SmartClepius

SmartClepius App Glossário

Versão 1.1

| SmartClepius App | Versão: 1.1 |
|------------------------|------------------|
| Glossário | Data: 04/04/2020 |
| Documento de Glossário | |

Histórico da Revisão

| Data | Versão | Descrição | Autor |
|------------|--------|--------------------------|-----------------|
| 04/04/2020 | 1.0 | Elaboração do documento | Eduardo Lacerda |
| 29/05/2020 | 1.1 | Complemento do documento | Eduardo Lacerda |
| | | | |
| | | | |

| SmartClepius App | Versão: 1.1 |
|------------------------|------------------|
| Glossário | Data: 04/04/2020 |
| Documento de Glossário | |

Índice

| 1. | Intro | Introdução | | |
|----|-------|-----------------------|---|--|
| | 1.1 | Objetivo | 4 | |
| | 1.2 | Escopo | 4 | |
| | 1.3 | Referências | 4 | |
| | 1.4 | Visão Geral | 4 | |
| 2. | Defin | nições | 4 | |
| | 2.1 | Back-end | 5 | |
| | 2.2 | Front-end | 4 | |
| | 2.3 | Ionic | 5 | |
| | 2.4 | JavaScript | 5 | |
| | 2.5 | MIT App Inventor | 5 | |
| | 2.6 | MySQL | 5 | |
| | 2.7 | phpMyAdmin | 5 | |
| | 2.8 | Typescript | 5 | |
| | 2.9 | XAMPP | 6 | |
| 3. | Ester | reótipos UML | 6 | |
| | 3.1 | Extend | 6 | |
| | 3.2 | Include | 6 | |
| 4. | Lista | Lista de Ableviaturas | | |
| | 4.1 | SU | 6 | |
| | 4.2 | AS | 6 | |
| | 4.3 | UC | 6 | |

| SmartClepius App | Versão: 1.1 |
|------------------------|------------------|
| Glossário | Data: 04/04/2020 |
| Documento de Glossário | |

Glossário

1. Introdução

Este documento é responsável por apresentar todos os termos e siglas que serão usados durante o desenvolvimento do projeto, e abordará as informações mais importantes acerca de especificações que são tratadas em outros documentos, como no documento de especificação complementar e no documento de pedidos do investidor.

1.1 Objetivo

O objetivo deste documento é de facilitar a compreensão dos termos que serão utilizados no projeto e centralizar todos as siglas e ajudas neste documento.

1.2 Escopo

Este glossário é referente ao projeto SmartClepius App, estando associando os termos e siglas que estarão presentes nos demais documentos especificados pelo padrão do Rational Unified Proccess (RUP), sendo também um complemento ao documento de visão e de pedidos do investidor.

1.3 Referências

O QUE é Java?. [*S.I.*]. Disponível em: https://www.java.com/pt_BR/about/whatis_java.jsp?bucket_value=desktop-edge80-windows10-64bit&in_query=no. Acesso em: 4 abr. 2020

JAVASCRIPT | MDN. [*S.I.*]. Disponível em: https://developer.mozilla.org/pt-BR/docs/Web/JavaScript. Acesso em: 4 abr. 2020

TYPESCRIPT: Typed JavaScript at Any Scale. [S.I.]. Disponível em: < https://www.typescriptlang.org/>. Acesso em: 4 abr. 2020

IONIC – Cross-Platform Mobile App Development. Disponível em: < https://ionicframework.com/>. Acesso em: 29 mai. 2020

PHPMYADMIN. Disponível em: https://www.phpmyadmin.net/. Acesso em: 29 mai. 2020

MYSQL:: MySQL 8.0 Reference Manual :: 1 General Information. Disponível em: https://dev.mysql.com/doc/refman/8.0/en/introduction.html>. Acesso em: 29 mai. 2020

ABOUT Us | MIT App Inventor. Disponível em: < https://appinventor.mit.edu/about-us>. Acesso em: 29 mai. 2020

XAMPP Installers and Downloads for Apache Friends. Disponível em: https://www.apachefriends.org/pt_br/index.html. Acesso em: 29 mai. 2020

1.4 Visão Geral

O documento estará dividido em definições dos termos e de estereótipos UML que estará presente no projeto. O termo será um item de subtítulo acompanhado por seu significado e sua importância no desenvolvimento do projeto.

