

Glossario dei termini Java

100% Pure Java(TM)

100% Pure Java(TM)

Un'iniziativa di Sun Microsystems per indirizzare gli sviluppatori nella scrittura, la certificazione e la commercializzazione di applicazioni.

A

Abstract Window Toolkit (AWT)

Abstract Window Toolkit (AWT)

Raccolta di componenti dell'interfaccia utente grafica (GUI) implementati utilizzando versioni per piattaforma nativa dei componenti. Questi componenti forniscono il sottogruppo di funzionalità comune a tutte le piattaforme native. In gran parte soppiantato dal set di componenti Swing. Vedere anche [Swing Set](#).

abstract class

classe astratta

Una classe che contiene uno o più *metodi astratti*, e quindi non può mai essere istanziata. Le classi astratte sono definite in modo da poter essere estese e rese concrete da altre classi attraverso l'implementazione dei metodi astratti.

abstract method

metodo astratto

Un metodo senza alcuna implementazione.

actual parameter list

lista dei parametri effettivi

Gli argomenti specificati in una particolare chiamata a un metodo. Vedere anche [lista dei parametri formali](#).

alpha value

valore alfa

Un valore che indica il grado di opacità di un pixel.

API

API

Application Programming Interface (Interfaccia di programmazione dell'applicazione). La specifica in base alla quale un programmatore che scrive un programma accede al comportamento e allo stato delle classi e degli oggetti.

appliances

dispositivi

Dispositivi collegati in rete quali stampanti, terminali Java e client che vengono gestiti utilizzando applicazioni create utilizzando JMAPI.

applet

applet

Un programma scritto in linguaggio Java per l'esecuzione in un browser Web compatibile con Java, quali HotJava(TM) o Netscape Navigator(TM).

argument

argomento

Un dato specificato in una chiamata a un metodo. Un argomento può essere un valore letterale, una variabile o un'espressione.

array

array

Una raccolta di elementi di dati, tutti dello stesso tipo, in cui la posizione di ciascun elemento è designata univocamente da un intero.

ASCII

ASCII

American Standard Code for Information Interchange. Una tabella standard che assegna codici numerici a 7 bit ai caratteri. Vedere anche [Unicode](#).

atomic

atomica

Riferito a un'operazione che non viene mai interrotta e che in nessuna circostanza viene lasciata in stato incompleto.



Bean

Bean

Componente software riutilizzabile. I bean possono essere combinati fra loro per creare un'applicazione.

binary operator

operatore binario

Un operatore con due argomenti.

bit

bit

La più piccola unità di dati in un computer; il valore può essere 0 oppure 1.

bitwise operator

operatore a bit

Un operatore che manipola due valori confrontando ogni bit di un valore con il bit corrispondente dell'altro valore.

block

blocco

In Java il codice compreso tra due parentesi graffe corrispondenti. Esempio { x = 1; }.

boolean

booleano

Riferimento a un'espressione o a una variabile che può avere soltanto un valore vero o falso. Il linguaggio Java dispone del tipo booleano e dei valori letterali vero e falso.

bounding box

riquadro di selezione

Per un oggetto raster, il rettangolo più piccolo che racchiude completamente tutti i pixel che non sono del tutto trasparenti.

byte

byte

Una sequenza di otto bit. Java dispone di un tipo `byte` corrispondente.

bytecode

bytecode

Codice indipendente dall'hardware generato dal compilatore Java ed eseguito dall'interprete Java.



casting

conversione di tipo

Conversione esplicita da un tipo di dati a un altro.

class

classe

In Java, un tipo che definisce l'implementazione di un particolare tipo di oggetto. Una definizione di classe definisce le variabili e i metodi di istanza e di classe, oltre a specificare le interfacce implementate dalla classe e la superclasse immediata della classe. Se la superclasse non è specificata esplicitamente, sarà implicitamente `Object`.

class method

metodo di classe

Un metodo chiamato senza riferimento ad un oggetto particolare. I metodi di classe agiscono sulla classe nel suo complesso e non su una sua istanza particolare. È detto anche [metodo statico](#). Vedere anche [metodo dell'istanza](#).

classpath

classpath

Un classpath è una variabile di ambiente che indica alla macchina virtuale Java e ad altre applicazioni Java (ad esempio agli strumenti Java situati nella directory `JDK1.1.X\bin`) dove trovare le librerie di classe, comprese le librerie di classe definite dall'utente.

