



Glossario

Gruppo VarTmp7 - Progetto vartmp7@gmail.com

Informazioni sul documento

Versione	2.0.0-PoC_v_2
Approvatore	Marco Ferrati
Redattori	Marcel Junior Wandji
Verificatori	Lorenzo Taschin
Uso	Esterno
Distribuzione	Prof. Tullio Vardanega Prof. Riccardo Cardin Imola Informatica VarTmp7

Descrizione

Glossario predisposto per fornire le definizioni delle parole considerate di più ostica comprensione all'interno della documentazione progettuale

Registro delle modifiche

Versione	Data	Descrizione	Nominativo	Ruolo
2.0.0-PoC_v_2	2020-03-09	Versione 2.0.0-PoC_v_2 approvata	Marco Ferrati	<i>Responsabile</i>
1.2.0-PoC_v_1	2020-03-03	Verificate aggiunte	Lorenzo Taschin	<i>Verificatore</i>
1.1.0-PoC_v_1	2020-03-02	Aggiunte definizioni	Marcel Junior Wandji	<i>Redattore</i>
1.1.0-0	2020-02-18	Verificate aggiunte	Lorenzo Taschin	<i>Verificatore</i>
1.0.0-0	2020-02-17	Aggiunte definizioni	Marcel Junior Wandji	<i>Redattore</i>
1.0.0-0	2020-01-13	Documento Approvato	Xiaowei Wen	<i>Responsabile</i>
0.1.0-0	2020-01-13	Verifica con esito Positivo	Lorenzo Taschin	<i>Verificatore</i>
0.0.0-0	2020-01-09	Correzione	Marcel Junior Wandji	<i>Redattore</i>
0.0.0-0	2020-01-09	Verifica con esito Negativo	Lorenzo Taschin	<i>Verificatore</i>
0.0.0-0	2020-01-09	Documento pronto per la verifica	Marcel Junior Wandji	<i>Redattore</i>
0.0.0-0	2020-01-08	Aggiunte definizioni	Marcel Junior Wandji	<i>Redattore</i>
0.0.0-0	2019-12-17	Aggiunte definizioni	Marcel Junior Wandji	<i>Redattore</i>
0.0.0-0	2019-12-15	Aggiunte definizioni	Marcel Junior Wandji	<i>Redattore</i>
0.0.0-0	2019-12-13	Aggiunte definizioni	Marcel Junior Wandji	<i>Redattore</i>
0.0.0-0	2019-12-11	Aggiunte definizioni	Marcel Junior Wandji	<i>Redattore</i>
0.0.0-0	2019-12-09	Aggiunte definizioni	Marcel Junior Wandji	<i>Redattore</i>
0.0.0-0	2019-12-08	Creazione scheletro del documento	Marcel Junior Wandji	<i>Redattore</i>

Indice

A	4	ISO	10
Activity (UML)	4	ISO/IEC 9126	10
Amministratori di sistema	4	ISO/IEC/IEEE 12207:1995	10
Amministratori delle organizzazioni	4	Iterazione	11
Attività	4		
Attore	4	L	12
Activity	4	LDAP	12
		Lista di controllo	12
B	5	Luogo	12
BAC (Budget at Completion)	5		
Best practice	5	M	13
Body of knowledge	5	Milestone	13
		Modello di ciclo di vita	13
C	6	Modulo	13
Camel case	6		
Capitolato	6	O	14
Caso d'uso	6	Organizzazione	14
Changelog	6	Overlay	14
Ciclo di vita	6		
Codifica	6	P	15
Commit	6	Piano di qualità	15
Common Name	6	PID (process Identifier)	15
Committente	6	Procedura	15
Componente	6	Pull	15
		Push	15
D	7		
Design pattern	7	Q	16
Diagramma di Gantt	7	Qualifica	16
Domain Component	7	Qualità	16
Driver	7		
E	8	R	17
Economicità	8	Repository	17
Efficacia	8	Requisito	17
Efficienza	8	RestAPI	17
E-Learning	8		
F	9	S	18
Fase	9	Sistema	18
Fornitore	9	Sistema stalker	18
		Slack	18
I	10	Snake case	18
IEC	10	Staging Area	18
Incremento	10	Stakeholder	18
Indice di Gulpease	10	Standard di qualità	18
Ingegneria del software	10	Stub	18
Inspection	10		
Integration hell	10	T	19
		Team Work	19
		Tecnology baseline	19

Telegram	19	Verifica	21
U	20	W	22
UML	20	Walkthrough	22
V	21	Way of working	22
Validazione	21	Workspace	22

A

Activity (UML)

Rettangolo con una descrizione molto breve, consuma e produce un token.

