



AlphaSix

# AlphaSix

## Glossario

### Informazioni sul documento

<b>Nome Documento</b>	Glossario v1.0.0.pdf
<b>Versione</b>	1.0.0
<b>Data di Creazione</b>	26 novembre 2018
<b>Data ultima modifica</b>	13 gennaio 2019
<b>Stato</b>	Approvato
<b>Redazione</b>	Laura Cameran Matteo Marchiori Ciprian Voinea Samuele Gardin Nicola Carlesso Timoty Granziero
<b>Verifica</b>	Laura Cameran Matteo Marchiori
<b>Approvazione</b>	Nicola Carlesso
<b>Uso</b>	Esterno
<b>Distribuzione</b>	AlphaSix
<b>Destinato a</b>	Prof. Tullio Vardanega Prof. Riccardo Cardin Imola Informatica
<b>Email di riferimento</b>	alpha.six.unipd@gmail.com

### Descrizione

Questo DOCUMENTO<sub>G</sub> fornisce la definizioni di alcuni dei termini apparsi in altri documenti allegati redatti da AlphaSix durante lo svolgimento del PROGETTO<sub>G</sub> Butterfly, con lo scopo di evitare ogni forma di ambiguità.

## Registro delle modifiche

Versione	Descrizione	Ruolo	Nominativo	Data
1.0.0	Approvazione	Responsabile	Nicola Carlesso	13-01-2019
0.2.0	Verifica finale	Verificatore	Matteo Marchiori	12-01-2019
0.1.5	Aggiunte ultime definizioni del Piano di Qualità (appendici)	Verificatore	Matteo Marchiori	11-01-2019
0.1.4	Definiti i termini relativi ai requisiti e altri termini mancanti nell'Analisi dei Requisiti	Analista	Ciprian Voinea	09-01-2019
0.1.3	Aggiunti termini mancanti delle Norme di Progetto	Amministratore	Samuele Gardin	08-01-2019
0.1.2	Inserite definizioni Piano di Progetto (3)	Responsabile	Nicola Carlesso	07-01-2019
0.1.1	Inserite definizioni Piano di Progetto (2)	Responsabile	Matteo Marchiori	22-12-2018
0.1.0	Verifica documento	Verificatore	Timoty Granziero	15-12-2018
0.0.7	Inserite definizioni relative ai casi d'uso e tecnologie dell'Analisi dei Requisiti	Analista	Samuele Gardin	13-12-2018
0.0.6	Aggiunti termini presenti nelle Norme di Progetto (2)	Amministratore	Timoty Granziero	11-12-2018
0.0.5	Inserite definizioni Piano di Progetto (1)	Responsabile	Ciprian Voinea	10-12-2018
0.0.4	Aggiunti termini presenti nel Piano di Qualifica	Verificatore	Nicola Carlesso	02-12-2018
0.0.3	Aggiunti termini presenti nelle Norme di Progetto (1)	Amministratore	Laura Cameran	03-12-2018
0.0.2	Aggiunte definizioni dello Studio di Fattibilità	Analista	Matteo Marchiori	01-12-2018
0.0.1	Creazione template	Redattore	Timoty Granziero	26-11-2018

## Indice

<b>A</b>	<b>1</b>
Alexa . . . . .	1
Amazon . . . . .	1
Amazon API Gateway . . . . .	1
Amazon Aurora Serverless . . . . .	1
Amazon Web Services (AWS) . . . . .	1
Android . . . . .	1
Apache Kafka . . . . .	1
API Rest . . . . .	1
Application Programming Interface (API) . . . . .	1
Applicativo . . . . .	1
Attore . . . . .	1
AWS Lambda . . . . .	1
Azure . . . . .	2
<b>B</b>	<b>3</b>
Backend . . . . .	3
Baseline . . . . .	3
Binding . . . . .	3
Blockchain . . . . .	3
Bootstrap . . . . .	3
Bot . . . . .	3
Broker . . . . .	3
Budget . . . . .	3
Bug . . . . .	3
<b>C</b>	<b>4</b>
Callback . . . . .	4
Capability . . . . .	4
Capitolato . . . . .	4
Caption . . . . .	4
Car Sharing . . . . .	4
Caso d'uso . . . . .	4
Change Significance . . . . .	4
CI/CD . . . . .	4
Ciclo di Deming . . . . .	4
Ciclo di vita . . . . .	4
Client . . . . .	5
Cloud . . . . .	5
CMMI . . . . .	5
Codebase . . . . .	5
Commit . . . . .	5
Committente . . . . .	5
Componente . . . . .	6
Consumer . . . . .	6
Continuous Delivery . . . . .	6
Continuous Deployment . . . . .	6
Continuous Integration . . . . .	6
Criptoaluta . . . . .	6



CSS3 . . . . .	6
<b>D</b>	<b>7</b>
Dashboard . . . . .	7
Deployment . . . . .	7
Design Pattern . . . . .	7
Development . . . . .	7
DevOps . . . . .	7
Docker . . . . .	7
Dockerfile . . . . .	7
Documento . . . . .	7
Draw.io . . . . .	7
<b>E</b>	<b>8</b>
E-commerce . . . . .	8
Efficacia . . . . .	8
Efficienza . . . . .	8
EIP712 . . . . .	8
Enhancement . . . . .	8
ERC20 . . . . .	8
Ethereum . . . . .	8
EVM . . . . .	8
<b>F</b>	<b>9</b>
Fetch . . . . .	9
Firebase . . . . .	9
Formazione . . . . .	9
Fornitore . . . . .	9
Framework . . . . .	9
Freeling . . . . .	9
Frontend . . . . .	9
<b>G</b>	<b>10</b>
Gamification . . . . .	10
Gantt . . . . .	10
Gas . . . . .	10
GitHub . . . . .	10
GitLab . . . . .	10
Google Cloud Platform . . . . .	10
Google Drive . . . . .	10
Google Maps . . . . .	10
Grafana . . . . .	10
<b>H</b>	<b>11</b>
Header . . . . .	11
Henshin movens platform . . . . .	11
HTML5 . . . . .	11
Hunpos . . . . .	11