class variable

variabile di classe

Un elemento di dati associato a una classe nel suo complesso e non a istanze particolari della classe. Le variabili sono definite nelle definizioni delle classi. È detta anche [campo statico](#). Vedere anche [variabile dell'istanza](#).

client

client

Nel modello di comunicazioni client/server, il client è un processo che accede a distanza alle risorse (potenza di elaborazione, capacità di memoria) di un computer server.

codebase

codebase

Insieme all'attributo `code` nel tag `<APPLET>` fornisce un'indicazione completa di dove si trova il file di classe principale dell'applet: `code` specifica il nome del file e `codebase` specifica l'URL della directory che lo contiene.

comment

commento

Nei programmi è il testo di spiegazione e viene ignorato dal compilatore. Nei programmi Java i commenti sono delimitati dai simboli `//` o `/*...*/`.

compilation unit

unità di compilazione

È l'unità minima di codice sorgente che può essere compilata. Nell'implementazione corrente di Java l'unità di compilazione è un file.

compiler

compilatore

Un programma che traduce il codice sorgente in un codice eseguibile da un computer. Il compilatore Java traduce il codice sorgente Java in bytecode Java. Vedere anche [interprete](#).

compositing

composizione

Il processo di sovrapposizione di un'immagine su un'altra per creare un'unica immagine.

constructor

costruttore

Uno pseudo-metodo che crea un oggetto. In Java, i costruttori sono metodi dell'istanza che hanno lo stesso nome della loro classe. I costruttori Java vengono richiamati utilizzando la parola chiave `new`.

core class

classe core

Una classe (o interfaccia) pubblica che è un membro standard della piattaforma Java. Le classi core Java dovrebbero essere disponibili su tutti i sistemi operativi che eseguono la piattaforma Java. Un programma 100%-pure Java fa affidamento solo sulle classi core, il che significa che può essere eseguito ovunque. Tutte le classi core sono incluse nel pacchetto java.*.

critical section

sezione critica

Un segmento di codice in cui un thread usa delle risorse (ad esempio alcune istanze di variabili) che possono essere utilizzate anche da altri thread. Le risorse non devono però essere utilizzate contemporaneamente da thread diversi.



declaration

dichiarazione

Un'istruzione che crea un identificatore e vi associa degli attributi, senza necessariamente riservare uno spazio di memorizzazione (per i dati) o fornire l'implementazione (per i metodi). Vedere anche *definizione*.

definition

definizione

Una dichiarazione che riserva spazio per la memorizzazione (per i dati) o fornisce l'implementazione (per i metodi). Vedere anche *dichiarazione*.

deprecation

deprecazione

Si riferisce a una classe, interfaccia, costruttore, metodo o campo che non viene più consigliato e potrebbe essere eliminato in una versione futura.

derived from

derivata da

La classe X è "derivata dalla" classe Y se la classe X *estende* la classe Y. Vedere anche [sottoclasse](#), [superclasse](#).

distributed

distribuito

Ciò che viene eseguito in più di uno spazio di indirizzamento.

double precision

precisione doppia

In linguaggio Java descrive un numero a virgola mobile che contiene 64 bit di dati. Vedere anche [precisione semplice](#).



EmbeddedJava(TM)

EmbeddedJava(TM)

Un ambiente runtime Java per dispositivi embedded di grande diffusione.

encapsulation

incapsulamento

L'incorporazione di conoscenza all'interno di un modulo. Dato che gli oggetti incapsulano sia i dati che l'implementazione, all'utente l'oggetto appare come una scatola nera che fornisce servizi. Le variabili di istanza e i metodi possono essere aggiunti, eliminati o modificati, ma finché i servizi forniti dall'oggetto rimangono uguali, il codice che utilizza l'oggetto può continuare a utilizzarlo senza che debba essere riscritto. Vedere anche [variabile dell'istanza](#), [metodo dell'istanza](#).

exception

eccezione

Un evento che, durante l'esecuzione di un programma, impedisce al programma di continuare normalmente; in genere si tratta di un errore. Java supporta le eccezioni con le parole chiave try, catch e throw. Vedere anche *gestore delle eccezioni*.

exception handler

gestore delle eccezioni

Un blocco di codice che reagisce a un tipo specifico di *eccezione*. Se l'eccezione si riferisce a un errore correggibile l'esecuzione del programma può riprendere dopo aver eseguito il relativo codice del gestore delle eccezioni.

executable content

applicazione eseguibile

Un'applicazione che viene eseguita all'interno di un file HTML. Vedere anche [applet](#).

extends

estendere

La classe X estende la classe Y mediante l'aggiunta di campi o metodi alla classe Y oppure sovrascrivendo i metodi della classe Y. Un'interfaccia ne estende un'altra tramite l'aggiunta di metodi. X è detta sottoclasse di Y. Vedere anche [derivata da](#).



