Glossário

|  |  |
| --- | --- |
| A |  |
| Alerta | Expressão usada para pedir concentração ou cuidado em relação a algo ou para avisar de alguma coisa. |
| Auto-descarga | Perda de carga nas baterias quando não estão em uso, devido a reações eletroquímicas internas. |
|  |  |
| B |  |
| Bateria | Aparelho que transforma em corrente eléctrica a energia desenvolvida numa reacção química. |
|  |  |
| C |  |
| Cadeia | Série de coisas que vêm umas como consequência das outras ou que têm alguma relação entre elas. |
| Capacidade | Aptidão, competência**.** |
| Carga | Grandeza que é uma das propriedades fundamentais das partículas subatómicas, nomeadamente dos electrões, que caracteriza a interação eletromagnética. |
| Ciclo | Parte de um fenómeno periódico que se efectua durante certo espaço de tempo. |
| Cinemática | Estudo geométrico do movimento, independentemente das causas que o produzem. |
| Consumo | Gasto. |
| Coordenada | Cada um dos elementos que permitem uma posição num plano ou no espaço. |
|  |  |
| D |  |
| Dado | Informação que se constitui como elemento necessário para uma questão, descrição ou avaliação. |
| Distância | Intervalo entre dois pontos, dois lugares, dois objectos. |
|  |  |
| E |  |
| Emulação | Ação ou consequência que faz com que um programa por emular outro consiga os mesmos resultados deste. |
| Erro | Diferença entre o valor real e o valor calculado ou registado por observação. |
| Estimativa | Cálculo, cômputo, avaliação. |
|  |  |
| F |  |
| Fabricante | Pessoa que fabrica ou que dirige uma fabricação. |
| Formação | Disposição ou ordenamento de um conjunto de elementos de um todo. |
| Formato | Forma de organização de dados para apresentação, armazenamento ou impressão. |
| Frota | Conjunto de veículos, geralmente de uma empresa ou instituição. |
|  |  |
| H |  |
| Histograma | Gráfico ou diagrama constituído por rectângulos cuja altura representa uma variável, e desenhados sobre uma linha que representa outra variável. |
| Histórico | Relato cronológico de factos. |
|  |  |
| I |  |
| Interface | Dispositivo (material e lógico) graças ao qual se efectuam as trocas de informações entre dois sistemas. |
|  |  |
| L |  |
| Laboratório | Oficina de química, de farmácia, de fotografia, etc. |
| Ligação | Acto ou efeito de ligar. |
| Locomoção | Movimento pelo qual um corpo muda de lugar. |
|  |  |
| M |  |
| Missão | Encargo, incumbência, desempenho de um dever. |
| Modelo | Molde, exemplar. |
|  |  |
| O |  |
| Operação | Execução metódica; combinação sistemática. |
| Orientação | Direcção. |
|  |  |
| P |  |
| Parâmetro | Característica ou variável que permite definir ou comparar algo. |
| Patrulhamento | Acto ou efeito de patrulhar. |
| Payload | Peso líquido ou carga máxima que o robô tem a capacidade de transportar |
| Persistente | Que persiste. |
| Por defeito | De acordo com uma configuração predefinida, por ausência de acção ou de intervenção de um utilizador ou agente; como opção seleccionada automaticamente salvo se for indicada outra**.** |
| Posição | Disposição. |
| Potência | Trabalho elétrico desenvolvido pela corrente elétrica num período de tempo. |
| Prazo | Tempo determinado para a execução de alguma coisa. |
|  |  |
| R |  |
| Referencial | Conjunto de elementos que formam um sistema de referência. |
| Resíduo | Aquilo que resta. |
| Robô | Aparelho capaz de agir de maneira automática numa dada função. |
| Robótica | Conjunto dos estudos e das técnicas tendentes a conceber sistemas capazes de substituírem o homem nas suas funções motoras, sensoriais e intelectuais. |
|  |  |
| S |  |
| Seguimento | Acto ou efeito de seguir. |
| Servidor | Diz-se de ou sistema informático que permite o acesso a informação por parte de outros sistemas ou computadores dispostos em rede. |
| Software | Conjunto de programas, processos, regras e, eventualmente, documentação, relativos ao funcionamento de um conjunto de tratamento de informação (por oposição a *hardware*). |
|  |  |
| T |  |
| Tarefa | Encargo. |
| Telemetria | Técnica de transmissão de dados à distância. |
| Timestamp | Registo digital do tempo da ocorrência de um evento específico. |
| Transmissão | Acto ou efeito de transmitir. |
|  |  |
| U |  |
| Utilizador | Pessoa que faz uso do computador, de programas, sistemas ou serviços informáticos. |
|  |  |
| V |  |
| Velocidade | Espaço percorrido durante a unidade de tempo. |