Amministratori di sistema

Coloro che lavorano per l'azienda che mette a disposizione il sistema che stiamo sviluppando, creando gli account per le organizzazioni che richiedono il nostro servizio, e approvando i luoghi che gli amministratori aggiungono.

Amministratori delle organizzazioni

Coloro che lavorano per le organizzazioni che utilizzano il sistema Stalker, e che gestiscono e controllano i luoghi delle organizzazioni.

Attività

Lavoro effettuato da più componenti del gruppo, che realizzano processi di ciclo di vita. Ai fini della pianificazione spesso sono divise in compiti individuali

Attore

Entità che interagisce con il sistema per svolgere delle attività. Può essere umana o un altro sistema.

Activity

È una cosa precisa che può fare un utente. Quasi tutte le attività interagisce con l'utente, e quindi la classe di attività crea una finestra per te.

B

BAC (Budget at Completion)

Rappresenta il costo totale di progetto previsto al termine della pianificazione.

Best practice

Modo di fare (way of working) noto, che abbia mostrato di garantire i migliori risultati in circostanze note e specifiche.

Body of knowledge

Guida che ha lo scopo di documentare e standardizzare le pratiche comunemente accettate di project management.

C

Camel case

È la pratica di scrivere parole composte o frasi unendo tutte le parole tra loro, ma lasciando le loro iniziali maiuscole.

Capitolato

Documento tecnico, possibilmente allegato a un contratto d'appalto che intercorre tra il cliente ed un committente, in quest'ultimo indica costi, modalità e tempi di realizzazione dell'opera oggetto del contratto.

Caso d'uso

È un insieme di scenari, nonché di sequenze di azioni, che hanno in comune uno scopo finale per un utente.

Changelog

Generalmente memorizzato in un file di formato testo , raccoglie, in ordine cronologico, tutti i possibili riferimenti di rintracciabilità di ogni modifica effettuata da una versione precedente ad una successiva di un software, fino al rilascio corrente.

Ciclo di vita

Gli stati che lo sviluppo del prodotto software assume dal concepimento al ritiro.

Codifica

Implementazione di ciò che è già stato deciso nella fase di progettazione.

Commit

Commando git per validare le modifiche presenti nell'area di staging.

Common Name

Abbreviato in CN.

Parametro necessario per identificare l'amministratore del server LDAP.

Si trova nella forma *nomeamministratore.organizzazione.dominio*.

Committente

Il committente è la figura che commissiona un lavoro, indipendentemente dall'entità o dall'importo. Esso può essere una persona fisica nel caso di un lavoro privato, una persona giuridica nel caso di un lavoro per un'azienda, un ministero nel caso di un lavoro pubblico.

Componente

Composizione di un oggetto, inteso come parte di un sistema più grande.

D

Design pattern

In informatica, nell'ambito dell'ingegneria del software, un design pattern è un concetto che può essere definito "una soluzione progettuale generale ad un problema ricorrente". Si tratta di una descrizione o modello logico da applicare per la risoluzione di un problema che può presentarsi in diverse situazioni durante le fasi di progettazione e sviluppo del software, ancor prima della definizione dell'algoritmo risolutivo della parte computazionale. È un approccio spesso efficace nel contenere o ridurre il debito tecnico.

Diagramma di Gantt

Serve per organizzare le attività e ruoli all'interno di un progetto. L'asse orizzontale contiene una linea temporale, mentre quella verticale le attività del progetto. All'interno del diagramma viene indicato in che finestra temporale ogni attività o ruolo sarà attivo.

Domain Component

Abbreviato in DC.

Parametro necessario per connettersi al server LDAP.

Si trova nella forma *nome.organizzazione.dominio*.

Driver

Il driver è un programma che consente all'unità centrale di connettersi con una periferica.

