

**Abordagem De Teste**

Implementação da estratégia de testes para um projeto específico.

**Aceleração**

Técnica para aumentar a carga num sistema de forma mensurável e controlada.

**Acessibilidade**

O grau em que um componente ou sistema pode ser utilizado por pessoas com a mais abrangente gama de características e capacidades para atingir um objetivo específico num contexto de utilização específico.

**Adaptabilidade**

O grau em que um componente ou sistema pode ser adaptado para hardware ou software diferente ou em evolução, ou outros ambientes operacionais ou de uso.

**Adequabilidade Funcional**

Capacidade de um componente ou sistema fornecer funções que satisfazem as necessidades declaradas e implícitas quando utilizado em condições especificadas.

**Adequabilidade Funcional**

Capacidade das funções facilitarem a realização de tarefas e objetivos específicos.

**Ambiente De Teste**

Ambiente que contém hardware, instrumentação, simuladores, ferramentas de software e outros elementos de suporte necessários para realizar um teste.

**Ambiente De Teste XiL**

Um termo generalizado para testes dinâmicos em diferentes ambientes de teste virtuais.

**Ambiente Operacional**

Produtos de hardware e software instalados nas instalações dos utilizadores ou clientes onde o componente ou sistema sob teste será usado. O software pode incluir sistemas operativos, sistemas de gestão de bases de dados e outras aplicações.

**Ameaça Interna**

Uma ameaça de segurança proveniente do interior da própria organização, frequentemente por um utilizador autorizado do sistema.

**Analísabilidade**

Capacidade de efetuar uma avaliação de um componente ou sistema relativamente ao impacto de uma ou mais alterações previstas, ao diagnóstico de deficiências ou causas de falhas ou à identificação das partes a modificar.

**Analizador Estático**

Ferramenta que efetua análise estática.

**Anomalia**

Qualquer condição que se desvie da expectativa com base em especificações de requisitos, documentos de conceção, documentos do utilizador, normas, etc., ou que se afaste da perceção ou experiência de alguém. Podem ser encontradas anomalias durante, mas sem limitação, na revisão, nos testes, na análise, na compilação ou na utilização de produtos de software ou documentação aplicável.

**Antecipação De Erros**

Uma técnica de teste na qual os testes são derivados com base no conhecimento do testador sobre falhas passadas ou no conhecimento geral dos modos de falha.

**Anti-Malware**

Software usado para detetar e travar malware.

**Anti-Padrão**

Ação repetida, processo, estrutura ou solução reutilizável que inicialmente parece ser benéfica e é frequentemente usada, mas que é ineficaz e/ou contraproducente na prática.

**Análise De Causa Raiz**

Uma técnica de análise com o objetivo de identificar as origens de defeitos. Ao direcionar medidas corretivas para as origens dos defeitos, espera-se que a probabilidade de recorrência do defeito seja minimizada.

**Análise De Domínio**

Uma técnica de conceção de teste caixa-preta que é usada para identificar casos de teste eficientes e eficazes quando várias variáveis podem ou devem ser testadas em conjunto. Baseia-se e generaliza a análise de particionamento por equivalências e de valores fronteira.

**Análise De Fluxo De Controlo**

Um tipo de análise estática com base numa representação de caminhos únicos para a execução de um componente ou sistema.

**Análise De Impacto**

A identificação de todos os produtos de trabalho afetados por uma alteração, incluindo uma estimativa dos recursos necessários para realizar a mudança.

**Análise De Pareto**

Técnica estatística para decidir acerca da seleção de um número limitado de fatores que produzem um resultado significativo. Em termos de melhoria da qualidade, uma grande maioria dos problemas (80%) é produzida por algumas causas-chave (20%).

**Análise De Perigos**

Uma técnica utilizada para caracterizar os elementos de risco. O resultado de uma análise de perigos impulsionará os métodos utilizados para o desenvolvimento e teste de um sistema.

**Análise De Ponto De Teste**

Método de estimativa de teste baseado em fórmulas que se baseia na análise do ponto de função.

**Análise De Pontos De Função**

Método com o objetivo de medir o tamanho da funcionalidade de um sistema de informação. A medição é independente da tecnologia. Esta medição pode ser utilizada como base para a medição da produtividade, a estimativa dos recursos necessários e o controlo de projeto.

**Análise De Risco**

O processo global de identificação e avaliação de riscos.

**Análise De Teste**

Atividade que identifica as condições de teste analisando a base para testes.

**Análise De Valor Fronteira**

Técnica de teste caixa-preta na qual os casos de teste são concebidos com base em valores fronteira.

**Análise De Árvore De Falhas**

Uma técnica utilizada para analisar as causas de falhas (defeitos). A técnica cria um modelo visual de como as relações lógicas entre falhas, erros humanos e eventos externos se podem combinar para causar o aparecimento de falhas específicas.

**Análise Dinâmica**

O processo de avaliação de um componente ou sistema baseado no seu comportamento durante a execução.

**Análise Do Fluxo De Dados**

Tipo de análise estática com base no ciclo de vida das variáveis.

**Análise Estática**

Processo de avaliação de um componente ou sistema sem o executar, com base na sua forma, estrutura, conteúdo ou documentação.

**Análise Estática De Código**

Análise do código-fonte efetuada sem execução desse software.

**Análise Transacional**

Análise das transações entre as pessoas e na mente de cada pessoa, em que uma transação é definida como um estímulo seguido de uma resposta. As transações ocorrem entre as pessoas e entre os estados do ego (segmentos de personalidade) na mente de uma pessoa.

**Apontador**

Um item de dados que especifica a localização de outro item de dados.

**Apontador Partido**

Um apontador que faz referência a um local que está fora do âmbito para esse apontador ou que não existe.

**Aprendibilidade**

O grau em que um componente ou sistema pode ser usado por utilizadores especificados para atingir objetivos específicos de aprendizagem com satisfação e livre de risco num determinado contexto de uso.

**Aprendizagem (IDEAL)**

A fase dentro do modelo IDEAL em que se aprende com as experiências e se melhora a capacidade de adotar novos processos e tecnologias no futuro. A fase de aprendizagem consiste nas atividades: analisar e validar, e propor ações futuras.

**Aprovação**

Considera-se que um teste é aprovado se o seu resultado observado real corresponder ao resultado esperado.

**Arquiteto De Teste**

(1) Pessoa que fornece orientações e direções estratégicas para uma organização de teste e para o seu relacionamento com outras disciplinas. (2) Uma pessoa que define a forma como o teste é estruturado para um determinado sistema, incluindo tópicos como ferramentas de teste e gestão de dados de teste.

**Arquitetura De Automação De Testes**

Uma instanciação da arquitetura genérica de automação de testes para definir a arquitetura de uma solução de automação de testes, ou seja, as respectivas camadas, componentes serviços e interfaces.

**Arquitetura Genérica De Automação De Testes**

Representação dos níveis, componentes e interfaces de uma arquitetura de automação de testes, permitindo uma abordagem estruturada e modular para implementar a automação de testes.

**Assistente De Instalação**

Software instalado em qualquer suporte adequado que oriente o instalador através do procedimento de instalação.

**Ataque Ao Defeito**

Tentativa orientada e direcionada para avaliar uma característica específica de qualidade de um objeto de teste, tentando forçar a ocorrência de falhas específicas.

**Ataque De Segurança**

Uma tentativa para obter acesso não autorizado a um componente ou sistema, obter recursos, obter informação ou uma tentativa de comprometer a integridade do sistema.

**Ataque Man-in-the-Middle**

Interceção, mimetização e/ou alteração e subsequente transmissão de comunicações (por exemplo, transações com cartão de crédito) por terceiros, de modo que um utilizador permaneça sem conhecimento da presença desses terceiros.

**Ator**

Utilizador ou qualquer outra pessoa ou sistema que interage com o objeto de teste de uma forma específica.

**Auditoria**

Um exame independente de um produto de trabalho, processo ou conjunto de processos que é executado por terceiros para avaliar a conformidade com as especificações, normas, acordos contratuais ou outros critérios.

**Auditoria De Segurança**

Uma auditoria que avalia os processos de segurança e a infraestrutura de uma organização.

**Autenticação**

Um procedimento que determina se uma pessoa ou um processo é, na verdade, quem ou o que diz ser.

**Autenticidade**

O grau em que a identidade de um sujeito ou recurso pode ser provada em conformidade com a alegação inicial.

**Automação De Execução De Teste**

Utilização de software, por exemplo, ferramentas de captura/reprodução, para controlar a execução de testes, a comparação dos resultados obtidos com os resultados esperados, a criação de pré-condições de teste e outras funções de controlo de testes e relatórios.

**Automação De Testes**

Utilização de software para executar ou apoiar a atividades de teste.

**Autorização**

Permissão dada a um utilizador ou processo para aceder a recursos.

**Avaliador**

Pessoa que realiza uma avaliação. Qualquer membro de uma equipa de avaliação.

**Avaliação De Processo**

Avaliação disciplinada dos processos de software de uma organização de acordo com um modelo de referência.

**Avaliação De Risco**

Processo para examinar os riscos identificados e determinar o nível de risco.

**Avaliação De Usabilidade**

Um processo através do qual são reunidas informações sobre a usabilidade de um sistema para melhorar o sistema (conhecido como “avaliação formativa”) ou avaliar o mérito ou valor de um sistema (conhecido como “avaliação sumativa”).

**Avaliação Formativa**

Um tipo de avaliação concebido e utilizado para melhorar a qualidade de um componente ou sistema, especialmente quando este ainda está a ser concebido.

**Avaliação Heurística**

Uma avaliação de um produto de trabalho que usa uma heurística.

**Avaliação Sumativa**

Um tipo de avaliação concebido e utilizado para reunir conclusões acerca da qualidade de um componente ou sistema, especialmente quando uma parte substancial do mesmo já foi concebida.

**Ação (IDEAL)**

Fase dentro do modelo IDEAL em que as melhorias são desenvolvidas, postas em prática e implantadas em toda a organização. A fase de ação consiste nas seguintes atividades: criar a solução, solução piloto/teste, aperfeiçoar a solução e implementar a solução.

**Balanced Scorecard**

Ferramenta estratégica para medir se as atividades operacionais de uma empresa estão alinhadas com os seus objetivos em termos de visão e estratégia de negócio.

**Base Para Testes**

Conjunto de conhecimento utilizado como base para a análise e conceção de testes.

**Bateria De Testes**

Conjunto de “scripts” de teste ou procedimentos de teste a serem executados numa execução de teste específica.

**Boas Práticas**

Um método superior ou prática inovadora que contribui para um melhor desempenho de uma organização em determinado contexto, geralmente reconhecido como “boa” por outras organizações pares.

**Botnet**

Uma rede de computadores comprometidos, denominados bots ou robôs, que é controlada por terceiros e usada para transmitir malware ou spam ou para iniciar ataques.

**Camada De Adaptação De Teste**

Numa arquitetura de automação de testes, a camada que fornece o código necessário para adaptar “scripts” de teste num nível abstrato aos vários componentes, configurações ou interfaces do SUT.

**Camada De Definição De Teste**

Camada numa arquitetura genérica de automação de teste que suporta a implementação de testes, suportando a definição de conjuntos de testes e/ou casos de teste, por exemplo, oferecendo modelos ou diretrizes.

**Camada De Execução De Teste**

Camada numa arquitetura genérica de automação de testes que suporta a execução de baterias de testes e/ou casos de teste.

**Camada De Geração De Testes**

Camada numa arquitetura genérica de automação de testes que suporta a conceção manual ou automatizada de baterias de testes e/ou casos de teste.

**Caminho**

Uma sequência de eventos, por exemplo, as instruções executáveis de um componente ou sistema, desde um ponto de entrada até um ponto de saída.

**Caminho Exequível**

Um caminho para o qual existe um conjunto de valores de entrada e pré-condições que levam à sua execução.

**Caminho Não Exequível**

Um caminho que não pode ser executado por qualquer conjunto de valores de entrada e pré-condições.

**Capability Maturity Model Integration**

Um modelo que descreve os principais elementos de um processo eficaz de desenvolvimento e manutenção de produtos. A CMMI abrange as boas práticas para o planeamento, a engenharia e a gestão do desenvolvimento e manutenção de produtos.

**Capacidade**

O grau em que os limites máximos de um componente ou parâmetro do sistema satisfazem os requisitos.

**Captura/Reprodução**

Uma abordagem de automação de testes na qual as entradas para o objeto de teste são registadas durante o teste manual para gerar “scripts” de teste automatizados que podem ser executados posteriormente.

**Característica**

Atributo distintivo de um componente ou sistema.

**Característica De Qualidade**

Categoria de atributos de qualidade que tem impacto na qualidade do produto de trabalho.

**Carga De Pico**

Capacidade operacional máxima de um componente ou sistema.

**Carta De Testes**

Documentação do objetivo ou meta para uma sessão de teste.

**CASE**

Acrónimo de “Computer Aided Software Engineering” (Engenharia de Software Assistida por Computador).

**Caso De Abuso**

Um caso de uso em que alguns atores, com intenção maliciosa, estão deliberadamente a causar danos ao sistema ou a outros atores.

**Caso De Teste**

Conjunto de pré-condições, entradas (“inputs”), ações (quando aplicável), resultados esperados e pós-condições, desenvolvido com base nas condições de teste.

**Caso De Teste Abstrato**

Um caso de teste com valores abstratos para pré-condições, dados de entrada, resultados esperados, pós-condições e ações (quando aplicável).

