

SWIEG

Software Engineering Group

swegsoftware@gmail.com

Glossario

Informazioni sul documento

Redattori:	Mircea P.	Milo S.	Davide M.	Marco B.
Verificatori:	Andrea M.	Mircea P.	Milo S.	
Approvazione:	Gabriel R.			
Destinatari:	T. Vardanega	R. Cardin	Zero12	
Versione:	1.0.0			

Registro dei Cambiamenti - Changelog

<i>Versione</i>	<i>Data</i>	<i>Autore</i>	<i>Verificatore</i>	<i>Dettaglio</i>
1.0.0	2023-01-15	Gabriel Rovesti	Mircea Plamadeala	Approvazione
0.9.0	2023-01-15	Milo Spadotto	Andrea Meneghello	Aggiornamento definizioni
0.8.0	2022-12-10	Mircea Plamadeala	Andrea Meneghello	Inserimento definizioni utili
0.7.0	2022-12-07	Davide Milan	Andrea Meneghello	Inserimento definizioni utili (Piano di Progetto)
0.6.0	2022-12-02	Gabriel Rovesti	Andrea Meneghello	Aggiornamento definizioni
0.5.0	2022-11-28	Davide Sgrazzutti	Mircea Plamadeala	Inserimento definizioni
0.4.0	2022-11-24	Andrea Meneghello	Mircea Plamadeala	Inserimento definizioni utili (Norme di Progetto)
0.3.0	2022-11-20	Marco Bernardi	Mircea Plamadeala	Inserimento definizioni utili (Analisi dei Requisiti)
0.2.0	2022-11-16	Marco Bernardi	Milo Spadotto	Inserimento definizioni utili prime sezioni
0.1.0	2022-11-12	Gabriel Rovesti	Milo Spadotto	Definizione struttura documento e scheletro sezioni

Sommario

Introduzione e struttura	3
A	4
B	5
C	6
D	7
E	8
F	9
G	10
H	11
I	12
J	13
K	14
L	15
M	16
N	17
O	18
P	19
Q	20
R	21
S	22
T	23
U	24
V	25
W	26
X	27
Y	28
Z	29

Introduzione e struttura

Il presente documento si pone lo scopo di individuare le terminologie del progetto e facilitare la comprensione all'esterno e agli stessi membri del gruppo di tutti i termini specifici del caso, facilitando e migliorando la comunicazione con il proponente stesso. In particolare, si propone una struttura alfabetica, tale da monitorare facilmente terminologie.

A

Analisi dei requisiti

- Attività di individuazione delle esigenze utente, esplicite od implicite, usate come base per la traduzione in requisiti soluzione (prodotto da realizzare nell'attività di progetto didattico).

Android

- Sistema operativo mobile basato su una versione modificata del kernel Linux e su altri software open-source, progettato principalmente per dispositivi mobili touchscreen come smartphone e tablet. Android è sviluppato da un consorzio di sviluppatori noto come Open Handset Alliance e sponsorizzato commercialmente da Google.

Attore

- Entità che interagisce con il sistema svolgendo delle attività, intesa sia come persona che come sistema terzo/esterno. Le interazioni sono definite da ruoli, quindi insiemi di azioni utili per un certo contesto.

API

- Acronimo di Application Programming Interface, vista come interfaccia di programmazione che permette a due o più programmi per computer di comunicare tra loro. Esse seguono un insieme di protocolli e forniscono un insieme di strumenti per facilitarne l'utilizzo.

B

Backlog

- Insieme di compiti/attività da completare per un certo obiettivo. All'interno del framework Scrum, ne esistono di due tipi principali: *product backlog*, lista delle funzionalità da implementare e *sprint backlog*, da trattare nello svolgimento di un particolare sprint.

Backoffice

- Componente software del back-end riservata agli utenti Superadmin per il monitoraggio e manutenzione della piattaforma e del servizio.

Baseline

- Nel contesto di Ingegneria del Software, stato di avanzamento che sostanzia un insieme di punti di arrivo ("milestone"), dimostrando che l'incremento delle modifiche condotte ha portato ad un risultato.

Branch

- Nel contesto di Git, linea di sviluppo indipendente (definita anche come "ramo") in cui implementare funzionalità isolate tra di loro e sviluppate partendo dalla stessa radice.

Browser

- Applicazione per l'acquisizione e la navigazione di risorse sulla rete. Il programma implementa delle funzionalità per visualizzare e interagire con le informazioni ottenute inoltre se la pagina visualizzata lo permette l'utente può decidere anche di salvare sul proprio computer l'informazione desiderata.