FCS

FCS

First Customer Ship. Il giorno in cui un prodotto viene rilasciato/spedito al cliente.

field

campo

Un membro di dati di una classe. Se non è specificato esplicitamente, un campo non è statico.

FTP

FTP

File Transfer Protocol. È il protocollo base di Internet per il trasferimento dei dati. FTP è basato sul protocollo TCP/IP e consente il prelievo e la memorizzazione di file tra gli host di Internet. Vedi anche [TCP/IP](#).

formal parameter list

lista di parametri formali

I parametri specificati nella definizione di un metodo particolare. Vedere anche [lista dei parametri effettivi](#).



garbage collection

recupero spazio

La rilevazione e il recupero automatico della memoria che non viene più utilizzata. Il sistema runtime Java recupera lo spazio in modo che i programmatori non debbano preoccuparsi di eliminare esplicitamente gli oggetti.

GUI

GUI

Graphical User Interface. Si riferisce alle tecniche che utilizzano la grafica, la tastiera e il mouse per fornire una interfaccia di facile utilizzo per un programma.



hexadecimal

esadecimale

Il sistema di numerazione che utilizza 16 come base. I segni 0–9 e a–f (o le lettere equivalenti A–F) rappresentano le cifre da 0 a 15. Nei programmi Java i numeri esadecimali devono essere preceduti da 0x. Vedere anche [ottale](#).

hierarchy

gerarchia

Una struttura di relazioni in cui tutti gli elementi tranne il primo (root) sono una forma specializzata dell'elemento del livello superiore. Ciascun oggetto può avere sotto di sé uno o più oggetti della gerarchia. Nella gerarchia di classi Java la root è la classe `Object`.

HotJava(TM) Browser

Browser HotJava(TM)

Un browser Web facilmente personalizzabile, sviluppato da Sun Microsystems e scritto in linguaggio Java.

HTML

HTML

HyperText Markup Language. È un formato di file, basato su SGML, utilizzato per i documenti ipertestuali pubblicati su Internet. È semplice e consente di incorporare immagini, suoni, riproduzioni video continue, campi di moduli e una formattazione di base del testo. I riferimenti ad altri oggetti sono incorporati utilizzando gli URL.

HTTP

HTTP

Hypertext Transfer Protocol. Il protocollo Internet, basato su TCP/IP, utilizzato per prelevare oggetti ipertestuali da host remoti. Vedere anche [TCP/IP](#).



IDL

IDL

Java Interface Definition Language. API Java che forniscono interoperabilità e connettività standard con CORBA (Common Object Request Broker Architecture).

identifier

identificatore

Il nome di un elemento in un programma Java.

inheritance

ereditarietà

Il concetto di classi che contengono automaticamente le variabili e i metodi definiti nei loro [supertipi](#). Vedere anche [superclasse](#), [sottoclasse](#).

instance

istanza

Un oggetto di una classe particolare. Nei programmi Java, una istanza di classe viene creata utilizzando l'operatore `new` seguito dal nome della classe.

instance method

metodo dell'istanza

Qualsiasi metodo che viene richiamato in relazione a un'istanza di una classe. Detto anche semplicemente [metodo](#). Vedere anche [metodo di classe](#).

instance variable

variabile dell'istanza

Qualsiasi elemento di dati associato a un oggetto particolare. Ciascuna istanza di classe ha una propria copia delle variabili dell'istanza definite nella classe. Detta anche [campo](#). Vedere anche [variabile di classe](#).

interface

interfaccia

In Java, un gruppo di metodi che possono essere implementati da varie classi, indipendentemente dalla posizione delle classi nella gerarchia di classi.

Internet

Internet

Una rete di enormi dimensioni formata da milioni di host appartenenti a numerose organizzazioni e paesi di tutto il mondo. Fisicamente è composta da reti più piccole su cui i dati viaggiano grazie a una serie comune di protocolli.