**Caso De Teste Concreto**

Um caso de teste com valores concretos para pré-condições, dados de entrada, resultados esperados e pós-condições, e uma descrição detalhada das ações (quando aplicável).

**Caso De Teste De Alto Nível**

Um caso de teste com valores abstratos para pré-condições, dados de entrada, resultados esperados, pós-condições e ações (quando aplicável).

**Caso De Teste De Baixo Nível**

Um caso de teste com valores concretos para pré-condições, dados de entrada, resultados esperados e pós-condições, e uma descrição detalhada das ações (quando aplicável).

**Caso De Teste Detalhado**

Um caso de teste com valores concretos para pré-condições, dados de entrada, resultados esperados e pós-condições, e uma descrição detalhada das ações (quando aplicável).

**Caso De Uso**

A especificação do comportamento de um sistema no que diz respeito à sua interação com os seus utilizadores e com quaisquer outros sistemas.

**CAST**

Acrónimo de “Computer Aided Software Testing” (Teste de Software Assistido por Computador).

**Causa Raiz Do Defeito**

Fonte de um defeito em que, se a mesma for removida, a ocorrência desse tipo de defeito é diminuída ou removida.

**Caça De Defeitos**

Abordagem de teste em que a gamificação e os prémios por defeitos encontrados são usados como motivador.

**Certificação**

O processo de confirmação de que um componente, um sistema ou uma pessoa cumpre os requisitos especificados.

**Ciclo De Deming**

Um processo iterativo de resolução de problemas em quatro etapas (planear-executar-verificar-agir), normalmente usado na melhoria do processo.

**Ciclo De Teste**

Execução do processo de teste contra uma entrega única identificável do objeto de teste.

**Ciclo De Vida Do Desenvolvimento De Software**

As atividades realizadas em cada fase do desenvolvimento de software e a forma como elas se relacionam entre si lógica e cronologicamente.

**Ciclo De Vida Do Software**

Período de tempo que começa quando um produto de software é concebido e termina quando o software deixa de estar disponível para utilização. O ciclo de vida do software normalmente inclui uma fase de conceptualização, uma fase de requisitos, uma fase de desenho, uma fase de implementação, uma fase de teste, uma fase de instalação e verificação, uma fase de operação e manutenção e, por vezes, uma fase de descontinuação. Estas fases podem sobrepor-se ou ser efetuadas iterativamente.

**Cobertura**

O grau em que os itens de cobertura especificados foram determinados ou foram executados por uma bateria de testes, expresso em percentagem.

**Cobertura Da Condições**

A cobertura dos resultados de condições que foram executados por uma bateria de testes.

**Cobertura De Caminhos**

Cobertura dos caminhos.

**Cobertura De Condições E Decisões**

A percentagem de todos os resultados de condição e de decisão que foram executados por uma bateria de testes. Uma cobertura de condições e decisões de 100% implica simultaneamente uma cobertura de condições de 100% e uma cobertura de decisões de 100%.

**Cobertura De Código**

A cobertura do código.

**Cobertura De Decisões**

A cobertura dos resultados das decisões.

**Cobertura De Estrutural**

Medidas de cobertura baseadas na estrutura interna de um componente ou sistema.

**Cobertura De Instruções**

A cobertura de instruções executáveis.

**Cobertura De Modelo**

A cobertura dos elementos do modelo.

**Cobertura De Múltiplas Condições**

Cobertura de combinações de todos os resultados de condições individuais dentro de uma instrução executada por uma bateria de testes.

**Cobertura De Partição De Equivalência**

A cobertura de partições de equivalência que foram executadas por uma bateria de testes.

**Cobertura De Ramos**

A cobertura dos ramos.

**Cobertura De Valores Fronteira**

A cobertura dos valores fronteira.

**Cobertura Modificada De Condições E Decisões**

A cobertura de todos os resultados de uma condição que afetam independentemente o resultado de decisão exercitados por uma bateria de testes.

**Cobertura N-Switch**

Cobertura de sequências válidas de N+1 transições que foram executadas por uma bateria de testes.

**Coexistência**

O grau em que um componente ou sistema pode desempenhar as suas funções necessárias, ao mesmo tempo que partilha um ambiente e recursos com outros componentes ou sistemas sem impacto negativo em qualquer deles.

**Comité De Gestão De Defeitos**

Uma equipa multifuncional de “stakeholders” que gere os defeitos relatados, desde a deteção inicial até a resolução final (remoção de defeitos, diferimento de defeitos ou cancelamento de reporte). Em alguns casos, corresponde à mesma equipa do comité de controlo de configurações.

**Comparador De Teste**

Ferramenta de teste para realizar a comparação automatizada dos resultados obtidos com os resultados esperados.

**Compatibilidade**

O grau em que um componente ou sistema pode trocar informações com outros componentes ou sistemas e/ou executar as respetivas funções necessárias ao partilhar o mesmo ambiente de hardware ou software.

**Compatibilidade Entre Navegadores**

O grau em que um site ou uma aplicação da Web pode funcionar em diferentes navegadores e degradar-se de forma gradual quando os recursos do navegador estão ausentes ou em falta.

**Compilador**

Um programa de computador que traduz programas expressos numa linguagem de alto nível nos seus equivalentes de linguagem-máquina.

**Compleitude Funcional**

O grau em que o conjunto de funções abrange todas as tarefas e objetivos de utilizador especificados.

**Complexidade**

O grau em que um componente ou sistema possui um design e / ou estrutura interna que é difícil de entender, manter e verificar.

**Complexidade Ciclomática**

O número máximo de caminhos lineares independentes através de um programa.

**Componente**

Uma parte mínima de um sistema que pode ser testada isoladamente.

**Comportamento**

A resposta de um componente ou sistema a um conjunto de valores de entrada e pré-condições.

**Comportamento Codependente**

Dependência emocional ou psicológica excessiva de outra pessoa, especificamente na tentativa de mudar o comportamento atual (indesejável) dessa pessoa, ao mesmo tempo apoiando-a na continuidade desse comportamento. Por exemplo, em testes de software significa queixar-se da entrega tardia para testar, ao mesmo tempo que desfruta do necessário "heroísmo", trabalhando horas adicionais para compensar o atraso de uma entrega e, assim, reforçando esse atraso.

**Comportamento Temporal**

O grau em que um componente ou sistema pode executar as suas funções necessárias dentro dos tempos de resposta necessários, dos tempos de processamento e das taxas de tráfego.

**Conceção Centrada No Homem**

Uma abordagem de concepção que visa tornar os produtos de software mais utilizáveis, concentrando-se na utilização dos produtos de software e aplicando fatores humanos, ergonomia e conhecimento e técnicas de usabilidade.

**Conceção De Teste**

A atividade que deriva e especifica casos de teste a partir das condições de teste.

**Conclusão**

Resultado de uma avaliação que identifica alguma questão, problema ou oportunidade importante.

**Conclusão Do Teste**

A atividade que torna o testware disponível para uso posterior, deixa os ambientes de teste em condições satisfatórias e comunica os resultados do teste aos stakeholders relevantes.

**Concorrência**

Execução simultânea de vários tópicos independentes por um componente ou sistema.

**Condição**

Uma expressão lógica que pode ser avaliada como verdadeira ou falsa.

**Condição Atômica**

Condição que não contém operadores lógicos.

**Condição Composta**

Duas ou mais condições únicas reunidas através de um operador lógico.

**Condição De Teste**

Um aspeto testável de um componente ou sistema identificado como base para o teste.

**Conectividade**

O grau em que um componente ou sistema se pode ligar a outros componentes ou sistemas.

**Confidencialidade**

O grau em que um componente ou sistema garante que os dados só são acessíveis aos utilizadores autorizados a ter acesso.

**Configuração**

Composição de um componente ou sistema, tal como definido pelo número, natureza e interconexões das suas partes constituintes.

**Conformidade**

Aderência do componente ou sistema aos padrões, convenções ou regulamentos em leis e prescrições semelhantes.

**Conformidade Funcional**

O grau em que um componente ou sistema fornece os resultados corretos com o grau de precisão necessário.

**Contenção De Fase**

Porcentagem de defeitos que são removidos na mesma fase do ciclo de vida do software em que foram introduzidos.

**Contexto De Utilização**

Os utilizadores, as tarefas, o equipamento (hardware software e materiais) e os ambientes físicos e sociais em que um produto de software é usado.

**Controlador**

Componente, ou ferramenta, temporário que substitui outro componente e que controla ou invoca um item de teste isoladamente.

**Controlo De Qualidade**

Conjunto de atividades destinadas a avaliar a qualidade de um componente ou sistema.

**Controlo De Testes**

A atividade que desenvolve e aplica ações corretivas para trazer um projeto de teste de volta ao rumo desejado quando este se desvia do que foi planeado.

**Critérios De Aceitação**

Os critérios que um componente ou sistema deve satisfazer para ser aceite por um utilizador, cliente ou outra entidade autorizada.

**Critérios De Entrada**

O conjunto de condições para iniciar oficialmente uma tarefa definida.

**Critérios De Saída**

O conjunto de condições para concluir oficialmente uma tarefa definida.

**Critérios De Seleção De Teste**

Os critérios utilizados para orientar a geração de casos de teste ou para selecionar casos de teste, a fim de limitar a dimensão de um teste.

**Critérios Para Aprovação/Reprovação**

Regras de decisão utilizadas para determinar se um item de teste foi aprovado (passa) ou reprovado (falha).

**Cronograma De Execução De Testes**

Cronograma para a execução de baterias de testes dentro de um ciclo de testes.

**Cronograma De Testes**

Lista de atividades, tarefas ou eventos do processo de teste que identificam as datas e/ou horas de início e de fim pretendidas e as suas interdependências.

**Cross-Site Scripting**

Uma vulnerabilidade que permite que invasores injetem código malicioso num site que de outra forma seria benigno.

**Curto-Circuito**

Técnica de linguagem de programação/interpretação para avaliar as condições compostas em que uma condição de um lado de um operador lógico não pode ser avaliada se a condição do outro lado for suficiente para determinar o resultado final.

**Custo Da Qualidade**

Os custos totais incorridos em atividades e questões de qualidade e, muitas vezes, divididos em custos de prevenção, despesas de avaliação, custos de falha interna e custos de falha externa.

**Código Inatingível**

Código que é impossível de executar.

**Dados De Teste**

Dados necessários para a execução do teste.

**Debugging**

O processo de procurar, analisar e remover as causas de falhas num componente ou sistema.

**Decifração De Palavra-Passe**

Um ataque de segurança que recupera palavras-passe secretas armazenadas num sistema informático ou transmitidas através de uma rede.

**Decisão**

Um tipo de declaração em que uma escolha entre dois ou mais resultados possíveis controla o conjunto de ações resultantes.

**Defeito**

Imperfeição ou deficiência num produto de trabalho, em que o mesmo não cumpre os seus requisitos ou especificações.

**Defeito Não Detetado**

Um defeito que não foi detetado num nível de teste anterior, o qual devia encontrar esse tipo de defeitos.

**Definição De Dados**

Uma instrução executável em que uma variável recebe um valor.

**Definição De Perfil Operacional**

Processo de desenvolvimento e implementação de um perfil operacional.



**Densidade De Defeitos**

Número de defeitos por tamanho de unidade de um produto de trabalho.

**Densidade De Defeitos Do Código De Automação**

A densidade calculada de um componente do código de automação de testes.

**Desaceleração**

Técnica para diminuir a carga num sistema de forma mensurável e controlada.

**Desenvolvimento Guiado Por Características**

Um processo de desenvolvimento de software iterativo e incremental orientado a partir de uma perspetiva de funcionalidade (característica) valorizada pelo cliente. O desenvolvimento guiado por características é usado principalmente no desenvolvimento ágil de software.

**Desenvolvimento Guiado Por Funcionalidades**

Um processo de desenvolvimento de software iterativo e incremental orientado a partir duma perspetiva de funcionalidade valorizada pelo cliente. O desenvolvimento guiado por funcionalidades é usado principalmente no desenvolvimento ágil de software.

**Desenvolvimento Orientado a Comportamentos**

Abordagem colaborativa para o desenvolvimento em que a equipa se concentra em fornecer o comportamento esperado de um componente ou sistema para o cliente, formando assim a base para o teste.

**Desenvolvimento Orientado a Testes**

Técnica de desenvolvimento de software na qual os casos de teste são desenvolvidos e, muitas vezes, automatizados, e só posteriormente é que o software é desenvolvido, incrementalmente, para passar esses casos de teste.

**Desenvolvimento Orientado a Testes De Aceitação**

Abordagem colaborativa para o desenvolvimento em que a equipa e os clientes usam a linguagem de domínio dos clientes para entender os respetivos requisitos, formando assim a base para testar um componente ou sistema.

**Desenvolvimento Ágil De Software**

Grupo de metodologias de desenvolvimento de software com base no desenvolvimento incremental iterativo, em que os requisitos e as soluções evoluem através da colaboração entre as equipas multifuncionais auto-organizadas.

**Diagnóstico (IDEAL)**

A fase, dentro do modelo IDEAL, em que é determinado o ponto em que se está relativamente a onde se pretende estar. A fase de diagnóstico consiste em atividades para caracterizar os estados atuais e desejados e desenvolver recomendações.

**Diagrama Causa-Efeito**

Uma representação gráfica usada para organizar e apresentar as inter-relações de várias causas possíveis para um problema. As possíveis causas de um defeito ou falha real ou potencial são organizadas em categorias e subcategorias numa estrutura horizontal em árvore, com o (potencial) defeito ou falha no nó raiz.