Bug

- Definito anche come baco, è un'anomalia che porta al malfunzionamento di un software, per esempio producendo un risultato inatteso o errato, tipicamente dovuto a un errore nella scrittura del codice o nel design, portando a comportamenti non voluti.

C

Capitolato

- Documento redatto dal proponente in cui vengono specificati i vincoli utente e vincoli tecnologici per lo sviluppo esplorativo di un determinato prodotto software. Tale documento serve infatti ad esporre un problema, per cercare di trovarvi una soluzione.

Caso d'uso

- Documento redatto dal cliente in cui vengono specificati i vincoli utente e vincoli tecnologici per lo sviluppo esplorativo di un determinato prodotto software. Tale documento serve infatti ad esporre un problema, per cercare di trovarvi una soluzione.

Cruscotto

- Definito in inglese come "dashboard", permette di avere una panoramica chiara, univoca e dinamica dello stato d'avanzamento delle attività, in merito ad assegnazione e visione di quanto deve essere fatto.

Consuntivo

- Bilancio dei risultati ottenuti a rendiconto di un certo periodo temporale di attività, in termini di tempo e risorse.

Cruscotto

- Definito in inglese come "dashboard", permette di avere una panoramica chiara, univoca e dinamica dello stato d'avanzamento delle attività, in merito ad assegnazione e visione di quanto deve essere fatto.

Compiti

- Attività svolte da un singolo individuo tale da rendere effettiva l'implementazione e la realizzazione di quanto pianificato in un certo periodo.

Content User

- Utente con funzionalità di modifica e creazione contenuti all'interno di un Tenant.

D

Discord

- Piattaforma di VoIP (Voice over Internet Protocol), messaggistica istantanea e distribuzione digitale progettata per la comunicazione testuale e vocale con gruppi di persone.

E

Efficacia

- Capacità di raggiungere gli obiettivi prefissati in un modo oggettivo e quantificabile.

Efficienza

- Capacità di utilizzo della minima quantità di risorse necessarie nel contesto d'uso atte al raggiungimento di un obiettivo.

F

Funzionalità

- Caratteristica, intesa in senso funzionale, di un determinato prodotto/componente software presente nell'attività di progetto didattico, utilizzata a scopo realizzativo.

G

Git

- Software a linea di comando utilizzato per il controllo di versione distribuito.

GitHub

- Servizio di hosting per progetti software utilizzato da singoli ed organizzazione. Ha una gestione multiplatforma, attraverso la quale usare il software di versionamento Git.

Google Docs

- Elaboratore di testi online sincronizzato con Google Drive ed offerto come parte integrante dei servizi Google.

Google Drive

- Servizio web cloud basato sull'archiviazione e condivisione di file e documenti in spazio condiviso e modificabile via Web. Esso comprende file hosting, file sharing e modifica collaborativa integrale dell'applicazione, accessibile con account comune Google.

Gulpease

- Indice di leggibilità di un testo specificamente in lingua italiana, usando la lunghezza delle parole, al fine di facilitare il calcolo automatico.

H

I

Inspection

- Tecnica di analisi statica utilizzata per ricercare errori attraverso una lettura mirata.

iOS

- È un sistema operativo mobile proprietario che viene eseguito su dispositivi mobili come iPhone, iPad e iPod Touch. Esso è basato sul sistema operativo Mac OS X per computer desktop e portatili. Il kit per sviluppatori iOS fornisce strumenti che consentono lo sviluppo di app per iOS.

Ingegneria del Software

- Un insieme di principi utilizzati per progettare, sviluppare, mantenere, testare e valutare il software per computer. Le relative tecniche sono utilizzate per informare il processo di sviluppo del software, che comporta la definizione, l'implementazione, la valutazione, la misurazione, la gestione, il cambiamento e il miglioramento del processo del ciclo di vita del software stesso. Utilizza fortemente la gestione della configurazione del software, che consiste nel controllare sistematicamente le modifiche alla configurazione e nel mantenere l'integrità e la tracciabilità della configurazione e del codice per tutto il ciclo di vita del sistema (utilizzando il versioning del software).

ISO

- Acronimo di International Organization for Standardization, organizzazione di riferimento a livello mondiale per le normative di qualità, definite come standard nel settore.

