

---

**GRUPO III**

---

**MySQLFome  
Glossário**

**Versão 1.0**

MySQLFome	Versão: 1.0
Glossário	Data: 05/05/17
mqf_gloss	

## Histórico da Revisão

Data	Versão	Descrição	Autor
05/05/17	1.0	Criação do documento glossário	Victor Hugo
28/05/17	1.0	Revisão de formatação	Andriw Romeiro

MySQFome	Versão: 1.0
Glossário	Data: 05/05/17
mqf_gloss	

# Índice

1.	Introdução	4
1.1	Objetivo	4
1.2	Escopo	4
1.3	Referências	4
1.4	Visão Geral	4
2.	Definições	4
2.1	A Ideia	4
2.2	Avaliação	4
2.2.1	Legal! O cliente recebeu o pedido!	4
2.2.2	Legal! Seu pedido chegou!	5
2.3	Cadastros	5
2.3.1	Cadastro Cliente	5
2.3.2	Cadastro de Produtos	5
2.3.3	Métodos de Pagamento	5
2.3.4	Nova Promoção	5
2.3.5	Novo Cardápio	5
2.3.6	Seja nosso Cliente!	5
2.3.7	Seja nosso Parceiro!	5
2.3.8	Selecione suas Preferências	5
2.4	Fome de Que?	5
2.4.1	Busca	5
2.4.2	Cardápios	5
2.5	Home	6
2.6	Login	6
2.7	Pedido	6
2.7.1	Escolha a Forma de Pagamento	6
2.7.2	Finalizar Pedido	6
2.7.3	Meu Pedido	6
2.7.4	Pedido Confirmado!	6
2.7.5	Qual o endereço para entrega?	6
3.	Definições de Termos Técnicos	6
3.1	Banco de Dados	6
3.2	CSS	6
3.3	Dispositivo	6
3.4	HTML	6
3.5	Ícone	7
3.6	Interface	7
3.7	Internet	7
3.8	Navegador	7
3.9	Servidor web	7
3.10	Software	7
4.	Estereótipos UML	7

MySQLFome	Versão: 1.0
Glossário	Data: 05/05/17
mqf_gloss	

# Glossário

## 1. Introdução

As especificações apresentadas em toda documentação do sistema MySQLFome possuem termos técnicos específicos do contexto de negócio. Deste modo este documento tem como objetivo facilitar o entendimento de todos sobre os termos e palavras chaves que serão utilizados na documentação do MySQLFome.

### 1.1 Objetivo

Este documento visa definir os termos importantes utilizados no projeto MySQLFome, facilitando o entendimento do cliente na hora de verificar as funcionalidades do software.

### 1.2 Escopo

Encontra-se neste documento todas as definições e explicações necessárias para total entendimento dos termos utilizados na documentação do sistema MySQLFome.

### 1.3 Referências

Unifil – Ciência da Computação – 2º ano, PI grupo 3. Disponível em:

<<http://trab.dc.unifil.br/discencia/comp2016/engsoft/equipe3/index.html>>. Acesso em 2 de junho de 2017.

GitHub, vitornere/partiuformar. Disponível em:

<<https://github.com/vitornere/partiuformar/wiki/Gloss%C3%A1rio>>. Acesso em 2 de junho de 2017.

Universidade São Judas Tadeu, Documentação de um Produto de Software. Disponível em:

<[http://www.usjt.br/cursos/ftce/arquivos/2013/produto\\_software\\_v3r-05.pdf](http://www.usjt.br/cursos/ftce/arquivos/2013/produto_software_v3r-05.pdf)>. Acesso em 2 de junho de 2017.

IBM, Exemplo da Web do Projeto de Registro em Curso. Disponível em:

<[http://walderson.com/IBM/RUP7/LargeProjects/extend.formal\\_resources/guidances/examples/resources/upplspec\\_v1.htm](http://walderson.com/IBM/RUP7/LargeProjects/extend.formal_resources/guidances/examples/resources/upplspec_v1.htm)>. Acesso em 2 de junho de 2017.

### 1.4 Visão Geral

Este documento tem o intuito de exemplificar e especificar os termos do software e as referências utilizadas para a criação do mesmo.

## 2. Definições

Abaixo estão listados os termos e suas respectivas definições.

### 2.1 A Ideia

Essa página conta um pouco da história desse projeto.

### 2.2 Avaliação

#### 2.2.1 Legal! O cliente recebeu o pedido!

Tela de feedback do fornecedor.

MySQFome	Versão: 1.0
Glossário	Data: 05/05/17
mqf_gloss	

### 2.2.2 *Legal! Seu pedido chegou!*

Tela de feedback do cliente.

## 2.3 **Cadastros**

### 2.3.1 *Cadastro Cliente*

Área de cadastro para clientes.

### 2.3.2 *Cadastro de Produtos*

Área para o fornecedor cadastrar seus produtos.

### 2.3.3 *Métodos de Pagamento*

Área onde o cliente cadastra suas formas de pagamentos.

