QUIZZIPEDIA

5 maggio 2016



Glossario 1.0

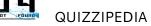
Inform	azıonı	sul	doci	umento

Nome Documento	Glossario
Versione	1.0
Uso	Esterno
Data Creazione	19 gennaio 2015
Data Ultima Modifica	5 maggio 2016
Redazione	Martin V. Mbouenda - D. Bortot
Verifica	Andrea Multineddu
Approvazione	Davide Bortot
Committente	Zucchetti SPA
Lista di distribuzione	Prof. Vardanega Tullio
	TEAM404



Registro delle modifiche

Versione	Autore	Data	Descrizione
1.0.1	D. Bortot	05/05/2016	Aggiunta la definizione di "Q&A".
	(Amministratore)		
1.0	D. Bortot	16/03/2016	Approvazione del documento.
	(Responsabile)		
0.1	A. Multineddu	15/03/2016	Verifica completa del documento.
	(Verificatore)		
0.0.7	D. Bortot	15/03/2016	Aggiunta e definizione nuovi termini.
	(Responsabile)		
0.0.6	D. Bortot	12/03/2016	Aggiunta e definizione nuovi termini.
	(Responsabile)		
0.0.5	L. Alessio	11/03/2016	Aggiunta e definizione nuovi termini.
	(Verificatore)		
0.0.4	D. Bortot	10/03/2016	Definiti i termini precedentemente aggiunti.
	(Responsabile)		
0.0.3	M. Crivellaro	09/03/2016	Modifica struttura documento e aggiunta termini.
	(Verificatore)		
0.0.2	D. Bortot	08/03/2016	Aggiunti termini.
	(Responsabile)		
0.0.1	M. Mbouenda	19/01/2016	Prima stesura del documento.
	(Amministratore)		



TEAM NOT FOUND INDICE

Indice

A	2
С	3
D	4
F	5
G	6
Н	7
I	8
J	g
М	10
N	11
0	12
P	13
Q	14
R	15
S	16
т	17
U	18
v	19
W	20



Α

App: abbreviativo di applicazione software; il termine identifica so-

litamente le applicazioni in ambito mobile, o specifici servizi

web.

Astah: software che fornisce gli strumenti necessari alla modellazio-

ne di sistemi. Nel caso informatico fornisce una piattaforma

UML/ERD per il software development.

l'ultima iterazione del linguaggio CSS (Cascading Style Shee-CSS3:

ts), 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 una metrica software, sviluppata da Thomas J. McCabe nel Ciclomatica: 1976, utilizzata per misurare la complessità di un program-

ma. Misura direttamente il numero di cammini linearmente

indipendenti attraverso il grafo di controllo di flusso.



D

Design Pattern: nell'ambito dell'ingegneria del software, una soluzione pro-

gettuale generale, un modello logico da applicare alla

risoluzione di un problema ricorrente.

Driver: un insieme di procedure, spesso scritte in assembly, che per-

mette ad un sistema operativo di pilotare e interagire con un

dispositivo hardware.



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.

G

Git: un sistema software di controllo di versione distribuito

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



Н

HTML5:

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



I

1/0 :

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:

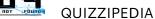
tecnica di analisi statica il cui scopo è di controllare e correggere solo un numero limitato, predefinito in una lista di controllo, di tipologie di errori.



J

Javascript:

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



Μ

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 descri-

> vono i meccanismi di rappresentazione (strutturali, semantici o presentazionali) di un testo che, utilizzando convenzioni

standardizzate, sono utilizzabili su più supporti.

Metriche di Hal-

stead :

sistema di metriche calcolabili staticamente sul codice che permettono di misurarne le proprietà e le relazioni che tra

esse intercorrono.

MySpell: spell-checker integrato di default nell'editor TexMaker.



Ν

Node.js: un framework I/O event-driven relativo all'utilizzo server-

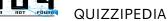
side di Javascript.



0

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.



Ρ

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 piatta-

forma 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.

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 formatta-

> zione e markup adequato 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 pre-

> Può essere a risposta multipla, vero o falso, a cisa. completamento, timeline; i quiz sono categorizzati in base

all'argomento trattato.



R

Repository:

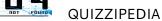
contenitore pensato per aggregare tutti gli elementi utili al progetto in un unico luogo, in modo da facilitarne la modifica, il controllo degli accessi e il versionamento.



S

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.



Τ

Task: un unità di lavoro, un compito assegnabile a persone spe-

cifiche, 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

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

è una codifica dei caratteri Unicode in sequenze di lunghezza **UTF-8:**

variabile di byte.



٧



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 del-

le attività di processi svolti nella fase in esame non abbia

introdotto errori nel prodotto.





W3C: acronimo di World Wide Web Consortium; è un'organizzazio-

ne 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.