

**Sistema de Gestão Escola – e-Escola**  
**Glossário**

**V 1.1**

	<b>SOFTAGE</b>  Glossário
--	---------------------------------

## Histórico da Revisão

<b>Data</b>	<b>Versão</b>	<b>Descrição</b>	<b>Autor</b>
28/04/2015	1.0	Criação do Glossário	Fabio Rodrigo
03/04/2015	1.1	Adicionado novas definições	Fabio Rodrigo

## Índice Analítico

1.	Introdução	4
1.1	Finalidade	4
1.2	Escopo	4
1.3	Referências	4
1.4	Visão Geral	4
2.	Definições	4
2.1	API	4
2.2	Autenticação	4
2.3	Banco de Dados	4
2.4	Cronograma	5
2.5	Criptografia	5
2.6	Documento Eletrônico	5
2.7	DAO	5
2.8	Framework	5
2.9	Hardware	5
2.10	Interface	5
2.11	IDE	5
2.12	Internet	5
2.13	Log In	5
2.14	MVC	5
2.15	MySQL	6
2.16	NF	6
2.17	OBR	6
2.18	Organograma	6
2.19	Projeto	6
2.20	RN	6
2.21	RF	6
2.22	Software	6
2.23	Stakeholder	6
2.24	UC	6
2.25	WEB	7

# Glossário

## 1. Introdução

O glossário do sistema e-Escola apresenta termos pertinentes aos documentos do produto e que podem não ser do conhecimento de pessoas que não fazem parte da área de software ou termos usados no meio tecnológico de uma forma direta e clara, e, se necessário, apresentando exemplificações para um melhor entendimento.

### 1.1 Finalidade

A finalidade do glossário é apresentar os significados e definições de alguns termos, abreviações e acrônimos utilizados na documentação do sistema e-Escola.

### 1.2 Escopo

O escopo deste glossário engloba os artefatos gerados no sistema e-Escola.

### 1.3 Referências

Seguem os documentos que servem de referência para os termos deste glossário:

e-Escola – Documento de Visão.doc
e-Escola – Documento de Requisitos.doc
e-Escola – Documento de Caso de Uso
e-Escola – Documento de Caso de Negócio
e-Escola – Documento de solicitação dos principais envolvidos

### 1.4 Visão Geral

O glossário está estruturado com os termos em ordem alfabética com o termo em negrito e sua respectiva definição logo abaixo.

## 2. Definições

### 2.1 API

É um conjunto de rotinas e padrões estabelecidos por um software para a utilização das suas funcionalidades por aplicativos que não pretendem envolver-se em detalhes da implementação do software, mas apenas usar seus serviços.

### 2.2 Autenticação

Relacionada a segurança da informação, sendo um processo que busca verificar a identidade digital do usuário de um sistema, normalmente no momento que ele requisita um log in(acesso) em um programa ou computador.

### 2.3 Banco de Dados

Conjunto de dados estruturados em forma de base de dados, relacionados entre si segundo um modelo de dados, e gerenciado por um software SGBD – Sistema Gerenciador de Banco de Dados – que permite administrá-los e realizar operação sobre eles, tais como consulta e recuperação, ordenação, atualização e edição.

**2.4 Cronograma**

Representação gráfica da linha de tempo do projeto, com detalhamento de início e fim de atividades e tarefas, atribuição de responsáveis, etc. mensagens intercambiáveis entre os sistemas e um ou mais atores.

**2.5 Criptografia**

Codificação de dados segundo um código secreto (chave) de forma que somente os usuários autorizados podem restabelecer sua forma original para consultá-lo.

**2.6 Documento Eletrônico**

Unidade de registro de informações, acessível por meio de um equipamento eletrônico.

**2.7 DAO**

Objeto de acesso a dados (ou simplesmente DAO, acrônimo de Data Access Object), é um padrão para persistência de dados que permite separar regras de negócio das regras de acesso a banco de dados. Numa aplicação que utilize a arquitetura MVC, todas as funcionalidades de bancos de dados, tais como obter as conexões, mapear objetos para tipos de dados SQL ou executar comandos SQL, devem ser feitas por classes DAO.

**2.8 Framework**

É uma abstração que une códigos comuns entre vários projetos de software provendo uma funcionalidade genérica. Um framework pode atingir uma funcionalidade específica, por configuração, durante a programação de uma aplicação. Ao contrário das bibliotecas, é o framework quem dita o fluxo de controle da aplicação, chamado de Inversão de Controle.

