

QUIZZIPEDIA

3 luglio 2016



Glossario 3.0

Informazioni sul documento	
Nome Documento	Glossario
Versione	3.0
Uso	Esterno
Data Creazione	19 gennaio 2015
Data Ultima Modifica	3 luglio 2016
Redazione	Martin V. Mbouenda - D. Bortot - L. Alessio
Verifica	Marco Crivellaro
Approvazione	Alex Beccaro
Committente	Zucchetti SPA
Lista di distribuzione	Prof. Vardanega Tullio TEAM404

Registro delle modifiche

Versione	Autore	Data	Descrizione
3.0	L.Alessio (Analista)	23/06/2016	Approvazione del documento.
2.0.4	L.Alessio (Analista)	23/06/2016	Verifica del documento.
2.0.3	L.Alessio (Analista)	22/06/2016	Aggiunti i termini "Back-End", "Front-End", "Materializecss" e "Material Design".
2.0.2	L.Alessio (Analista)	20/06/2016	Aggiunti i termini "MongoDB", "JSON", "Disturbatore", "StarUML".
2.0.1	D. Bortot (Progettista)	01/06/2016	Aggiunti i termini "Meteor", "AngularJS", "Data-Binding", "Publish-Subscribe".
2.0	A. Beccaro (Responsabile)	16/05/2016	Approvazione del documento.
1.1	M. Crivellaro (Verificatore)	16/05/2016	Verifica degli incrementi.
1.0.2	D. Bortot (Amministratore)	15/05/2016	Aggiunti i termini "Milestone" e "Baseline".
1.0.1	D. Bortot (Amministratore)	05/05/2016	Aggiunta la definizione di "Q&A".
1.0	D. Bortot (Responsabile)	16/03/2016	Approvazione del documento.
0.1	A. Multineddu (Verificatore)	15/03/2016	Verifica completa del documento.
0.0.7	D. Bortot (Responsabile)	15/03/2016	Aggiunta e definizione nuovi termini.
0.0.6	D. Bortot (Responsabile)	12/03/2016	Aggiunta e definizione nuovi termini.
0.0.5	L. Alessio (Verificatore)	11/03/2016	Aggiunta e definizione nuovi termini.
0.0.4	D. Bortot (Responsabile)	10/03/2016	Definiti i termini precedentemente aggiunti.
0.0.3	M. Crivellaro (Verificatore)	09/03/2016	Modifica struttura documento e aggiunta termini.
0.0.2	D. Bortot (Responsabile)	08/03/2016	Aggiunti termini.
0.0.1	M. Mbouenda (Amministratore)	19/01/2016	Prima stesura del documento.

Indice

A	2
B	3
C	4
D	5
F	6
G	7
H	8
I	9
J	10
K	11
M	12
N	14
O	15
P	16
Q	17
R	18
S	19
T	20
U	21
V	22
W	23

A

- AngularJS :** è un framework open-source per web application progettato con l'intento di rendere lo sviluppo e il testing più semplici per lo sviluppatore. E' un framework client-side MVC/MVVM totalmente estendibile che non necessita di altre librerie, permette di utilizzare HTML come template e permette di estendere il vocabolario HTML, così potrete dichiarare i componenti applicativi dell'applicazione in maniera concisa e chiara.
- App :** abbreviativo di applicazione software; il termine identifica solitamente le applicazioni in ambito mobile, o specifici servizi web.
- Astah :** software che fornisce gli strumenti necessari alla modellazione di sistemi. Nel caso informatico fornisce una piattaforma UML/ERD per il software development.

B

- Back-End :** Back-End è un termine largamente utilizzato per caratterizzare le interfacce che hanno come destinatario un programma. Una applicazione Back-End è un programma con il quale l'utente interagisce indirettamente, in generale attraverso l'utilizzo di una applicazione Front-End. In una struttura client/server il Back-End è il server. Viene spesso utilizzato in contrapposizione con Front End.
- Baseline :** una baseline è la descrizione approvata e verificata degli attributi di un prodotto ad un certo momento, che ne definisce uno stato significativo e comprovato dal quale partire ad aggiungere valore incrementalmente; è un punto di situazione certa che mi consente di non retrocedere, una configurazione associata ad una milestone.

