



### Horizontal

1: É a descrição de um tipo de objeto.

3: É um elemento que podemos manipular, acompanhar seu comportamento, criar, destruir, etc. Um objeto existe no mundo real. Pode ser parte de qualquer tipo de sistema, por exemplo, uma máquina, uma organização ou negócio.

5:

1. Processo Unificado de desenvolvimento de software.
2. Diz o que, quando e por quem, mas não explica como.

7: Linguagem de Modelagem Unificada, usada para modelar e documentar os artefatos do desenvolvimento.

9: Uma metodologia que identifica um pequeno número de atividades metodológicas aplicáveis a todos os projetos de software.

10: Compreende o acompanhamento e a avaliação contínua dos resultados decorrentes da execução do planejamento em relação aos resultados planejados.

12: Ação de pensar e definir antecipadamente o que se quer conseguir.

13: Tipicamente, representa um papel que um ser humano, um dispositivo de hardware ou até outro sistema desempenha com o sistema.

- 14: É um framework de gerenciamento de projetos, da organização ao desenvolvimento ágil de produtos complexos e adaptativos com o mais alto valor possível, através de varias técnicas desde o início de 1990.
- 15: A estimativa seria a avaliação necessária do que esta sendo planejado.
- 16: Kanban é uma estratégia para otimizar o fluxo de valor para partes interessadas através de um processo que utiliza um sistema visual que limita a quantidade de trabalho em andamento através de um sistema puxado."
- 17: O software chega as mãos dos usuários.
- 18: Representação gráfica de um conjunto de elementos.
- 19: Todos os objetos possuem um estado que significa o resultado de atividades executadas, é normalmente determinada pelos valores de seus atributos com outros objetos.

### **Vertical**

- 1: Processo que possibilita ao desenvolvedor a criação de um modelo de software, apropriado para quando o cliente definiu um conjunto de objetivos gerais para o sistema mas não identificou os requisitos de entrada, processamento e saída com detalhes.
- 3: Proporciona os detalhes de como fazer para construir um software
- 4: Necessidade elencada por alguém ou por uma organização.
- 6: É um conceito utilizado em Scrum, representa um dos pilares projeto de desenvolvimento baseado nessa metodologia, consistindo em cada uma das etapas de um projeto, determinadas em espaços específicos de tempo.
- 8: O software chega a uma arquitetura baseline executável
- 10: Dão suporte automatizado aos métodos.
- 12A:

É uma Interface de Linha de Comando, isto é, uma interface (meio) para a pessoa enviar comandos ao computador.

12B: Produto desenvolvido por profissionais ao qual dão suporte no longo prazo.

Composto por:

- 1 - Instruções que quando executado provê um conjunto de funcionalidades e caraterísticas desejadas;
- 2 - Estruturas de dados que habilitam os programas a manipularem as informações adequadamente;
- 3 - Documentação que descreve a operação de uso desses programas.

- 14: É um conjunto de atividades, ações e tarefas realizadas na criação de algum produto de trabalho.
- 16: Ideia inicial para o desenvolvimento
- 17: É toda a condição ou evento cuja ocorrência é incerta, mas que pode afetar os objetivos do projeto, se ocorrer (JALOTE, 2002)
- 18: Meio utilizado para informar a uma pessoa, organização ou parte interessada sobre a percepção do resultado de uma ação, documento ou iniciativa.