	26
U	27
Usabilità	27
Use Case (Caso d'Uso)	27
UML (Unified Modeling Language)	27
Utility	27
V	28
Validazione	28
Visual Studio Code (VS Code)	28
Verifica	28
Vincolo	28
Versionamento	28
VLN (Presenza di Vulnerabilità)	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 in il nostro progetto. Il suo scopo è standardizzare il linguaggio e facilitare la comprensione dei concetti specifici, garantendo una comunicazione chiara ed efficace tra tutte le persone coinvolte.

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

A

API (Application Programming Interface)

Interfaccia di programmazione che consente a software diversi di comunicare tra loro.

Agile

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

Analisi dei Requisiti

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

Attore

Persona o sistema che interagisce con il software nei casi d'uso.

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, completezza e correttezza.

Artefatti

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

Approvatore

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

Analista

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

Ad hoc

Creato specificamente per soddisfare una determinata esigenza.

AI / IA (Intelligenza Artificiale)

Tecnologie che consentono ai sistemi di svolgere compiti che richiedono intelligenza umana.

B

Baseline

Versione di riferimento di un prodotto software, indica un punto di arrivo tecnico irreversibile, che viene stabilito come standard.

Best Practices

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

Bug

Errore o malfunzionamento in un software.

Branch

Linea indipendente di sviluppo in un sistema di controllo di versione, utilizzata per implementare nuove funzionalità o correzioni.

Budget di Progetto

Allocazione delle risorse finanziarie necessarie per lo sviluppo del progetto.

Backend

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

C

CamelCase

Convenzione di denominazione in cui ogni parola inizia con una lettera maiuscola, senza spazi.

Capitolato

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

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.

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 e correzione degli errori nel software.

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.

Deployment

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

Driver

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

E

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 o configurazione).

Economicità

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

Efficienza

Capacità del software di eseguire le operazioni richieste utilizzando un numero minimo di risorse (tempo, memoria, CPU).

EAC (Estimated At Completion)

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

EV (Earned Value)

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

ETC (Estimated To Completion)

Stima del costo rimanente per completare il progetto

F

File explorer

Strumento che permette all'utente di navigare tra file e cartelle.

Feature

Funzionalità o caratteristica specifica di un software.

Feedback

Informazioni fornite dagli utenti o dal sistema per migliorare il prodotto.

Fix

Correzione di un errore o malfunzionamento.

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.

Filesystem

Struttura organizzativa che gestisce la memorizzazione e l'accesso ai file in un computer.

G

GitHub

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

Github Projects

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

Github Issues

Sistema di tracciamento degli errori e delle problematiche su GitHub.

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 predefiniti per supportare lo sviluppo software.

Linearmente indipendenti

Concetto che indica che due elementi non presentano una relazione lineare diretta.

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 si tenta di unire modifiche in un repository di versionamento.

MVP (Minimum Viable Product)

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

Metrica

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

MPC (Minimum Predictive Capability)

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

MPDS (Metriche di Processo e Sviluppo)

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

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.

N

NodeJS

Ambiente di runtime per JavaScript lato server.

Normazione

Attività di definizione e aggiornamento delle norme e convenzioni del progetto.

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 influenzarne il comportamento.

Pattern

Soluzione riutilizzabile a problemi ricorrenti nel design del software.

Plug-in

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

Precondizione

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

Prompt

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

Progettisti

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

Programmatori

Sviluppatori che scrivono e mantengono il codice sorgente.

Postcondizione

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

PV (Planned Value)

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

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.

Pianificazione

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

Preventivo

Stima dei costi del progetto con allocazione delle risorse economiche necessarie.

Proof of Concept (PoC)

Implementazione preliminare del progetto per verificarne la fattibilità.

Pull Request

Proposta di integrazione di modifiche in un repository di versionamento.

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.

Requisito

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

Requisito Obbligatorio

Specifica una caratteristica essenziale del sistema che deve essere implementata affinché il prodotto sia conforme alle specifiche e utilizzabile secondo gli obiettivi previsti.

Requisito Facoltativo

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

Requisito Desiderabile

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

Requisito Prestazionale

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

Requisito di Qualità

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

Requisito Funzionale

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

Requisito Non Funzionale

Definisce caratteristiche e vincoli che il sistema deve rispettare senza specificare comportamenti, come sicurezza, usabilità, prestazioni e scalabilità.

Requirement Tracker

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

Report

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

Repository

Archivio di codice sorgente gestito con strumenti come GitHub

Responsabile di progetto

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

S

Script

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

Stakeholder

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

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.

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.

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.

Test

Attività per verificare il funzionamento corretto del software.

Test di unità

Test che verificano il funzionamento di singole unità di codice.

Test funzionali

Test che verificano il corretto funzionamento delle funzionalità complessive del software.

Team

Gruppo di persone che collaborano nello sviluppo del progetto.

Template

Modello predefinito per la creazione di documenti o codice.

Token

Unità minima di testo elaborata da un modello LLM.

TypeScript

Linguaggio di programmazione che estende JavaScript con tipi statici.

Tracciamento dei Requisiti

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

Tool

Strumento software utilizzato per supportare lo sviluppo o il testing.

U

Usabilità

Facilità con cui un utente può interagire con un'interfaccia o un sistema software

Use Case (Caso d'Uso)

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

UML (Unified Modeling Language)

Linguaggio standard per la modellazione grafica di sistemi software.

Utility

Strumento ausiliario che semplifica compiti ripetitivi o complessi.

V

Validazione

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

Visual Studio Code (VS Code)

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

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.

Versionamento

Processo di gestione delle versioni di un software o documento.

VLN (Presenza di Vulnerabilità)

Numero di vulnerabilità di sicurezza ancora presenti nel codice.

W

Way of Working

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

X

Y

Z