

Glossário

- **Artefato:** é um dos vários tipos de subprodutos concretos produzido durante o desenvolvimento de software.
- **Kanban:** Técnica composta por quadros e cartões de atividade onde é utilizada para o gerenciamento de atividades em curto e longo prazo.
- **REST (Representational State Transfer):** é um estilo arquitetônico aplicado para fornecer padrões entre sistemas de computador na web, facilitando a comunicação entre eles.
- **Arquitetura de software:** consiste na definição dos componentes de software, suas propriedades externas, e seus relacionamentos com outros softwares.
- **Protótipos:** trata-se de uma visualização do como o produto vai/deve funcionar. A prototipação é uma maneira de testar se uma ideia pode e deve se transformar em um produto viável, antes de decidir ir em frente com o projeto ou não.
- **Requisitos:** são os atributos que um software deve ter para atender às necessidades dos usuários e dos negócios. Eles são definidos no processo de engenharia de requisitos, que é uma atividade essencial para o sucesso de qualquer projeto de software.
 - **Requisitos funcionais:** são aqueles que definem o que o software deve fazer. Eles podem ser descritos de forma abstrata ou concreta, e devem ser testáveis.
 - **Requisitos não-funcionais:** são aqueles que definem como o software deve funcionar. Eles podem ser relacionados a fatores como desempenho, segurança, usabilidade, acessibilidade, etc.
- **Infraestrutura:** é o conjunto de componentes e serviços que permitem que o software seja implantado e executado em um ambiente de produção.
 - **Hardware:** é a parte física do computador, ou seja, o conjunto de aparatos eletrônicos, peças e equipamentos que fazem o computador funcionar. A palavra hardware pode se referir também como o conjunto de equipamentos acoplados em produtos que precisam de algum tipo de processamento computacional.

- **Software:** é a parte lógica do computador. Software é a manipulação, instrução de execução, redirecionamento e execução das atividades lógicas das máquinas.

Referências Bibliográficas

1. [https://pt.wikipedia.org/wiki/Artefato_\(desenvolvimento_de_software\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Artefato_(desenvolvimento_de_software))
2. <https://rockcontent.com/br/blog/rest/>
3. <https://escoladeia.com.br/cursos/curadoria-arquitetura-de-sistemas-2021/#:~:text=A%20arquitetura%20de%20software%20de,arquitetura%20de%20software%20do%20sistema>.
4. <https://sebrae.com.br/sites/PortalSebrae/ufs/pr/artigos/prototipo-e-mvp,6e3fcfd a70d8d610VgnVCM1000004c00210aRCRD>
5. <https://www.facom.ufu.br/~william/Disciplinas%202018-2/BSI-GSI030-EngenhariaSoftware/Livro/engenhariaSoftwareSommerville.pdf>
6. <https://mundoeducacao.uol.com.br/informatica/hardware-software.htm#:~:text=Hardware%20é%20a%20parte%20física,algum%20tipo%20de%20processamento%20computacional>.