



Università di Padova



Corso di Ingegneria del Software A.A.:2022/2023

Glossario

Versione documento: *V1.0.0*

Uso	Esterno
Destinatario	Committente
	Cliente

0.1 Registro delle modifiche

Versione	Data	Modifica	Persone						
1.0.0	12 apr 2023	<ul style="list-style-type: none"> • Approvazione del documento 	Approvazione Pierobon Luca						
0.1.0	12 apr 2023	<ul style="list-style-type: none"> • Revisione del documento 	Verifica Casarotto Mattia						
0.0.3	12 apr 2023	<ul style="list-style-type: none"> • Aggiunti termini 	<table border="1"> <tr> <td>Approvazione</td> <td>Pierobon Luca</td> </tr> <tr> <td>Redazione</td> <td>Bonavigo Michele</td> </tr> <tr> <td>Verifica</td> <td>Casarotto Mattia</td> </tr> </table>	Approvazione	Pierobon Luca	Redazione	Bonavigo Michele	Verifica	Casarotto Mattia
Approvazione	Pierobon Luca								
Redazione	Bonavigo Michele								
Verifica	Casarotto Mattia								
0.0.2	11 apr 2023	<ul style="list-style-type: none"> • Aggiunti termini 	<table border="1"> <tr> <td>Approvazione</td> <td>Pierobon Luca</td> </tr> <tr> <td>Redazione</td> <td>Casarotto Mattia</td> </tr> <tr> <td>Verifica</td> <td>Bonavigo Michele</td> </tr> </table>	Approvazione	Pierobon Luca	Redazione	Casarotto Mattia	Verifica	Bonavigo Michele
Approvazione	Pierobon Luca								
Redazione	Casarotto Mattia								
Verifica	Bonavigo Michele								
0.0.1	2 apr 2023	<ul style="list-style-type: none"> • Prima stesura del documento e definizione struttura 	<table border="1"> <tr> <td>Approvazione</td> <td>Pierobon Luca</td> </tr> <tr> <td>Redazione</td> <td>Bonavigo Michele</td> </tr> <tr> <td>Verifica</td> <td>Casarotto Mattia</td> </tr> </table>	Approvazione	Pierobon Luca	Redazione	Bonavigo Michele	Verifica	Casarotto Mattia
Approvazione	Pierobon Luca								
Redazione	Bonavigo Michele								
Verifica	Casarotto Mattia								

Indice

0.1	Registro delle modifiche	I
1	A	1
2	B	2
3	C	3
4	D	4
5	E	5
6	F	6
7	G	7
8	H	8
9	I	9
10	J	10
11	K	11
12	L	12
13	M	13
14	N	14
15	O	15
16	P	16
17	Q	17
18	R	18

19 S	19
20 T	20
21 U	21
22 V	22
23 W	23
24 X	24
25 Y	25
26 Z	26

Capitolo 1

A

Angular Framework JavaScript open-source per applicazioni web dinamiche, utilizzato in particolare per la creazione di web app.

Area illuminata Sottoinsieme dei lampioni che vengono gestiti in modo uniforme per intensità luminosa. Un'area illuminata è composta da un certo numero di lampioni ed è dotata di un sensore di luminosità e di un sensore di presenza. Alcuni sinonimi: *Area di gestione dell'illuminazione*.

Attività Lavoro effettuato dai componenti del gruppo; un insieme di attività realizza un processo di ciclo di vita.

Attore È una qualunque entità esterna che interagisce con il sistema.

Capitolo 2

B

Baseline Costituisce un avanzamento che farà parte del prodotto finale, in cui le modifiche saranno incrementali.

Branch Rappresenta una linea di sviluppo indipendente e serve come astrazione per il processo di modifica/stage/commit.

Browser Programma per navigare in Internet che inoltra la richiesta di un documento alla rete e ne consente la visualizzazione una volta arrivato.

Bug Problema che porta al malfunzionamento del software, per esempio producendo un risultato inatteso o errato, tipicamente dovuto a un errore nella scrittura del codice sorgente di un programma.

