
GRUPPO: Matteo Cartuccia, Flavio Macciocchi



Progetto di Ingegneria del Software

Glossario

1. Introduzione

Questo documento si pone l'obiettivo di elencare ed esplicitare alcuni termini utilizzati nella trattazione progettuale e fornire, per alcuni di essi, dei sinonimi che potranno essere utilizzati nel seguito della documentazione.

2. Glossario

Termini	Descrizione	Sinonimi
<i>Attore</i>	Ruolo svolto da un utente esterno al sistema a cui il sistema stesso fornisce un valore aggiunto.	
<i>Autenticazione</i>	Processo di verifica e ammissione di un utente al <i>client</i> .	Login
Backbone	Dorsale della proteina.	
Backup	Copia di riserva che indica la conservazione di materiale informativo su un qualunque supporto di memorizzazione fatta per prevenire la perdita totale dei dati archiviati nella memoria di massa dei computer, siano essi stazioni di lavoro o server.	
<i>Biochimico</i>	Per biochimico si intende la classe di utenti che manipolerà le informazioni amministrative presenti nel sistema, come i dati degli utenti e l'inserimento di nuove strutture proteiche.	<i>Amministratori</i> <i>Ricercatori</i>

Brainstorming	Particolare tipologia di riunione nella quale ogni partecipante fornisce liberamente il suo contributo. Tutte le idee sono vagliate dal team e successivamente accettate o scartate.	
Caso d'uso	Descrizione di una sequenza di azioni che il sistema effettua per fornire un valore a un utente.	
Chat	Sistema di comunicazione in tempo reale che permette a più utenti, collegati nello stesso momento, di scambiarsi brevi messaggi scritti, emulando una conversazione.	
Classe	Descrizione di un insieme di oggetti o persone che condividono le stesse caratteristiche.	
Client	Si riferisce al software in progettazione.	Software Prodotto
Client FTP	Protocollo per la trasmissione di dati tra <i>host</i> basato su TCP. Nel sistema è usato dall'ingegnere informatico per recuperare i dati salvati in <i>files xlm</i> .	
Command Pattern	Permette di isolare una porzione di codice che effettua un'azione molto complessa.	
Componente	Parte modulare e sostituibile di un sistema che incapsula i suoi contenuti.	
CRC	Acronimo di <i>Class, Responsibilities and Collaborators</i> . Metodo di analisi atto ad esplicitare le classi di analisi durante riunioni di <i>brainstorming</i> del team, eventualmente, anche con i finanziatori/committenti.	

Database	Collezione di dati relativa all'utenza e/o alle molecole, basata su un modello di basi di dati relazionale.	
Data di scadenza	Data dopo la quale il puzzle viene cancellato.	Time to live
Elementi di Dominio	Con elementi di dominio si intendono proteine e macromolecole.	

Forma	Struttura di una determinata proteina/molecola che può cambiare a seconda del livello.	
Goal	Punteggio da raggiungere per terminare un puzzle.	
Guida	Insieme di finestre di dialogo per aiutare l'utente a risolvere nuovi ostacoli. Possono comparire durante lo svolgimento di ogni livello e tendono a chiarire ogni aspetto poco definito.	Help
Ingegneri Informatici	La seguente classe ha il compito di gestire e supportare la costruzione e la manipolazione di un algoritmo in grado di attuare il ripiegamento proteico, analizzando i dati dei singoli utenti.	Manager
Inserimento	Possibilità di introdurre un determinato puzzle nell'ambiente di gioco.	Insert
Interfaccia	Insieme di operazioni usate per definire il servizio offerto da una classe o da un componente.	
Livello	Gruppo di n partite raggruppate per grado di difficoltà.	Level

Modifica	Possibilità di cambiare determinati parametri o la forma della proteina di un livello precedentemente scelto.	
Molecola	Elemento alla base del puzzle-game, con il quale si interagisce usando opportune azioni.	Proteina
Nodo	Elemento fisico presente a <i>run-time</i> che rappresenta una risorsa computazionale, ad esempio un PC.	

Offline	Possibilità di giocare in modalità non in linea. L'applicativo salva in <i>cache</i> il livello ed esce. In un secondo momento sincronizza con il <i>database</i> i risultati ottenuti dal giocatore.	
Online	Modalità di gioco connessa alla rete internet.	
Package	Collezione di classi.	
Partita	La partita deve essere risolta dal giocatore, ha durata illimitata e dipende da uno <i>score</i> .	
Proteina	Struttura presa in esame dal gioco; può assumere diverse forme a seconda della tipologia biochimica.	Struttura proteica
Pubblico	Insieme dei singoli individui che possono usufruire dei servizi del sistema.	Giocatore Player User
Punteggio	Valore minimo raggiunto dal giocatore per il superamento della partita. E' assegnato a una proteina in fase di progettazione da parte del biochimico.	Score

Puzzle	Oggetto principale del gioco, predisposto ad essere risolto.	
Rank	Punteggio da ottenere per sbloccare altri quadri del gioco.	
Record	Insieme delle informazioni di uno specifico stato rispetto alla struttura proteica.	
Reset	Ripristino della proteina alla stato iniziale.	
Salvataggio	Possibilità di catturare l'istante di gioco; in tal modo è possibile riprendere le attività in un secondo momento senza la perdita di informazioni.	Save
Score	Sinonimo di “Punteggio”.	
Servizio	Termine generico per identificare le funzionalità offerte dal sistema.	
Segnale	Messaggio asincrono che viene passato da un oggetto ad un altro.	
Shake	Algoritmo per l'auto-completamento del livello, che non garantisce una risoluzione ottimale, ma solo una parziale. E' motivo di studio da parte della classe ingegneri.	
Sistema	Combinazione di ambiente <i>hardware</i> e <i>software</i> – dove con il primo si intende il server fisico, i dispositivi di archiviazione di massa e i <i>personal computer</i> , mentre con il secondo ci si riferisce all'ambiente virtuale di gioco – tramite cui vengono realizzati i punti esposti nella proposta di progetto.	
Trofeo	Premio per il superamento di un intero quadro di	Bonus

	gioco.	
Tutorial	Guida che illustra le modalità di gioco del puzzle game, presentando e descrivendo: <ul style="list-style-type: none">• i primi passi da eseguire• le componenti e gli strumenti	Aiuto
Uscita	Possibilità di terminare il <i>game puzzle</i> da una qualsiasi finestra di interazione.	Logout
Valore	Differenza data dai servizi offerti rispetto al valore iniziale.	