**2.9 Hardware**

Conjunto dos componentes físicos necessários à operação de um sistema computacional. (I) (E) hardware; (F) material.

**2.10 Interface**

Uma interface com utilizadores que recorre ao mouse e imagens de mapa de bits para simplificar grandemente as operações básicas do computador para os usuários iniciantes.

**2.11 IDE**

Ambiente que possibilitam o desenvolvimento integrado.

**2.12 Internet**

Ambiente de interação entre o homem e a máquina em qualquer sistema de informação ou automação.

**2.13 Log In**

É a ação necessária para acessar um sistema computacional restrito inserindo uma identificação, podendo esta ser ou não única para cada usuário, e a senha relacionada a ela. Uma vez logado, o usuário passa a ser identificado no sistema, sendo restringido ou permitido a acessar recursos do sistema.

**2.14 MVC**

Modelo-Visão-Controlador (do Inglês **Model-view-controller**), é um padrão de arquitetura de software que separa a representação da informação da interação do usuário com ele. O modelo (model) consiste nos dados da aplicação, regras de negócios, lógica e funções. Uma visão (view) pode ser qualquer saída de representação dos dados, como uma tabela ou um diagrama. O controlador (controller) faz a mediação da entrada, convertendo-a em comandos para o modelo

ou visão. As ideias centrais por trás do MVC são a reusabilidade de código e separação de conceitos.

#### 2.15 **MySql**

O MySQL é um sistema de gerenciamento de banco de dados (SGBD), que utiliza a linguagem SQL (Linguagem de Consulta Estruturada, do inglês Structured Query Language) como interface. É atualmente um dos bancos de dados mais populares, com mais de 10 milhões de instalações pelo mundo.

#### 2.16 **NF**

Requisito Não-Funcional: Elementos relativos à tecnologia (arquitetura tecnológica, confiabilidade, desempenho, portabilidade etc), custos, legislação, normas e procedimentos que expressam qualidades ou restrições de um sistema computacional.

#### 2.17 **OBR**

Sigla utilizada para abreviar a palavra Obrigatório, com o intuito de definir as entradas dos requisitos funcionais como campos obrigatórios, no documento de requisitos.

#### 2.18 **Organograma**

Quadro representativo de uma organização ou serviço que indica os arranjos e inter-relações de suas unidades constitutivas e o limite de cada uma delas.

#### 2.19 **Projeto**

Empreendimento que tem por finalidade produzir algo novo, com início e fim definidos, conduzido em função de objetivos claros, em função de um problema, oportunidade ou interesse de um grupo ou uma organização. Podem ser classificados quanto ao tamanho, complexidade e grau de sua incerteza.

#### 2.20 **RN**

Abreviação de (Regra de Negócio). Regra de negócio é o que define a forma de fazer o negócio, refletindo a política interna, o processo definido e/ou as regras básicas de conduta. Ou seja, é um conjunto de instruções que os usuários já seguem e que o sistema a ser desenvolvido deve contemplar. Restrições, validações, condições e exceções do processo são exemplos clássicos de regras de negócio.

#### 2.21 **RF**

Requisitos Funcionais: Elementos que compõem uma função ou atividade e que devem estar previstos no desenvolvimento de projetos de gestão e informatização de processos.

#### 2.22 **Software**

Software é uma sequência de instruções escritas para serem interpretadas por um computador com o objetivo de executar tarefas específicas. Também pode ser definido como os programas que comandam o funcionamento de um computador.

#### 2.23 **Stakeholder**

Stakeholder (em português, parte interessada<sup>1</sup> ou interveniente), é um termo usado em diversas áreas como gestão de projetos, administração e arquitetura de software referente às partes interessadas que devem estar de acordo com as práticas de governança corporativa executadas pela empresa.

#### 2.24 **UC**

Caso de uso (do inglês Use Case) é um tipo de classificador representando uma unidade funcional coerente provida pelo sistema, subsistema, ou classe manifestada por sequências de

	<b>SOFTAGE</b> Glossário
--	-----------------------------

#### **2.25 WEB**

A web significa um sistema de informações ligadas através de hipermídia (hiperligações em forma de texto, vídeo, som e outras animações digitais) que permitem ao usuário acessar uma infinidade de conteúdos através da internet.