**Diagrama De Transição De Estados**

Diagrama que descreve os estados que um componente ou sistema pode assumir e que apresenta os eventos ou circunstâncias que causam e/ou resultam de uma mudança de um estado para outro.

**Diretor De Testes**

Gestor sénior que gere e supervisiona os gestores de testes.

**Diretriz Da Interface Do Utilizador**

Uma regra ou recomendação específica de baixo nível para a conceção da interface do utilizador que deixa pouco espaço para interpretação, de modo a que os designers a implementem de forma semelhante. É frequentemente utilizado para garantir a consistência na aparência e no comportamento da interface do utilizador dos sistemas produzidos por uma organização.

**Diretrizes De Acessibilidade De Conteúdo Da Web**

Uma parte de uma série de diretrizes de acessibilidade da Web publicadas pela Web Accessibility Initiative (WAI) do World Wide Web Consortium (W3C), a principal organização internacional de normas para a Internet. Consistem num conjunto de diretrizes para tornar o conteúdo acessível, principalmente para pessoas portadoras de deficiência.

**Disponibilidade**

O grau em que um componente ou sistema está operacional e acessível quando necessário para uso.

**Efeito Da Monitorização**

Uma alteração involuntária no comportamento de um componente ou sistema causada pela sua medição.

**Eficiência**

Grau relativo à capacidade de obtenção de resultados de forma precisa e completa, em relação aos recursos utilizados.

**Eficiência De Desempenho**

Capacidade de um componente ou sistema utilizar o tempo, os recursos e a capacidade de realizar as respetivas funções designadas.

**Eficácia**

Medida em que os objetivos corretos e completos são alcançados.

**Elemento De Configuração**

Uma agregação de produtos de trabalho concebida para a gestão de configurações e tratada como uma única entidade no processo de gestão de configurações.

**Emulador**

Um dispositivo, programa de computador ou sistema que aceita as mesmas entradas e produz as mesmas saídas que um determinado sistema.

**Encerramento Anómalo**

Terminação não intencional da execução de um componente ou sistema antes da conclusão.

**Encriptação**

O processo de codificação de informações para que apenas as partes autorizadas possam obter as informações originais, geralmente através de uma chave ou processo de desencriptação específico.

**Engenharia Social**

Uma tentativa de enganar alguém para revelar informações (por exemplo, uma palavra-passe) que pode ser usada para atacar sistemas ou redes.

**Engenheiro De Automação De Testes**

Pessoa responsável pela conceção, pela implementação e pela manutenção de uma arquitetura de automação de testes, bem como a evolução técnica da solução de automação de testes resultante.

**Entrada (Input)**

Dados recebidos de uma fonte externa por um componente ou sistema.

**Entrada De Teste**

Dados recebidos de uma fonte externa pelo objeto de teste durante a execução do teste. A fonte externa pode ser hardware, software ou um elemento humano.

**Entrega Diária**

Uma atividade de desenvolvimento de software na qual um sistema é compilado e gerado diariamente, para que esteja sempre disponível a qualquer momento, e contenha todas as alterações mais recentes.

**Equipamento De Teste**

Ambiente de teste composto por simuladores e controladores necessários para executar uma bateria de testes.

**Erro**

Uma ação humana que produz um resultado incorreto.

**Escala De Usabilidade Do Sistema**

Uma escala de atitude simples, com dez itens, fornecendo uma visão global das avaliações subjetivas da usabilidade.

**Escalabilidade**

A capacidade do produto de software para ser atualizado para acomodar cargas maiores.

**Esforço De Teste Manual Equivalente**

Esforço necessário para executar testes manualmente.

**Especificação**

Documentação que fornece uma descrição detalhada de um componente ou sistema para o respetivo desenvolvimento e teste.

**Especificação De Caso De Teste**

Documentação de um ou mais casos de teste.

**Especificação De Conceção De Testes**

Documentação que especifica as características a serem testadas e as respetivas condições de teste.

**Especificação Do Procedimento De Teste**

Documentação que especifica um ou mais procedimentos de teste.

**Especificação Do Teste**

Documentação completa da conceção de teste, os casos de teste e os procedimentos de teste para um item de teste específico.

**Especificação Por Exemplo**

Técnica de desenvolvimento em que a especificação é definida por exemplos.

**Estabelecer (IDEAL)**

A fase dentro do modelo IDEAL em que as especificações de como uma organização alcançará os seus objectivos são planeadas. A fase de estabelecimento consiste nas atividades: definição de prioridades, desenvolvimento de abordagem e planeamento.

**Estimativa De Teste**

Aproximação relacionada com vários aspetos dos testes.

**Estimativa De Três Pontos**

Método de estimativa de teste que utiliza valores estimados para o "melhor caso", "pior caso" e "caso mais provável" do tópico estimado, a fim de definir o grau de certeza associado à estimativa resultante.

**Estratégia De Automação De Testes**

Plano de alto nível para alcançar objetivos de longo prazo de automação de testes sob determinadas condições de fronteira.

**Estratégia De Teste**

Documentação alinhada com a política de testes que descreve os requisitos genéricos para os testes e detalhes sobre como realizar testes dentro de uma organização.

**Estratégia De Teste Analítica**

Uma estratégia de teste em que a equipa de teste analisa a base para testes a fim de identificar as condições de teste a abranger.

**Estratégia De Teste Baseada Em Modelos**

Estratégia de teste na qual a equipa de teste deriva testware a partir de modelos.

**Estratégia De Teste Consultiva**

Uma estratégia de teste em que a equipa de teste depende da contribuição de um ou mais "stakeholders" principais para determinar os detalhes da estratégia.

**Estratégia De Teste Em Conformidade Com Normas**

Uma estratégia de teste em que a equipa de teste segue uma norma. As normas seguidas podem ser válidas, por exemplo, para um país (normas legislativas), para um domínio de negócios (normas de domínio) ou internamente (normas organizacionais).

**Estratégia De Teste Em Conformidade Com O Processo**

Uma estratégia de teste através da qual a equipa de teste segue um conjunto de processos predefinidos, em que os processos abordam itens como documentação, a identificação e o uso adequados da base para testes e do(s) oráculo(s) de teste e a organização da equipa de teste.

**Estratégia De Teste Metódica**

Uma estratégia de teste através da qual a equipa de teste utiliza um conjunto pré-determinado de condições de teste, como um padrão de qualidade, uma lista de verificação ou um conjunto de condições de teste lógicas generalizadas que podem estar relacionadas com um domínio, uma aplicação ou um tipo de teste específico.

**Estratégia De Teste Reativa**

Uma estratégia de teste através da qual a equipa de teste espera para conceber e implementar testes até que o software seja recebido, reagindo ao sistema real em teste.

**Estratégia De Testes Adversos À Regressão**

Uma estratégia de teste através da qual a equipa de teste aplica várias técnicas para gerir o risco de regressão, como a automação de testes de regressão funcional e/ou não funcional em um ou mais níveis.

**Estética Da Interface Do Utilizador**

Grau em que uma interface do utilizador permite uma interação agradável e satisfatória para o utilizador.

**Execução De Teste**

Atividade que executa um teste num componente ou sistema e que produz resultados reais.

**Execução De Teste**

Execução de um teste numa versão específica do objeto de teste.

**Experiência Do Utilizador**

As perceções e respostas de uma pessoa resultantes do uso ou uso antecipado de um produto de software.

**Explosão De Casos De Teste**

O crescimento desproporcionado do número de casos de teste com uma dimensão crescente da base para testes ao usar uma determinada técnica de concepção de testes. A explosão de casos de teste também pode ocorrer ao aplicar a técnica de concepção de teste sistematicamente pela primeira vez.

**Extração De Contas**

O processo de obtenção de informações de contas de utilizadores com base em tentativa e erro, com a intenção de usar essas informações num ataque de segurança.

**EXtreme Programming**

Uma metodologia de engenharia de software usada no desenvolvimento ágil de software, através da qual as práticas principais são a programação em pares, a realização de uma revisão extensiva do código, o teste unitário de todos as peças de códigos e a simplicidade e clareza no código.

**Falha**

Um evento no qual um componente ou sistema não executa uma função necessária dentro dos limites especificados.

**Falso Negativo**

Resultado de teste que não identifica a presença de um defeito que está realmente presente no objeto de teste.

**Falso Positivo**

Resultado de um teste que indica a presença de um defeito, embora nenhum defeito exista realmente no objeto de teste.

**Fase De Teste**

Conjunto distinto de atividades de teste recolhidas numa fase gerível de um projeto, por exemplo, as atividades de execução de um nível de teste.

**Fator Crítico De Sucesso**

Um elemento necessário para que uma organização ou projeto consiga atingir a sua missão. Os fatores críticos de sucesso são os fatores essenciais ou as atividades necessárias para garantir o sucesso.

**Fecho Dos Testes**

Durante a fase de fecho dos testes de um processo de teste, são recolhidos dados das atividades concluídas para consolidar a experiência, o testware, os factos e os números. A fase de fecho dos testes consiste em finalizar e arquivar o testware e avaliar o processo de teste, incluindo a preparação de um relatório de avaliação de teste.

**Ferramenta De Captura/Reprodução**

Um tipo de ferramenta de execução de testes em que as entradas são gravadas durante o teste manual para gerar “scripts” de teste automatizados que podem ser executados posteriormente (ou seja, reproduzidos). Estas ferramentas são frequentemente utilizadas para suportar testes de regressão automatizados.

**Ferramenta De Concepção De Testes**

Ferramenta que suporta a atividade da concepção de testes gerando entradas de teste a partir de uma especificação que pode ser mantida num repositório de ferramentas CASE, por exemplo, uma ferramenta de gestão de requisitos, condições de teste especificadas mantidas na própria ferramenta ou a partir do código.

**Ferramenta De Debug**

Uma ferramenta usada pelos programadores para reproduzir falhas, investigar o estado dos programas e encontrar o defeito correspondente. Os debuggers permitem que os programadores executem programas passo a passo, interrompam um programa em qualquer instrução do programa e definam e examinem as variáveis do programa.

**Ferramenta De Execução De Testes**

Ferramenta de teste que executa testes em relação a um item de teste designado e avalia os resultados em relação aos resultados esperados e às pós-condições.

**Ferramenta De Gestão De Incidentes**

Uma ferramenta que facilita o registo e o rastreio do estado de incidentes.

**Ferramenta De Gestão De Requisitos**

Ferramenta que suporta o registo de requisitos, atributos de requisitos (por exemplo, prioridade e conhecimento responsável) e anotações. Facilita a rastreabilidade através de níveis de requisitos e da gestão de alterações de requisitos. Algumas ferramentas de gestão de requisitos também fornecem componentes para análise estática, como a verificação de consistência e violações às regras de requisitos predefinidos.

**Ferramenta De Gestão De Testes**

Ferramenta que suporta a gestão de testes.

**Ferramenta De Injeção De Falhas**

Uma ferramenta para semear (ou seja, inserir intencionalmente) defeitos num componente ou sistema.

**Ferramenta De Modelação**

Uma ferramenta que suporta a criação, a alteração e a verificação dos modelos do componente ou sistema.

**Ferramenta De Monitorização**

Uma ferramenta de software ou dispositivo de hardware que é executado simultaneamente com o componente ou sistema em teste e que supervisiona, regista e/ou analisa o comportamento do componente ou sistema.

**Ferramenta De Preparação De Dados De Teste**

Um tipo de ferramenta de teste que permite que os dados sejam selecionados a partir de bases de dados existentes ou criadas, geradas, manipuladas e editadas para uso em testes.

**Ferramenta De Revisão**

Ferramenta que dá apoio ao processo de revisão. As funcionalidades típicas incluem o apoio ao planeamento e acompanhamento de revisão, o apoio à comunicação, a revisão colaborativa e um repositório para a recolha e divulgação de métricas.

**Ferramenta De Segurança**

Ferramenta que dá suporte a segurança operacional.

**Ferramenta De Teste**

Software ou hardware que suporta uma ou mais atividades de teste.

**Ferramenta De Teste a Hiperligações**

Uma ferramenta usada para verificar se não existem hiperligações incorrectas num site.

**Ferramenta De Teste De Desempenho**

Ferramenta de teste que gera carga para um item de teste designado e que mede e regista o seu desempenho durante a execução do teste.

**Ferramenta De Teste De Stress**

Ferramenta que suporta testes de stress.

**Ferramenta Open Source**

Ferramenta de software que está disponível para todos os utilizadores potenciais em formato de código-fonte, geralmente através da Internet. Os seus utilizadores podem, geralmente sob licença, estudar, alterar, melhorar e, às vezes, até distribuir o software.

**Ferramenta Personalizada**

Uma ferramenta de software desenvolvida especificamente para um conjunto de utilizadores ou clientes.

**Fiabilidade**

Capacidade de um componente ou sistema executar funções especificadas sob condições especificadas durante um período de tempo especificado.

**Firewall**

Um componente ou conjunto de componentes que controla o tráfego de rede de entrada e saída com base em regras de segurança pré-determinadas.

**Fluxo De Controlo**

A sequência na qual as operações são realizadas por um processo de negócio, componente ou sistema.

**Fluxo De Dados**

Uma representação abstrata da sequência e possíveis alterações do estado dos objetos de dados, em que o estado de um objeto corresponde a qualquer criação, utilização ou destruição.

**Fortalecimento Do Sistema**

O processo passo a passo que visa reduzir as vulnerabilidades de segurança de um sistema aplicando uma política de segurança e diferentes camadas de proteção.