<b>I</b>	<b>12</b>
IDE . . . . .	12
Indice di Gulpease . . . . .	12
Integration Hell . . . . .	12
Intelligenza Artificiale . . . . .	12
IOS . . . . .	12
ISO/IEC 15504 . . . . .	12
ISO/IEC 9000 . . . . .	12
Issue . . . . .	12
Issue Tracking System . . . . .	12
<b>J</b>	<b>13</b>
Java . . . . .	13
Javascript . . . . .	13
Javascript ES8 . . . . .	13
Jsbytes . . . . .	13
<b>K</b>	<b>14</b>
Keyword . . . . .	14
Kotlin . . . . .	14
<b>L</b>	<b>15</b>
Layout . . . . .	15
Log . . . . .	15
<b>M</b>	<b>16</b>
Macchina virtuale . . . . .	16
Machine Learning . . . . .	16
Macro . . . . .	16
Macro-processo . . . . .	16
Major Release . . . . .	16
Markdown . . . . .	16
Markup . . . . .	16
Metadato . . . . .	16
Metrica . . . . .	16
Microservizio . . . . .	16
Milestone . . . . .	16
Modello a componenti . . . . .	17
Modello di sviluppo . . . . .	17
<b>N</b>	<b>18</b>
Node.js . . . . .	18
Norma . . . . .	18
<b>O</b>	<b>19</b>
Octalysis . . . . .	19
Open source . . . . .	19
Operation . . . . .	19
Organigramma . . . . .	19



<b>P</b>	<b>20</b>
Pattern Publisher / Subscriber . . . . .	20
Peer to Peer . . . . .	20
Pianificazione . . . . .	20
Pipeline . . . . .	20
Plug-in . . . . .	20
Preventivo . . . . .	20
Processo . . . . .	20
Processo stateless . . . . .	20
Prodotto . . . . .	20
Producer . . . . .	20
Progetto . . . . .	20
Proof of Concept (PoC) . . . . .	21
Push . . . . .	21
Python . . . . .	21
<b>Q</b>	<b>22</b>
Qualità . . . . .	22
<b>R</b>	<b>23</b>
React/Redux . . . . .	23
README . . . . .	23
Redattore . . . . .	23
Redmine . . . . .	23
Regexp . . . . .	23
Repository . . . . .	23
Requisito . . . . .	23
Rete Bayesiana . . . . .	23
Reti Ethereum . . . . .	23
Reti Raiden . . . . .	23
Risorsa . . . . .	23
Routine . . . . .	24
<b>S</b>	<b>25</b>
Scala . . . . .	25
Scripting . . . . .	25
SCSS . . . . .	25
Sistema . . . . .	25
Skill . . . . .	25
Slack . . . . .	25
Slack Time . . . . .	25
Slide . . . . .	25
Smart Contract . . . . .	25
Software-as-a-Service . . . . .	25
SonarQube . . . . .	26
Sorgente . . . . .	26
Sotto-processo . . . . .	26
SPY . . . . .	26
Stakeholder . . . . .	26
Stateless . . . . .	26
Swift . . . . .	26
System testing . . . . .	26



---

<b>T</b>	<b>27</b>
Task . . . . .	27
Team di sviluppo . . . . .	27
Telegram . . . . .	27
Template . . . . .	27
The Twelve-Factor App . . . . .	27
Tool . . . . .	27
Topic . . . . .	27
<b>U</b>	<b>28</b>
UML . . . . .	28
<b>V</b>	<b>29</b>
V.A.T. . . . .	29
Versionamento . . . . .	29
Version Control System . . . . .	29
<b>W</b>	<b>30</b>
Way of working . . . . .	30
Webhook . . . . .	30
Workflow . . . . .	30
Workspace . . . . .	30
<b>Z</b>	<b>31</b>
Zero laxity . . . . .	31

---

# A

---

**Alexa**

Assistente vocale di AMAZON<sub>G</sub> basato sul cloud. È l'intelligenza artificiale utilizzata da alcuni dispositivi creati appositamente dall'azienda, per esempio Amazon Echo.

**Amazon**

È un'azienda di commercio elettronico statunitense, con sede a Seattle nello stato di Washington. Rappresenta la più grande Internet company al mondo.

**Amazon API Gateway**

Servizio completamente gestito che semplifica agli sviluppatori la creazione, la pubblicazione, la manutenzione, il monitoraggio e la protezione delle API<sub>G</sub> su qualsiasi scala.

**Amazon Aurora Serverless**

Configurazione on demand per Aurora (versione compatibile con MySQL) con scalabilità automatica in cui avvio, arresto e ricalibrazione della capacità del database avvengono in base alle necessità dell'applicazione senza interventi manuali.