E

Economicità

L'insieme di efficacia ed efficienza.

Efficacia

Misura della capacità di raggiungere l'obiettivo prefissato.

Efficienza

Misura dell'abilità di raggiungere l'obiettivo impiegando le risorse minime indispensabili.

E-Learning

Apprendimento per mezzo di corsi multimediali fruibili soprattutto a distanza attraverso Internet.

F

Fase

È uno stadio dello sviluppo.

Fornitore

Colui (come individuo o azienda) che si impegna a fornire un prodotto che soddisfi le esigenze ed i requisiti del cliente, sia per assegnazione diretta dell'incarico sia per gara d'appalto.

I

IEC

IEC (International Electrotechnical Commission) è un'organizzazione internazionale per la definizione di standard in materia di elettricità, elettronica e tecnologie correlate. Molti dei suoi standard sono definiti in collaborazione con l'ISO.

Incremento

Procedere per aggiunte successive a un impianto base (analogo alla scrittura).

Indice di Gulpease

Indice di leggibilità di un testo tarato sulla lingua italiana. Rispetto ad altri ha il vantaggio di utilizzare la lunghezza delle parole in lettere anziché in sillabe, semplificandone il calcolo automatico.

Ingegneria del software

Disciplina per la realizzazione di prodotti software così impegnativi da richiedere il dispiego di attività collaborative.

Inspection

Attività di controllo dell'assenza di errori.

Integration hell

Punto che impedisce ai membri di un team di integrare senza conflitti il lavoro, portando a ore o addirittura giorni di correzioni prima di riuscire a integrare correttamente il codice.

ISO

ISO (International Organization for Standardization), è la più importante organizzazione a livello mondiale per la definizione di norme tecniche.

ISO/IEC 9126

Modello di qualità del software che propone un approccio alla qualità in modo tale che le società di software possano migliorare l'organizzazione e i processi e quindi, come conseguenza concreta, la qualità del prodotto sviluppato.

ISO/IEC/IEEE 12207:1995

Standard Internazionale per processi di ciclo di vita del software. Introdotto nel 1995, lo standard ha come obiettivo principale quello di fornire una struttura comune che permetta a clienti, fornitori, sviluppatori, tecnici, manager di usare gli stessi termini e lo stesso linguaggio per definire gli stessi processi. È un modello ad alto livello che identifica i processi di ciclo di vita del software, ha struttura modulare che richiede specializzazione, specifica le responsabilità sui processi e identifica i prodotti dei processi.

Iterazione

Procedere per raffinamenti o rivisitazione (analogo alla pittura).

L

LDAP

Acronimo per Lightweight Directory Access Protocol.

Protocollo di accesso usato dalle organizzazioni per permettere ai propri dipendenti di autenticarsi come tali.

Lista di controllo

Qualsiasi elenco esaustivo di cose da fare o da verificare per eseguire una determinata attività.

Luogo

Luogo tracciato appartenente ad una determinata organizzazione (per esempio una sede).

M

Milestone

Punto cardine riconoscibile nell'attività del processo software che rappresenta la fine di una fase separata e razionale del progetto.

Modello di ciclo di vita

Descrive quali processi, e come, concorrono ad abilitare specifiche transizioni di stato nel ciclo di vita di un software.

Il modello a V è un modello di sviluppo del software, estensione del modello a cascata. Il modello invece di discendere lungo una linea retta, dopo la fase di programmazione risale con una tipica forma a V. Trattasi di un metodo ben strutturato, in cui ogni fase è implementabile dalla documentazione dettagliata della fase precedente; le attività di testing cominciano già all'inizio del progetto e ciò consente di risparmiare tempo successivamente.

Modulo

Componente di un vasto sistema, che opera in quel sistema indipendentemente dalle operazioni di altri componenti.

O

Organizzazione

Un ente che ha deciso di adottare il nostro sistema per tener traccia del flusso delle persone all'interno dei propri luoghi.

Overlay

Area colorata posizionata sopra ad una mappa che delimita un luogo.

P

Piano di qualità

Le attività del sistema qualità mirate a fissare gli obiettivi di qualità, insieme con i processi e le risorse necessarie per conseguirli.

PID (process Identifier)

Usato per identificare un processo all'interno di un sistema operativo.