**Framework De Automação De Testes**

Uma ferramenta que fornece um ambiente para automação de testes. Geralmente inclui um equipamento de teste e bibliotecas de teste.

**Framework De Testes Unitários**

Ferramenta que fornece um ambiente para testes unitários ou de componentes, em que um componente pode ser testado isoladamente ou com simuladores e controladores adequados. Também fornece outro suporte para o programador, como os recursos de “debugging”.

**Fundação Europeia Para O Modelo De Excelência Em Gestão Da Qualidade**

Um modelo não-vinculativo para o sistema de gestão da qualidade de uma organização, definido e detido pela Fundação Europeia para a Gestão da Qualidade com base em cinco critérios de 'Habilitação' (cobertura do que uma organização faz) e quatro critérios de 'Resultados' (cobertura do que uma organização consegue alcançar).

**Garantia Da Informação**

Medidas que protegem e defendem a informação e os sistemas de informação, garantindo a sua disponibilidade, integridade, autenticação, confidencialidade e não-repúdio. Estas medidas incluem o restabelecimento de sistemas de informação através da incorporação de capacidades de proteção, deteção e reação.

**Garantia De Qualidade**

Atividades centradas em proporcionar confiança no cumprimento dos requisitos de qualidade.

**Geração De Carga**

Processo de simulação de um conjunto definido de atividades com uma carga especificada para submeter a um componente ou sistema.

**Gestor De Automação De Testes**

Pessoa responsável pelo planeamento e a supervisão do desenvolvimento e evolução de uma solução de automação de testes.

**Gestor De Testes**

Pessoa responsável pela gestão das atividades de teste, dos recursos e da avaliação do objeto de teste no âmbito de um projeto.

**Gestão Da Qualidade**

Atividades coordenadas para orientar e controlar a qualidade numa organização. Inclui a definição de uma política de qualidade, objetivos de qualidade, planeamento de qualidade, controlo de qualidade, garantia de qualidade e melhoria da qualidade.

**Gestão De Alterações**

(1) Uma abordagem estruturada para a transição de indivíduos e organizações de um estado atual para um estado futuro pretendido. (2) Forma controlada de efetuar uma alteração, ou uma alteração proposta, a um produto ou serviço.

**Gestão De Carga**

O controlo e a execução da geração de carga e a monitorização de desempenho e criação de relatórios do componente ou sistema.

**Gestão De Configurações**

Uma disciplina que aplica orientação técnica e administrativa, e vigilância para identificar e documentar as características funcionais e físicas de um item de configuração, controlar as alterações a essas características, registar e relatar o estado de processamento e implementação de alterações, e verificar se está em conformidade com os requisitos especificados.

**Gestão De Defeitos**

Processo de reconhecimento, registo, classificação, investigação, resolução e eliminação de defeitos.

**Gestão De Incidentes**

O processo de reconhecimento, registo, classificação, investigação, resolução e eliminação de incidentes.

**Gestão De Risco**

O processo para lidar com riscos.

**Gestão De Testes**

Planeamento, agendamento, estimativa, monitorização, criação de relatórios, controlo e conclusão das atividades de teste.

**Gestão De Testes Baseada Em Sessões**

Método para medir e gerir testes baseados em sessões.

**Gestão Total Da Qualidade**

Abordagem de gestão em toda a organização centrada na qualidade, com base na participação de todos os membros da organização e que visa o sucesso a longo prazo através da satisfação do cliente e das vantagens para todos os membros da organização e para a sociedade. A gestão total da qualidade consiste no planeamento, na organização, na direção, no controlo e na garantia.

**Grafo Causa-Efeito**

Representação gráfica de entradas e/ou estímulos (causas) com as respetivas saídas associadas (efeitos), a qual pode ser usada para conceber casos de teste.

**Grafo De Fluxo De Controlo**

Uma representação abstrata de todos os possíveis fluxos de controlo num componente ou sistema.

**Gravação Do Registo De Teste**

Atividade de criação de um registo de teste.

**Gravidade**

O grau de impacto que um defeito tem no desenvolvimento ou funcionamento de um componente ou sistema.

**Grupo Do Processo De Teste**

Conjunto de especialistas (de teste) que facilitam a definição, a manutenção e a melhoria dos processos de teste utilizados por uma organização.

**Gráfico Burndown**

Um gráfico divulgado publicamente que mostra o esforço pendente versus o tempo numa iteração. Mostra o estado e a tendência de conclusão das tarefas da iteração. O eixo X representa normalmente os dias no “sprint”, enquanto o eixo Y representa o esforço restante (geralmente em horas de engenharia ideais ou “story points”).

**Gráfico De Controlo**

Uma ferramenta de controlo de processos estatísticos usada para monitorizar um processo e determinar se este é controlado estatisticamente. Representa graficamente o valor médio e os limites de controlo superior e inferior (os valores mais altos e mais baixos) de um processo.

**Gráfico De Invocações**

Uma representação abstrata das relações de chamada entre as sub-rotinas de um programa.

**Guia De Instalação**

Instruções fornecidas em qualquer suporte adequado que guiam o instalador através do processo de instalação. Este pode ser um guia manual, um procedimento passo a passo, um assistente de instalação ou qualquer outra descrição de processo semelhante.

**Hacker**

Uma pessoa ou organização que está ativamente envolvida em ataques de segurança, normalmente com intenção maliciosa.

**Hacker Ético**

Um testador de segurança que utiliza técnicas de hacker.

**Hardware No Ciclo**

Teste dinâmico realizado usando hardware real com software integrado num ambiente simulado.

**Hashing**

Transformação de uma cadeia de caracteres de comprimento variável num valor ou chave normalmente menor de comprimento fixo. Os valores de hash, ou hashes, são geralmente usados em pesquisas de tabelas ou bases de dados. As funções de hashes criptográficos são usadas para proteger dados.

**Heurística**

Um princípio básico geralmente reconhecido que ajuda a alcançar um objetivo.

**Hiperligação**

Um apontador dentro de uma página da Web que leva a outras páginas da Web.

**IDEAL**

Um modelo de melhoria organizacional que serve como roteiro para iniciar, planear e implementar ações de melhoria. O modelo IDEAL é composto por cinco fases: inicializar, diagnosticar, estabelecer, agir e aprender.

**Identificação De Risco**

O processo de encontrar, reconhecer e descrever riscos.

**Impacto Do Risco**

Os danos que serão causados se o risco se tornar um resultado ou evento real.

**Implantação De Função De Qualidade**

Uma técnica de workshop facilitada que ajuda a determinar as características críticas para o desenvolvimento de novos produtos.

**Implementação Do Teste**

A atividade que prepara o testware necessário para a execução do teste com base na análise e na conceção de teste.

**Incidente**

Um evento que requer investigação.

**Independência Do Teste**

Separação de responsabilidades, incentivando assim a realização de testes objetivos.

**Indicador**

Uma medida que fornece uma estimativa ou avaliação de atributos especificados derivados de um modelo em relação às necessidades de informação definidas.

**Indicador De Desempenho**

Métrica que suporta a avaliação do desempenho do processo.

**Indicador De Tipo Byers-Briggs**

Indicador de preferência psicológica que representa as diferentes personalidades e estilos de comunicação das pessoas.

**Informática Forense**

A prática de determinar como um ataque de segurança foi bem-sucedido e avaliar os danos causados.

**Infraestrutura De Teste**

Artefactos organizacionais necessários para realizar o teste, que consistem em ambientes de teste, ferramentas de teste, ambiente de trabalho e procedimentos.

**Inicializar (IDEAL)**

Fase dentro do modelo IDEAL em que o terreno é preparado para um esforço de melhoria bem sucedido. A fase de inicialização consiste nas atividades: definição do contexto, construção de patrocínio e da carta de testes.

**Injeção De Código**

Tipo de ataque de segurança executado inserindo código malicioso numa interface de uma aplicação para explorar o tratamento inadequado de dados não confiáveis.

**Injeção De Falhas**

O processo de adição intencional de defeitos a um sistema com o objetivo de descobrir se o sistema consegue detetar e possivelmente recuperar de um defeito. A injeção de defeitos destina-se a imitar falhas que podem ocorrer no terreno.

**Injeção De SQL**

Um ataque de segurança que consiste em inserir instruções SQL maliciosas num campo de entrada para execução.

**Inquérito De Utilizador**

Uma avaliação de usabilidade através da qual uma amostra representativa de utilizadores é chamada a relatar uma avaliação subjetiva através de um questionário com base na sua experiência de utilização de um componente ou sistema.

**Inspecção**

Tipo de revisão formal para identificar problemas num produto de trabalho, que fornece medidas para melhorar o processo de revisão e o processo de desenvolvimento de software.

**Instalabilidade**

Capacidade de um componente ou sistema tem para ser instalado e/ou desinstalado com êxito num ambiente especificado.

**Instrução**

Entidade numa linguagem de programação que é tipicamente a menor unidade indivisível de execução.

**Instrução Executável**

Uma instrução que, quando compilada, é traduzida em código do objeto e que será executada de forma processual quando o programa estiver em execução e conseguir executar uma ação sobre os dados.

**Integração**

O processo de combinação de componentes ou sistemas em conjuntos maiores.

**Integração Contínua**

Combinação de procedimentos de desenvolvimento de software, integração e teste de todas as alterações logo que estas são confirmadas num processo automatizado.

**Integração Funcional**

Uma abordagem de integração que combina os componentes ou sistemas com o objetivo de disponibilizar mais cedo uma funcionalidade básica.

**Integridade**

O grau em que um componente ou sistema permite apenas o acesso e a modificação autorizados a um componente, a um sistema ou a dados.

**Inteligência Emocional**

A aptidão, capacidade e competência para identificar, avaliar e gerir as emoções de si próprio, de outros e de grupos.

**Interface De Linha De Comando**

Um tipo de interface em que as informações são passadas na forma de linhas de comando.



**Interface Do Programa Da Aplicação**

Tipo de interface em que os componentes ou sistemas envolvidos trocam informações numa estrutura formal definida.

**Interface Do Utilizador**

Todos os componentes de um sistema que fornecem informações e controlos para que o utilizador realize tarefas específicas com o sistema.

**Interface Gráfica Do Utilizador**

Um tipo de interface que permite que os utilizadores interajam com um componente ou sistema por meio de ícones gráficos e indicadores visuais.

**Interoperabilidade**

Capacidade de dois ou mais componentes ou sistemas trocarem informações e utilizar as informações trocadas.

**Intervalo De Confiança**

Na gestão dos riscos do projeto, o período de tempo durante o qual uma ação de emergência deve ser executada, a fim de ser eficaz na redução do impacto do risco.

**Invasor**

Uma pessoa ou processo que tenta aceder a dados, funções ou outras áreas restritas do sistema sem autorização, potencialmente com intenção maliciosa.

**Inventário De Análise E Medição De Website**

Um serviço comercial de análise de websites que fornece um questionário para medir a experiência do utilizador e avaliar a entrega de objetivos comerciais online.

**Inventário De Medição Da Usabilidade De Software**

Uma ferramenta de teste de usabilidade baseada em questionários que mede e avalia a experiência do utilizador.

**Item De Cobertura**

Um atributo ou combinação de atributos derivados de uma ou mais condições de teste, utilizando uma técnica de teste que permita a medição da exaustividade da execução do teste.

**Item De Teste**

Parte de um objeto de teste usado no processo de teste.

**Laboratório De Testes Independente**

Organização responsável por testar e certificar que o software, o hardware, o firmware, a plataforma e o sistema operacional segue todas as regras jurisdicionais para cada local em que o produto será usado.

**Laboratório De Testes Remotos**

Instalação que fornece acesso remoto a um ambiente de teste.

**Laboratório De Usabilidade**

Uma instalação de teste em que se realiza uma observação não intrusiva das reações e respostas dos participantes ao software.

**Leitura Baseada Em Perspetivas**

Uma técnica de revisão na qual um produto de trabalho é avaliado da perspectiva de diferentes stakeholders com o objetivo de derivar outros produtos de trabalho.

**Liberdade De Risco**

O grau em que um componente ou sistema atenua o risco potencial para o estatuto económico, os seres vivos, a saúde ou o ambiente.

**Líder De Avaliação**

A pessoa que lidera uma avaliação. Em alguns casos, por exemplo, em casos CMMI e TMMi, ao realizar avaliações formais, o líder de avaliação tem de ser acreditado e formalmente treinado.

**Líder De Teste**

Em grandes projetos, é a pessoa que reporta ao gestor de testes e que é responsável pela gestão de projetos de um determinado nível de teste ou de um determinado conjunto de atividades de teste.

**Malware**

Software destinado a prejudicar um sistema ou os seus componentes.

**Manifesto De Melhoria Do Processo De Teste**

Declaração que ecoa o manifesto Agile e define valores para melhorar o processo de teste. Os valores são: flexibilidade mais que processos detalhados, práticas recomendadas mais que modelos, orientação para implantação mais que orientação para processo, revisões por pares mais que garantia de qualidade (departamentos), negócios orientados por modelos.

**Manifesto Ágil**

Declaração sobre os valores que sustentam o desenvolvimento ágil de software. Os valores são: indivíduos e interações mais do que processos e ferramentas, software funcional mais do que documentação abrangente, colaboração com o cliente mais do que negociação contratual, resposta à mudança mais do que seguir um plano.

**Manutenibilidade**

Capacidade de um componente ou sistema poder ser modificado pela manutenção.