**Amazon Web Services (AWS)**

Piattaforma di servizi cloud di Amazon, utilizzabile per ospitare in un server sicuro contenuti quali ad esempio storage di database e siti Web.

**Android**

È un SISTEMA<sub>G</sub> operativo per dispositivi mobili sviluppato da Google Inc. e basato sul kernel Linux. Progettato principalmente per smartphone e tablet, con interfacce utente specializzate per televisori, automobili, orologi da polso, occhiali, ecc.

**Apache Kafka**

È un sistema OPEN SOURCE<sub>G</sub> di messaggistica istantanea, che consente la gestione di un elevato numero di operazioni in tempo reale da migliaia di client, sia in lettura che in scrittura.

**API Rest**

Metodi con cui è possibile fornire l'interazione con le componenti del sistema basate su representational state transfer, dove le risorse sono uniche e indirizzabili mediante URI.

**Application Programming Interface (API)**

Insieme di procedure e metodi, generalmente raggruppati per specifici strumenti, atte all'espletamento di un dato compito.

**Applicativo**

Programma software con lo scopo di rendere possibili una o più funzionalità, servizi o strumenti utili.

**Attore**

Colui che prende parte attiva e diretta a una vicenda (e.g. amministratore, agente, fattore). L'attore può essere un utente esterno o una tecnologia e rappresenta un ruolo coperto da un certo insieme di entità interagenti col sistema.

**AWS Lambda**

API che consente di eseguire codice senza la necessità di effettuare provisioning o gestire un server.



## **Azure**

Microsoft Azure è un insieme di servizi  $\text{CLOUD}_G$  che aiuta le organizzazioni ad affrontare le sfide professionali. Permette di creare, gestire e distribuire applicazioni su una rete globale di dimensioni elevate.

---

# B

---

## Backend

Parte del programma con il quale l'utente interagisce indirettamente, di solito attraverso l'utilizzo di un'applicazione `FRONTENDG`.

## Baseline

Strumento utilizzato per registrare lo stato di avanzamento del software. Essa raggruppa più modifiche sostanziali del software rilasciandone una versione non completa ma stabile.

## Binding

In informatica il binding è il processo tramite cui viene effettuato il collegamento fra una entità di un software ed il suo corrispettivo valore.

## Blockchain

Database distribuito che consente la tracciabilità di transazioni riguardanti `CRIPTOVALUTAG`.

## Bootstrap

Framework open source sviluppato da Twitter, atto a offrire un libero strumento che semplifichi la creazione di siti Web grazie a modelli di progettazione responsivi e riutilizzabili.

## Bot

Un bot è un programma che accede alla rete attraverso lo stesso tipo di canali utilizzati dagli utenti che utilizzano il programma. Il loro scopo in genere è legato all'automazione di compiti che sarebbero troppo gravosi o complessi per gli utenti.

## Broker

Componente che gestisce i messaggi inviati da Publisher a Subscriber nel relativo modello architetturale. Mette a disposizione i `TOPICG` nei quali i Publisher inviano i messaggi, mentre i Subscriber possono iscriversi a essi per ricevere i messaggi.

## Budget

Termine inglese che indica "disponibilità finanziaria".

## Bug

Errore che non permette il corretto funzionamento o la corretta compilazione del `PRODOTTOG` software o della documentazione creata con `LATEX`.

---

## C

---

### Callback

Riferimento a una funzione oppure a un "blocco di codice".

### Capability

Capacità di un processo di essere cognitivamente capace di raggiungere il suo scopo.

### 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.

### Caption

Termine generico col quale viene definito un titolo o una didascalia per qualsiasi documento o immagine. Dall'inglese: titolo.

### Car Sharing

È un servizio di mobilità urbana che permette agli utenti di utilizzare un veicolo su prenotazione noleggiandolo per un periodo di tempo breve, nell'ordine di minuti o ore, e pagando in ragione dell'utilizzo effettuato.

### Caso d'uso

Il caso d'uso è una serie di azioni in sequenza, che determinano uno scenario, miranti ad un obiettivo che un utente, chiamato  $ATTORE_G$ , vuole raggiungere.

### Change Significance

Schema in cui i cambiamenti sono definiti da livelli di importanza differenti. Ogni livello è indicato da un numero in una posizione diversa: generalmente il numero più a sinistra è quello con un'importanza maggiore e che determina un significativo numero di cambiamenti, e man mano che il numero si trova più a destra, il numero di cambiamenti necessario a incrementarlo è minore (e.g. nella forma X.Y.Z, l'incremento della X determina un grosso cambiamento, mentre la Z potrebbe cambiare a ogni minima modifica).

### CI/CD

Sigla con cui ci si riferisce a  $CONTINUOUS\ INTEGRATION_G$  e  $CONTINUOUS\ DELIVERY_G$  contemporaneamente.

### Ciclo di Deming

Il ciclo di Deming (o ciclo di PDCA, acronimo dall'inglese "Plan-Do-Check-Act") è un metodo di gestione iterativo in quattro fasi utilizzato per il controllo e il miglioramento continuo dei processi e dei prodotti.

### Ciclo di vita

Insieme delle attività per la realizzazione di un software. Questo parte dal momento in cui una persona lo pensa (conception) fino al suo ritiro. La sua struttura deve essere conosciuta preventivamente per valutare i costi e le risorse per lo sviluppo del software. Il ciclo di vita può perciò essere visto come un automa a stati finiti.