### 2.3.4 *Nova Promoção*

Área onde o fornecedor cadastra uma promoção.

### 2.3.5 *Novo Cardápio*

Área para o fornecedor criar um novo cardápio.

### 2.3.6 *Seja nosso Cliente!*

O cliente será redirecionado para pagina onde será criando um login.

### 2.3.7 *Seja nosso Parceiro!*

O fornecedor fará um cadastro para que possa vender seus pratos em nosso site.

### 2.3.8 *Selecione suas Preferências*

Área do cliente onde seleciona suas preferências.

## 2.4 **Fome de Que?**

Apresenta um cardápio com variedades de comida, onde o cliente busca sua preferência e seleciona seu prato escolhido.

### 2.4.1 *Busca*

Área onde o cliente busca por produtos de seu interesse.

### 2.4.2 *Cardápios*

Área para acesso aos cardápios dos fornecedores.

MySQFome	Versão: 1.0
Glossário	Data: 05/05/17
mqf_gloss	

## 2.5 Home

A página Home é a inicial do site, tendo uma visão geral de tudo que o software oferece.

## 2.6 Login

Área para acesso dos usuários ao nosso sistema.

## 2.7 Pedido

### 2.7.1 *Escolha a Forma de Pagamento*

Seleção da forma de pagamento do cliente.

### 2.7.2 *Finalizar Pedido*

Tela de confirmação dos dados e finalização do pedido.

### 2.7.3 *Meu Pedido*

Carrinho de compras do cliente, onde ele revisa todos os itens selecionados.

### 2.7.4 *Pedido Confirmado!*

Tela de espera do recebimento do pedido.

### 2.7.5 *Qual o endereço para entrega?*

Área para seleção do endereço da entrega.

## 3. Definições de Termos Técnicos

Abaixo estão listados os termos Técnicos e suas respectivas definições.

### 3.1 Banco de Dados

É um conjunto de informações sobre um assunto específico, agrupadas de forma lógica, que permite fácil acesso. O fichário dos clientes e fornecedores que se encontra sobre a mesa de uma secretária é um banco de dados. Um banco de dados também pode estar organizado no formato de tabelas. Neste caso os registros (fichas) são as linhas das tabelas, onde os cabeçalhos do topo das tabelas representam os nomes os campos.

### 3.2 CSS

CSS é uma linguagem para estilos que define o layout de documentos HTML. Por exemplo, CSS controla fontes, cores, margens, linhas, alturas, larguras, imagens de fundo, posicionamentos e muito mais.

### 3.3 Dispositivo

Dispositivo é um aparelho ou mecanismo que desenvolve determinadas ações. O seu nome está relacionado com um artifício que está disposto a cumprir com o objetivo do utilizador.

### 3.4 HTML

Acrônimo de Hypertext Markup Language, é a linguagem padrão para escrever páginas de documentos Web (WWW). É uma variante da SGML (Standard Generalized Markup Language), bem mais fácil de aprender e

MySQFome	Versão: 1.0
Glossário	Data: 05/05/17
mqf_gloss	

usar, que possibilita preparar documentos com gráficos e links para outros documentos para visualização em sistemas que utilizam Web.

### 3.5 Ícone

Ícones são imagens que nos dizem de forma bem direta o que alguma coisa significa, para que serve um objeto ou que tipo de conteúdo vamos encontrar pela frente.

### 3.6 Interface

Um software ou sistema operacional, por exemplo, pode ser controlado através de uma pessoa usando um computador. A interface entre o software e o usuário é a tela de comandos apresentada por este programa, ou seja, a interface gráfica do software.

### 3.7 Internet

Uma coleção de redes locais e/ou de longa distância, interligadas numa rede virtual pelo uso de um protocolo que provê um espaço de endereçamento comum e roteamento.

### 3.8 Navegador

Um navegador (também conhecido como web browser ou simplesmente browser) é um programa que habilita seus usuários a interagirem com documentos HTML hospedados em um servidor Web.

### 3.9 Servidor web

Servidor web pode ser um programa de computador responsável por aceitar pedidos HTTP de clientes, geralmente os navegadores, e servi-los com respostas HTTP, incluindo opcionalmente dados, que geralmente são páginas web, tais como documentos HTML com objetos embutidos (imagens, etc.) ou um computador que executa um programa que provê a funcionalidade descrita anteriormente. O mais popular, e mais utilizado no mundo, é o servidor Apache (software livre).

### 3.10 Software

É um programa de computador. Uma sequência de instruções a serem seguidas pelo processador. Atualmente os softwares comerciais também incluem manuais e especificações de uso.

## 4. Estereótipos UML

Os estereótipos são baseados em determinados tipos, classes e/ou pacotes já existentes no metamodelo. Eles podem ampliar a semântica, e não a estrutura de tipos e classes preexistentes. Certos estereótipos são predefinidos na UML, mas outros podem ser definidos pelo usuário. Os estereótipos têm implicações semânticas que podem ser especificadas para cada valor específico de estereótipo.