C

- CSS3 :** l'ultima iterazione del linguaggio CSS (Cascading Style Sheets), usato per definire la formattazione di documenti HTML, XHTML e XML, ampiamente usato nel Web.
- Committente :** la figura che commissiona un lavoro, in questo caso specifico l'azienda Zucchetti S.P.A..
- Complessità Ciclomatica :** una metrica software, sviluppata da Thomas J. McCabe nel 1976, utilizzata per misurare la complessità di un programma. Misura direttamente il numero di cammini linearmente indipendenti attraverso il grafo di controllo di flusso.

D

- Data-Binding :** è una tecnica generale che collega tra di loro i data-provider e i data-consumer sincronizzandoli. In questo modo qualsiasi cambiamento nei dati è automaticamente riflesso negli elementi collegati ai dati.
- Design Pattern :** nell'ambito dell'ingegneria del software, una soluzione progettuale generale, un modello logico da applicare alla risoluzione di un problema ricorrente.
- Driver :** un insieme di procedure, spesso scritte in assembly, che permette ad un sistema operativo di pilotare e interagire con un dispositivo hardware.
- Disturbatore :** in una domanda generica si definiscono disturbatori quegli elementi aggiuntivi, ovvero non facenti parte della soluzione, inseriti dal creatore della domanda al fine di confondere l'utente

F

Framework : un'architettura logica di supporto, spesso un'implementazione logica di un particolare design pattern, su cui un software può essere progettato e realizzato, facilitandone lo sviluppo da parte del programmatore.

Front-End : Front-End è un termine largamente utilizzato per caratterizzare le interfacce che hanno come destinatario un utente. Una applicazione Front-End è un programma con il quale l'utente interagisce direttamente. In una struttura client/server il Front-End è il client. Viene spesso utilizzato in contrapposizione con Back-End.

G

- Git :** un sistema software di controllo di versione distribuito
- GitHub :** un servizio web di hosting per lo sviluppo di progetti software, che usa il sistema di controllo di versione Git.

H

HTML5 : un linguaggio di markup per la strutturazione delle pagine web, pubblicato come W3C Recommendation da ottobre 2014.

I

I/O : con il termine I/O (input/output) si intendono tutte le interfacce messe a disposizione dal sistema operativo, o più in generale da qualunque sistema di basso livello, ai programmi per effettuare uno scambio di dati o segnali con altri programmi, col computer o con lo stesso sistema.

Inspection : tecnica di analisi statica il cui scopo è di controllare e correggere solo un numero limitato, predefinito in una lista di controllo, di tipologie di errori.

J

Javascript : un linguaggio di scripting orientato agli oggetti e agli eventi, comunemente utilizzato nella programmazione Web lato client.

JSON : JSON, acronimo di JavaScript Object Notation, è un formato adatto per lo scambio dei dati in applicazioni client-server basato sul linguaggio JavaScript.

K

M

Maintainability Index :	un indice compreso tra 0 e 100 che rappresenta la qualità del codice sorgente in termine di mantenibilità.
Markup :	un linguaggio di markup è un insieme di regole che descrivono i meccanismi di rappresentazione (strutturali, semantici o presentazionali) di un testo che, utilizzando convenzioni standardizzate, sono utilizzabili su più supporti.
Material Design :	Linguaggio di design con cui Google ha deciso di rinnovare tutti i suoi prodotti e sotto il quale gestirli tutti quanti allo stesso modo, con gli stessi principi di esteriorità grafica.
Materializecss :	Moderno framework front-end responsive basato su Material Design
MeteorJS :	è un framework full-stack open-source che permette lo sviluppo di applicazioni web e mobile reattive in un unico linguaggio, Javascript, offrendo molte funzionalità built-in quali la compensazione di latenza, l'isomorfismo e elevata modularità.
Metriche di Halstead :	sistema di metriche calcolabili staticamente sul codice che permettono di misurarne le proprietà e le relazioni che tra esse intercorrono.
Milestone :	una milestone è un punto nel tempo che fissa momenti di avanzamento significativi rispetto agli obiettivi, il tempo a disposizione e i rischi. Ogni milestone corrisponde ad una <i>baseline</i> .
MongoDB :	MongoDB è un DBMS non relazionale, orientato ai documenti. Classificato come un database di tipo NoSQL, MongoDB si allontana dalla struttura tradizionale basata su tabelle dei database relazionali in favore di documenti in stile JSON con schema dinamico rendendo l'integrazione di dati di alcuni tipi di applicazioni più facile e veloce.
MySpell :	spell-checker integrato di default nell'editor TexMaker.

N

NodeJS : un framework I/O event-driven relativo all'utilizzo server-side di Javascript.