Esistono diversi cicli di vita che vengono scelti in base al tipo di software da creare:

- Cascata/sequenziale

- Iterativo
- Incrementale
- Evolutivo
- Componenti
- Agile
- Scrum
- Spirale
- SEMAT

### Client

Un client è un qualunque componente che accede ai servizi o alle risorse di un altro componente detto server. In questo contesto si può quindi parlare di client riferendosi all'hardware oppure al software.

### Cloud

Indica un paradigma di erogazione di servizi offerti da un fornitore a un cliente finale attraverso la rete Internet (come l'archiviazione, l'elaborazione o la trasmissione dati), a partire da un insieme di risorse preesistenti, configurabili e disponibili in remoto.

### CMMI

Acronimo di CAPABILITY MATURITY MODEL INTEGRATION<sub>G</sub>, si tratta di uno standard per ottenere una valutazione sulla QUALITÀ<sub>G</sub> dai fornitori in modo uniforme.

Questo standard fa leva sul determinare la capability di un processo, intesa come la misura della capacità e dell'efficienza per un PROCESSO<sub>G</sub> di ottenere risultati, e maturity, intesa quanto l'azienda sia capace di organizzare e governare i suoi processi.

Il CMMI prevede cinque livelli di maturità a cui si associa ogni processo, ed essi sono:

1. Initial
2. Managed
3. Defined
4. Quantitatively managed
5. Optimizing

### Codebase

Il termine codebase è usato nello sviluppo del software per indicare l'intera collezione di codice sorgente usata per costruire una particolare applicazione o un particolare componente.

### Commit

Il termine inglese "commit" in questo contesto si riferisce ad una o più modifiche effettuate in una REPOSITORY<sub>G</sub>, a cui viene associato un nome e un codice identificativo per il TRACCIAMENTO<sub>G</sub>.

### Committente

Il committente è colui che richiede del software, però solo da usare e non mantenere o implementare, in cambio di denaro.

**Componente**

È una parte identificabile di un programma più ampio. Fornisce funzioni, in genere correlate tra loro.

**Consumer**

Componenti che avranno il compito di abbonarsi ai Topic adeguati, recuperandone i messaggi.

**Continuous Delivery**

Passo successivo alla CI<sub>G</sub> (Continuous Integration) in cui ogni cambiamento può potenzialmente essere rilasciato in produzione, in modo semplice e immediato. Serve per migliorare la cooperazione e la comunicazione tra developer, operational e tester.

**Continuous Deployment**

Metodologia di sviluppo del software che prevede il frequente rilascio del prodotto funzionante preferibilmente in una repository specifica.

**Continuous Integration**

Pratica dell'Ingegneria del software in cui l'allineamento dell'ambiente di lavoro degli sviluppatori verso l'ambiente condiviso è molto frequente. Il codice di un progetto che adotta la CI<sub>G</sub> prevede che vi sia un processo di build e verifica automatico.

**Criptovaluta**

È una valuta paritaria, decentralizzata e digitale la cui implementazione si basa sui principi della crittografia per convalidare le transazioni e la generazione di moneta in sé.

**CSS3**

Versione più moderna del Cascading Style Sheets, linguaggio usato per definire la formattazione dello stile dei documenti HTML/XML.

---

## D

---

### Dashboard

Schermata che permette di monitorare in tempo reale l'andamento dei report e delle METRICHE<sub>G</sub> aziendali più importanti.

### Deployment

Si riferisce alla consegna o rilascio al cliente, con relativa installazione e messa in funzione di un'applicazione o di un sistema software.

### Design Pattern

Soluzione progettuale generale a un problema ricorrente. È la descrizione di un modello da applicare per risolvere un problema, il quale può presentarsi in diverse situazioni durante la progettazione e lo sviluppo del software. Ogni design pattern ha il suo campo applicativo in base alle precondizioni del problema, coi suoi pregi e difetti.

### Development

Fase del CICLO DI VITA<sub>G</sub> che prevede parte di sviluppo del software, intesa come la vera e propria scrittura del codice.

### DevOps

È l'unione delle parole DEVELOPMENT<sub>G</sub> e OPERATION<sub>G</sub>. Vuole intendere la pratica di veder collaborare in modo molto stretto queste due particolari fasi dello sviluppo software. È una strategia che prevede un rilascio del prodotto molto frequente aiutando le aziende nello standardizzare gli ambienti di sviluppo.

### Docker

Piattaforma che consente di automatizzare il DEPLOYMENT<sub>G</sub> di applicazioni all'interno di contenitori software.

### Dockerfile

Contiene le configurazioni necessarie per il container sul quale si andrà a eseguire l'APPLICATIVO<sub>G</sub>.

### Documento

Scritto tecnico che convalida o certifica la realtà di un'attività specifica del progetto in atto.

### Draw.io

È un software online gratis per diagrammi per creare diagrammi di flusso, UML<sub>G</sub> e altri tipi di diagrammi vari.

---

## E

---

**E-commerce**

Piattaforma attraverso la quale è possibile acquistare e vendere prodotti attraverso Internet.

**Efficacia**

Misura della capacità di riuscire a raggiungere i compiti fissati. Essa si calcola in base al grado di raggiungimento degli obiettivi.

**Efficienza**

Misura della capacità di poter raggiungere i propri obiettivi cercando di usare meno risorse possibili.

**EIP712**

Standard per la firma dei contratti su Ethereum.

**Enhancement**

Attività con lo scopo di accrescere la qualità del prodotto o migliorarne (e in caso aumentarne) le funzionalità.

