



Glossario

Informazioni del documento

| | |
|------------------------------|---|
| Titolo documento | Glossario |
| Versione attuale | v2.0.0 |
| Data versione attuale | 2012/01/31 |
| Data creazione | 2011/12/07 |
| Redazione | Antonio Pretto Umberto Dall'Est |
| Revisione | Giacomo Lorigiola |
| Approvazione | Stefano Faoro |
| Stato documento | Formale |
| Uso | Esterno |
| Distribuito da | SevenFold |
| Destinato a | Prof. Tullio Vardanega Dott. Amir Baldissera referente Mentis s.r.l. Dott.ssa Elisa Sartore referente Mentis s.r.l. |

Sommario

Il presente documento presenta le definizioni dei termini e degli acronimi usati nei restanti documenti.

Diario delle modifiche

| Versione | Data | Autore | Modifiche |
|----------|------------|------------------|---|
| v2.0.0 | 2012/01/31 | Stefano Faoro | Rilascio prima versione |
| v1.2.0 | 2012/01/23 | Antonio Pretto | Aggiunti termini |
| v1.1.0 | 2012/01/20 | Umberto Dall'Est | Aggiunti termini |
| v1.0.0 | 2011/12/18 | Antonio Pretto | Rilascio prima versione |
| v0.3.0 | 2011/12/13 | Antonio Pretto | Aggiunta e correzione voci |
| v0.2.0 | 2011/12/12 | Antonio Pretto | Aggiunta voci, modifica layout (header, footer, prima pagina) |
| v0.1.1 | 2011/12/09 | Antonio Pretto | Aggiunta e correzione voci |
| v0.1.0 | 2011/12/07 | Antonio Pretto | Prima stesura documento |

Indice

| | | |
|----------|-------------------------------|----------|
| 1 | Introduzione | 4 |
| 1.1 | Scopo del documento | 4 |
| | Glossario | 5 |

Capitolo 1

Introduzione

1.1 Scopo del documento

Il presente documento intende specificare tutti i termini tecnici e gli acronimi utilizzati da SevenFold nella documentazione prodotta. In tutta la documentazione i termini con riferimenti nel glossario saranno contraddistinti da una "g" ad apice. E.g. voce^g

Glossario

3-Tier Vedere descrizione in sezione dedicata all'interno dello studio di fattibilità.

achievement Gratifica all'utente, archiviabile in uno storico, ottenuto in seguito al raggiungimento di determinati obiettivi.

Android E' un sistema operativo per dispositivi mobili costituito da uno stack software che include un sistema operativo di base, i middleware per le comunicazioni e le applicazioni di base.

Android Cloud to Device Messaging Framework È un servizio offerto da Google che permette l'invio di notifiche push da un server di terze parti ad un dispositivo Android. La versione di Android deve essere ≥ 2.2 .

Android SDK Android Software Development Kit, è l'insieme dei tool per lo sviluppo di applicazioni Android.

Apollo Web-application che permette il project management tramite gestione dei compiti e delle tempistiche all'interno del team.

badge Dall'inglese "distintivo", è un premio virtuale garantito ad un utente per aver completato un'azione all'interno di vincoli prestabiliti.

baseline Versione non definitiva ma funzionante sulla quale il gruppo lavora per incrementi durante le iterazioni.

brainstorm Colloquio informale tra gli stakeholders con argomento di interesse comune. Da un brainstorm si ricavano storie le quali vengono poi implementate effettivamente nel software.

C2DM vedi Android Cloud to Device Messaging Framework.

Cascading Style Sheets Linguaggio usato per definire la formattazione di documenti HTML, XHTML e XML.

Create, Read, Update, and Delete Le operazioni tipiche (creazione, lettura, modifica, cancellazione) effettuabili su un DB.

CRUD vedi "Create, Read, Update and Delete".