**Manutenção**

Processo de modificação de um componente ou sistema após a sua entrega. Tem como objetivo corrigir defeitos, melhorar as características de qualidade ou a adaptação a um ambiente alterado.

**Mapa Mental**

Um diagrama estruturado em torno de um tema central que representa ideias, tarefas, palavras ou outros itens.

**Marco**

Ponto temporal num projeto no qual as entregas e os resultados definidos (intermediários) devem estar prontos.

**Marco De Qualidade**

Um marco especial num projeto. Os marcos de qualidade estão localizados entre essas fases de um projeto, dependendo fortemente do resultado de uma fase anterior. Um marco de qualidade inclui uma verificação formal dos documentos da fase anterior.

**Matriz De Rastreabilidade**

Tabela bidimensional que correlaciona duas entidades (por exemplo, requisitos e casos de teste). A tabela permite rastrear as ligações entre uma entidade e outra, permitindo assim determinar a cobertura alcançada e a avaliação do impacto das alterações propostas.

**Matriz Ortogonal**

Uma matriz bidimensional construída com propriedades matemáticas especiais, de forma a que a escolha de quaisquer duas colunas na matriz fornece todas as combinações de par de cada número na matriz.

**Matriz RACI**

Uma matriz que descreve a participação de várias funções na conclusão de tarefas ou materiais de entrega para um projeto ou processo. É especialmente útil para clarificar funções e responsabilidades. RACI é um acrónimo derivado das quatro principais responsabilidades mais usadas: Responsável, Imputável, Consultado e Informado.

**Maturidade**

(1) Grau de eficácia e eficiência de uma organização relativamente aos seus processos e práticas de trabalho. (2) Capacidade de um componente ou sistema satisfazer as necessidades de fiabilidade em condições normais de funcionamento.

**MBT Offline**

Abordagem de teste baseada em modelos, através da qual os casos de teste são gerados num repositório para execução futura.

**MBT Online**

Abordagem de teste baseada em modelos, através da qual os casos de teste são gerados e executados simultaneamente.

**Medida**

Número ou categoria atribuído a um atributo de uma entidade através de uma medição.

**Medição**

Processo de atribuição de um número ou categoria a uma entidade para descrever um atributo dessa entidade.

**Melhoria De Processos**

Programa de atividades destinado a melhorar o desempenho e a maturidade dos processos organizacionais e o resultado do próprio programa.

**Melhoria De Processos De Software**

Um programa de atividades destinado a melhorar o desempenho e a maturidade dos processos de software da organização e os resultados de tal programa.

**Melhoria De Processos De Teste**

Programa de atividades destinado a melhorar o desempenho e a maturidade dos processos de teste da organização e dos resultados de tal programa.

**Memória Perdida**

Defeito na lógica de alocação de armazenamento dinâmico de um programa, que impede a libertação da memória após terminar de a utilizar. Isto causa uma falha de acesso à memória devido à falta de memória livre no sistema.

**Metodologia Por Objetivos S.M.A.R.T.**

Metodologia através da qual os objetivos são definidos de forma muito específica e não genericamente. SMART é um acrónimo derivado dos atributos do objetivo a ser definido: Específico, Mensurável, Alcançável, Relevante e Oportuno.

**Missão De Teste**

Finalidade do teste para uma organização, frequentemente documentado como parte da política de teste.

**Mitigação Do Risco**

O processo através do qual são tomadas decisões e implementadas medidas de proteção para reduzir ou manter os riscos para níveis especificados.

**Modelo Baseado Em Conteúdo**

Um modelo de processos que fornece uma descrição detalhada das boas práticas de engenharia, por exemplo, práticas de teste.

**Modelo De Ambiente**

Abstração do ambiente real de um componente ou sistema, incluindo outros componentes, processos e condições ambientais numa simulação em tempo real.

**Modelo De Aumento Da Fiabilidade**

Modelo que ilustra o crescimento da fiabilidade de um componente ou sistema ao longo do tempo, como resultado da remoção do defeito.

**Modelo De Ciclo De Vida**

Descrição dos processos, do fluxos de trabalho e das atividades utilizadas no desenvolvimento, na entrega, na manutenção e na retirada de um sistema.

**Modelo De Desenvolvimento Incremental**

Um tipo de modelo de ciclo de vida de desenvolvimento de software no qual o componente ou sistema é desenvolvido através de uma série de incrementos.

**Modelo De Desenvolvimento Iterativo**

Tipo de modelo de ciclo de vida de desenvolvimento de software no qual o componente ou sistema é desenvolvido através de uma série de ciclos repetidos.

**Modelo De Desenvolvimento Sequencial**

Um tipo de modelo de ciclo de vida de desenvolvimento de software em que um sistema completo é desenvolvido de forma linear com várias fases discretas e sucessivas, sem sobreposição entre elas.

**Modelo De Maturidade**

Conjunto estruturado de elementos que descrevem determinados aspetos da maturidade numa organização e ajudam na definição e compreensão dos processos de uma organização.

**Modelo De Processos**

Framework em que os processos da mesma natureza são classificados num modelo global.

**Modelo De Referência De Processos**

Modelo de processos que fornece um conjunto genérico de boas práticas e de como melhorar um processo de uma forma passo a passo prescrita.

**Modelo De Teste**

Um modelo que descreve o testware usado para testar um componente ou um sistema em teste.

**Modelo Em V**

Um modelo sequencial de ciclo de vida de desenvolvimento que descreve a relação um-para-um entre as principais fases de desenvolvimento de software (desde a especificação dos requisitos do negócio até à entrega do software) e as fases de teste (desde o teste de aceitação até ao teste de componentes).

**Modelo MBT**

Qualquer modelo usado em testes baseados em modelos.

**Modelo No Ciclo**

Teste dinâmico realizado usando um modelo de simulação do sistema num ambiente simulado.

**Moderador**

(1) A pessoa responsável pela execução das reuniões de revisão. (2) A pessoa que realiza uma sessão de teste de usabilidade.

**Modificabilidade**

O grau em que um componente ou sistema pode ser alterado sem apresentar defeitos ou sem degradar a qualidade do produto existente.

**Modo De Falha**

Manifestação física ou funcional de uma falha.

**Modo De Falha E Análise De Efeitos**

Abordagem sistemática da identificação e análise de risco para identificar possíveis modos de falha e tentar prevenir a sua ocorrência.

**Modularidade**

O grau em que um sistema é composto por componentes discretos, de modo a que uma mudança num componente tenha um impacto mínimo noutros componentes.

**Monitorização Do Teste**

A atividade que verifica o estado das atividades de teste, identifica qualquer variação do planeamento ou do esperado e informa o estado aos “stakeholders”.

**Máquina De Estados Finita**

Um modelo computacional que consiste num número finito de estados e transições entre esses estados, possivelmente com ações de acompanhamento.

**Métrica**

Escala de medição e o método utilizado para a medição.

**Métrica De Convergência**

Uma métrica que apresenta o progresso em direção a um critério definido, por exemplo, a convergência do número total de testes executados face ao número total de testes planeados para execução.

**Métrica Questão Objetivo**

Uma abordagem à medição de software que utiliza um modelo de três níveis: nível conceptual (objetivo), nível operacional (questão) e nível quantitativo (métrica).

**Negação De Serviço**

Um ataque de segurança destinado a sobrecarregar o sistema com pedidos, de modo a que não seja possível responder aos pedidos legítimos.

**Norma**

Conjunto de requisitos formais, possivelmente obrigatório, desenvolvidos e utilizados para prescrever abordagens consistentes à forma de trabalhar ou para fornecer orientações (por exemplo, normas ISO/IEC, normas IEEE e normas organizacionais).

**Norma De Codificação**

Norma que descreve as características de uma conceção ou uma descrição de conceção dos dados ou componentes do programa.

**Não-Repúdio**

O grau em que as ações ou eventos podem ser provados como tendo de facto ocorrido, para que essas ações ou eventos não possam ser repudiados mais tarde.

**Nível De Integridade De Segurança Automóvel**

Um dos quatro níveis que especificam os requisitos necessários do item ou elemento da norma ISO 26262 e as medidas de segurança para evitar um risco residual excessivo.

**Nível De Integridade De Software**

Capacidade do software estar em conformidade com um conjunto de software selecionado pelos “stakeholders” e/ou características do sistema baseadas em software (por exemplo, complexidade do software, avaliação de risco, nível de segurança, desempenho pretendido, fiabilidade ou custo) que são definidos para refletir a importância do software para os respetivos “stakeholders”.

**Nível De Intrusão**

Nível a que um objeto de teste é modificado, ajustando-o para testabilidade.

**Nível De Maturidade**

Grau de melhoria de processos, num conjunto predefinido de áreas de processo, onde todos objetivos desse conjunto são alcançados.

**Nível De Risco**

A medida qualitativa ou quantitativa de um risco, definida por impacto e probabilidade.

**Nível De Teste**

Uma instanciação específica de um processo de teste.

**Objetivo De Teste**

Motivo ou a finalidade do teste.

**Objeto De Teste**

Produto de trabalho a ser testado.

**Ofuscação De Dados**

Transformação de dados que torna difícil para um ser humano reconhecer os dados originais.

**Operabilidade**

O grau em que um componente ou sistema tem atributos que facilitam a respetiva operação e controlo.

**Oráculo De Teste**

Fonte para determinar o resultado esperado para depois comparar com o resultado obtido do sistema alvo de teste.

**Otimizador Do Processo De Teste**

Pessoa que implementa melhorias no processo de teste com base num plano de melhoria de teste.

**Painel De Instrumentos**

Uma representação de medições dinâmicas do desempenho operacional para alguma organização ou atividade, utilizando métricas representadas por metáforas, como indicadores visuais, contadores e outros dispositivos semelhantes aos do painel de instrumentos de um automóvel, de modo a que os efeitos de eventos ou atividades possam ser facilmente compreendidos e relacionados com objetivos operacionais.

**Painel De Instrumentos Corporativo**

Uma representação em estilo de painel com o estado dos dados de desempenho corporativos.

**Par Definição-Uso**

A associação de uma definição de variável com o uso subsequente dessa variável.

**Particionamento Por Equivalências**

Uma técnica de teste caixa-preta na qual os casos de teste são concebidos para executar partições de equivalência usando um membro representativo de cada partição.

**Participante Do Teste De Usabilidade**

Um utilizador representativo que resolve tarefas típicas num teste de usabilidade.

**Partição De Equivalência**

Subconjunto do domínio de valor de uma variável dentro de um componente ou sistema para o qual se assume, baseado na especificação, que todos os valores devem ser tratados da mesma forma.

**Passeio**

Conjunto de testes exploratórios organizados em torno de um foco especial.

**Percentagem De Detecção De Defeitos**

Número de defeitos encontrados por um nível de teste divididos pelo número encontrado por esse nível de teste e por qualquer outro meio posterior.

**Perfil De Carga**

Documentação que define um número específico de utilizadores virtuais que processam um conjunto definido de transações durante um período de tempo especificado a que um componente ou sistema em teste pode estar sujeito em produção.

**Perfil Operacional**

Padrão de uso real observado ou previsto do componente ou sistema.

**Pharming**

Um ataque de segurança destinado a redirecionar o tráfego de um site para outro site fraudulento sem o conhecimento ou consentimento do utilizador.

**Phishing**

Uma tentativa de obter informações pessoais ou sensíveis, mascarando o seu autor como uma entidade confiável numa comunicação eletrónica.

**Pirâmide De Teste**

Modelo gráfico que representa a relação da quantidade de testes por nível, com mais testes na parte inferior do que na parte superior.

**Planeamento De Testes**

A atividade de estabelecer ou atualizar um plano de testes.

**Planeamento Poker**

Técnica de estimativa baseada em consenso, principalmente usada para estimar o esforço ou o tamanho relativo das “user stories” no desenvolvimento ágil de software. É uma variação do método Delphi Wideband utilizando um conjunto de cartões com valores que representam as unidades em que a equipa estima.

**Plano De Melhoria De Testes**

Plano para atingir objetivos de melhoria do processo de teste com base numa compreensão completa dos atuais pontos fortes e fracos dos processos de teste e dos respetivos ativos de teste da organização.

**Plano De Revisão**

Documento que descreve a abordagem, os recursos e o cronograma das atividades de revisão previstas. Este documento identifica, entre outros: os documentos e o código a serem revistos, os tipos de revisão a serem usados, os participantes e os critérios de entrada e saída a aplicar em caso de revisões formais, bem como a lógica para a sua escolha. É um registo do processo de planeamento de revisão.

**Plano De Testes**

Documentação que descreve os objetivos do teste a serem alcançados e os meios e o cronograma para os alcançar, organizada para coordenar as atividades de teste.

**Plano Mestre De Testes**

Plano de testes utilizado para coordenar múltiplos níveis de teste ou tipos de teste.

**Plano Para Um Nível De Testes**

Plano de teste que normalmente aborda um nível de teste.

**Política De Segurança**

Um documento de alto nível que descreve os princípios, a abordagem e os principais objetivos da organização em relação à segurança.

**Política De Teste**

Documento de alto nível que descreve os princípios, a abordagem e os principais objetivos da organização em relação aos testes.

**Ponto De Entrada**

Uma instrução executável ou etapa de processo que define um ponto no qual se pretende começar um determinado processo.

**Ponto De Saída**

Uma instrução executável ou etapa de processo que define um ponto no qual se pretende terminar um determinado processo.

**Portabilidade**

Capacidade de um componente ou sistema ser transferido de um ambiente de hardware, software, operacional ou de uso para outro.