**ERC20**

Standard per i gettoni di Ethereum (beni digitali).

**Ethereum**

Piattaforma che consente la scrittura facilitata di applicazioni distribuite che usano Blockchain.

**EVM**

Ethereum Virtual Machine, computer distribuito contenente milioni di oggetti che hanno le capacità di mantenere uno stato interno, eseguire codice e comunicare tra loro.

---

# F

---

**Fetch**

Recupero delle informazioni da una o più `REPOSITORY_G` che aggiorna lo stato dei branch remoti tracciati.

**Firestore**

Piattaforma mobile di Google di aiuto per lo sviluppo veloce di app di alta qualità.

**Formazione**

Progressiva acquisizione, attraverso lo studio o l'esperienza, di una determinata fisionomia culturale o morale, di competenze specifiche. È sinonimo di preparazione, educazione.

**Fornitore**

Fornitore è un soggetto economico che opera nel mercato d'approvvigionamento per le risorse finanziarie e primarie (beni e servizi).

**Framework**

Struttura che funge da strato intermedio tra un sistema operativo e il software che lo utilizza. È un'architettura logica di supporto che spesso facilita al programmatore la realizzazione del software.

**Freeling**

Libreria C++ che fornisce funzionalità per l'analisi del linguaggio.

**Frontend**

Rappresenta parte visibile all'utente e con cui egli può interagire (interfaccia utente).

---

# G

---

## Gamification

Utilizzo di meccanismi tipici del gioco e in particolare dei videogiochi (punti, livelli, premi, beni virtuali, classifiche), per rendere gli utenti interessati ai servizi offerti.

## Gantt

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

## Gas

Costo dovuto alla computazione perché una transazione sia effettiva.

## GitHub

È un servizio di hosting per l'implementazione di software che implementa lo strumento di controllo di sviluppo Git.

## GitLab

Come GitHub, servizio di hosting per progetti software che utilizza lo strumento di controllo di versione Git.

## Google Cloud Platform

Piattaforma che permette agli sviluppatori di costruire, testare e distribuire applicazioni.

## Google Drive

Servizio di CLOUD<sub>G</sub> offerto da Google, con un piano gratuito di 15GB, e possibilità di espandere lo spazio di cloud con i piani a pagamento.

## Google Maps

Servizio di mappe e navigazione satellitare offerto da Google.

## Grafana

Software scritto in JAVASCRIPT<sub>G</sub> che analizza i dati raccolti da vari tipi di database. Si occupa di mostrare i dati attraverso molti tipi di metriche, segnalare quando i valori raggiungono una soglia critica o li visualizza attraverso una vasta gamma di DASHBOARD<sub>G</sub>. Grafana offre la possibilità di creare PLUG-IN<sub>G</sub> ad esso collegati per personalizzare l'analisi dei dati.

---

# H

---

**Header**

Termine inglese con cui ci si riferisce alla testata di una pagina, o alla prima riga di una tabella che in genere definisce le regole delle celle sottostanti.

**Henshin movens platform**

È una piattaforma open source per la mobilità.

**HTML5**

La versione più attuale del linguaggio di markup per la strutturazione delle pagine Web.

**Hunpos**

Software open source di Imola Informatica scritto in OCaml per l'analisi di parti del discorso.

---

# I

---

**IDE**

Acronimo di Integrated Development Environment, è un software che aiuta i programmatori nella scrittura di codice sorgente offrendo svariati benefici.

**Indice di Gulpease**

Indice di leggibilità di un testo per la lingua italiana. Utilizza la lunghezza delle parole in lettere anziché in sillabe, semplificandone il calcolo automatico. I risultati sono compresi tra 0 e 100, dove il valore "100" indica la leggibilità più alta e "0" la leggibilità più bassa.

**Integration Hell**

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

**Intelligenza Artificiale**

Abilità di un sistema di avere prestazioni che, per un osservatore, sono simili a quelle dell'intelligenza umana.

**IOS**

È un sistema operativo sviluppato da Apple per iPhone, iPod touch e iPad.

**ISO/IEC 15504**

ISO/IEC 15504, anche conosciuta come SPICE ("Software Process Improvement and Capability Determination"), è un insieme di nove documenti di standard tecnici relativi ai processi di sviluppo del software e relative funzioni di business e, in particolare, alla loro valutazione.

**ISO/IEC 9000**

È lo standard riguardante la QUALITÀ<sub>G</sub> applicato a ogni ambito lavorativo, analizzando la gestione dei processi e il loro sviluppo.

**Issue**

Attività da svolgere.

**Issue Tracking System**

Strumento che facilita la gestione del processo di sviluppo attraverso la gestione di attività diverse. Ogni singola attività del progetto è gestita mediante un WORKFLOW<sub>G</sub> e mantenuta all'interno di un'unica piattaforma e di un'unica REPOSITORY<sub>G</sub>.

---

# J

---

**Java**

Java è un linguaggio di programmazione ad alto livello, orientato agli oggetti e a tipizzazione statica, progettato per essere il più possibile indipendente dalla piattaforma di esecuzione.

**Javascript**

Linguaggio di  $\text{SCRIPTING}_G$  comunemente utilizzato nella programmazione Web lato client.

**Javascript ES8**

Penultima versione (alla data di scrittura del documento) di  $\text{JAVASCRIPT}_G$ .

**Jsbayes**

È una libreria Javascript che implementa una  $\text{RETE BAYESIANA}_G$ .