CSS vedi Cascading Style Sheets.

database In informatica, il termine database, banca dati o base di dati, indica un insieme di archivi collegati secondo un particolare modello logico (relazionale, gerarchico, reticolare o a oggetti) e in modo tale da consentire la gestione dei dati stessi (inserimento, ricerca, cancellazione ed aggiornamento) da parte di particolari applicazioni software dedicate.

DB vedi database.

DBMS Vedi Database management system.

- dbms** Software per la creazione e manipolazione efficiente di collezioni di dati strutturati.
- demone** Programma eseguito in background per svolgere un lavoro caratterizzato dalla necessità di essere lungo e non critico.
- Desktop-user** Utente lavoratore fisso (e.g. impiegato) che usufruirà del sistema attraverso pc. Saranno divisi in 2 categorie a seconda dell'eventuale possesso di un dispositivo mobile.
- framework** Nella produzione del software, il framework è una struttura di supporto su cui un software può essere organizzato e progettato.
- gamification** Si intende l'utilizzo di tecniche, regole e dinamiche tipiche del mondo dei giochi in contesti diversi da quelli ludici.
- GitHub** Servizio web di hosting e interfaccia ad una o più repository git. Include dei servizi aggiuntivi di gestione di progetto. <https://github.com/>.
- Graphics User Interface** In italiano *Interfaccia Grafica Utente*, è un tipo di interfaccia utente caratterizzata dall'utilizzo di oggetti grafici (e.g finestre, pulsanti, caselle di testo).
- GUI** Vedi Graphics User Interface.
- HTML5** Linguaggio di markup per la progettazione delle pagine web attualmente in fase di definizione presso il World Wide Web Consortium. Genericamente con il termine HTML5 si intende un insieme di tecnologie (HTML5, CSS3, Javascript, AJAX) utili allo sviluppo di Web-application.
- iOS** iOS (fino a giugno 2010 iPhone OS) è il sistema operativo sviluppato da Apple per iPhone, iPod touch e iPad.
- Java** Linguaggio di programmazione orientato agli oggetti, creato da James Gosling e altri ingegneri di Sun Microsystems.
- Javascript** JavaScript è un linguaggio di scripting orientato agli oggetti comunemente usato nei siti web.
- know-how** Il termine inglese know-how (letteralmente "sapere come"), talvolta knowhow o know how, identifica le conoscenze e le abilità operative necessarie per svolgere una determinata attività lavorativa.
- Latex** Linguaggio di markup liberamente disponibile, particolarmente indicato per l'elaborazione di documenti scientifici, ai più elevati livelli di qualità.
- localStorage** Tecnologia di HTML5 che permette l'utilizzo di un DB client-side basato su tuple chiave-valore.
- LucidChart** Interfaccia web per la creazione grafica di diagrammi. Permette la modifica collaborativa e l'esportazione dei diagrammi in vari formati. Include alcune funzionalità di project management.
- Mobile-user** Utente lavoratore in mobilità che usufruirà del sistema solamente attraverso dispositivo mobile.
- MVC** Design pattern per il disaccoppiamento delle componenti. Rifarsi alla sezione dedicata all'interno dello studio di fattibilità per maggiori informazioni.
- mysql** DBMS relazionale molto popolare per lo sviluppo di applicazioni web dinamiche.

Object Oriented Termine inglese che indica la programmazione orientata agli oggetti.

Operating System in italiano *Sistema Operativo*, è un particolare software, installato su un sistema di elaborazione, che funge da "base" al quale si appoggiano gli altri software, che dunque dovranno essere progettati in modo da essere riconosciuti e supportati da quel particolare sistema operativo. Per sistema operativo intendiamo quindi l'insieme dei componenti software che hanno il duplice scopo di gestire le risorse hardware e software del computer, e fare da interfaccia tra l'utente e l'hardware.

ORM Vedi Object-relational mapping.

orm Tecnica di mappare sistemi orientati agli oggetti a sistemi di tipo relazionale. Rifarsi alla sezione dedicata nella specifica tecnica per maggiori informazioni.

