

< Controle de Orçamento Web> Glossário

Versão <1.0>

[Nota: O gabarito a seguir é fornecido para utilização com o Rational Unified Process. O texto em azul exibido entre colchetes e em itálico (style=InfoBlue) foi incluído para orientar o autor e deve ser excluído antes da publicação do documento. Um parágrafo digitado após esse estilo será automaticamente definido como normal (style=Body Text).]

[Para personalizar campos automáticos no Microsoft Word (que exibem um segundo plano cinza quando selecionados), selecione File>Properties e substitua os campos Title, Subject e Company pelas informações apropriadas para este documento. Depois de fechar o diálogo, os campos automáticos podem ser atualizados no documento inteiro, selecionando Edit>Select All (ou Ctrl-A) e pressionando F9 ou simplesmente clique no campo e pressione F9. Esse procedimento deverá ser executado separadamente para os Cabeçalhos e Rodapés. Alt-F9 alterna entre a exibição de nomes de campos e do conteúdo dos campos. Consulte a Ajuda do Word para obter informações adicionais sobre como trabalhar com campos.]

<Controle de Orçamento Web >	Versão: <1.0>
Glossário	Data: <16/08/2014>
<Documento Glossário>	

Histórico da Revisão

Data	Versão	Descrição	Autor
<16/08/2014>	<1.0>	<Criação e preenchimento do documento>	<Grupo 4>

<Controle de Orçamento Web >	Versão: <1.0>
Glossário	Data: <16/08/2014>
<Documento Glossário>	

Índice

1.	Introdução	4
1.1	Objetivo	4
1.2	Escopo	4
1.3	Referências	4
1.4	Visão Geral	5
2.	Definições	5
3.	Estereótipos UML	6

<Controle de Orçamento Web>	Versão: <1.0>
Glossário	Data: <16/08/2014>
<Documento Glossário>	

Glossário

1. Introdução

*[A introdução do **Glossário** fornece uma visão geral de todo o documento. Apresente quaisquer informações que o leitor possa precisar para entender o documento nesta seção. Este documento é utilizado para definir a terminologia específica do domínio de problema, explicando termos que possam não ser familiares ao leitor das descrições de caso de uso ou outros documentos do projeto. Frequentemente, este documento pode ser utilizado como um dicionário de dados informal, capturando definições de dados para que as descrições de caso de uso e outros documentos do projeto possam focalizar naquilo que o sistema deve fazer com as informações. Este documento deve ser salvo em um arquivo chamado Glossário.]*

Este documento visa facilitar e documentar alguns procedimentos levantados na fase de iniciação do projeto de Controle de Orçamento Web. Neste artefato são definidos todos os termos, siglas, acrogramas importantes usados no projeto e nos artefatos produzidos durante as demais fases. Podendo ser consultado pelas pessoas que fazem parte do projeto ou não para esclarecer nomenclaturas que estão sendo utilizadas nos demais artefatos do projeto.

1.1 Objetivo

*[Especifique o objetivo deste **Glossário**.]*

Este documento tem como finalidade definir um vocabulário padrão e comum ao sistema, evitando qualquer um dos membros tenha uma interpretação errada do projeto, seja desenvolvedor, ou analista, ou até mesmo um estagiário, ou seja, qualquer *stakeholders* envolvidos no projeto. É de grande importância que o analista mantenha este artefato sempre atualizado, íntegro durante todas as fases do projeto.

1.2 Escopo

*[Uma breve descrição do escopo deste **Glossário**; a qual(is) Projeto(s) ele está associado e tudo mais que seja afetado ou influenciado por este documento.]*

Os termos e siglas listados neste artefato referem-se ao Sistema Controle de Orçamento Web e a todos os documentos referenciados ao mesmo.

1.3 Referências

*[Esta subseção fornece uma lista completa de todos os documentos mencionados em outra parte no **Glossário**. Identifique cada documento pelo seguinte: título, número do relatório (se for o caso), data e organização responsável pela publicação. Especifique as origens a partir das quais as referências podem ser obtidas. Essas informações podem ser fornecidas por um anexo ou outro documento.]*

Título	Versão	Data	Onde pode ser Obtido
Documento Visão	<1.0>	16/08/2014	<Grupo 4>
Plano de Gerenciamento de Requisitos	<1.0>	16/08/2014	

<Controle de Orçamento Web >	Versão: <1.0>
Glossário	Data: <16/08/2014>
<Documento Glossário>	

1.4 Visão Geral

*[Esta subseção descreve o que o restante do **Glossário** contém e explica como o documento é organizado.]*

Este documento está organizado em seções e subseções, onde e estar organizado da seguinte forma:

Na seção 1, a Introdução, onde descreve sua importância e finalidade deste documento, seguido do escopo, referência e da visão geral deste documento.

Na seção 2, apresentam-se as Definições, onde estarão os termos e abreviações do sistema, organizados em ordem alfabética.

E por fim na seção 3, os Estereótipos de UML

2. Definições

[Os termos definidos aqui formam a substância essencial do documento. Eles podem ser definidos em qualquer ordem desejada, mas, geralmente, a ordem alfabética fornece a maior acessibilidade.]

