



SWEetCode

---

# Glossario

## **Componenti del gruppo**

---

Bresolin G.

Campese M.

Ciriolo I.

Dugo A.

Feltrin E.

Michelon R.

Orlandi G.



# Registro delle versioni

Versione	Data	Responsabile di stesura	Revisore	Dettaglio e motivazioni
v1.10.0(13)	2023 – 12 – 29	Feltrin E.	Campese M.	Stesura base, aggiunti primi termini.



# Indice

<b>Introduzione</b>	<b>3</b>
Scopo del documento . . . . .	3
Impostazione . . . . .	3
<b>B</b>	<b>4</b>
<b>C</b>	<b>5</b>
<b>D</b>	<b>6</b>
<b>E</b>	<b>7</b>
<b>G</b>	<b>8</b>
<b>H</b>	<b>9</b>
<b>I</b>	<b>10</b>
<b>J</b>	<b>11</b>
<b>K</b>	<b>12</b>
<b>L</b>	<b>13</b>
<b>M</b>	<b>14</b>
<b>N</b>	<b>15</b>
<b>O</b>	<b>16</b>
<b>P</b>	<b>17</b>
<b>Q</b>	<b>18</b>
<b>R</b>	<b>19</b>
<b>S</b>	<b>20</b>
<b>T</b>	<b>21</b>
<b>U</b>	<b>22</b>
<b>V</b>	<b>23</b>
<b>W</b>	<b>24</b>
<b>Z</b>	<b>25</b>



# Introduzione

## Scopo del documento

Questo documento è stato creato con l'intento di raccogliere tutti i termini che possano risultare sconosciuti ad un lettore esterno o che possano creare ambiguità. Lo scopo è quello di creare una base omogenea di conoscenza specifica.

## Impostazione

Il documento si sviluppa in una introduzione seguita dalle sezioni organizzate sulle lettere dell'alfabeto; all'interno di queste si troveranno i termini ambigui o specifici del progetto che sono stati contrassegnati nel resto della documentazione con un pedice */g/* alla fine della parola.

## Agile

---

Nel campo dello sviluppo software, il metodo Agile fa riferimento ad un modello di sviluppo che promuove la consegna del software al cliente/destinatario in tempi brevi e frequenti in modo da garantire sempre elevata qualità e un perfetto funzionamento. Altri aspetti caratteristici di questo metodo sono: formazioni di team di sviluppo piccoli, auto-organizzati caratterizzati da una comunicazione informale, sviluppo incrementale e iterativo e coinvolgimento continuo del cliente.

## AI

---

Vedi *Artificial Intelligence*<sub>/g/</sub>.

## Artificial Intelligence

---

Con questo termine si intende la scienza e l'ingegneria della creazione di macchine intelligenti, in particolare di programmi informatici intelligenti. Questo campo studia i fondamenti teorici, le metodologie e le tecniche che consentono la progettazione di sistemi hardware e software capaci di fornire prestazioni che, a un osservatore comune, sembrerebbero essere di pertinenza esclusiva dell'intelligenza umana.

## Attore

---

Elemento che rappresenta un soggetto esterno che interagisce con il sistema modellato. Gli attori possono essere utenti, altri sistemi o qualsiasi altra entità che abbia un ruolo nelle interazioni con il sistema modellato.



# B

## Backend

---

Il backend è la parte di un'applicazione che gestisce la logica di business, l'accesso ai dati e le operazioni del server.

## Bug

---

Un bug è un errore o un difetto in un programma o sistema che produce un risultato indesiderato o imprevisto.



# C

## Committente

---

Committente è una parola italiana derivante dalla parola latina *committo*. Essa indica una persona o ente che commissiona o ordina un lavoro o un servizio a un fornitore o a un prestatore di servizi. Nel corso del progetto in questo caso ci si riferisce al Professor Tullio Vardanega.

## CSS

---

Linguaggio di stile utilizzato per definire l'aspetto e la presentazione di pagine web.



# D

## Database

---

Un database è una raccolta organizzata di dati strutturati che consente l'archiviazione, la ricerca e il recupero di dati.

## Database Management System

---

Un Database Management System è un sistema software progettato per consentire la creazione, la manipolazione e l'interrogazione efficiente di una o più basi di dati. Un Database Management System funziona come un intermediario tra l'utente e il *database<sub>lgj</sub>*, facilitando l'accesso e la gestione dei dati.

## DBMS

---

Vedi *Database Management System<sub>lgj</sub>*

## Diagramma di Gantt

---

Il diagramma di Gantt è costruito partendo da un asse orizzontale a rappresentazione dell'arco temporale totale del progetto, suddiviso in fasi incrementali (e.g. giorni, settimane, mesi) e da un asse verticale a rappresentazione delle mansioni o attività che compongono il progetto.



# E

## Embedding

---

Gli embedding sono rappresentazioni vettoriali di alta dimensione che catturano le relazioni semantiche tra parole o frasi.





# G

## Git

---

Sistema software di controllo di versione distribuito.

## GitHub

---

È un servizio web di hosting specializzato per lo sviluppo di progetti software che usa il sistema di controllo di versione *Git*<sub>lgl</sub>.