IP

IP

Internet Protocol. Il protocollo base di Internet. Consente di trasferire in modo non affidabile singoli pacchetti da un host all'altro. Non garantisce l'arrivo a destinazione del pacchetto, non è in grado di stabilire il tempo necessario per il trasferimento, né se i pacchetti arriveranno nell'ordine in cui sono stati inviati. I protocolli basati su IP aggiungono le nozioni di connessione e di affidabilità. Vedere anche [TCP/IP](#).

interpreter

interprete

Un modulo che decodifica ed esegue ciascuna istruzione contenuta in un codice. L'interprete Java decodifica ed esegue il bytecode Java. Vedere anche [compilatore](#), [sistema runtime](#).



JAE

JAE

Java Application Environment. La release del codice sorgente del Java(TM) Development Kit.

JAR Files (.jar)

File JAR

Java Archive. Un formato utilizzato per aggregare molti file in un unico file.

JAR file format

formato file JAR

JAR (Java Archive) è un formato file indipendente dalla piattaforma, che aggrega molti file in un unico file. Gli applet Java e i loro componenti indispensabili (file .class, immagini, suoni o altri file di risorsa) possono essere combinati insieme in un file JAR e successivamente scaricati in un'unica transazione HTTP. Questo formato supporta anche la compressione dei file e le firme digitali.

Java(TM)

Java(TM)

Un linguaggio di programmazione orientato agli oggetti, sviluppato da Sun Microsystems. Un linguaggio di programmazione "write once, run anywhere".

Java Application Environment (JAE)

Java Application Environment (JAE)

Il rilascio del codice sorgente del Java(TM) Development Kit.

JavaBeans(TM)

JavaBeans(TM)

Un modello di componenti portabile, indipendente dalla piattaforma e riutilizzabile.

Java(TM) Blend(TM)

Java(TM) Blend(TM)

Un prodotto che consente agli sviluppatori di semplificare lo sviluppo di applicazioni di database tramite la mappatura dei record di un database in oggetti Java e degli oggetti Java nei database.

Java(TM) Card(TM) API

Java(TM) Card(TM) API

Un ambiente applicativo conforme allo standard ISO 7816-4 ideato per le smart card.

JavaCheck(TM)

JavaCheck(TM)

Uno strumento per controllare la conformità di applicazioni e applet con una determinata specifica.

JavaChip(TM)

JavaChip(TM)

Il processore Sun che esegue il bytecode Java in modo nativo. Con un chip Java, il bytecode ignora la macchina virtuale o la fase just-in-time del compilatore e viene eseguito direttamente dal processore.

Java Computing

Java Computing

Un'architettura di elaborazione che utilizza protocolli di rete standard e che sfrutta la disponibilità universale di reti, dati e applicazioni Java per offrire servizi in modo dinamico a un'ampia varietà di dispositivi abilitati per Java.

Java Database Connectivity (JDBC(TM))

Java Database Connectivity (JDBC(TM))

Uno standard industriale per la connettività, indipendente dal database, tra Java e una vasta gamma di database. JDBC(TM) fornisce una API a livello di chiamata per l'accesso ai database basato su SQL.

Java(TM) Developer Connection(TM) (JDC)

Java(TM) Developer Connection(TM) (JDC)

Un servizio progettato per i singoli sviluppatori che comprende esercitazioni in linea, sconti sui prodotti, articoli specializzati, informazioni sugli errori e un accesso immediato ai nuovi prodotti.

Java(TM) Development Kit (JDK(TM))

Java(TM) Development Kit (JDK(TM))

Un ambiente di sviluppo software per scrivere applet e applicazioni in linguaggio Java.

Java Electronic Commerce Framework (JECF)

Java Electronic Commerce Framework (JECF)

Un'architettura strutturata, per lo sviluppo di applicazioni elettroniche commerciali in linguaggio Java.

Java Enterprise API

API Java Enterprise

Questa API rende facile la creazione di applicazioni commerciali e di database di grandi dimensioni, che possono condividere dati multimediali con altre applicazioni all'interno di un'azienda o attraverso Internet. All'interno della famiglia Java Enterprise API sono state progettate quattro API.

Java(TM) Foundation Class (JFC)

Java(TM) Foundation Class (JFC)

Una estensione che aggiunge librerie di classe dell'interfaccia grafica utente all'Abstract Windowing Toolkit (AWT).