**Predicado**

Expressão lógica que pode ser avaliada como verdadeira ou falsa para direcionar o fluxo de execução.

**Preparação De Dados De Teste**

Atividade para selecionar dados a partir de bases de dados existentes ou para criar, gerar, manipular e editar dados para teste.

**Prioridade**

Nível de importância (de negócio) atribuído a um item, por exemplo, um defeito.

**PRISMA**

Abordagem sistemática de testes baseada na avaliação do risco que emprega a identificação e análise de risco do produto para criar uma matriz de risco do produto baseada na probabilidade e impacto. O termo é derivado da gestão de risco do produto.

**Privacidade De Dados**

A proteção de informações pessoalmente identificáveis ou outras informações sensíveis contra a divulgação indesejada.

**Probabilidade Do Risco**

A probabilidade estimada de um risco se tornar um resultado ou evento real.

**Problema**

Uma causa desconhecida que origina um ou mais incidentes.

**Procedimento De Segurança**

Um conjunto de passos necessários para implementar a política de segurança e os passos a serem adotados em resposta a um incidente de segurança.

**Procedimento De Teste**

Uma sequência ordenada de execuções de casos de teste e quaisquer ações associadas que possam ser necessárias para configurar as pré-condições iniciais e quaisquer atividades de finalização pós-execução.

**Processo**

Conjunto de atividades inter-relacionadas que transformam entradas (“inputs”) em saídas (“outputs”).

**Processo De Teste**

Conjunto de atividades inter-relacionadas que incluem o plano de teste, a sua monitorização e o controlo, bem como a análise de teste, a conceção, a implementação, a execução e a conclusão do teste.

**Processo Sistemático De Avaliação E Teste**

Metodologia de teste estruturada também utilizada como modelo baseado em conteúdo para melhorar o processo de teste. O STEP (Systematic Test and Evaluation Process) não requer que as melhorias ocorram numa ordem específica.

**Processos Críticos De Teste**

Um modelo baseado em conteúdo para a melhoria de processos de teste, construído em torno de doze processos críticos. Estes incluem processos altamente visíveis através dos quais os pares e a administração avaliam a competência e os processos críticos de missão em que o desempenho afeta os lucros e a reputação da empresa.

**Programação Em Pares**

Prática de desenvolvimento ágil de software na qual dois programadores trabalham juntos num único computador.

**Projeto**

Conjunto único de atividades coordenadas e controladas, com datas de início e de fim, realizado para alcançar um objetivo em conformidade com requisitos específicos, incluindo as restrições de tempo, custo e recursos.

**Proteção Contra Erro Do Utilizador**

O grau em que um componente ou sistema protege os utilizadores contra erros.

**Protocolo**

Conjunto de convenções que governam a interação de processos, dispositivos e outros componentes dentro de um sistema.

**Pré-Condição**

O estado necessário de um item de teste e do respetivo ambiente antes da execução do caso de teste.

**Pseudoaleatório**

Série que aparenta ser aleatória, mas é de facto gerada de acordo com uma sequência pré-estabelecida.

**Pós-Condição**

O estado esperado de um item de teste e o respetivo ambiente no final da execução do caso de teste.

**Qualidade**

Capacidade de um componente ou sistema satisfazer as necessidades declaradas e implícitas dos seus vários “stakeholders”.

**Qualidade Baseada Na Produção**

Visão de qualidade, onde a qualidade é medida pelo grau de conformidade de um produto ou serviço relativamente à sua conceção e requisitos. A qualidade deriva do(s) processo(s) utilizado(s).

**Qualidade Baseada Na Transcendência**

Visão de qualidade, em que a qualidade não pode ser definida com precisão mas em que sabemos quando a vemos ou estamos conscientes da sua ausência quando ela está em falta. A qualidade depende da perceção e dos sentimentos afetivos de um indivíduo ou grupo de indivíduos em relação a um produto.

**Qualidade Baseada No Custo**

Uma vista da qualidade em que a qualidade é definida pelo preço. Um produto ou serviço de qualidade é aquele que fornece o desempenho desejado a um custo aceitável. A qualidade é determinada através de um processo de decisão com os “stakeholders” sobre os compromissos entre os aspetos de tempo, esforço e custo.

**Qualidade Baseada No Produto**

Visão da qualidade, em que a qualidade se baseia num conjunto bem definido de características de qualidade. Estas características devem ser medidas de forma objetiva e quantitativa. As diferenças na qualidade dos produtos do mesmo tipo podem ser rastreadas de acordo com a forma como as características específicas de qualidade foram implementadas.

**Qualidade Baseada No Utilizador**

Visão de qualidade, em que a qualidade corresponde à capacidade de satisfazer necessidades, vontades e desejos do(s) utilizador(es). É improvável que um produto ou serviço que não satisfaça as necessidades do utilizador encontre quaisquer utilizadores. Este é um contexto dependente da abordagem à qualidade, uma vez que diferentes características de negócio requerem diferentes qualidades de um produto.

**Qualificação**

O processo de demonstração da capacidade para cumprir requisitos especificados. Nota: o termo “qualificado” é utilizado para designar o estado correspondente.

**Ramo**

Uma transferência de controlo a partir de um ponto de decisão.

**Rastreabilidade**

O grau em que é possível estabelecer uma relação entre dois ou mais produtos de trabalho.

**Rastreabilidade Horizontal**

O rastreio dos requisitos para um nível de teste através das camadas da documentação de teste (por exemplo, o plano de teste, a especificação de conceção de testes, a especificação de caso de teste e a especificação do procedimento de teste ou “script” de teste).

**Rational Unified Process**

Framework proprietária adaptável para o processo de desenvolvimento de software iterativo. É composta por quatro fases de ciclo de vida do projeto: início, elaboração, construção e transição.

**Reconhecimento**

A exploração de uma área-alvo com o objetivo de obter informações que possam ser úteis para um ataque.

**Reconhecimento De Adequabilidade**

O grau em que os utilizadores podem reconhecer se um componente ou sistema é adequado às suas necessidades.

**Recuperabilidade**

Capacidade de um componente ou sistema poder recuperar os dados diretamente afetados por uma interrupção ou falha e restabelecer o estado pretendido do componente ou sistema.

**Redator**

Pessoa que regista informações durante as reuniões de revisão.

**Registo De Testes**

Registo cronológico dos detalhes relevantes sobre a execução de testes.

**Regressão**

Uma degradação da qualidade de um componente ou sistema devido a uma alteração.

**Relatório De Avaliação**

Documento que resume os resultados da avaliação, por exemplo, conclusões, recomendações e resultados.

**Relatório De Defeitos**

Documentação da ocorrência, natureza e estado de um defeito.

**Relatório De Incidentes**

Documentação da ocorrência, natureza e estado de um incidente.

**Relatório De Progresso De Testes**

Tipo de relatório de teste elaborado a intervalos regulares acerca do progresso das atividades de teste relativamente a uma linha de base, riscos e alternativas que requerem uma decisão.

**Relatório De Testes**

Recolha e análise de dados das atividades de teste e, posteriormente, consolidação dos dados num relatório para informar os “Stakeholders”.

**Relatório De Testes**

Documentação que resume as atividades e os resultados de testes.

**Relatório Sumário De Testes**

Tipo de relatório de teste produzido nas etapas de conclusão que fornece uma avaliação dos itens de teste correspondentes em relação aos critérios de saída.

**Representação Contínua**

Uma estrutura de modelo de maturidade capacitiva em que os níveis de capacidade fornecem uma ordem recomendada para abordar a melhoria do processo dentro de áreas de processo especificadas.

**Representação Por Níveis**

Estrutura modelo em que é estabelecido um nível de maturidade quando os objetivos de um conjunto de áreas de processo são atingidos. Cada nível forma a base para os níveis subsequentes.

**Requisito**

Cláusula que contém critérios a serem cumpridos.

**Requisito De Usabilidade**

Um requisito sobre a usabilidade de um componente ou sistema.

**Requisito Funcional**

Requisito que especifica uma função que um componente ou sistema tem de ser capaz de executar.

**Responsabilidade**

O grau em que as ações de uma entidade podem ser atribuídas exclusivamente a essa entidade.

**Resultado Atual**

O comportamento produzido/observado quando um componente ou sistema é testado.

**Resultado Da Decisão**

O resultado de uma decisão que determina a próxima instrução a ser executada.

**Resultado Do Teste**

Consequência/resultado da execução de um teste. Inclui saídas (“outputs”) para ecrãs, alterações aos dados, relatórios e comunicações enviadas.



**Resultado Esperado**

Comportamento observável de um componente ou sistema em execução, previsto pela sua especificação ou outra fonte, de acordo com as condições especificadas.

**Retrospectiva Do Projeto**

Forma estruturada de capturar lições aprendidas e criar planos de ação específicos para melhorar no próximo projeto ou na próxima fase do projeto.

**Reunião Retrospectiva**

Reunião no final de um projeto durante a qual os membros da equipa do projeto avaliam o projeto e retiram lições que podem ser aplicadas no próximo projeto.

**Reusabilidade**

O grau em que um produto de trabalho pode ser utilizado em mais de um sistema ou na construção de outros produtos de trabalho.

**Revisor**

Participante numa revisão que identifica problemas no produto de trabalho.

**Revisão**

Tipo de teste estático no qual um produto ou processo de trabalho é avaliado por um ou mais indivíduos para detetar defeitos ou para fornecer melhorias.

**Revisão Ad Hoc**

Uma técnica de revisão realizada informalmente sem um processo estruturado.

**Revisão Baseada Em Checklists**

Uma técnica de revisão orientada por uma lista de perguntas ou atributos necessários.

**Revisão Baseada Em Funções**

Uma técnica de revisão em que um produto de trabalho é avaliado sob a perspetiva de diferentes stakeholders.

**Revisão Baseada Em Listas De Verificação (Checklists)**

Uma técnica de revisão orientada por uma lista de perguntas ou atributos necessários.

**Revisão Com Base Em Cenários**

Uma técnica de revisão em que um produto de trabalho é avaliado para determinar a sua capacidade de lidar com cenários específicos.

**Revisão De Gestão**

Avaliação sistemática da aquisição, do fornecimento, do desenvolvimento, da operação ou do processo de manutenção de software. Esta avaliação pode ser efetuada pela equipa de gestão ou, por terceiros em seu nome, afim de monitorizar o progresso, determinar o estado dos planos e calendários, confirmar os requisitos e a sua alocação ao sistema ou avaliar a eficácia da abordagem de gestão para alcançar a adequação ao objetivo.

**Revisão Especializada Em Usabilidade**

Uma revisão informal de usabilidade na qual os revisores são especialistas. Os especialistas podem ser peritos em usabilidade, peritos no tópico de teste ou ambos.

**Revisão Formal**

Tipo de revisão que segue um processo definido com uma saída formalmente documentada.

**Revisão Informal**

Um tipo de revisão que não segue um processo definido e não tem saída documentada formalmente.

**Revisão Por Pares**

Tipo de revisão de produtos de trabalho realizada por outros colegas qualificados para fazer o mesmo trabalho.

**Revisão Técnica**

Tipo de revisão formal por uma equipa de pessoal tecnicamente qualificado que examina a qualidade de um produto de trabalho e identifica discrepâncias em relação às especificações e normas.

**Risco**

Fator que pode resultar em futuras consequências negativas.

**Risco De Produto**

Um risco que afeta a qualidade de um produto.

**Risco De Projeto**

Risco que afeta o sucesso do projeto.

**Risco De Qualidade**

Risco de produto relacionado com uma característica de qualidade.

**Risco De Segurança**

Um risco de qualidade relacionado com a segurança.

**Robustez**

Capacidade de um componente ou sistema funcionar corretamente na presença de entradas (“inputs”) inválidas ou condições ambientais extremas.

**Salting**

Uma técnica criptográfica que adiciona dados aleatórios (denominados de “sal”) aos dados do utilizador antes do hash.

**Saída (Output)**

Dado transmitido por um componente ou sistema para um destino externo.

**Scanner De Vulnerabilidade**

Um analisador estático usado para detetar vulnerabilidades de segurança específicas no código.

**Script De Teste**

Sequência de instruções para a execução de uma bateria de testes.

**Script De Teste De Usabilidade**

Um documento que especifica uma sequência de ações para a execução de um teste de usabilidade. É usado pelo moderador para manter o controlo das perguntas da entrevista do briefing e pré-sessão, das tarefas do teste de usabilidade e das perguntas da entrevista pós-sessão.

**Script Kiddie**

Uma pessoa que executa ataques de segurança criados por outros hackers em vez de criar os seus próprios ataques.

**Script Linear**

Técnica de “script” simples sem qualquer estrutura de controlo nos “scripts” de teste.

**Script Orientado a Processos**

Uma técnica de “script” em que os “scripts” estão estruturados em cenários que representam casos de uso do software sob teste. Os “scripts” podem ser parametrizados com dados de teste.

**Scripting Estruturado**

Técnica de criação de “scripts” que constrói e utiliza uma biblioteca de (partes de) “scripts” reutilizáveis.

**Scrum**

“Framework” iterativa e incremental para gerir projetos geralmente utilizada no desenvolvimento ágil software.

**Segurança**

Capacidade de um componente ou sistema proteger a informação e os dados, de modo a que as pessoas ou outros componentes ou sistemas tenham o grau de acesso adequado aos respetivos tipos e níveis de autorização.

**Segurança Funcional**

A ausência de riscos relevantes devido a riscos causados por mau funcionamento de sistemas elétricos/eletrónicos.

