Versão 1.0

Histórico da Revisão

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Data** | **Versão** | **Descrição** | **Autor** |
| 20/09/2015 | 1.0 | Versão Inicial | Jefferson Andrade |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Índice

1. Introdução 4

1.1 Objetivo 4

1.2 Escopo 4

1.3 Referências 4

1.4 Visão Geral 4

2. Definições 4

2.1 Cliente 4

2.2 Lojista 4

2.3 Robô 4

2.4 Produto 4

2.5 Carrinho 4

2.6 Variantes 5

2.7 Campanha 5

2.8 Loja 5

2.9 Loja Física 5

2.10 Vitrine 5

2.11 Afiliado 5

2.12 Banner 5

3. Estereótipos UML 5

# Introdução

## Objetivo

O glossário contém os termos mais comuns associados ao projeto de E-Commerce. Este glossário será atualizado durante todo o ciclo de vida do projeto.

## Escopo

Este glossário descreve os termos comuns utilizados no projeto E-Commerce fornecendo as definições de cada termo dentro do escopo do projeto.

## Referências

Não se Aplica.

## Visão Geral

As definições abaixo especificadas são válidas e devem ser usadas para todos os fins no contexto do projeto E-Commerce, evitando ambiguidades.

# Definições

## Cliente

Relacionado ao usuário final que fará uso do sistema, consumidor dos produtos da loja.

## Lojista

Trata-se do usuário administrador do sistema. Responsável por gerenciar a loja virtual.

## Robô

Programas automatizados de terceiros que acessam a loja. Não dependem necessariamente de uma pessoa física para serem iniciados e, exatamente por isso, podem ser interpretados como se fossem acessos humanos, o que têm impacto em relatórios do tipo: "Houve 1000X acessos e apenas 1X vendas".

## Produto

Refere-se a qualquer produto ou serviço de qualquer natureza que possa ser vendido através da Loja Virtual.

## Carrinho

Cesta virtual para armazenar os produtos selecionados pelo Cliente até o momento da compra. Um produto será adicionado ao Carrinho sempre que o Cliente clicar em comprar na página do Produto. O Carrinho possui uma lista de produtos que podem ser excluídos ou alterados a qualquer momento através de uma visão para este fim.

## Variantes

Variações de um mesmo produto.

Um produto vendido pode ter inúmeras cores, tamanhos ou quaisquer outras propriedades específicas ao mesmo, esse conjunto de variações forma uma variante do produto.

Exemplo:

Calçados –

Variante 1 – (Cor:Preto;Tamanho:40);

Variante 2 – (Cor:Preto;Tamanho:41);

etc.

## Campanha

Configuração criada pelo lojista como forma de divulgar a loja com o apoio de sites terceiros.

## Loja

O sistema do ponto de vista do Cliente, local onde estarão expostos os produtos a disposição para venda.

Trata-se, exclusivamente, da Loja Virtual e não deve ser usado para referir-se a Loja Física.

## Loja Física

Os Lojistas contratantes do Sistema podem, ou não, possuir lojas físicas disponíveis. Para evitar ambiguidade sempre que for se referir a uma loja real deve-se usar o termo Loja Física.

## Vitrine

Local na página onde são exibidos os produtos na loja, seja para compra, reserva, avaliação, etc. A Vitrine trata-se de uma grade de produtos onde o Cliente pode escolher aqueles que lhe interessar, é o equivalente a uma prateleira em uma Loja Física.

## Afiliado

Sites associados que geram tráfego para o sistema.

## Banner

Região da loja onde são exibidos anúncios de promoções, descontos, campanhas, etc.

Podem ser exibidos na loja ou configurados para exibição em sites de terceiros como forma de campanhas de marketing, gerando acessos e possibilidades de vendas.

# Estereótipos UML

Não se Aplica.