# K

---

## **Keyword**

Termine inglese traducibile con "parola chiave".

## **Kotlin**

Linguaggio di programmazione moderno general purpose e open source utilizzato principalmente per lo sviluppo di applicazioni Android moderne, ma è utilizzabile per qualsiasi ambito.

---

# L

---

**Layout**

Il layout è l'impaginazione e la struttura grafica di un elemento visualizzato a video.

**Log**

File dove vengono memorizzati particolari tipi di informazioni. Serve per mantenere la storia dello stato di queste, perciò quando cambia l'informazione, il dato non viene aggiornato, ma di questa ne viene aggiunta un'ulteriore istanza.

---

# M

---

## Macchina virtuale

Una macchina virtuale (VM) indica un software che, attraverso un processo di virtualizzazione, crea un ambiente virtuale che emula il comportamento di una macchina fisica (PC client o server) grazie all'assegnazione di risorse hardware ed in cui alcune applicazioni possono essere eseguite come se interagissero con tale macchina.

## Machine Learning

Termine anglofono di apprendimento automatico, è un insieme di metodi volti a far apprendere alle macchine (intesi come software) senza essere state esplicitamente o preventivamente programmate.

## Macro

Indica una procedura o "blocco" di comandi tipicamente ricorrente durante l'esecuzione di un programma, volta a favorire il riutilizzo del codice.

## Macro-processo

Indica un processo "macro" (esteso), ovvero un grande processo composto da altri processi minori.

## Major Release

Specifica versione di un prodotto che ne determina l'incremento di uno dei numeri di versione più significativi (dipendente dalle specifiche e dal contesto ove è definito), a seguito di modifiche importanti. Ne determina la distribuzione.

## Markdown

Linguaggio di markup con una sintassi molto semplice, convertibile in altri formati quali HTML con un TOOL<sub>G</sub> omonimo.

## Markup

Un linguaggio di markup è un insieme di regole che descrivono i meccanismi di rappresentazione (strutturali, semantici, presentazionali) di un testo; facendo uso di convenzioni rese standard, tali regole sono utilizzabili su più supporti. La tecnica di formattazione con marcatori (detti espressioni codificate) richiederà una serie di convenzioni, proprie appunto di un 'linguaggio a marcatori di documenti'.

## Metadato

Particolare dato che descrive insiemi di altri dati.

## Metrica

Una metrica software è uno standard per la misura di alcune proprietà del software o delle sue specifiche.

## Microservizio

Un microservizio è un servizio "piccolo" e autonomo che interagisce con altri microservizi e che ha come finalità quella di fare una cosa e di farla nel modo corretto.

## Milestone

In italiano pietra miliare, indica importanti traguardi intermedi nello svolgimento di un progetto.

Più nello specifico è un momento nel tempo in cui vengono a concludersi n  $BASELINE_G$ . Quindi una milestone è associata a una o più baseline.

### **Modello a componenti**

Il modello a componenti è un modello di sviluppo basato sul riuso di unità software che possono avere diverse dimensioni:

- System reuse
- Application reuse
- Component reuse
- Object and function reuse

### **Modello di sviluppo**

Principio teorico indicante il metodo da seguire in fase di progettazione e codifica.

---

# N

---

## Node.js

Piattaforma open source che permette l'esecuzione di codice Javascript lato server, permettendo di utilizzare il paradigma "Javascript everywhere".

## Norma

Regola stabilita da un'autorità o convenuta di comune accordo o di origine consuetudinaria, che ha il fine di guidare il comportamento dei singoli o del gruppo, di regolare un'attività pratica, o di indicare i procedimenti da seguire in casi determinati. Durante lo sviluppo del progetto le norme scelte di comune accordo andranno ad uniformare il lavoro prodotto.

---

## O

---

**Octalysis**

È un progetto che cerca di ottimizzare le scelte umane servendosi del coinvolgimento, degli interessi e della motivazione.

**Open source**

Viene utilizzato per riferirsi ad un software di cui i detentori dei diritti rendono pubblico il codice sorgente, favorendone il libero studio e permettendo a programmatori indipendenti di apportarvi modifiche ed estensioni.

**Operation**

Insieme di fasi finalizzate a mettere a disposizione il prodotto finale all'utente. Coinvolgono dunque la logistica, la progettazione e lo sviluppo.

**Organigramma**

Rappresentazione grafica della struttura organizzativa di un ufficio, di un ente, di un'azienda.

---

# P

---

## Pattern Publisher / Subscriber

DESIGN PATTERN<sub>G</sub> utilizzato per la comunicazione asincrona fra diversi processi, oggetti o altri agenti. In questo schema, mittenti e destinatari di messaggi dialogano attraverso un tramite, 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" (in inglese to publish) il proprio messaggio al dispatcher. I destinatari si rivolgono a loro volta al dispatcher "abbonandosi" (in inglese to subscribe) alla ricezione di messaggi. Il dispatcher quindi inoltra ogni messaggio inviato da un publisher a tutti i subscriber interessati a quel messaggio.

## Peer to Peer

È un'espressione indicante un modello di architettura logica di rete informatica in cui i nodi non sono gerarchizzati unicamente sotto forma di clienti o serveri fissi, ma anche sotto forma di nodi equivalenti, potendo fungere al contempo da cliente e server verso gli altri nodi terminali della rete.

## Pianificazione

Fase che precede lo svolgimento delle attività dove si decide la durata delle stesse e le risorse da esse impiegate.