2. Definicões

Esta seção é destinada unicamente aos termos que serão tratados ao longo do projeto. Este documento especifica apenas o significado de cada termo, não explica a maneira em que serão aplicados no projeto, esta informação poderá ser conferida no documento de especificação complementar, essas definições estão separadas em termos técnicos, e termos específicos do sistema, se houver.

| SmartClepius App | Versão: 1.1 | |
|------------------------|------------------|--|
| Glossário | Data: 04/04/2020 | |
| Documento de Glossário | | |

Termos Técnicos

| 2.1 | Back-end | O Back-End de um projeto de desenvolvimento de software é toda a arquitetura existente por parte do servidor que estará processando todas as ações do sistema e realizando operações com um banco de dados para receber e enviar informações. |
|-----|---------------------|---|
| 2.3 | Front-end | O Front-End é a camada frontal de um sistema, denominada a camada de visão do usuário, responsável por toda a interface gráfica e suas interações tanto com o usuário quanto com suas comunicações com o servidor. |
| 2.3 | lonic | O Ionic foi desenvolvido para executar e executar rapidamente em todos os dispositivos móveis mais recentes. Crie aplicativos rápidos e prontos para o uso, com um tamanho reduzido e práticas recomendadas incorporadas, como transições aceleradas por hardware, gestos com toque otimizado, pré-renderização e compilação AOT. |
| 2.4 | JavaScript | JavaScript (às vezes abreviado para JS)é uma linguagem leve, interpretada e baseada em objetos com funções de primeira classe, mais conhecida como a linguagem de script para páginas Web, mas usada também em vários outros ambientes sem browser. O JavaScript é uma linguagem baseada em protótipos, multi-paradigma e dinâmica, suportando estilos de orientação a objetos, imperativos e declarativos (como por exemplo a programação funcional). |
| 2.5 | MIT App Inventor | O MIT App Inventor é um ambiente de programação visual intuitivo que permite a todos - até crianças - criar aplicativos totalmente funcionais para smartphones e tablets. Os novos usuários do MIT App Inventor podem ter um primeiro aplicativo simples em funcionamento em menos de 30 minutos. Além disso, nossa ferramenta baseada em blocos facilita a criação de aplicativos complexos e de alto impacto em um tempo significativamente menor que os ambientes de programação tradicionais. O projeto MIT App Inventor procura democratizar o desenvolvimento de software, capacitando todas as pessoas, especialmente os jovens, a passar do consumo de tecnologia para a criação de tecnologia. |
| 2.6 | MySQL | O software MySQL TM fornece um servidor de banco de dados SQL (Structured Query Language) muito rápido, multithread, multiusuário e robusto. O MySQL Server destina-se a sistemas de produção de carga pesada de missão crítica, bem como à incorporação em software implementado em massa. Oracle é uma marca registrada da Oracle Corporation e / ou de suas afiliadas. MySQL é uma marca comercial da Oracle Corporation e / ou de suas afiliadas e não deve ser usada pelo Cliente sem a autorização expressa por escrito da Oracle. Outros nomes podem ser marcas registradas de seus respectivos proprietários. |

| SmartClepius App | Versão: 1.1 |
|------------------------|------------------|
| Glossário | Data: 04/04/2020 |
| Documento de Glossário | |

| 2.7 | phpMyAdimin | O phpMyAdmin é uma ferramenta de software livre escrita em PHP, destinada a lidar com a administração do MySQL pela Web. O phpMyAdmin suporta uma ampla gama de operações no MySQL. Operações usadas com frequência (gerenciamento de bancos de dados, tabelas, colunas, relações, índices, usuários, permissões, etc.) podem ser executadas através da interface do usuário, enquanto você ainda pode executar diretamente qualquer instrução SQL |
|-----|-------------|--|
| 2.8 | Typescript | O TypeScript é uma linguagem de código aberto que se baseia no JavaScript, uma das ferramentas mais usadas no mundo, adicionando definições de tipo estáticas. |
| 2.9 | Xamp | O XAMPP é completamente gratuito, de fácil de instalar a distribuição Apache, contendo MySQL, PHP e Perl. O pacote de código aberto do XAMPP foi criado para ser extremamente fácil de instalar e de usar. |

3. Estereótipos UML

| 3.1 | Extend | Esta relação significa que o caso de uso estendido vai funcionar exatamente como o caso de uso base só que alguns passos novos inseridos no caso de uso estendido |
|-----|---------|---|
| 3.2 | Include | Seria a relação de um caso de uso que para ter sua funcionalidade executada precisa chamar outro caso de uso. |

4. Lista de Abreviaturas

| 4.1 | SUC | Sigla para <i>System Use Case</i> ou Caso de Uso do Sistema. Sigla que define todos os casos de uso do sistema. |
|-----|-----|---|
| 4.2 | AS | Sigla para System Actor ou Ator do Sistema. Sigla que define todos os atores do sistema. |
| 4.3 | UC | Sigla para Use Case ou Case de Uso. Sigla que define o estudo do uso de caso |

Confidencial ©SmartClepius, 2020 Página 6