
UNIFIL (Núcleo de práticas em Informática)

Sistema de validação e oferta de Unidades Curriculares Glossário

Versão <1.0>

Sistema de validação e oferta de Unidades Curriculares	Versão: <1.0>
Glossário	Data: 30/03/2023
Glossario v1.0	

Histórico da Revisão

Data	Versão	Descrição	Autor
30/03/2023	<1.0>	Primeiro documento de glossário	Ryan Lucas Pires Campos

Sistema de validação e oferta de Unidades Curriculares	Versão: <1.0>
Glossário	Data: 30/03/2023
Glossario v1.0	

Índice

1.	Introdução	
1.1	Objetivo	4
1.2	Escopo	4
1.3	Referências	4
1.4	Visão Geral	4
2.	Definições	4
2.1	UNIFIL	4
2.2	CUBO	4
2.3	NPI	4
2.4	Front-end	4
2.5	Back-end	5
2.6	BPMN	5
2.7	Workflow	5
2.8	Linguagens de programação	5
2.9	Figma	5
2.10	PHP	5
2.11	Laravel	5
2.12	MySQL	5
2.13	Unidades Curriculares (UC)	5
2.14	API (Application Programming Interface)	5

Sistema de validação e oferta de Unidades Curriculares	Versão: <1.0>
Glossário	Data: 30/03/2023
Glossario v1.0	

Glossário

1. Introdução

O documento de Glossário consiste em prover informações que especificam melhor um termo usado nos documentos anteriores, ou seja, será ofertado informações das tecnologias e dos termos que podem não fazer sentido para alguns leitores.

1.1 Objetivo

Nesse documento vamos definir e explicar cada ferramenta e tecnologias que usamos para desenvolver todo o nosso trabalho para que todos tenham o conhecimento necessário para poderem compreender todo o processo da realização do projeto, ou seja, ele servirá para tirar todas as dúvidas sobre como será feito o nosso microssistema.

1.2 Escopo

Esse Glossário especifica todos os termos utilizados neste projeto.

1.3 Referências

Nesse Glossário vamos se referir a alguns documentos como:

- Caso de Uso
- Documento de Visão
- Plano de estágio

1.4 Visão Geral

O documento é organizado a partir de definições de termos usados, tendo uma descrição mais detalhada em cada um.

2. Definições

Nessa seção será feito a descrição de todo termo e tecnologia usada em outros documentos, com o objetivo de auxiliar no entendimento de cada tecnologia ou termo.

2.1 UNIFIL

Sigla referente ao Centro Universitário Filadélfia, instituição de ensino superior para a qual o sistema desta documentação foi desenvolvido.

2.2 CUBO

Sistema em desenvolvimento onde será usado como uma abordagem para aprimorar o processo de ensino e aprendizagem, com foco na integração de diferentes elementos, como alunos, professores, currículo, tecnologia e recursos.

2.3 NPI

Empresa júnior filiada aos cursos de computação da UNIFIL.

2.4 Front-end

O Front-end define a parte da interface do sistema, consiste em uma área da programação que desenvolve a estrutura visual das telas do sistema, facilitando o uso do sistema, com um Front-end bem desenvolvido o usuário terá facilidade para encontrar o que ele precisa no sistema, e também obter uma visão geral da tela em que o usuário está localizado, e nessa área que é desenvolvido os botões, textos, as barras de pesquisas, todas bem estruturadas e organizadas. O Front-end também tem a função de personalizar o visual do sistema usando cores, animações, imagens e funcionalidades interativas para agradar os usuários.

Sistema de validação e oferta de Unidades Curriculares	Versão: <1.0>
Glossário	Data: 30/03/2023
Glossario v1.0	

2.5 Back-end

A definição do Back-end é a área responsável pela funcionalidade dos recursos do sistema, o sistema se torna funcional graças ao Back-end, pode se dizer que ele está por trás da interface do sistema fazendo ele funcionar, toda a parte de envio de informações, recebimento de informações, segurança de dados é responsável por ele.

2.6 BPMN

BPMN é um método de fluxograma que modela as etapas, de ponta a ponta, de um processo de negócios planejado, ou seja, é apresentado visualmente, de forma detalhada, todas as atividades e informações necessárias para concluir um processo.

2.7 WorkFlow

O workflow é uma tecnologia e método que organiza o fluxo de trabalho da empresa em um passo a passo lógico e compatível com as demandas.

2.8 Linguagens de programação

São definidas as linguagens de programação uma linguagem formal representada em código usada para programar e desenvolver software, o programador precisa ter o domínio de pelo menos uma linguagem para poder desenvolver um programa, é com a linguagem de programação que o computador interpreta o código escrito pelo desenvolvedor e irá gerar o programa. conhecendo a linguagem o desenvolvedor poderá criar o que deseja orientando o código do jeito certo que o computador possa entender.

2.9 Figma

Plataforma utilizado para prototipação de um sistema

2.10 PHP

O PHP é uma linguagem de código aberto, muito utilizada, e especialmente adequada para o desenvolvimento web.

2.11 Laravel

Laravel é um framework PHP de código aberto, utilizado no desenvolvimento de sistemas para web.

2.12 MySQL

O MySQL consiste em um sistema que realiza o gerenciamento de banco de dados.

2.13 Unidades Curriculares (UC)

Apresentam todos os conteúdos teóricos necessários para o desenvolvimento de determinada competência.

2.14 API (Application Programming Interface)

Consiste em um conjunto de ferramentas, protocolos e definições que fazem parte de uma interface, ou seja, um conjunto de normas que permite a comunicação entre plataformas por meio de padrões, sem necessariamente precisar entender como foram implementadas.

Sistema de validação e oferta de Unidades Curriculares	Versão: <1.0>
Glossário	Data: 30/03/2023
Glossario v1.0	