Java Interface Definition Language (IDL)

Java Interface Definition Language (IDL)

API Java che forniscono interoperabilità e connettività standard con CORBA (Common Object Request Broker Architecture).

Java Media APIs

API Java Media

Un set di API che supporta l'integrazione di clip audio e video, font 2D, grafica e immagini, oltre ai modelli 3D e alla telefonia.

Java Media Framework (JMF)

Java Media Framework (JMF)

La struttura di base supporta clock di sincronizzazione tra vari media (ad esempio uscite audio e video).

L'estensione standard della struttura consente agli utenti di effettuare riproduzioni audio e video in continuo.

Java(TM) Naming and Directory Interface(TM) (JNDI)

Java(TM) Naming and Directory Interface(TM) (JNDI)

Un set di API utili nell'interfacciamento con più servizi di denominazione e di directory.

JavaOS(TM)

JavaOS(TM)

Una piattaforma ottimizzata per eseguire Java su una varietà di piattaforme informatiche e consumer. JavaOS fornisce un runtime impostato specificamente per l'esecuzione delle applicazioni Java direttamente sulle piattaforme hardware senza richiedere un sistema operativo host.

JavaPlan(TM)

JavaPlan(TM)

Uno strumento orientato agli oggetti per la progettazione e la creazione di diagrammi, scritto in linguaggio Java.

Java Platform

piattaforma Java

La piattaforma Java è costituita dalla macchina virtuale Java(TM) e dalle classi core Java. Fornisce un'interfaccia uniforme di programmazione a tutti i programmi 100% Pure Java indipendentemente dal sistema operativo sottostante.

Java Remote Method Invocation (RMI)

chiamata al metodo remoto Java (RMI)

Un modello a oggetti distribuito per applicazioni Java-to-Java, in cui i metodi di oggetti Java remoti possono essere richiamati da altre macchine virtuali Java, anche su host diversi.

Java Runtime Environment (JRE)

ambiente runtime di Java (JRE)

Un sottoinsieme del Java(TM) Development Kit per utenti finali e sviluppatori che desiderano ridistribuire il JRE. Il JRE è composto dalla macchina virtuale Java, dalle classi core Java e dai file di supporto.

JavaSafe(TM)

JavaSafe(TM)

Uno strumento, scritto in linguaggio Java, per rilevare e gestire le modifiche ai file del sorgente.

JavaScript(TM)

JavaScript(TM)

Un linguaggio di script per il Web utilizzato sia dai browser che dai server Web. È solo lontanamente collegato a Java e il nome provoca inutili confusioni. Come qualsiasi linguaggio di script, viene utilizzato principalmente per collegare insieme altri componenti o per accettare l'input dell'utente.

Java(TM) Studio(TM)

Java(TM) Studio(TM)

Il primo programma Java che consente di creare con facilità applicazioni e applet senza conoscere il linguaggio Java.

Java(TM) Virtual Machine (JVM)

macchina virtuale Java(TM) (JVM)

La parte dell'ambiente runtime Java responsabile per l'interpretazione dei bytecode Java.

Java(TM) Web Server(TM)

Server Web (TM) Java(TM)

Una soluzione di facile utilizzo, estendibile, di facile amministrazione, sicura e indipendente dalla piattaforma, per velocizzare e semplificare la messa in funzione e la gestione dei vostri siti Web Internet e Intranet. Fornisce una produttività immediata per applicazioni server Java robuste e complete.

Java(TM) Workshop(TM)

Java(TM) Workshop(TM)

Un set completo di strumenti, integrati in un unico ambiente, per la gestione della programmazione Java. Java Workshop utilizza una struttura altamente modulare che consente di innestare nuovi strumenti nella struttura complessiva.

Java Wallet

Java Wallet

Una interfaccia utente, basata sul Java Electronic Commerce Framework, che consente di effettuare acquisti in linea, trasferimenti di valuta e funzioni amministrative.

JavaSpaces(TM)

JavaSpaces(TM)

Fornisce meccanismi di persistenza distribuita e di interscambio dati per il codice Java.

JavaSoft(TM)

JavaSoft(TM)

In precedenza era una unità aziendale di Sun Microsystems, Inc., attualmente è nota come Sun Microsystems, Inc., Java Software Division.