Procedura

Modo di procedere, cioè di operare o di comportarsi in determinate circostanze o per ottenere un certo risultato.

Pull

Commando git per aggiornare il repository locale con il repository remoto.

Push

Commando git per inviare i commit locali verso il repository remoto.

Q

Qualifica

Verifica e validazione per pervenire al collaudo di un sistema con la massima efficienza ed efficacia.

Qualità

La qualità di un prodotto o di un servizio è rappresentata dalle caratteristiche che consentono di soddisfare le attese di chi lo utilizza.

R

Repository

In informatica, è un ambiente di un sistema informativo in cui vengono gestiti i metadati, attraverso tabelle relazionali; l'insieme di tabelle, regole e motori di calcolo tramite cui si gestiscono i metadati prende il nome di metabase.

Requisito

Secondo il glossario IEEE, è la capacità necessaria ad un utente per risolvere un problema o raggiungere un obiettivo.

RestAPI

Acronimo per Representational State Transfer, stile architetturale ibrido che fa uso di richieste HTTP per far comunicare un client con il server.

S

Sistema

L'insieme dei programmi, nel nostro caso due principalmente: applicazione android e il sito web per gli amministratori.

Sistema stalker

Un sistema che traccia la posizione di una o più persone in un determinato luogo.

Slack

Slack è un sistema di messaggistica istantanea che rientra nella categoria degli strumenti di collaborazione aziendale utilizzato per inviare messaggi in modo istantaneo ed organizzato ai membri del team.

Snake case

Pratica di scrivere gli identificatori separando le parole che li compongono tramite trattino basso (o underscore, _), solitamente con le prime lettere delle singole parole in minuscolo, e la prima lettera dell'intero identificatore minuscola o maiuscola.

Staging Area

Area tra il workspace ed il repository locale. Qui vengono aggiunte le modifiche ai file prima di fare un commit sul repository locale.

Stakeholder

L'insieme di coloro che a vario titolo hanno influenza o interesse sul prodotto, sul progetto, sui processi.

Standard di qualità

Le norme ISO 9001 sono un insieme di prescrizioni relative alla gestione dell'impresa, volte all'ottenimento di uno standard di qualità che soddisfi il cliente finale e che successivamente comporti per l'azienda un ritorno economico ed una maggior competitività sul mercato anche in termini di immagine.

Stub

Lo stub è una porzione di codice utilizzata in sostituzione di altre funzionalità software, in quanto può simulare il comportamento di codice esistente (come una routine su un sistema remoto) ed essere temporaneo sostituto di codice ancora da sviluppare.

T

Team Work

Lavoro collaborativo che punta a raggiungere un obiettivo comune in modo efficace ed efficiente.

Tecnology baseline

Presentazione di tecnologie, framework e librerie per lo sviluppo del prodotto software. Dimostra l'adeguatezza di tali tecnologie ed il loro grado d'integrazione tramite Proof of Concept coerente con gli obiettivi. Ciò che dimostra deve rappresentare una baseline.

Telegram

Telegram è un servizio di messaggistica istantanea basato su cloud ed erogato senza fini di lucro. Fornisce la possibilità di stabilire conversazioni tra due o più utenti, effettuare chiamate vocali cifrate "punto-punto", scambiare messaggi vocali, fotografie, video e file di qualsiasi tipo.

U

UML

L'UML (Unified Modeling Language) è uno standard di modellazione usato per spiegare la struttura delle classi di un progetto, dei flussi di controllo o più in generale del progetto stesso, in modo rapido, formale e astratto.

V

Validazione

Accertare che il prodotto corrisponda alle attese, ossia che sia conforme ai requisiti.

Verifica

Accertare che l'esecuzione delle attività, eseguite durante le fasi del ciclo di vita, non abbiano introdotto errori.

W

Walkthrough

Analisi critica, a largo spettro e senza presupposti, di documentazione o codice per identificare errori. Relativamente al codice si deve percorrerlo simulando possibili esecuzioni. Può essere molto onerosa in termini di tempo.

Way of working

La maniera di rendere sistematiche, disciplinate e quantificabili le attività di progetto.

Workspace

Spazio di lavoro usato per organizzare il proprio lavoro.