IEC

- Acronimo di International Electrotechnical Commission, è un'organizzazione internazionale di standard che prepara e pubblica standard internazionali per tutte le tecnologie elettriche, elettroniche e correlate. L'IEC gestisce inoltre quattro sistemi globali di valutazione della conformità che certificano la conformità di apparecchiature, sistemi o componenti ai suoi standard internazionali.

J

Jira

- Software proprietario di Atlassian che permette la gestione di progetti e ticketing attraverso metodologie agili integrate, coprendo anche il bug tracking (segnalazioni di errori) attraverso i ticket (vere e proprie segnalazioni).

K

L

M

Manuale Utente

- Nota come guida utente (*user guide*) o manuale d'uso (*user manual*), ha lo scopo di assistere gli utenti nell'utilizzo di un particolare prodotto, servizio o applicazione. La maggior parte delle guide contiene sia una guida scritta che immagini associate. Di solito include schermate, diagrammi chiari e semplificati ed è scritta con un gergo semplice, diretto al punto e comprensibile.

Manuale Sviluppatore

- Anche noto come Manuale del Manutentore, ha lo scopo di fornire una linea guida per gli sviluppatori che andranno a mantenere o estendere il prodotto, dando informazioni relative a linguaggi e tecnologie utilizzate per la fase di realizzazione finale.

Manutenzione

- Nell'ingegneria del software, è la modifica di un prodotto software dopo la consegna per correggere i difetti, migliorare le prestazioni o altri attributi. Questo processo rende migliore l'analisi, il riutilizzo e lo stesso sviluppo del prodotto, svolta in modo continuativo ed incrementale.

Metrica

- Tecnica di misurazione atta a controllare e valutare l'accettabilità di un software, sia dal punto di vista tecnico che documentale, con riscontro oggettivo e quantitativo.

Milestone

- Tappa da raggiungere che decreta il raggiungimento di obiettivi prefissati nel periodo e decreta un punto di avanzamento.

Mitigazione

- Azione di prevenzione e riduzione dell'impatto negativo di un problema individuato.

Multitenant

- Architettura software o hardware in cui un'unica istanza software viene eseguita su un server e può essere utilizzata da più utenti distinti su diversi sistemi, cosiddetti Tenant.

N

O

P

PDCA

- PDCA (Plan-Do-Check-Act) è un metodo iterativo di progettazione e gestione utilizzato nelle aziende per il controllo e il miglioramento continuo di processi e prodotti. È anche conosciuto come *ciclo di Deming*. Si basa su:
 - Pianificare: stabilire gli obiettivi e i processi necessari per fornire i risultati desiderati;
 - Fare : Realizzare gli obiettivi del passaggio precedente;
 - Controllare: Valutazione dei risultati del passaggio precedente;
 - Agire: Definito anche "Regolare", questa è la fase in cui un processo viene migliorato.

Processo

- Successione di eventi/attività che producono un risultato visibile e concreto.

Proof of Concept/PoC

- Realizzazione incompleta o abbozzata di un determinato progetto, per provare la fattibilità di idee costituite e tecnologie presenti nel progetto, sulla base di principi/concetti usati come fondamento. Si intende l'idea di prototipo, usato come oggetto di studio.

Proponente

- Azienda/Ente che propone il capitolato d'appalto per il progetto didattico.

Q

Qualità

- Riscontro oggettivo di misurazione (correlata con l'idea di valutazione, nel senso di poter fare confronti) di conformità alle attese. Essa viene misurata quantitativamente, secondo giudizio automatico/terzo e monitorabile.

R

Redattore

- Colui che si occupa della redazione di un documento, organizzando le sue parti e dandone una bozza, occupandosi di correggere eventuali errori segnalati dal verificatore e rimanendo a disposizione in caso di dubbi/confronto.

Repository

- Cartella/archivio in cui vengono conservati tutti i file di un progetto sotto forma di metadati (collezioni di informazioni). Questa cartella può essere salvata localmente o ospitata su una piattaforma online.

Requisito

- Funzione/caratteristica di un sistema e/o delle sue componenti, definendo comportamento/ingressi/uscite ed utenti interagenti con lo stesso, determinando il raggiungimento di un obiettivo.

Rischio

- Problema che potrebbe causare una perdita o minacciare l'avanzamento del progetto, ma che non si è ancora verificato. Questi problemi potenziali potrebbero danneggiare i costi, la tempistica o il successo tecnico del progetto e la qualità del nostro dispositivo software, o il morale del team di progetto. Viene normalmente fatta un'attività di gestione del rischio (*risk management*), preventivando specifiche misure di mitigazione.

