

ESW- KANBAN	202021767
Glossário	Date: 28/11/2023

Glossário

1. SGBD (Sistema de Gerenciamento de Banco de Dados):

- Um SGBD é um software que gerencia o armazenamento, a organização e o acesso a dados em um banco de dados. Ele fornece uma interface para interagir com o banco de dados, executando operações como inserção, atualização, consulta e exclusão de dados.

2. MVC (Model-View-Controller):

- O MVC é um padrão arquitetural comumente utilizado no desenvolvimento de software. Ele divide uma aplicação em três componentes principais: o Modelo (lida com a lógica de negócios e dados), a Visão (gerencia a apresentação e interação com o usuário) e o Controlador (gerencia a entrada do usuário e atualiza o Modelo e a Visão).

3. SQL (Structured Query Language):

- SQL é uma linguagem de programação usada para gerenciar e manipular dados em um banco de dados relacional. Ela permite a criação, consulta, atualização e exclusão de dados.

4. Java:

- Java é uma linguagem de programação de propósito geral conhecida por sua portabilidade, orientação a objetos e ampla adoção em desenvolvimento de software.

5. Casos de Uso:

- Casos de uso são representações textuais ou gráficas de interações entre um sistema e seus usuários. Eles descrevem como o sistema será usado para atingir metas específicas.

6. Kanban:

- Kanban é um método visual para gerenciar o trabalho, originado no Japão. Ele utiliza quadros, cartões e colunas para representar o fluxo de trabalho e o progresso das tarefas.

7. Quadro, Cartão:

- Em métodos como o Kanban, um quadro é a representação visual do processo de trabalho, e um cartão é uma unidade que representa uma tarefa ou item de trabalho.

8. Conta:

- Em um contexto geral, uma conta pode se referir a uma unidade de registro ou armazenamento de informações, como uma conta de usuário em um sistema.

9. Interface com Usuário:

- A interface com o usuário é a área de interação entre o usuário e o software. Pode incluir elementos visuais, como botões e formulários, para facilitar a interação.

ESW- KANBAN	202021767
Glossário	Date: 28/11/2023

10. Modelo ER (Entidade-Relacionamento):

- É uma representação visual de um banco de dados que usa entidades, atributos e relacionamentos para descrever a estrutura dos dados.

11. Projeto Físico de Banco de Dados:

- Refere-se à implementação real do banco de dados, considerando aspectos físicos como índices, partições e otimização de consultas.

12. Protótipo de Banco de Dados:

- Um modelo inicial ou versão preliminar de um banco de dados, usado para testar e validar conceitos antes da implementação final.

13. Documento de Visão:

- Um documento que descreve os objetivos, escopo, stakeholders e requisitos gerais de um projeto de software.

14. Mockup:

- Uma representação visual estática de uma interface de usuário, geralmente criada para visualizar o layout e o design sem funcionalidades interativas.

15. Wireframe:

- Um esboço ou representação visual de baixa fidelidade de uma interface de usuário, destacando a estrutura e os elementos principais.

16. Backend e Frontend:

- Backend refere-se à parte de um sistema que lida com a lógica de negócios e o processamento de dados. Frontend é a parte visível para o usuário, com a qual ele interage.

17. Cloud:

- Refere-se a serviços e recursos de computação, armazenamento e redes oferecidos pela Internet, geralmente através de provedores de serviços em nuvem.

18. Princípio DRY (Don't Repeat Yourself):

- Um princípio de desenvolvimento de software que incentiva a reutilização de código e a eliminação de duplicação para melhorar a manutenção e reduzir erros.

19. Controller, Service, Repository:

- Em arquiteturas de software, especialmente em frameworks como Spring (Java), "Controller" lida com a entrada do usuário, "Service" contém a lógica de negócios e "Repository" gerencia o acesso aos dados.

20. Templates (Modelos):

- Em um contexto geral, um template é um modelo ou padrão usado como base para criar algo. Em design gráfico, desenvolvimento web ou em outros campos, um template pode ser um esboço ou estrutura pré-definida que facilita a criação de documentos ou interfaces consistentes.

ESW- KANBAN	202021767
Glossário	Date: 28/11/2023

21. Documento de Visão:

- O Documento de Visão é um artefato de gerenciamento de projetos que descreve a visão geral, os objetivos, os stakeholders e os requisitos de alto nível de um projeto de software. Ele fornece uma compreensão abrangente do que o projeto pretende alcançar.

22. WIP em Kanban (Work In Progress):

- WIP, ou Work In Progress (Trabalho em Andamento), é um termo utilizado no contexto do método Kanban para indicar a quantidade de itens que estão atualmente sendo trabalhados em um sistema. Limitar o WIP é uma prática comum em Kanban para otimizar o fluxo de trabalho, evitar gargalos e manter a eficiência.