Capitolo 3

C

Capitolato Documento redatto dal cliente in cui vengono specificati i vincoli contrattuali (prezzo e scadenze) per lo sviluppo di un determinato prodotto software. Tale documento viene presentato in un bando d'appalto e serve a trovare qualcuno che possa svolgere il lavoro richiesto.

Commit In informatica rappresenta la creaaazione di una serie di modifiche provvisorie permanenti, che segna la fine di una transazione.

Capitolo 4

D

Database È un insieme di informazioni (o dati) strutturate in genere archiviate elettronicamente in un sistema informatico.

Diagramma di Gantt Questo tipo di diagramma si usa per organizzare le attività da svolgere all'interno di un progetto. L'asse orizzontale rappresenta una linea temporale, mentre quello verticale contiene le attività di progetto. All'interno del diagramma, le attività sono quindi rappresentate come finestre temporali.

Discord Applicazione multiplatforma basata sulla tecnologia VoIP (Voice over Internet Protocol) che consente di creare gruppi di messaggistica e videoconferenze. Questa applicazione funziona sia sui dispositivi mobili sia su browser.

Capitolo 5

E

Efficacia Si riferisce alla misura in cui qualcosa è stato fatto, per ottenere il risultato mirato.

Efficienza Si riferisce alla capacità di produrre il massimo output dall'input dato con il minimo spreco di tempo, fatica, denaro, energia e materie prime.

Capitolo 6

F

Framework Architettura di supporto a un software, che ne facilita l'utilizzo ad un programmatore.

Capitolo 7

G

GitHub GitHub è una piattaforma web di hosting e condivisione di codice sorgente basata su Git, e consente agli sviluppatori di collaborare su progetti software, gestendone la versione e favorendo la collaborazione coordinata all'interno del progetto.

Google Chrome Browser web multipiattaforma creato e rilasciato da Google nel 2008.

Capitolo 8

H

Capitolo 9

I

Incremento Periodo di tempo di 2 settimane, in cui il gruppo lavora per svolgere le attività prefissate.

Indice di Gulpease L'Indice Gulpease è un 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. Oltre alla lunghezza delle parole tiene in considerazione anche la lunghezza della frase rispetto al numero di lettere. I risultati sono compresi tra 0 e 100, dove il valore "100" indica la leggibilità più alta e "0" la leggibilità più bassa.

Capitolo 10

J

Java Linguaggio di programmazione ad alto livello, orientato agli oggetti e a tipizzazione statica.

JavaScript Linguaggio di programmazione utilizzato per realizzare pagine web interattive.

Java Spring Spring è un framework Java per la costruzione di applicazioni aziendali. Viene utilizzato per semplificare lo sviluppo di applicazioni complesse su larga scala fornendo una serie di componenti e strumenti riutilizzabili.

Capitolo 11

K

Capitolo 12

L

Lampione Sistema di illuminazione facente parte di una specifica area illuminata provvedendo a fornire l'illuminazione per una parte dell'area illuminata.

LaTeX Linguaggio di markup per la preparazione di testi, basato sul programma di composizione tipografica Tex.

Login Procedura di accesso a un sistema informatico.

Capitolo 13

M

Manutenzione Insieme di operazioni volte a mantenere in buono stato il prodotto, svolte in un arco di tempo prolungato in seguito alla release del prodotto finale.

Manutenibilità Con manutenibilità di un prodotto si indica la sua capacità di essere modificato e mantenuto in modo efficiente.

Metrica di qualità La metodologia secondo il quale viene valutato il livello di qualità non solo del prodotto ma anche dei diversi processi che compongono il progetto, ad esempio la documentazione.

Milestone Si tratta di una data del calendario di progetto alla quale sono correlate determinate aspettative su un punto di avanzamento atteso all'interno del progetto.

Modulo Integra più unità correlate e coese.

Mosquitto Mosquitto è un message broker MQTT utilizzato per il trasporto di messaggi.

MQTT MQTT è un protocollo di messaggistica leggero di tipo publish-subscribe in cima a TCP/IP.

