MY GYM

Glossário de Negócios

Versão 2.0

Histórico da Revisão

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Data** | **Versão** | **Descrição** | **Autor** |
| 31/05/2021 | 1.0 | Preenchimento dos tópicos e formatação do documento | Gabriel Camargo dos Anjos |
| 01/06/2021 | 1.1 | Preenchimento dos tópicos restantes e correção da introdução | Gabriel Camargo dos Anjos |
| 16/06/2021 | 2.0 | Finalização dos tópicos | Gabriel Camargo dos Anjos |

Índice Analítico

1. Introdução 4

1.1 Finalidade 4

1.2 Escopo 4

1.3 Referências 4

1.4 Visão Geral 4

2. Definições 4

2.1 Fitness 4

2.2 Treino 4

3. Estereótipos em UML 4

Glossário de Negócios

# Introdução

A partir das informações obtidas neste Glossário será possível entender melhor todo o projeto já que todos os termos utilizados referente ao assunto do tema serão explicados aqui. Com isso ao fazer a leitura dos outros documentos do projeto você conseguirá aproveitar melhor o conceito e a finalidade do negócio.

## Finalidade

A finalidade deste glossário tem como objetivo simplificar o entendimento de termos que podem ou não ser conhecidos pelo leitor para que a leitura dos próximos documentos se torne menos complexa.

## Escopo

O Glossário de Negócios facilitará a compreensão de todo o projeto, porém com mais ênfase no documento de visão, regras de negócio, especificação de requisitos e toda parte teórica.

## Referências

Documento de Visão- (31 de maio de 2021)

Regra de Negócio - (31 de maio de 2021)

Especificação de Requisitos de Software - (31 de maio de 2021)

Diagrama de Casos de Uso- (31 de maio de 2021)

## Visão Geral

O Glossário de Negócios está organizado em tópicos onde temos uma introdução para que o leitor tenha uma visão geral do documento

# Definições

1. Fitness

2. Treino

2. Gym

## <Fitness>

Boa saúde resultante da prática regular de atividades físicas. Boa forma física; condicionamento físico; bom preparo físico.

## <Treino>

Ação ou efeito de treinar, de se preparar para a execução de alguma atividade

# Estereótipos em UML