Termo	Descrição
Analista de Sistema	Responsável pelo levantamento das necessidades do cliente e pela elaboração de um modelo conceitual do sistema a ser desenvolvido
Arquitetura	Organização dos componentes do sistema.
Artefato	Uma informação que é produzida, modificada ou usada por um processo e está sujeita a um controle de versão. Um artefato pode ser um modelo, um elemento de modelo ou um documento. Um documento pode conter outros documentos.
Atividade	O conceito de atividade existente no RUP está relacionado a um fluxo de trabalho que organiza as atividades
Cronograma	É um instrumento de planejamento e controle semelhante a um diagrama, onde são definidas e detalhadas minuciosamente as atividades a serem executadas durante um período estimado de tempo. A nível gerencial, um cronograma é um artefato de controle importante para levantamento dos custos de um projeto e, a partir deste artefato, pode ser feita uma análise de viabilidade antes da aprovação final para a realização do projeto.
Diagrama	É a representação gráfica de um modelo.
Engenheiro de Software	Responsável pela implementação dos casos de uso.
Engenheiro de Teste	Responsável em conduzir e reportar os resultados dos testes.
Exceção	Erro ou acontecimento não previsto pelo sistema.
Fases	As fases indicam a ênfase que é dada no projeto em um dado instante. Para capturar a dimensão do tempo de um projeto, o RUP divide o projeto em quatro fases diferentes: · Concepção: ênfase no escopo do sistema · Elaboração: ênfase na arquitetura · Construção: ênfase no desenvolvimento · Transição: ênfase na implantação
Gerente de Projetos	Responsável pelo gerenciamento do projeto e coordena interações com clientes e usuários e geralmente mantém a equipe do projeto concentrada na meta certa.
Glossário	Documento visa facilitar e documentar alguns procedimentos de terminologia.

<Controle de Orçamento Web>	Versão: <1.0>
Glossário	Data: <16/08/2014>
<Documento Glossário>	

Iteração	Uma sequência distinta de atividades com um plano criado através de baseline e critérios de avaliação que resultam em um release (interno ou externo).
Login	Permissão de acesso a um determinado sistema.
Projeto	É um esforço temporário empreendido para criar um produto, serviço ou resultado exclusivo. Os projetos e as operações diferem, principalmente, no fato de que os projetos são temporários e exclusivos, enquanto as operações são contínuas e repetitivas.
Protótipo	Um <i>release</i> que não está necessariamente sujeito a gerenciamento de mudança e controle de configuração.
<i>Rational Unified Process</i> (RUP)	É classificado como um processo de engenharia de <i>software</i> organizado em disciplinas e fases. O RUP foi criado baseando-se nas melhores práticas de engenharia de <i>software</i> .
Requisitos Funcionais (RF)	São a descrição das diversas funções que clientes e usuários querem ou precisam que o <i>software</i> faça. Eles definem a funcionalidade desejada do <i>software</i> . O termo função é usado no sentido genérico de operação que pode ser realizada pelo sistema, sejam através comandos dos usuários, ou seja, pela ocorrência de eventos internos ou externos ao sistema.
<i>Stakeholder</i>	Representa todas as pessoas envolvidas com o <i>software</i> em desenvolvimento, tendo diferentes visões e apresentando diferentes requisitos para o mesmo. Exemplos de <i>stakeholders</i> são: desenvolvedores do projeto, usuários finais, gerente de projeto, cliente, etc.
Tarefas	São atividades “menores”, onde cada tarefa pode ser detalhada em passos, ou seja, temos uma riqueza maior em detalhes sobre “como” o processo será executado.
<i>Unified Modeling Language</i> (UML)	É uma linguagem de modelagem não proprietária de terceira geração. A UML não é uma metodologia de desenvolvimento, o que significa que ela não diz para você o que fazer primeiro e em seguida ou como projetar seu sistema, mas ela lhe auxilia a visualizar seu desenho e a comunicação entre objetos.

3. Estereótipos UML

[Esta seção contém ou faz referência a especificações de estereótipos UML (Linguagem de Modelagem Unificada) e suas implicações semânticas—uma descrição textual do significado e da importância do estereótipo e as limitações em sua utilização—para estereótipos já conhecidos ou descobertos como importantes para o sistema que está sendo modelado. A utilização desses estereótipos pode apenas ser recomendada ou talvez até ser obrigatória; por exemplo, quando sua utilização é requerida por um padrão imposto ou quando é percebido que sua utilização torna significativamente mais fácil o entendimento dos modelos. Esta seção poderá ficar vazia se nenhum estereótipo adicional, diferente daqueles predefinidos pela UML e pelo Rational Unified Process, for considerado necessário.]

Termo	Descrição
Ator	Alguém ou algo fora do sistema que interage com ele.
Caso de Uso	Uma descrição de comportamento do sistema em termos de sequências de ações. Um caso de uso deve produzir um resultado de valor observável para um ator. Ele contém todos os fluxos alternativos de eventos referentes à produção do “resultado de valor observável”.
Diagrama de Sequência	Um diagrama que mostra interações de objetos organizadas em uma

<Controle de Orçamento Web >	Versão: <1.0>
Glossário	Data: <16/08/2014>
<Documento Glossário>	

	seqüência temporal. Mostra principalmente os objetos que participam da interação e a seqüência de mensagens trocadas.
Diagrama de Classes	Um diagrama que mostra uma coleção de elementos de modelo declarativos (estáticos), como classes, tipos, seus relacionamentos e conteúdo.