Glossário técnico

|  |  |
| --- | --- |
| Camada de Aplicação | É a camada responsável por prover serviços para aplicações de modo a separar a existência de comunicação em rede entre processos de diferentes computadores. |
| Código ASCII | É um código binário que codifica um conjunto de 128 sinais: 95 sinais gráficos (letras do alfabeto latino, sinais de pontuação e sinais matemáticos) e 33 sinais de controle, utilizando portanto apenas 7 bits para representar todos os seus símbolos  (do inglês *American Standard Code for Information Interchange*; traduzindo: "Código Padrão Americano para o Intercâmbio de Informação"). |
| CSV | É uma implementação de arquivos de texto separados por um delimitador, que usa a vírgula e a quebra de linha para separar os valores (do inglês Comma Separated Values). |
| C++ | Linguagem de programação de uso geral utilizada na codificação deste projeto. |
| GUI | Graphical User Interface é um tipo de interface que permite ao utilizador interagir com  elementos de um sistema de Software através de ícones e outros indicadores visuais. |
| IEEE | Institute of Electrical and Electronic Engineers, é uma associação composta por engenheiros e cientistas que tem como objetivo avançar o conhecimento em prol da humanidade; |
| Java | Linguagem de programação orientada a objetos desenvolvida pela empresa Sun Microsystems. Diferente de outras linguagens de programação, esta é compilada e executada numa maquina  virtual. |
| LRM-ISR\_UC | Laboratório de Robótica Móvel do Instituto de Sistemas e Robótica da Universidade de Coimbra. |
| Microsoft Excell | É um programa informático desenvolvido e distribuído pela Microsoft. Trata-se de um software que permite realizar tarefas contabilísticas e financeiras graças às suas aplicações para criar e trabalhar com folhas de cálculo. |
| Modelo OSI | É um modelo de rede de computador referência da ISO dividido em camadas de funções, criado em 1970 e formalizado em 1983, com objetivo de ser um padrão, para protocolos de comunicação entre os mais diversos sistemas em uma rede local (Ethernet), garantindo a comunicação entre dois sistemas computacionais (*end-to-end*). Acrônimo do inglês **Open System Interconnection.** |
| MS Windows | É uma família de sistemas operacionais desenvolvidos, comercializados e vendidos pela Microsoft. |
| Open Office | É um conjunto de aplicativos para escritório livres multiplataforma, distribuída para Microsoft Windows, Unix, Solaris, Linux e Mac OS X, mantida pela Apache Software Foundation. |
| Porto | É um ponto terminal de comunicações utilizado pelos protocolos de transporte. É identificado pelo seu número ( porto 10227 no caso deste projecto), por um indereço IP e pelo protocolo de transporte que o usa. |
| Qt | É um framework multiplataforma para desenvolvimento de interfaces gráficas em C++ criado pela empresa norueguesa Trolltech. |
| TCP/IP | É um conjunto de protocolos de comunicação entre computadores em rede: o TCP (Transmission Control Protocol - Protocolo de Controle de Transmissão) e o IP (Internet Protocol - Protocolo de Internet, ou ainda, protocolo de interconexão). |
| UML | Unified Modelling Language, é uma linguagem de modelação usada em Engenharia de  Software cujo propósito é criar uma base universal na qual assentam todas as maneiras de visualizar  o design de um sistema. |
| Ubuntu | Sistema operativo de código aberto, construído a partir do núcleo Linux. |

**Diagrama de casos de Uso** - Diagrama desenvolvido utilizando a linguagem UML que é usado  
para mostras as interações entre o sistema e entidades externas num determinado cenário;  
1. **Cenário** - sequência de passos (casos de uso) que levam ao funcionamento do sistema;  
3  
2. **Ator** - entidades que interagem com o sistema e executam algum papel no seu funcionamento;  
3. **Caso (de uso)** - nome dado a uma ação que descreve a interação entre um ou mais atores  
num sistema;  
4. **Item** - linha que separa os atores do sistema;  
5. **Extensões** - termo usado para denominar casos com uma perspetiva mais profunda;  
**Diagrama de classes** - Diagrama desenvolvido utilizando a linguagem UML que é usado para  
documentar os diferentes objectos no sistema, bem como as relações entre si;  
1. **Classe** - Grupo de objectos que têm atributos e comportamentos em comum;  
2. **Objeto** - variável associada a uma determinada classe que partilha dos mesmos métodos e  
atributos;  
3. **Método** - implementação específica de uma operação de uma certa classe;  
4. **Atributo** - variável classificativa intrínseca a uma determinada classe;