Capitolo 14

N

Capitolo 15

O

Open-source Software distribuito sotto i termini di una licenza open-source, che ne concede lo studio, l'utilizzo, la modifica e la redistribuzione.

Capitolo 16

P

Password Sequenza di caratteri alfanumerici e di simboli, che utilizzata insieme al proprio *username*, permette di accedere al proprio account.

Portabilità Con portabilità di un prodotto si indica la sua capacità di essere utilizzato in diverse piattaforme e ambienti.

Prodotto Il risultato di un insieme di attività tecnicamente ed economicamente definite. Può essere un bene o un servizio.

Proof of Concept All'interno del progetto didattico, con Proof of Concept indichiamo la realizzazione di un applicativo allo scopo di dimostrare padronanza di alcune tecnologie ritenute particolarmente importanti per la realizzazione del prodotto. Questo applicativo non è necessario sia strettamente correlato tematicamente al prodotto in questione.

Proponente Ente che propone il capitolato d'appalto per il progetto.

Capitolo 17

Q

Capitolo 18

R

Redattore Chi si occupa della stesura del documento, mettendosi inoltre disponibile ad apportare modifiche in caso fossero richieste dal verificatore.

Repository Archivio nel quale sono raccolti dati e informazioni in formato digitale e direttamente accessibili dagli utenti.

Rollback Operazione di ripristino dei dati effettuata su un software o un sistema.

Capitolo 19

S

Sensore di luminosità Sensore avente lo scopo di fornire al sistema il valore dell'intensità luminosa configurato nel lampione di riferimento al fine di valutare se apportare variazioni a tale valore.

Sensore di presenza Sensore avente lo scopo di rilevare presenza di persone in un'area illuminata al fine di variare la luminosità dell'area a cui afferisce.

Stakeholder Entità con interessi a riguardo della corretta riuscita del prodotto.

Structural fan-in Metriche che indica il numero di componenti del software che utilizza un determinato modulo. Un valore alto indica un modulo molto riutilizzabile.

Structural fan-out Indica il numero di moduli che un determinato modulo utilizza. Un valore alto indica eccessiva complessità o dipendenza.

Capitolo 20

T

Telegram Applicazione di messaggistica istantanea utilizzabile anche per effettuare chiamate individuali o di gruppo.

Test di accettazione I test di accettazione costituiscono il collaudo del prodotto, svolto in presenza del committente, con lo scopo di verificare il soddisfacimento di tutti i requisiti richiesti e definiti nell'Analisi dei Requisiti.

Test d'integrazione Test per la verifica della corretta integrazione di più unità di software.

Test di regressione I test di regressione hanno l'obiettivo di identificare eventuali errori ausati da modifiche introdotte in nuove versioni del prodotto, verificando quindi che parti del sistema già testate non vengano danneggiate da nuovi componenti

Test d'unità Attività di collaudo di singole unità di un software, in modo da verificare che il comportamento di queste sia conforme a quanto previsto.

Capitolo 21

U

Unità La più piccola quantità di software sottoponibile a verifica individuale.

Usabilità Con usabilità di un prodotto si indica la sua capacità di essere utilizzato in modo efficace, efficiente e soddisfacente dagli utenti finali.

Username Definisce il nome con il quale l'utente viene riconosciuto dal sistema. Insieme alla *password*, rappresenta le credenziali per poter accedere all'account cui esse sono correlate.

Capitolo 22

V

Validazione Processo tramite il quale ci si accerta che il prodotto risponda effettivamente alle aspettative. Coinvolge anche il committente.

Verifica Processo tramite il quale ci si accerta che l'esecuzione delle attività attuate in un certo periodo di tempo non abbia introdotto errori.

Verificatore Colui che si occupa di effettuare di verifica per le attività in questione.

Capitolo 23

W

Way of working Metodologia di lavoro, in particolare per quanto riguarda il modo di organizzare e di operare in un gruppo di lavoro.

Capitolo 24

X

Capitolo 25

Y

Capitolo 26

Z