JDBC(TM)

JDBC(TM)

Java Database Connectivity (connettività database Java). Uno standard industriale per la connettività, indipendente dal database, tra Java e una vasta gamma di database. La JDBC fornisce una API a livello di chiamata per l'accesso ai database basato su SQL.

JDC

JDC

Java(TM) Developer Connection(TM). Un servizio progettato per i singoli sviluppatori che comprende esercitazioni in linea, sconti sui prodotti, articoli specializzati, informazioni sugli errori e un accesso immediato ai nuovi prodotti.

JDK(TM)

JDK(TM)

Java(TM) Development Kit. Un ambiente di sviluppo software per scrivere applet e applicazioni in linguaggio Java.

JECF

JECF

Java Electronic Commerce Framework. Un'architettura strutturata, per lo sviluppo di applicazioni commerciali in linguaggio Java.

JFC

JFC

Java(TM) Foundation Class. Una estensione che aggiunge librerie di classe dell'interfaccia grafica utente all'Abstract Windowing Toolkit (AWT).

JMAPI

JMAPI

Java Management API. Una raccolta di classi e interfacce Java che consente agli sviluppatori di creare applicazioni di sistema, di rete e di gestione dei servizi.

JNDI

JNDI

Java(TM) Naming and Directory Interface(TM). Un set di API utili nell'interfacciamento con più servizi di denominazione e di directory.

JPEG

JPEG

Joint Photographic Experts Group. Uno standard di compressione per i file di immagine stabilito da questo

gruppo. Raggiunge fattori di compressione molto elevati a scapito della qualità dell'immagine, introducendo distorsioni che comunque sono quasi sempre impercettibili.

JRE

JRE

Java Runtime Environment (ambiente runtime Java). Un sottoinsieme del Java(TM) Development Kit per utenti finali e sviluppatori che desiderano ridistribuire il JRE. Il JRE è composto dalla macchina virtuale Java, dalle classi core Java e dai file di supporto.

Just-in-time (JIT) Compiler

compilatore just-in-time (JIT)

Un compilatore che converte l'intero bytecode nel codice in linguaggio macchina nativo durante l'esecuzione di un programma Java. Questo dà luogo a un miglioramento della velocità di esecuzione rispetto al codice interpretato da una macchina virtuale Java.

JVM

JVM

Java Virtual Machine (macchina virtuale Java). La parte dell'ambiente runtime Java responsabile per l'interpretazione dei bytecode Java.



lexical

lessicale

Si riferisce al modo in cui i caratteri del codice sorgente vengono convertiti in token (elementi) che possono essere elaborati dal compilatore.

linker

linker

Un modulo che crea un programma eseguibile completo, a partire dai componenti di moduli in linguaggio macchina. Il linker Java crea un programma eseguibile a partire dalle classi compilate. Vedere anche [compilatore](#), [interprete](#), [sistema runtime](#).

literal

letterale

La rappresentazione di base di qualsiasi valore intero, in virgola mobile o di carattere. Ad esempio, 3,0 è un letterale in virgola mobile a precisione semplice e "a" è un letterale di carattere.

local variable

variabile locale

Dati disponibili in un blocco di codice ma inaccessibili dall'esterno. Ad esempio le variabili definite in un metodo Java sono locali e non possono essere utilizzate al di fuori del metodo.



member

membro

Un [campo](#) o [metodo](#) di una classe. Se non è specificato esplicitamente, un membro non è statico.

method

metodo

Una funzione definita in una classe. Vedere anche [metodo dell'istanza](#), [metodo di classe](#). Se non è specificato esplicitamente un membro non è statico.

Mosaic

Mosaic

Un programma che fornisce una interfaccia utente grafica (GUI) semplice, che consente di accedere con facilità ai dati memorizzati in Internet. Questi dati possono essere semplici file o documenti ipertestuali. Mosaic è stato scritto da un team presso la [NCSA](#).

multithreaded

multithreaded

Descrive un programma progettato in modo che parti del codice vengano eseguite contemporaneamente.

Vedere anche [thread](#).