OS vedi Operating System.

pdfTeX pdfTeX è una versione di TeX che produce direttamente archivi PDF, in aggiunta ai familiari archivi DVI. pdfLaTeX, ovviamente è la versione di pdfTeX con il formato di LaTeX precaricato.

PET Vedi Positron Emission Tomography.

Piattaforma Mobile di Apprendimento Comportamentale Il sistema software in analisi.

Pivotal Tracker Web-application usata per l'assegnazione agile dei compiti ai membri del team <https://www.pivotaltracker.com>.

PMAC Vedi Piattaforma Mobile di Apprendimento Comportamentale.

PMAC Administrator Personale tecnico addetto alla manutenzione del sistema PMAC.

Positron Emission Tomography In italiano *tomografia a emissione di positroni*, è una tecnica di medicina nucleare e di diagnostica medica utilizzato per la produzione di bioimmagini (immagini del corpo).

Project manager Software che permette l'automazione parziale di alcuni compiti riguardanti la gestione del progetto.

QR-Code Codice a barre bidimensionale, composto da moduli neri disposti all'interno di uno schema di forma quadrata. Viene impiegato per memorizzare informazioni generalmente destinate ad essere lette tramite smartphone.

quest Una quest è una sfida che l'User dovrà compiere. Le tipologie di quest sono spiegate nella sezione 5.1 dell'appendice del documento *AnalisiDeiRequisiti.pdf*.

repository A livello intuitivo, un deposito virtuale comune all'interno del quale i componenti inseriscono e ricevono le modifiche ai file di progetto.

REST Vedi Representational state transfer.

rest Stile architetturale costruito sopra http per l'accesso ai contenuti web tramite risorse. Rifarsi alla sezione dedicata nella specifica tecnica.

RoR Vedi Ruby on Rails.

Ruby on Rails Framework open source per lo sviluppo di applicazioni web scritto in Ruby.

rubygems Gestore di pacchetti per il linguaggio ruby. Fornisce un'interfaccia standard per la distribuzione programmi e librerie.

SaaS Vedi Software as a Service.

smartphone In italiano telefonino intelligente, cellulare intelligente è un dispositivo portatile che abbina funzionalità di telefono cellulare a quelle di gestione di dati personali.

Software as a Service Modello di distribuzione software dove un produttore di software sviluppa, opera e gestisce un'applicazione web che mette a disposizione dei propri clienti via internet.

SQL Vedi Structured query language.

sql Linguaggio di interrogazione per DMBS relazionali.

Super-user Figura presso il cliente con privilegi di amministrazione sul sistema.

task Attività assegnabile per la quale non hanno senso ulteriori suddivisioni.

teamspeak Software per conferenze remote gratuite tramite rete geografica. Per il suo funzionamento necessita di un'applicazione server che gestisce i vari client.

UC vedi Use Case.

Use Case Tecnica a diagramma per definire i requisiti funzionali del sistema. Vengono individuati gli attori del sistema e i relativi scenari nei quali questi ultimi si potranno trovare.

User Generico utente utilizzatore di PMAC. Tale user si divide in due sottotipi: Desktop-user e Mobile-user.

user friendly Orientato all'utente, detto di interfaccia, con il software o con l'hardware, intuitiva e facile da usare anche per utenti inesperti.

user story Entità informale e descrittiva di un bisogno di un utente, dalla quale possono essere ricavati nuovi requisiti di sistema.

web-application In italiano *Applicazione web*, è un'applicazione accessibile dagli utenti via web mediante un browser.

web-service Software dedicato per supportare l'interoperabilità tra diversi elaboratori all'interno di una rete.

Windows Phone Windows Phone, precedentemente Windows Mobile e ancora prima Pocket PC, è un sistema operativo compatto basato sulle API Win32 di Microsoft. Fra i dispositivi che ne possono essere equipaggiati ci sono i Pocket PC, gli Smartphone ed i Portable Media Center.

wizard Guida "passo passo" offerta da un sistema software per aiutare l'utente non esperto a raggiungere un predeterminato obiettivo.

Workgroup Rappresentano il dipartimento di appartenenza di uno User.