## Pipeline

Il termine pipeline viene utilizzato per indicare un insieme di componenti software collegati tra loro in cascata, in modo che il risultato prodotto da uno degli elementi (output) sia l'ingresso di quello immediatamente successivo (input).

## Plug-in

È un programma non autonomo che interagisce con un altro programma per ampliarne o estenderne le funzionalità originarie.

## Preventivo

Calcolo di previsione del costo di un determinato lavoro.

## Processo

Indica le attività da svolgere per permettere il corretto passaggio da uno stato del CICLO DI VITA<sub>G</sub> del software a un altro, esso cioè trasforma dei bisogni (input) in prodotti (output), attraverso regole e consumo di risorse.

## Processo stateless

Tipo di processo che non necessita, nel corso della sua esecuzione, di avere uno stato.

## Prodotto

Risultato finito e funzionante del lavoro fatto durante tutto lo svolgimento di un progetto. Il prodotto è ciò che viene consegnato al cliente alla fine.

## Producer

Componente di Butterfly con lo scopo di raccogliere i messaggi e pubblicarli sotto forma di messaggi all'interno dei Topic adeguati.

## Progetto

Insieme di attività e compiti che prevedono il conseguimento di obiettivi e specifiche prefissati in

una fascia di tempo definita. Sono definite date di inizio e date di fine in cui si potrebbero avere limitate risorse a disposizione.

**Proof of Concept (PoC)**

Realizzazione abbozzata di un progetto o metodo, provandone la fattibilità.

**Push**

Comando che aggiorna i riferimenti remoti di una o più repository con i riferimenti locali, mandando gli oggetti necessari per allineare il branch remoto a quello locale.

**Python**

È un linguaggio di programmazione ad alto livello, orientato agli oggetti, adatto, tra gli altri usi, a sviluppare applicazioni distribuite, scripting, computazione numerica e `SYSTEM TESTING`.

---

## Q

---

### **Qualità**

Dall'ISO 9000<sub>G</sub> la qualità è definita come un insieme delle caratteristiche (che aiutano a identificare il prodotto) di un'entità che ne determinano le capacità di soddisfare esigenze espresse e implicite. Tali caratteristiche devono essere quantificabili e atte a migliorare il prodotto.

---

# R

---

## React/Redux

Framework per lo sviluppo frontend di applicazioni basato su Javascript.

## README

File che contiene informazioni riguardanti i file contenuti in un archivio o in una directory.

## Redattore

Termine con cui ci si riferisce genericamente a chi redige un documento.

## Redmine

È una piattaforma Web open-source per la gestione di progetti tramite diversi tool inerenti all'ISSUE TRACKING SYSTEM<sub>G</sub>. Permette di creare le wiki dei progetti, diagrammi di GANTT<sub>G</sub>, fare time-tracking e interfacciarsi con diversi Version Control System come GITLAB<sub>G</sub>.

## Regex

Abbreviazione della traduzione inglese di espressione regolare, sono insiemi di simboli che identificano insiemi di stringhe. La notazione dipende dal programma utilizzato, per questo non esiste uno standard che le definisce.

## Repository

Ambiente di un sistema informativo in cui vengono gestiti METADATI<sub>G</sub> attraverso tabelle relazionali, regole e motori di calcolo.

## Requisito

Caratteristica richiesta dal committente che deve possedere il prodotto finale. I requisiti, rispetto al capitolato presentato, possono essere:

- **Obbligatorî:** da soddisfare obbligatoriamente;
- **Opzionali:** non obbligatori, ma che attribuiscono un valore aggiunto;
- **Desiderabili:** da soddisfare solo se avanzano risorse una volta completati i requisiti obbligatori;

## Rete Bayesiana

Particolare tipo di rete finalizzato a calcolare la probabilità che un evento avvenga. In nodi della rete rappresentano tutte le parti da cui dipende la probabilità finale da calcolare, ognuno con la sua percentuale di successo. Gli archi invece rappresentano le dipendenze tra le parti.

## Reti Ethereum

Reti per lo scambio di criptovaluta, ad esempio MainNet. Richiedono tempi lunghi per le transazioni.

## Reti Raiden

Reti alternative per lo scambio di criptovaluta, consentono tempi istantanei per il completamento delle transazioni.

## Risorsa

Soggetto consumabile che può essere di varia natura. Nel caso di un progetto software una risorsa può consistere in ore di lavoro o tecnologie utilizzabili.



## **Routine**

Insieme di attività e consuetudini che vengono ripetute costantemente a intervalli possibilmente riconoscibili (ad esempio, giorno per giorno).

---

## S

---

### Scala

Scala è un linguaggio di programmazione di tipo general-purpose multi-paradigma creato per integrare le caratteristiche dei linguaggi orientati agli oggetti come  $JAVA_G$  e dei linguaggi funzionali come Python. La compilazione di codice sorgente Scala produce Java bytecode per l'esecuzione su una JVM.

### Scripting

È un linguaggio di programmazione interpretato destinato in genere a compiti di automazione del sistema operativo (batch) o delle applicazioni ( $MACRO_G$ ), o a essere usato nella programmazione Web all'interno delle pagine Web.

### SCSS

Linguaggio compilato per sviluppo di CSS.

### Sistema

Insieme di elementi tra loro interdipendenti per ottenere un determinato scopo funzionale.