NCSA

NCSA

National Center for Supercomputer Applications. Vedere anche [Mosaic](#).



object

oggetto

Uno dei blocchi principali che costituiscono i programmi orientati agli oggetti. Ciascun oggetto è una unità di programmazione che consiste di dati ([variabili di istanza](#)) e funzionalità ([metodi dell'istanza](#)). Vedere anche [classe](#).

object-oriented design

progettazione a oggetti

Un metodo di progettazione software che modella le caratteristiche di oggetti astratti o reali tramite classi e oggetti.

octal

ottale

Sistema di numerazione che utilizza 8 come base e i numeri da 0 a 7 come cifre. Nei programmi Java, i numeri ottali devono essere preceduti da 0. Vedere anche [esadecimale](#).

overloading

overloading

Utilizzare un identificatore per fare riferimento a più elementi nello stesso ambito. In Java è possibile fare l'overloading dei metodi ma non delle variabili o degli operatori.

overriding

overriding

Fornire una diversa implementazione di un metodo in una sottoclasse della classe che ha definito originariamente il metodo.



package

pacchetto

Un gruppo di [tipi](#). I pacchetti sono dichiarati con la parola chiave `package`.

peer

peer

Nei sistemi di rete, qualsiasi unità funzionale che si trova nello stesso livello di un'altra entità.

PersonalJava(TM)

PersonalJava(TM)

Un ambiente runtime Java per applicazioni di rete su dispositivi personali del consumatore, a casa, in ufficio e

per l'utilizzo mobile.

pixel

pixel

L'elemento più piccolo di immagine su un monitor o su una pagina stampata.

POSIX

POSIX

Portable Operating System for Unix (Sistema operativo portabile per Unix). Uno standard che definisce l'interfaccia di linguaggio tra il sistema operativo Unix e i programmi applicativi attraverso un set minimo di funzioni supportate.

process

processo

Uno spazio di indirizzamento virtuale che contiene uno o più thread.

property

proprietà

Caratteristiche di un oggetto che possono essere impostate dagli utenti, come ad esempio il colore di una finestra.



raster

raster

Una riga di pixel.

reference

riferimento

Un elemento di dati il cui valore è un indirizzo.

RFE

RFE

Request for Enhancement (Richiesta di miglioramento).

RMI

RMI

Vedere [Java Remote Method Invocation](#).

root

root

Nella gerarchia degli oggetti è quello da cui discendono tutti gli altri. Sopra la root non vi sono elementi della gerarchia. Vedere anche [gerarchia](#), [classe](#), [pacchetto](#).

RPC

RPC

Remote Procedure Call. L'esecuzione di una normale chiamata procedurale (o chiamata al metodo) inviando pacchetti di rete ad un host remoto.

runtime system

sistema runtime

L'ambiente software in cui possono essere eseguiti i programmi compilati per la macchina virtuale Java. Il sistema runtime comprende il codice necessario per caricare i programmi Java, collegare dinamicamente i metodi nativi, gestire la memoria, le eccezioni e un'implementazione della macchina virtuale Java, che può essere un interprete Java.



Sandbox

Sandbox

Comprende un certo numero di componenti di sistema che cooperano tra loro, a partire dai gestori della sicurezza eseguiti come parte dell'applicazione, fino alle misure di sicurezza incorporate nella macchina virtuale Java e nel linguaggio stesso. Il sandbox fa in modo che un'applicazione non affidabile e forse anche pericolosa non possa accedere alle risorse del sistema.

scope

ambito

La caratteristica di un identificatore che determina dove può essere utilizzato. In Java, gran parte degli identificatori hanno un ambito di classe o locale. Le variabili di istanza e di classe hanno un ambito di classe e possono essere utilizzate al di fuori della classe e delle relative sottoclassi solo facendole precedere da un'istanza della classe o (nel caso di variabili e metodi di classe) dal nome della classe. Tutte le altre variabili sono dichiarate all'interno dei metodi e hanno un ambito locale; quindi possono essere utilizzate solo all'interno del blocco che le comprende.

Secure Socket Layer (SSL)

Secure Socket Layer

Un protocollo che consente di cifrare le comunicazioni fra un browser e un server Web per ragioni di riservatezza.

servlet

servlet

Un programma per server che garantisce funzionalità aggiuntive ai server abilitati Java.

single precision

precisione semplice

Nella specifica del linguaggio Java, descrive un numero in virgola mobile con 32 bit di dati. Vedere anche [precisione doppia](#).