**Semear Falhas**

O processo de adição intencional de defeitos conhecidos aos que já existem num componente ou sistema para monitorizar a taxa de deteção e remoção

**Sessão De Teste**

Período ininterrupto de tempo gasto na execução de testes. Em testes exploratórios, cada sessão de teste é focada numa carta de testes, mas os testadores também podem explorar novas oportunidades ou problemas durante uma sessão. O testador cria e executa em tempo real e regista o seu progresso.

**Sessão De Teste De Usabilidade**

Uma sessão de teste com foco em teste de usabilidade no qual um participante está a executar testes moderados por um moderador e observados por um conjunto de observadores.

**Simulador**

Dispositivo, programa de computador ou sistema utilizado durante o teste, que se comporta ou funciona como um determinado sistema quando recebe um conjunto de entradas (“inputs”) controladas.

**Simulador**

Uma implementação elementar ou com finalidade específica de um componente de software, usada para desenvolver ou testar o componente que invoca ou que de outra forma depende dele. Substitui um componente invocado.

**Simulação**

Representação de características comportamentais selecionadas de um sistema físico ou abstrato por outro sistema.

**Sistema**

Coleção de elementos de interação organizados para realizar uma função específica ou um conjunto de funções.

**Sistema Crítico Em Termos De Segurança**

Sistema cuja falha ou mau funcionamento pode resultar em morte ou ferimentos graves às pessoas, perda ou danos graves ao equipamento ou danos ambientais.

**Sistema De Ciclo Aberto**

Sistema em que a ação ou entrada de controlo é independente da saída ou de alterações na saída.

**Sistema De Ciclo Fechado**

Sistema no qual a ação ou entrada de controlo depende da saída ou das alterações na saída.

**Sistema De Detecção De Intrusão**

Um sistema que monitoriza as atividades nas 7 camadas do modelo OSI, desde a rede até ao nível da aplicação, a fim de detetar violações da política de segurança.

**Sistema De Sistemas**

Sistemas heterogêneos, múltiplos e distribuídos que são incorporados em redes em vários níveis e em domínios interligados múltiplos, abordando problemas e finalidades comuns interdisciplinares em larga escala e geralmente sem uma estrutura de gestão comum.

**Sistema Em Teste**

Tipo de objeto de teste que consiste num sistema.

**Software**

Programas informáticos, procedimentos, eventuais dados e documentação associada relativos ao funcionamento de um sistema informático.

**Software Comercial Standard**

Um tipo de produto desenvolvido num formato idêntico para um grande número de clientes no mercado geral.

**Software No Ciclo**

Teste dinâmico realizado usando software real num ambiente simulado ou com hardware experimental.

**Software Personalizado**

Software desenvolvido especificamente para um conjunto de utilizadores ou clientes. O oposto é o software comercial standard (COTS).

**Solução De Automação De Testes**

Concretização/implementação de uma arquitetura de automação de testes, ou seja, uma combinação de componentes que implementa uma tarefa específica de automação de testes. Os componentes podem incluir ferramentas de teste standard (COTS) e frameworks de automação de testes, bem como hardware de teste.

**SPICE Automóvel**

Modelo de referência de processo e um modelo de avaliação de processo associado na indústria automóvel que está em conformidade com os requisitos da norma ISO/IEC 33002:2015.

**Substituibilidade**

Capacidade de um componente ou sistema poder substituir outro componente ou sistema especificado para o mesmo fim no mesmo ambiente.

**Tabela De Decisão**

Uma tabela usada para mostrar conjuntos de condições e as ações resultantes das mesmas.

**Tabela De Decisão Contraída**

Uma tabela de decisão em que as combinações de entradas que são impossíveis ou que conduzem às mesmas saídas são combinadas numa única coluna (regra), definindo a não inclusão das condições que não influenciam as saídas.

**Tabela De Estados**

Grelha que apresenta as transições resultantes para cada estado combinado com cada evento possível, mostrando transições válidas e inválidas.

**Tabela De Método**

Tabela que contém diferentes abordagens de teste, técnicas de teste e tipos de teste necessários, dependendo do nível de integridade de segurança automóvel (ASIL) e do contexto do objeto de teste.

**Tarefa De Teste De Usabilidade**

Uma atividade de execução de teste de usabilidade especificada pelo moderador que tem de ser realizada por um participante do teste de usabilidade dentro de um determinado período de tempo.

**Taxa De Falhas**

A relação entre o número de falhas de uma determinada categoria e uma determinada unidade de medida.

**Taxonomia De Defeitos**

Lista de categorias concebidas para identificar e classificar defeitos.

**Tempo De Atraso**

Atraso de tempo definido entre as iterações da execução do cenário de teste.

**Tempo Médio De Reparação**

O tempo médio que um componente ou sistema levará a recuperar de uma falha.

**Tempo Médio Entre Falhas**

O tempo médio entre falhas de um componente ou sistema.

**Tempo Para Pensar**

Tempo necessário para que um utilizador determine e execute a próxima ação numa sequência de ações.

**Test Maturity Model Integration**

“Framework” de cinco níveis para a melhoria de processos de teste, relacionada com o Capability Maturity Model Integration (CMMI) que descreve os principais elementos de um processo de teste eficaz.

**Testabilidade**

O grau em que as condições de teste podem ser estabelecidas para um componente ou sistema para que os testes possam então ser realizados para determinar se essas condições de teste foram corretamente estabelecidas.

**Testador**

Pessoa que realiza testes.

**Testar Primeiro**

Uma abordagem ao desenvolvimento de software em que os casos de teste são projetados e implementados antes que o componente ou sistema associado seja desenvolvido.

**Teste**

Conjunto de um ou mais casos de teste.

**Teste**

Processo que consiste em todas as atividades do ciclo de vida, estáticas e dinâmicas, relativas ao planeamento, à preparação e à avaliação de um componente ou sistema e dos produtos de trabalho relacionados, para determinar que estes satisfazem os requisitos especificados, para demonstrar que são adequados para o propósito e para detetar defeitos.

**Teste Aleatório**

Uma técnica de teste caixa-preta em que os casos de teste são concebidos através da geração de entradas (“inputs”) independentes aleatórias para corresponder a um perfil operacional.

**Teste Alfa**

Tipo de teste de aceitação realizado no ambiente de teste do programador por elementos exteriores à da organização.

**Teste Analítico**

Teste baseado numa análise sistemática de, por exemplo, riscos ou requisitos do produto.

**Teste Aos Pares**

Uma técnica de teste caixa-preta na qual os casos de teste são concebidos para executar pares de valores de parâmetros.

**Teste Back-to-Back**

Teste para comparar duas ou mais variantes de um item de teste ou um modelo de simulação do mesmo item de teste, através da execução dos mesmos casos de teste em todas as variantes e comparando os resultados.

**Teste Baseado Em Agente De Utilizador**

Um tipo de teste em que um cliente de teste é usado para alternar a cadeia de caracteres do agente de utilizador e identificar-se como um cliente diferente durante a execução de baterias de testes.

**Teste Baseado Em Checklist**

Técnica de teste baseada na experiência, através da qual um testador com experiência usa uma lista de itens de alto nível a serem observados, verificados ou lembrados, ou um conjunto de regras ou critérios em relação aos quais um produto tem de ser verificado.

**Teste Baseado Em Dispositivos**

Tipo de teste em que os conjuntos de teste são executados em dispositivos físicos ou virtuais.

**Teste Baseado Em Modelos**

Teste baseado em ou envolvendo modelos.

**Teste Baseado Em Proximidade**

Tipo de teste para confirmar que os sensores conseguem detetar objetos próximos sem contacto físico.

**Teste Baseado Em Requisitos**

Uma abordagem aos testes em que os casos de teste são concebidos com base em requisitos.

**Teste Baseado Em Sessões**

Abordagem na qual as atividades de teste são planeadas como sessões de teste.

**Teste Baseado Na Experiência**

Testes baseados na experiência e na intuição do testador.

**Teste Beta**

Um tipo de teste de aceitação realizado num local externo ao ambiente de testes do programador por elementos exteriores da organização de desenvolvimento.

**Teste Caixa-Branca**

Testes baseados numa análise da estrutura interna do componente ou sistema.

**Teste Causa-Efeito**

Técnica de conceção de testes caixa-preta na qual os casos de teste são concebidos com base em grafos causa-efeito.

**Teste CLI**

Testes realizados enviando instruções ao software em teste usando uma interface de linha de comando dedicada.

**Teste Com Recurso a Scripts**

Teste (manual ou automatizado) que segue um “script” de teste.

**Teste Combinatório**

Técnica de teste caixa-preta na qual os casos de teste são concebidos para executar combinações específicas de valores de vários parâmetros.

**Teste Contínuo**

Abordagem que envolve um processo de testes antecipados, frequentes, em toda parte e automatizados, a fim de obter feedback, o mais depressa possível, sobre os riscos comerciais associados a um candidato a lançamento de software o mais depressa possível.

**Teste De Aceitação**

Um nível de teste que se concentra em determinar se o sistema deve ser aceite.

**Teste De Aceitação Contratual**

Um tipo de teste de aceitação realizado para verificar se um sistema satisfaz os seus requisitos contratuais.

**Teste De Aceitação De Regulamentação**

Tipo de teste de aceitação realizado para verificar se um sistema está em conformidade com as leis, políticas e regulamentos relevantes.

**Teste De Aceitação De Utilizador**

Um tipo de teste de aceitação realizado para determinar se os futuros utilizadores aceitam o sistema.

**Teste De Aceitação Operacional**

Tipo de teste de aceitação realizado para determinar se a equipa de operações e/ou de administração de sistemas pode aceitar um sistema.

**Teste De Acessibilidade**

Testar para determinar a facilidade com que os utilizadores portadores de deficiência podem usar um componente ou sistema.

**Teste De API**

Teste realizado através do envio de instruções ao software em teste diretamente através de interfaces do programa da aplicação (APIs).

**Teste De Caminhos**

Técnica de teste caixa-branca na qual os casos de teste são concebidos para executar caminhos.

**Teste De Carga**

Tipo de teste de desempenho realizado para avaliar o comportamento de um componente ou sistema sujeito a cargas variáveis. Geralmente. Varia geralmente entre condições previstas de utilização baixa, utilização típica e picos de utilização.

**Teste De Casos De Uso**

Uma técnica de teste caixa-preta através da qual os casos de teste são concebidos para a execução de comportamentos de casos de uso.

**Teste De Componentes**

Um nível de teste que se foca em componentes individuais de hardware ou software.

**Teste De Condições**

Uma técnica de teste caixa-branca na qual os casos de teste são concebidos para executar resultados de condições atómicas.

**Teste De Confirmação**

Um tipo de teste relacionado com alterações, realizado após a correção de um defeito para confirmar que uma falha causada por esse defeito não ocorre novamente.

**Teste De Conformidade**

Teste para determinar a conformidade de um componente ou sistema.

**Teste De Decisão**

Técnica de teste caixa-branca na qual os casos de teste são concebidos para executar resultados da decisão.

**Teste De Desempenho**

Teste para determinar a eficiência de desempenho de um componente ou sistema.

**Teste De Escalabilidade**

Testar para determinar a escalabilidade do produto de software.

**Teste De Exatidão**

Testes para determinar a exatidão de um produto de software.

**Teste De Fiabilidade**

Testar para determinar a fiabilidade de um produto de software.

**Teste De Fluxo De Controlo**

Uma técnica de teste caixa-branca na qual os casos de teste são concebidos com base nos fluxos de controlo.

**Teste De Folha De Pares**

Teste para determinar que o jogo devolve os resultados matemáticos corretos ao ecrã, às contas dos jogadores e à conta do casino.

**Teste De Fuzz**

Uma técnica de teste de software usada para descobrir vulnerabilidades de segurança, introduzindo quantidades enormes de dados aleatórios, denominados fuzz, no componente ou sistema.

**Teste De GUI**

Testes realizados ao interagir com o software em teste através da interface gráfica do utilizador.

**Teste De Instruções**

Técnica de teste caixa-branca em que os casos de teste são concebidos para executar instruções.

**Teste De Integração**

Nível de teste que se concentra nas interações entre componentes ou sistemas.

**Teste De Integração Aos Pares**

Tipo de teste de integração que visa pares de componentes que funcionam em conjunto, tal como mostrado num gráfico de invocações.

**Teste De Integração De Componentes**

Teste em que os itens a testar são interfaces e interações entre componentes integrados.

**Teste De Integração De Sistemas**

Nível de teste que se concentra nas interações entre sistemas.

**Teste De Integração Hardware-Software**

Testes realizados para expor defeitos nas interfaces e na interação entre componentes de hardware e software.

**Teste De Integração Por Vizinhos**

Tipo de teste de integração no qual todos os nós que se conectam a um determinado nó são a base para o teste de integração.

**Teste De Interface**

Tipo de teste de integração executado para verificar a integração entre componentes ou sistemas.

**Teste De Interoperabilidade**

Testes para determinar a interoperabilidade de um produto de software.

**Teste De Manutenibilidade**

Teste para determinar a manutenibilidade de um produto de software.

**Teste De Manutenção**

Testar as alterações num sistema operacional ou o impacto de um ambiente alterado num sistema operacional.

**Teste De Matriz Ortogonal**

Uma forma sistemática de testar combinações de variáveis em todos os pares usando matrizes ortogonais. Reduz significativamente o número de todas as combinações de variáveis para testar todas as combinações de pares.

**Teste De Multidão**

Abordagem de testes em que os testes são distribuídos a um grande grupo de testadores.