## GitHub Actions

---

È un servizio di *GitHub*<sub>lgl</sub> che permette di automatizzare le fasi di build, test e distribuzione nella pipeline di sviluppo in maniera efficiente e scalabile attraverso semplici file di configurazione.



# H

## HTML

---

Linguaggio di markup utilizzato per strutturare il contenuto delle pagine web.



# I

## Ingegneria del Software

---

L' ingegneria del software è quella disciplina informatica che si occupa dei processi produttivi e delle metodologie di sviluppo finalizzate alla realizzazione di sistemi software.



# J

## JavaScript

---

JavaScript è un linguaggio di programmazione interpretato che viene comunemente utilizzato per creare interattività nei siti web.

## Jira

---

<https://www.atlassian.com/it/software/jira>

Software utilizzato per l'organizzazione del lavoro tra i membri del team per implementare un *ITS<sub>igl</sub>*.

## JSDoc

---

Uno stile di documentazione per il codice *JavaScript<sub>igl</sub>* che utilizza annotazioni nei commenti per descrivere la struttura e il comportamento del codice.



# K



# L

## Langchain

---

LangChain è un framework progettato per semplificare la creazione di applicazioni utilizzando modelli linguistici di grandi dimensioni ( $LLM_{lg}$ ).

## Large Language Model

---

Un Large Language Model è un modello di apprendimento automatico che è in grado di generare testo coerente e informativo. Questi modelli sono addestrati su grandi quantità di testo e possono generare risposte dettagliate alle domande.

## Librerie esterne

---

Raccolta di moduli o funzioni già implementati da terze parti, utilizzati per estendere le funzionalità del software.

## Librerie interne

---

Moduli o funzioni create internamente al progetto software per gestire specifiche funzionalità.

## Linting

---

Processo di analisi statica del codice per identificare possibili errori,  $bug_{lg}$  o problemi di stile, spesso automatizzato con strumenti di linting.

## LLM

---

Vedi *Large Language Model*<sub>lg</sub>



# M

## Management

---

Il management può essere definito come un processo o una forma di lavoro che implica la guida e la direzione di un gruppo di persone verso gli scopi o gli obiettivi dell'organizzazione.

## Metodi

---

Funzioni associate a una *classe<sub>IGI</sub>* che operano su dati specifici dell'oggetto.

## Milestone

---

Milestone è il termine letterale per pietra miliare. Figurativamente, la milestone determina importanti traguardi in termini di tempo o di attività; quindi stabiliscono una metrica di avanzamento del progetto.



# N

## Node.js

---

Node.js è un ambiente di runtime *JavaScript*<sub>lgl</sub> open-source che esegue il codice JavaScript al di fuori di un browser web.





# O

## Occultamento

---

L'occultamento è l'atto di nascondere o tenere nascosto qualcosa. Il termine si riferisce alla situazione in cui un documento è visibile all'utente, ma non viene considerato nella formulazione delle risposte da parte del *chatbot*<sub>igl</sub>.



# P

## PB \_\_\_\_\_

Vedi *Product Baseline*<sub>lg|</sub>.

## PDCA \_\_\_\_\_

Vedi *Plan-Do-Check-Act*<sub>lg|</sub>.

## Pinecone \_\_\_\_\_

Pinecone è un servizio di ricerca di vettori che consente di memorizzare e recuperare i vettori di *embedding* in modo efficiente.

## Proponente \_\_\_\_\_

Il proponente è la persona che ha proposto al *Committente*<sub>lg|</sub> un *Capitolato*<sub>lg|</sub> d'appalto.

## Python \_\_\_\_\_

Python è un linguaggio di programmazione ad alto livello noto per la sua leggibilità e versatilità.



# Q

## Quoting

---

Utilizzare singoli apici (') per racchiudere le stringhe nel codice.



# R

## React

---

React è una libreria *JavaScript<sub>lgl</sub>* per la costruzione di interfacce utente.

## Refactoring

---

Il refactoring è una pratica di sviluppo del software che consiste nel ristrutturare il codice sorgente di un programma senza cambiarne il comportamento esterno. L'obiettivo principale del refactoring è migliorare la leggibilità del codice, rendendolo più comprensibile, manutenibile ed efficiente, senza introdurre nuove funzionalità o modificare il comportamento esistente.

## Requisito

---

Una esigenza, funzione o caratteristica di un sistema o delle sue componenti necessarie per il raggiungimento di un obiettivo.

## Retriever

---

Un retriever è un componente o strumento utilizzato per recuperare informazioni pertinenti da un insieme di dati o da una fonte di dati.



# S

## Script

---

Letteralmente "copione" in inglese, in ambiente informatico rappresenta un programma di dimensioni limitate, solitamente sequenziale e scritto in un linguaggio interpretato. Spesso ha complessità bassa e realizza un singolo task.



**T**



# U



**V**





# W

## **Way of Working** \_\_\_\_\_

È un termine per indicare, nel suo complesso, il modo di lavorare adottato (strumenti, norme, tecnologie). Il tutto deve avvenire con procedure determinate, sistematiche e quantificabili.

## **WoW** \_\_\_\_\_

Vedi *Way of Working*<sub>IGI</sub>



# Z

## Zoom

---

Zoom è una piattaforma di comunicazione che offre funzionalità di videoconferenza, riunioni online, chat e webinar.