SGML

SGML

Standardized Generalized Markup Language. Uno standard ISO/ANSI/ECMA che specifica un modo per dotare documenti di testo con informazioni sui tipi di sezioni di un documento.

static field

campo statico

Un altro nome per la [variabile di classe](#).

static method

metodo statico

Un altro nome per il [metodo di classe](#).

subarray

sottoarray

Un array contenuto in un altro array.

subclass

sottoclasse

Una classe che deriva da una determinata classe, eventualmente con una o più classi in mezzo. Vedere anche [superclasse](#), [supertipo](#).

subtype

sottotipo

Se il tipo X *estende* o implementa il tipo Y, X è un sottotipo di Y. Vedere anche [supertipo](#).

superclass

superclasse

Una classe da cui deriva una determinata classe, eventualmente con una o più classi interposte. Vedere anche [sottoclasse](#), [sottotipo](#).

supertype

supertipo

I supertipi di un tipo sono tutte le interfacce e le classi che sono estese o implementate da quel tipo. Vedere anche [sottotipo](#), [superclasse](#).

switch

switch

Si riferisce agli argomenti della riga di comando, ad esempio `-r`, `-d`, ecc.

Swing Set

Swing Set

Una raccolta di componenti Java della interfaccia utente grafica (GUI) eseguiti uniformemente su qualsiasi piattaforma nativa che supporti la macchina virtuale Java (JVM). Poiché sono scritti interamente in linguaggio Java, questi componenti possono fornire funzionalità superiori e più innovative rispetto a quelle fornite dai componenti della piattaforma non nativa. (Confronta con [AWT](#).)



TCP/IP

Il protocollo Transmission Control Protocol basato su IP. È il protocollo Internet che consente di inviare in modo affidabile dati da un host all'altro. Vedere anche [IP](#).

Thin Client

Thin Client

Un sistema equipaggiato con un sistema operativo molto leggero privo di amministrazione di sistema locale che esegue applicazioni Java trasmesse sulla rete.

thread

thread

L'unità base dell'esecuzione di un programma. Un processo può avere diversi thread che vengono eseguiti contemporaneamente, ciascuno dei quali è impegnato a eseguire un processo diverso, ad esempio attendere che si verifichi un evento o eseguire un processo che richiede molto tempo in modo che il programma non sia tenuto a completarlo prima di continuare. Dopo aver completato il suo processo, un thread viene sospeso o distrutto. Vedere anche [processo](#).

type

tipo

Una classe o interfaccia.



Unicode

Unicode

Un insieme di caratteri a 16 bit definiti in base alla norma ISO 10646. Vedere anche [ASCII](#). Il sorgente di Java è scritto in Unicode.

URL

URL

Uniform Resource Locator. Uno standard per la scrittura di un riferimento testuale a una qualsiasi fonte di dati nel WWW. Gli URL hanno il formato "protocollo://host/informazione locale" dove "protocollo" indica il protocollo che si deve utilizzare per ottenere l'oggetto (ad es. HTTP o FTP), "host" specifica il nome Internet dell'host su cui trovarlo e "informazione locale" è una stringa (spesso il nome di un file) passata al gestore del protocollo sull'host remoto.



variable

variabile

Un elemento di dati indicato da un identificatore. Ogni variabile ha un tipo, ad esempio un numero intero od Oggetto e un ambito. Vedere anche [variabile di classe](#), [variabile dell'istanza](#), [variabile locale](#).

virtual machine

macchina virtuale

Una definizione astratta di un dispositivo di elaborazione che può essere implementata in modi diversi, nel software o nell'hardware. La compilazione nell'insieme di istruzioni di una macchina virtuale è analoga alla compilazione nell'insieme di istruzioni di un microprocessore. La macchina virtuale Java è composta da un set di istruzioni bytecode, un set di registri, uno stack, un heap di dati superflui, e un'area per la memorizzazione dei metodi.



wait

wait

Un comando UNIX che attende che tutti i processi eseguiti in background siano completati e segnala lo stato del loro completamento.

world readable files

file leggibili da tutti

File di un file system che possono essere visualizzati (letti) da qualsiasi utente. Ad esempio: i file residenti su server Web possono essere visualizzati da utenti Internet solo se le loro autorizzazioni sono state impostate in modo da essere universalmente leggibili.

wrapper

wrapper

Un oggetto che incapsula e delega ad un altro oggetto il compito di modificare in qualche modo la sua interfaccia o il suo comportamento.

WWW

WWW

World Wide Web. Il Web di sistemi e relativi dati che costituisce Internet. Vedere anche [Internet](#).

