

## **Sistema Excursão - Glossário**

### **- A -**

#### **Artefatos**

Artefatos de software são subprodutos gerados durante o processo de desenvolvimento de software. Esses subprodutos são capazes de projetar e criar funcionalidades que ajudam o desenvolvedor a se guiar durante todas as etapas de desenvolvimento. São exemplos de artefatos: diagramas, imagens, documentação, protótipos, banco de dados, modelo de dados e scripts.

### **- B -**

#### **Banco de Dados**

Um conjunto organizado e estruturado de registros de informação relacionados. Servem para armazenagem de dados de forma performática e segura.

### **- C -**

#### **Client**

Cliente (client) é um termo usado para se referir ao usuário final do software, ou então, para se referir à interface gráfica do usuário, o front-end.

### **- D -**

#### **Dados**

São informações não estruturadas. É uma coleção de caracteres numéricos ou alfanuméricos que podem ser processados por um computador.

### **- I -**

#### **Iteration Planning**

São reuniões entre membros da equipe para determinar o quanto do planejamento foi ou deve ser entregue. Servem para indicar saída de fases.

#### **Infrastructure**

Infraestrutura é todo o conjunto de ferramentas que formam o ambiente onde o software é executado.

### **- M -**

#### **Mockups**

São artefatos criados com o intuito de ilustrar, exemplificar ou simular artefatos reais que serão utilizados no produto original de software.

#### **Modelagem de Dados**

É um processo utilizado em linguagens de programação orientado a objetos para identificar, relacionar e manipular objetos que serão armazenados no banco de dados.

- O -

### **OpenUP**

É um processo unificado que aplica abordagens iterativas e incrementais dentro de um ciclo de vida estruturado. É uma filosofia pragmática e ágil que se concentra na natureza colaborativa do desenvolvimento de software.

- P -

### **Project Defined Process (OpenUP)**

São os processos definidos pelo projeto por meio dos elementos que estão dentro da filosofia OpenUP.

### **Project Plan**

É o elemento responsável por recolher todos os artefatos necessários para que um projeto possa se estabilizar.

- S -

### **Server**

É um termo que serve para identificar o ambiente na qual o software está alocado, ou então, pode ser usado para se referir ao software em si.

### **Smoke Test**

São testes simples e de alto nível que antecedem os testes formais. Expõe as principais falhas de software e avalia se o sistema está estável.

### **Storyboard**

São fragmentos utilizados para representar um contexto simples. Em projetos, ele pode ajudar a representar a interação do usuário com a interface gráfica.

- T -

### **Templates (OpenUP)**

Fazem parte do arcabouço (framework) do gerenciamento de software. São modelos para gerenciamento.

### **Test Case**

São fragmentos pequenos que servem para testar detalhadamente todo o software. Os fragmentos são passos que recebem trechos de código, e fazem comparações dos resultados obtidos desses diferentes trechos.

- W -

### **Wireframes**

Esboços iniciais que servem para planejar e implementar a interface de usuário.

### **Referências Bibliográficas**

GILLIS, Alexander. What is an artifact in software development?. **TechTarget**, 2022. Disponível em: [What is an Artifact in Software Development?](#). Acesso em: 08 abr. 2022.

GLOSSARY – SOFTWARE DEVELOPMENT. **Glowscotland**. Disponível em: [Glossary – Software Development | Computing](#). Acesso em: 08 abr. 2022.

Iteration Planning. **Scaled Agile**, 2021. Disponível em: [Iteration Planning - Scaled Agile Framework](#). Acesso em: 08 abr. 2022.

Introduction to OpenUP. **ECLIPSE FOUNDATION**. Disponível em: [OpenUP](#). Acesso em: 08 abr. 2022.