

MAC 0332
Engenharia de Software
SI para grupos de pesquisa
Glossário

23 de outubro de 2011

A

Administrador: Um membro especial do grupo de pesquisa, o único que pode inscrever um novo grupo.

Annotation: Definições especiais para variáveis e classes em Java.

Arcabouço: Framework.

B

Banco de Dados: Repositório de dados gravado em disco.

C

CSS: Cascading Style Sheets - linguagem de estilo utilizada para descrever a semântica de apresentação de documentos escritos em uma linguagem de marcação, como HTML ou XML.

D

DER: Diagrama Entidade Relacionamenro.

Departamento: a menor fração da estrutura universitária para os efeitos de organização didático-científica e administrativa. Pode conter muitos grupos de pesquisa.

Disciplina: estudo de um ramo do saber humano. Um departamento pode ministrar várias disciplinas dentro da área de sua especialidade.

DRY: Don't Repeat Yourself.

E

Eclipse: Ambiente Integrado para Desenvolvimento (Integrated Development Environment - IDE).

Entidade: objeto básico do modelo Entidade-Relacionamento que representa um objeto do mundo real, com existência independente e é representado por uma relação (tabela) no Banco de Dados.

F

Framework: Arcabouço.

G

Grupo de pesquisa: um conjunto de indivíduos organizados em torno de um ou mais objetos de estudo. A liderança do grupo ocorre por um docente da USP, com titulação mínima de doutor. Neste sistema, somente o administrador pode criar um novo grupo.

H

Hibernate: um *framework* Java para persistência. Desempenha o mapeamento objeto-relacional e consultas em bancos de dados, por meio das linguagens HQL e SQL.

HTML: HyperText Markup Language - é uma linguagem de marcação utilizada para produzir páginas na Web.

I

IDE: *Integrated Development Environment*, um ambiente integrado para desenvolvimento de software.

J

Java: Linguagem de programação orientada a objetos, que propicia o desenvolvimento de aplicações multiplataformas, por ser compilável em *bytecodes*, os quais são interpretáveis por máquinas virtuais.

JSP: JavaServer Pages - é uma tecnologia utilizada no desenvolvimento de aplicações em Java para Web, com páginas geradas e servidas dinamicamente.

JUnit: *framework* de código aberto que provê suporte para criação de testes automatizados, em particular, Testes de Unidade em Java.

K

L

Linhas de Pesquisa: A linha de pesquisa é o campo temático que delimita os objetos de estudos e pesquisas do Programa. São conduzidas por um grupo de pesquisa.

M

Membros: Membros de um grupo podem propor linhas de pesquisas e projetos; o administrador também é um membro.

MER: Modelo Entidade Relacionamento.

Mockito: *framework* de código aberto que provê suporte para criação de testes automatizados, em particular, Testes de Unidade em Java, permitindo a criação de objetos *mock*, que simulam objetos reais.

MVC: Model-View-Controller - é um padrão de arquitetura de software que visa a separar a lógica de negócio da lógica de apresentação, permitindo o desenvolvimento, teste e manutenção isolado de ambos.

MySQL: Banco de Dados relacional de código aberto.

N

O

OpenUp: Processo Unificado Aberto - *framework* de processos que fornece as melhores práticas colhidas entre opiniões de líderes em desenvolvimento de software e aplica abordagens incremental e iterativa dentro de um ciclo de vida estruturado.

P

Pencil: Aplicativo para desenho de telas.

Projetos: um texto que define e detalha as minúcias do planejamento para a execução de um trabalho científico de pesquisa.

Publicação: trabalho escrito na forma de artigo para descrição e registro de uma produção científica, artística ou tecnológica.

Público: a parte do sistema disponibilizada para visualização por todo usuário da comunidade de internautas.

Q

Query: Consulta ao Banco de Dados.

R

S

Subgrupo de pesquisa: equipe de membros que compõem um subconjunto dos membros de um grupo de pesquisa; somente o administrador pode criar um subgrupo de um grupo.

T

U

V

VRaptor: *framework* MVC para desenvolvimento Web com Java, focado no desenvolvimento ágil e no conceito DRY.

W

X

XHTML: eXtensible Hypertext Markup Language - é uma reformulação da linguagem de marcação HTML, baseada em XML, visando a apresentação destas páginas em diversos tipos de mídia, privilegiando a acessibilidade .

XML: eXtensible Markup Language - um conjunto de regras para codificação de documentos na forma legível por máquinas, definida na especificação XML 1.0 produzida pela W3C.

Y

Z