### Skill

Capacità in italiano, sono il sistema fornito da Amazon per permettere al cliente di  $ALEXA_G$  di creare funzioni ad hoc per ottenere un'esperienza personalizzabile con l'assistente virtuale.

### Slack

Strumento di messaggistica istantanea utilizzato per la collaborazione aziendale tra singoli o tramite canali accessibili a tutto il team o solo ad alcuni membri. Permette l'integrazione con strumenti di terze parti come  $GOOGLE\ DRIVE_G$ , Trello,  $GITHUB_G$ , Google Calendar e altre applicazioni popolari.

### Slack Time

Letteralmente "tempo allentato", è il tempo di possibile ritardo di un'attività che non comporta un ritardo per il progetto di cui fa parte.

### Slide

Slide è il termine inglese equivalente a "diapositiva".

### Smart Contract

Contratto implementato attraverso codice eseguito dalla  $EVM_G$ .

### Software-as-a-Service

Tipo di software, spesso fruibile attraverso un'applicazione Web, che cerca di:

- Automatizzare la configurazione dell'applicazione per ridurre il costo d'ingresso dello sviluppatore al progetto.
- Possedere un'alta portabilità.
- Adattarsi ai recenti cloud platform.
- Effettuare  $CONTINUOUS\ DEPLOYMENT_G$ .
- Possono scalare significativamente senza troppi cambiamenti ai tool, all'architettura e al processo di sviluppo.

**SonarQube**

Applicazione di Continuous Inspection che permette di ispezionare il codice e analizzare il codice in maniera statica e dinamica da remoto.

**Sorgente**

Termine informale con cui ci si riferisce ai file contenenti codice sorgente.

**Sotto-processo**

Un sotto-processo è una parte del processo che comprende più attività e ha propri attributi in termini di obiettivo, contribuendo però nel contempo al raggiungimento dell'obiettivo più generale del processo.

**SPY**

Software Process Assessment & Improvement è uno standard di qualità per la valutazione dei processi. Cerca di dare un giudizio oggettivo a questi in termini di maturità e ne individua azioni migliorative.

**Stakeholder**

Individui o gruppi che hanno un interesse legittimo nei confronti dell'impresa e delle sue attività, passate, presenti e future, e il cui contributo (volontario o involontario) è essenziale al suo successo.

**Stateless**

Stateless è il termine inglese per "senza stato".

**Swift**

Linguaggio di programmazione orientato agli oggetti utilizzato per lo sviluppo di sistemi e applicativi Apple (iOS, MacOS, etc..).

**System testing**

Rappresenta l'ultima frontiera di controllo prima del cliente finale. Esso controlla che il funzionamento globale del sistema sia assicurato entro standard ben definiti.

---

# T

---

**Task**

Termine inglese utilizzato per definire compito.

**Team di sviluppo**

Il team di sviluppo (in lingua inglese "Development Team") è una squadra di persone che sviluppano un progetto.

**Telegram**

Servizio di messaggistica istantanea tramite Internet che offre la possibilità di scrivere messaggi tra due o più persone (gruppi). Si possono creare bot con varie funzioni in grado di ricevere, elaborare e mandare messaggi.

**Template**

Documento o programma nel quale è definito un "modello" riutilizzabile in più ambiti.

**The Twelve-Factor App**

È una metodologia di sviluppo che può essere applicata a qualunque software, scritto in qualsiasi linguaggio di programmazione. L'obiettivo che si pone è orientare l'applicazione a seguire un formato dichiarativo, interfacciarsi in modo pulito, adattarsi alle più recenti piattaforme cloud e minimizzare la divergenza tra sviluppo e produzione.

**Tool**

È il termine inglese equivalente all'italiano "strumento". Nel contesto informatico si intende un'applicazione che svolge un determinato compito.

**Topic**

Equivalente di "argomento" in italiano. Nel contesto del capitolato C1 si intende un canale di messaggi associato a uno specifico argomento.

---

# U

---

## UML

L'UML (**U**nified **M**odeling **L**anguage) è un vero e proprio linguaggio grafico che serve per spiegare la struttura delle classi di un progetto, o più in generale del progetto stesso, in modo rapido, formale e astratto.

---

# V

---

**V.A.T.**

Value Added Tax, imposta sul valore aggiunto.

**Versionamento**

È la funzione che dà la possibilità di gestire le varie versioni di uno stesso documento e che tiene traccia delle varie modifiche che vengono effettuate nel tempo.

**Version Control System**

Il controllo versione in informatica è la gestione di versioni multiple di un insieme di informazioni.

---

# W

---

**Way of working**

Modo di lavorare caratterizzato dalle best practice scelte. Esso non potrà per forza essere corretto fin dall'inizio del progetto, ma verrà raffinato nel tempo attraverso la manutenzione migliorativa.

**Webhook**

Metodo per aumentare o modificare il comportamento di una pagina o applicazione Web con chiamate di ritorno personalizzate ( $CALLBACK_G$ ).

**Workflow**

Rappresenta un insieme di compiti e di diversi attori coinvolti nella realizzazione di un processo lavorativo.

Nel caso di Amazon Alexa si riferisce ad un insieme di  $SKILL_G$ , le quali vengono eseguite in sequenza senza il bisogno di attivarle singolarmente.

**Workspace**

Termine inglese per "spazio di lavoro".

---

# Z

---

**Zero laxity**

Tradotto vuole dire "lasso zero". Per lasso si intende quel tempo non pianificato prima della data di scadenza di un'attività, da usare per eventuali imprevisti in corso d'opera.