**Teste De Múltiplas Condições**

Técnica de teste caixa-branca em que os casos de teste são concebidos para executar combinações de resultados de condições atômicas.

**Teste De Penetração**

Uma técnica de teste que visa explorar vulnerabilidades de segurança (conhecidas ou desconhecidas) para obter acesso não autorizado.

**Teste De Perspetiva Do Jogador**

Teste realizado por testadores do ponto de vista de um jogador para validar a satisfação do jogador.

**Teste De Pico**

Testes para determinar a capacidade de um sistema para recuperar de picos repentinos de carga e regressar a um estado estável.

**Teste De Portabilidade**

Teste para determinar a portabilidade de um produto de software.

**Teste De Qualificação De Software**

Testes realizados em software concluído e integrado para fornecer provas de conformidade com os requisitos de software.

**Teste De Qualificação Do Sistema**

Testes realizados no sistema concluído e integrado de componentes de software, componentes de hardware e componentes mecânicos, para fornecer provas de conformidade com os requisitos do sistema e de que todo o sistema está pronto para entrega.

**Teste De Ramos**

Uma técnica de teste caixa-branca através da qual os casos de teste são concebidos para a execução de ramos.

**Teste De Recuperabilidade**

Testes para determinar a capacidade de recuperabilidade de um produto de software.

**Teste De Regressão**

Tipo de teste relacionado com alterações para detetar se foram introduzidos ou descobertos defeitos em áreas inalteradas do software.

**Teste De Resistência**

Testes para determinar a estabilidade de um sistema sob uma carga significativa durante um período de tempo significativo dentro do contexto operacional do sistema.

**Teste De Robustez**

Teste para determinar a robustez do produto de software.

**Teste De Segurança**

Testar para determinar a segurança de um produto de software.

**Teste De Sistema**

Nível de teste que se concentra em verificar se um sistema satisfaz os requisitos especificados, como um todo.

**Teste De Stress**

Um tipo de teste de desempenho efetuado para avaliar um sistema ou componente dentro ou fora dos limites das respetivas cargas de trabalho previstas ou especificadas, ou com disponibilidade reduzida de recursos, como o acesso à memória ou aos servidores.

**Teste De Tabelas De Decisão**

Técnica de teste caixa-preta na qual os casos de teste são concebidos para executar as combinações de condições e as ações resultantes mostradas numa tabela de decisão.

**Teste De Transição De Estados**

Uma técnica de teste caixa-preta em que os casos de teste são concebidos para executar elementos de um modelo de transição de estado.

**Teste De Usabilidade**

Teste para avaliar o grau em que o sistema pode ser utilizado por utilizadores especificados com eficácia, eficiência e satisfação num contexto específico de uso.

**Teste De Usabilidade Think Aloud**

Uma técnica de teste de usabilidade em que os participantes do teste partilham os seus pensamentos com o moderador e os observadores, “pensando em voz alta” enquanto resolvem tarefas de teste de usabilidade. A técnica de “pensar em voz alta” é útil para entender o participante do teste.

**Teste De Utilização De Recursos**

O processo de teste para determinar a utilização de recursos de um produto de software.

**Teste De Verificação De Compilação**

Um conjunto de testes automatizados que valida a integridade de cada nova compilação e verifica a sua funcionalidade essencial/nuclear, a sua estabilidade e a sua testabilidade.

**Teste De Áudio**

Teste para determinar se a música e os efeitos sonoros do jogo irão cativar o utilizador e melhorar a experiência de jogo.

**Teste Dinâmico**

Teste que implica a execução do item de teste.

**Teste Do Fluxo De Dados**

Técnica de teste caixa-branca na qual os casos de teste são concebidos para executar pares de variáveis definição-uso.

**Teste Em Pares**

Duas pessoas que trabalham juntos para encontrar defeitos. Por exemplo, dois testadores, um programador e um testador ou um utilizador final e um testador. Normalmente, partilham um computador e alternam o controlo do mesmo durante os testes.

**Teste Estático**

Testar um produto de trabalho sem executar o código do produto de trabalho.

**Teste Exaustivo**

Uma abordagem de teste na qual a bateria de testes inclui todas as combinações de valores de entrada e pré-condições.

**Teste Exploratório**

Uma abordagem de teste através da qual os testadores concebem e executam testes de forma dinâmica e com base nos seus conhecimentos, na exploração do item de teste e nos resultados de testes anteriores.

**Teste Falhado**

Considera-se que um teste falha se o seu resultado real não corresponder ao resultado esperado.

**Teste Funcional**

Testes realizados para avaliar se um componente ou sistema satisfaz os requisitos funcionais.

**Teste Inválido**

Testar usando valores de entrada que devem ser rejeitados pelo componente ou sistema.

**Teste Matemático**

Teste para determinar a correção da implementação da tabela de pagamentos, os resultados do gerador de números aleatórios e o regresso às computações de jogador.

**Teste Modificado De Condições E Decisões**

Técnica de teste caixa-branca na qual os casos de teste são concebidos para executar todos os resultados de uma condição que afetam independentemente o resultado de decisão.

**Teste Multijogador**

Teste para determinar se muitos jogadores podem interagir simultaneamente com o mundo do jogo de casino, com adversários controlados por computador, servidores de jogos e uns com os outros, tal como esperado de acordo com a conceção do jogo.

**Teste Negativo**

Teste com o objetivo de mostrar que um componente ou sistema não funciona. O teste negativo está relacionado com a atitude do testador em vez de uma abordagem de teste específica ou técnica de conceção de testes, por exemplo, um teste com valores de entrada ou exceções inválidos.

**Teste No Terreno**

Tipo de teste realizado para avaliar o comportamento do sistema em condições de conectividade produtiva no terreno.

**Teste Não Funcional**

Testes realizados para avaliar se um componente ou sistema está em conformidade com os requisitos não funcionais.

**Teste Operacional**

Testes efetuados para avaliar um componente ou sistema no seu ambiente operacional.



**Teste Orientado a Dados**

Técnica de “script” que usa ficheiros de dados para conter os dados de teste e os resultados esperados necessários para executar os “scripts” de teste.

**Teste Orientado a Palavra-Chave**

Uma técnica de “script” em que os “scripts” de teste contêm palavras-chave de alto nível e ficheiros de suporte com “scripts” de baixo nível, que implementam essas palavras-chave.

**Teste Por Terceiros**

Teste efetuado por pessoas que não estão colocadas com a equipa do projeto e não são colegas de trabalho.

**Teste Pós-Lançamento**

Tipo de teste para garantir que a versão é executada corretamente e que a aplicação pode ser implementada.

**Teste Reativo**

Testes que respondem dinamicamente ao sistema sob teste e aos resultados de teste que são obtidos. Normalmente, os testes reativos têm um ciclo de planeamento reduzido e as fases conceção e implementação de testes não são executadas até que o objeto de teste seja recebido.

**Teste Relacionado Com Alterações**

Tipo de teste iniciado pela modificação de um componente ou sistema.

**Teste Relacionados Com Alterações**

Tipo de teste iniciado pela modificação de um componente ou sistema.

**Teste Rápido**

Bateria de testes que abrange a funcionalidade principal de um componente ou sistema para determinar se este funciona corretamente antes do início do teste planeado.

**Teste Sobre Falhas**

Teste realizado para simular modos de falha ou causar falhas num ambiente controlado. Após uma falha, o mecanismo de falha é testado para garantir que os dados não são perdidos ou corrompidos e que quaisquer níveis de serviço acordados são mantidos (por exemplo, a disponibilidade de funções ou os tempos de resposta).

**Teste Às Condições E Decisões**

Uma técnica de teste caixa-branca na qual os casos de teste são concebidos para executar resultados de condições e resultados de decisões.

**Teste Às User Story**

Uma técnica de conceção de teste caixa-preta na qual os casos de teste são concebidos com base em “user stories” para verificar a correção da sua implementação.

**Teste Ágil**

Prática de teste para um projeto usando metodologias de desenvolvimento ágil de software, incorporando técnicas e métodos, tais como eXtreme programming (XP), tratando o desenvolvimento como o cliente dos testes e enfatizando o paradigma de conceção testar-primeiro (test-first).

**Testes Adversos À Regressão**

Testes que usam várias técnicas para gerir o risco de regressão, por exemplo, através da conceção de testware reutilizável e através da automação extensiva de testes em um ou mais níveis de teste.

**Testes Baseados Na Avaliação Do Risco**

Testes em que a gestão, a seleção, a priorização e o uso de atividades e recursos de teste se baseiam nos tipos e níveis de risco correspondentes.

**Testes De Adequabilidade**

Testes para determinar a adequabilidade de um produto de software.

**Testes Na Fonte**

Testes efetuados por pessoas que estão colocadas com a equipa do projeto, mas não são colegas de trabalho.

**Testware**

Produtos de trabalho produzidos durante o processo de teste para uso no planeamento, na conceção, na execução, na avaliação e na criação de relatórios sobre testes.

**Tipo De Risco**

Conjunto de riscos agrupados por um ou mais fatores comuns.

**Tipo De Teste**

Grupo de atividades de teste com base em objetivos de teste específicos destinados a avaliar características específicas de um componente ou sistema.

**Tolerância A Falhas**

O grau em que um componente ou sistema funciona como pretendido, apesar da presença de defeitos de hardware ou software.

**Tolerância Ao Erro**

Capacidade de um componente ou sistema continuar a funcionar normalmente, apesar da presença de entradas (“inputs”) incorretas.

**TPI Next**

“Framework” contínua orientada para negócios e destinada à melhoria do processo de teste que descreve os principais elementos de um processo de teste eficaz e eficiente.

**Transição De Estados**

Transição entre dois estados de um componente ou sistema.

**Tráfego Do Sistema**

Quantidade de dados que passam por um componente ou sistema num determinado período de tempo.

**Técnica De Teste**

Procedimento utilizado para definir as condições de teste, conceber os casos de teste e especificar os dados de teste.

**Técnica De Teste Baseada Em Defeitos**

Técnica de teste na qual os casos de teste são desenvolvidos a partir do que é conhecido sobre um tipo de defeito específico.

**Técnica De Teste Baseada Na Experiência**

Uma técnica de teste que se baseia apenas na experiência, no conhecimento e na intuição do testador.

**Técnica De Teste Caixa-Branca**

Uma técnica de teste baseada apenas na estrutura interna de um componente ou sistema.

**Técnica De Teste Caixa-Preta**

Técnica de teste baseada numa análise da especificação de um componente ou sistema.

**Técnica De Árvore De Classificação**

Técnica de teste caixa-preta na qual os casos de teste são concebidos usando uma árvore de classificação.

**Usabilidade**

O grau em que um componente ou sistema pode ser usado por um padrão de utilizadores para atingir os objetivos num determinado contexto de uso.

**User Story**

Um requisito de utilizador ou de negócio que consiste numa frase expressa na linguagem do dia-a-dia ou do negócio que captura não só a funcionalidade de que o utilizador necessita, mas também o propósito por detrás dessa funcionalidade, eventuais critérios não funcionais e também os critérios de aceitação.

**Utilizador Virtual**

Simulação de atividades realizadas de acordo com um perfil operacional de utilizador.

**Utilização De Recursos**

Capacidade de utilização de volumes e tipos de recursos por um produto ou sistema para satisfazer os requisitos ao executar as respetivas funções.

**Validação**

Confirmação por análise e fornecimento de provas objetivas de que os requisitos foram cumpridos para uma utilização ou pedido específico.

**Valor De Entrada**

Uma instância de uma entrada.

**Valor Fronteira**

Um valor mínimo ou máximo de uma partição de equivalência ordenada.

**Variável**

Um elemento de armazenamento num computador, acessível por um programa de software, quando se refere ao mesmo por um nome.

**Varrimento De Malware**

Análise estática com o objetivo de detetar e remover código malicioso recebido numa interface.

**Verificação**

Confirmação por análise e fornecimento de provas objetivas de que os requisitos especificados foram cumpridos.

**Vetor De Ataque**

Um caminho ou os meios pelos quais um invasor pode obter acesso a um sistema para fins maliciosos.

**Virtualização Do Serviço**

Técnica para permitir a entrega virtual de serviços que são implementados, acedidos e geridos remotamente.

**Vulnerabilidade De Segurança**

Uma fraqueza no sistema que poderia permitir um ataque de segurança bem-sucedido.

**Walkthrough**

Um tipo de revisão em que o autor de um produto de trabalho lidera os membros da revisão e esses membros fazem perguntas e comentários sobre possíveis problemas desse produto.

**Wideband Delphi**

Uma técnica de estimativa de teste baseada em especialistas, que visa fazer uma estimativa precisa tirando partido da sabedoria coletiva dos membros da equipa.

**Work Breakdown Structure**

Divisão hierárquica orientada para a entrega do trabalho a ser realizado pela equipa do projeto para realizar os objetivos do projeto.

**Zona De Rede**

Uma subrede com um nível de confiança definido. Por exemplo, a Internet ou uma zona pública seriam consideradas não confiáveis.

**Zona Desmilitarizada**

Uma subrede física ou lógica que contém e expõe os serviços externos de uma organização a uma rede não confiável, geralmente a Internet.

**Árvore De Classificação**

Diagrama em árvore que representa os domínios dos dados de teste de um objeto de teste.

**Âncora De Teste**

Interface personalizada que permite uma fácil identificação de um objeto de teste visando o seu teste automático

**Épico**

Uma grande “user story” que não pode ser entregue conforme definido numa única iteração ou que é grande o suficiente para poder ser dividida em “user stories” mais pequenas.