O

OpenDocument : il formato OpenDocument (ODF), abbreviazione di "OASIS Open Document Format for Office Applications", è un formato aperto per file di documento per l'archiviazione e lo scambio di documenti per la produttività di ufficio, come documenti di testo, fogli di calcolo, diagrammi e presentazioni.

P

Package :	un package è un meccanismo per organizzare classi in gruppi logici, ha lo scopo di riunire classi (o entità analoghe, quali interfacce ed enumerazioni) logicamente correlate.
Plato :	uno strumento software liberamente reperibile sulla piattaforma GitHub, che permette la visualizzazione, analisi statica e analisi di complessità di codice Javascript.
Proponente :	la persona fisica o giuridica che propone il contratto al fornitore.
Publish :	si veda " Publish-Subscribe ".
Publish-Subscribe :	design pattern o stile architetturale utilizzato per la comunicazione asincrona fra diversi processi, oggetti o parti di un sistema. In questo schema, mittenti e destinatari di messaggi dialogano attraverso un tramite, che può essere detto dispatcher o broker. Il mittente di un messaggio (detto publisher) non deve essere consapevole dell'identità dei destinatari (detti subscriber); esso si limita a "pubblicare" (publish) il proprio messaggio al dispatcher. I destinatari si rivolgono a loro volta al dispatcher "abbonandosi" (subscribe) alla ricezione di messaggi. Il dispatcher quindi inoltra ogni messaggio inviato da un publisher a tutti i subscriber interessati a quel messaggio.

Q

- Q&A :** dall'inglese "Question & Answer", una sessione o incontro tra più interlocutori divisi in due gruppi, nella quale il primo gruppo propone domande (Questions) e il secondo gruppo fornisce risposte (Answers).
- QML :** acronimo di Quiz Markup Language, un linguaggio di formattazione e markup adeguato a descrivere quiz. Il linguaggio può gestire risposte vero/falso, risposte a scelta multipla, testi e immagini.
- Quesito :** sinonimo di quiz.
- Questionario :** insieme di quesiti. Viene sottoposto all'utente del sistema Quizzipedia.
- Quiz :** domanda proposta all'utente che richiede una risposta precisa. Può essere a risposta multipla, vero o falso, a completamento, timeline; i quiz sono categorizzati in base all'argomento trattato.

R

Repository : contenitore pensato per aggregare tutti gli elementi utili al progetto in un unico luogo, in modo da facilitarne la modifica, il controllo degli accessi e il versionamento.

S

- StarUML :** E' un editor per la restituzione grafica di diagrammi dei casi d'uso e diagrammi delle classi che rispettano le direttive UML.
- Stub :** una porzione di codice utilizzata in sostituzione di altre funzionalità software. Uno stub può simulare il comportamento di codice esistente, ed essere temporaneo sostituto di codice ancora da sviluppare. Gli stub sono perciò molto utili durante il porting di software, l'elaborazione distribuita e in generale durante lo sviluppo di software e il software testing.
- Subscribe :** si veda "**Publish-Subscribe**".

T

- Task :** un unità di lavoro, un compito assegnabile a persone specifiche, dotato di una data di inizio e di una deadline da rispettare.
- TexMaker :** è un editor LaTeX cross-platform e open source, sviluppato in Qt e rilasciato sotto licenza GPL.
- Tool :** un qualsiasi strumento di supporto all'attività d'interesse, in questo caso lo sviluppo del progetto.
- Trello :** è un applicazione web pensata per aiutare e semplificare la gestione di progetto.

U

UML : un linguaggio di modellazione e specifica basato sul paradigma orientato agli oggetti.

UTF-8 : è una codifica dei caratteri Unicode in sequenze di lunghezza variabile di byte.

V

Validazione : il processo teso a verificare che il prodotto ottenuto sia conforme ai requisiti utente.

Verifica : processo che si occupa di accertare che l'esecuzione delle attività di processi svolti nella fase in esame non abbia introdotto errori nel prodotto.

W

- W3C :** acronimo di World Wide Web Consortium; è un'organizzazione non governativa internazionale che ha come scopo quello di sviluppare tutte le potenzialità del World Wide Web. La principale attività svolta dal W3C consiste nello stabilire standard tecnici inerenti sia i linguaggi di markup che i protocolli di comunicazione del Web.
- Walkthrough :** tecnica di analisi statica che tramite una lettura critica a largo spettro del prodotto in esame punta a rivelarne i difetti, senza basarsi su presupposizioni.