S

Scrum

- Scrum è un framework per la gestione dei progetti che enfatizza il lavoro di squadra, la responsabilità e il progresso iterativo verso un obiettivo ben definito. Il framework inizia con una semplice premessa: iniziare con ciò che si può vedere o conoscere. Dopodiché, si deve tenere traccia dei progressi e modificarli, se necessario.

Esso fa spesso parte dello sviluppo software Agile. Prende il nome da una formazione di rugby in cui ognuno svolge un ruolo. I ruoli di Scrum nello sviluppo del software sono i seguenti:

- Product Owner: Questa persona funge da collegamento tra il team di sviluppo e i clienti. Il proprietario del prodotto ha la responsabilità di garantire che le aspettative per il prodotto completato siano comunicate e concordate;
- Scrum Master: Lo Scrum Master è definito il facilitatore del progetto. Assicura che vengano seguite le migliori pratiche di Scrum. Deve essere un buon leader e project manager, abile nella collaborazione, nella risoluzione dei conflitti e nel miglioramento dei processi;
- Development Team: I membri del team di sviluppo Scrum lavorano insieme per creare e testare release incrementali del prodotto finale. Gli sviluppatori devono conoscere Scrum e le pratiche di sviluppo Agile.

Slack

- Programma di messaggistica istantanea adottato principalmente per comunicazioni professionali ed organizzative. Utilizza aree di lavoro riservate definite come “workspace” per comunicare con chiamate vocali, videochiamate, messaggi di testo, scambio di media e file.

Sprint

- Periodo di tempo prefissato entro il quale lavorare producendo dei risultati documentati. Essi sono al centro delle metodologie Agile, atte a produrre risultati piccoli e in maniera costante.

Stakeholder

- Persone e strutture coinvolte nella realizzazione del progetto, intesi come parte attiva e “portatori di interesse”. Partecipano all’attività di esecuzione e completamento del progetto, influenzando sugli obiettivi e sul risultato finale.

Standard di qualità

- Insieme di prescrizioni date dalle organizzazioni ISO e IEC relative al mantenimento di obiettivi specifici coinvolgenti ideazione, sviluppo (attività linea guida, nel senso generico normato dall’Ingegneria del Software), creazione e mantenimento dei prodotti software realizzati.

Superadmin

- Utente che crea il servizio Tenant e ha tutti i permessi di utente amministratore.

T

Telegram

- Applicazione multiplatforma che permette una facile comunicazione con gruppi/canali, organizzando la comunicazione sulla base di strumenti e funzionalità automatiche offerte (bot), condividendo facilmente file e messaggi in un canale unico di comunicazione.

Tenant

- Singola istanza di servizio/applicazione che interagisce con diversi utenti, gestito come unità singola e indipendente logicamente/applicativamente da altri servizi della stessa natura. Presenta una gestione dei dati virtuali e dinamica, lavorando con istanze virtuali.

Test

- Indica un procedimento utilizzato per individuare le carenze di correttezza, completezza e affidabilità delle componenti software in corso di sviluppo.

U

UML

- Acronimo di Unified Modeling Language, normalmente utilizzato nel contesto dello sviluppo software per descrivere ed analizzare in maniera semplice un sistema, descrivendo le interazioni con il sistema da parte degli attori.

V

Validazione

- Processo che ci assicura che quanto prodotto soddisfi le aspettative del cliente finale secondo la corretta individuazione dei requisiti utente.

Verifica

- Processo incrementale che si assicura che il risultato ottenuto da una particolare attività o da un insieme di queste sia coerente con le aspettative indicate, non introducendo errori.

Versionamento

- Processo che realizza il cosiddetto “controllo di versione”, quindi stabilisce la storia cronologica delle azioni fatte per una certa attività, tracciando i cambiamenti occorsi, tornando ad uno stadio precedente qualora necessario.

W

Walkthrough

- Tecnica di analisi ad ampio spettro alla ricerca di possibili errori.

Way of Working

- Terminologia che indica il modo di lavorare adottato, da un punto di vista di strumenti, attività e tecnologie, determinato in modo quantificabile e misurato.

Webapp

- Un'applicazione web (o web app) è un programma applicativo memorizzato su un server remoto e distribuito su Internet attraverso un'interfaccia browser.

White box

- Tipo di test definito come strutturale, utilizzato al fine di vedere i comportamenti dei cammini di esecuzione delle parti di codice conoscendo la struttura interna.

X

Y

Z