**Documento de Requisito**

**Aluno: Uirá Peixoto de Oliveira**

**11 de abril de 2013**

Introdução

O dono de um restaurante “O Comilão”, o mais popular restaurante de São Paulo – SP comprou recentemente um PC e quer usá-lo para auxiliar no controle diário do restaurante. Ele imagina que os pedidos tomados pelos garçons devem ser digitados no micro, que os desmembrará e enviará para a cozinha e para o bar. Quando o cozinheiro ou o barman aprontar o pedido, ele comunica ao sistema, que por sua vez comunica ao garçom e este vai buscar o pedido.

O dono do comilão acredita que esse processo deve agilizar e melhorar a qualidade do atendimento aos clientes, porque o restaurante é grande: 400 mesas distribuídas em dois andares. Além do mais, os garçons só irão buscar o pedido quando ele estiver pronto e não vinte minutos depois, quando o prato já estiver frio.

Também não precisarão totalizar a conta de forma manual, reduzindo os erros, pois isso será feito pelo computador e também imprimirá o recibo itemizado (nota fiscal) em um papel de boa qualidade, com o logotipo do restaurante e uma mensagem para o cliente.

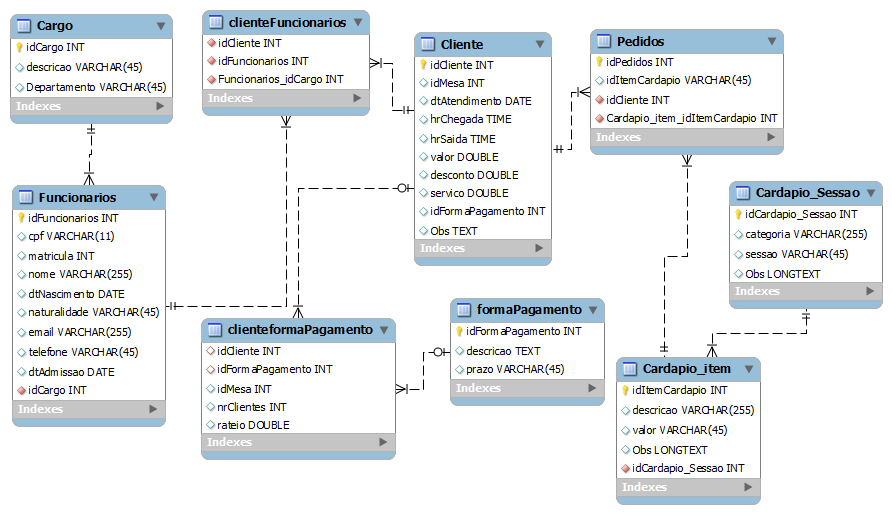
A qualquer momento, o gerente pode requer uma relação financeira detalhada do restaurante. Ele também deseja poder saber a popularidade de cada item do menu e a produtividade dos garçons em termos de clientes atendidos e o valor arrecadado.

O sistema visa informatizar o restaurante “O Comilão” otimizando os processos que atualmente são realizados de forma manual, otimizando e organizando as informações referentes ao controle de mesas e controle financeiro diário de pedidos dos produtos oferecidos pelo prestador de serviços bem como taxas e serviços agregados.

**Definição de Requisitos Funcionais**

1. O sistema deve manter um cadastro de cargos;
2. O sistema deve manter um cadastro de funcionários;
3. O sistema deve manter um cadastro das sessões do cardápio;
4. O sistema deve manter um cadastro dos itens do cardápio;
5. O sistema deve manter um cadastro de pedidos;
6. O sistema deve manter um cadastro de formas de pagamento;
7. O sistema deve gerar relatório de pedidos;
8. O sistema deve gerar relatório de financeiro periódico;
9. O sistema deve gerar relatório de vendas;
10. O sistema deve gerar consulta de produtos mais vendidos;
11. O sistema deve gerar consulta de atendimento de mesas por garçom;

Modelo do Sistema



**Definição de Requisitos Não Funcionais**

O sistema deverá possuir computadores setorizados por andar, de forma que cada 2 computadores possa atender 1 quadrantes, tendo assim um total de 16 computadores para o cadastro dos pedidos realizados pelos garçons. Cada computador deverá ter instalado e configurado uma impressora Bemateck para a impressão dos comprovantes de pedidos e fechamento de conta de cada mesa.

Define-se quadrante, na distribuição de 400 mesas existentes no restaurante, 200 por andar, a subdivisão por área que possuirá 50 mesas por quadrante, tendo cada andar 4 quadrantes.

Painéis também serão distribuídos por quadrantes de forma que cada painel atenda 2 quadrantes, informando o numero da mesa ao qual o pedido solicitado pelo garçom está pronto, totalizando 4 painéis por andar.

Haverá um computador de contingência, ligado ao sistema de no-break que garantirá a impressão de todos as comandas com os pedidos solicitados e seus subtotais caso o fornecimento de energia seja interrompido, dessa forma os pedidos poderão continuar sendo efetuados pelo processo manual de comandas em papel.

**Especificação de Requisitos**

|  |  |
| --- | --- |
| **Requisito:** | Cadastrar Cargos |
| **Sumário:** | Este caso de uso inicia-se quando o funcionário do RH for cadastrar um cargo |
| **Pré-Condições:** | Ter efetuado o login |
| **Descrição:** | 1. O ator seleciona no sistema a opção cadastrar cargos; 2. O sistema disponibiliza ao ator a tela de cadastro de cargos, onde os campos com asteriscos são considerados de caráter obrigatório: \*Descrição, \*Departamento; 3. O ator terá acesso aos botões: “Gravar” e “Fechar”; 4. Caso o gerente escolha a opção “Fechar”; 5. O sistema abortará a gravação dos dados e retornará à tela inicial; 6. Caso o ator escolha à opção “Gravar”; 7. O sistema validará os dados foram cadastrados emitindo a mensagem “Dados gravados com sucesso”, e retornará à tela inicial de cadastro de fornecedores. |
| **Alternativas:** | 1. No item dois, caso o ator não preencha os campos considerados obrigatórios, o sistema emitirá uma mensagem de notificação, “Preencher campos obrigatórios”, e retornará ao item dois desta descrição de requisitos; 2. A opção “Fechar”, será realizada no ícone “X”. |
| **Exceção:** | 1. Caso o sistema não consiga persistir na base de dados do sistema, ele apresentará uma mensagem informando a falta de conexão com o banco, e a transação de inserção não será completada. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Requisito:** | Manter Cargos |
| **Sumário:** | Este caso de uso inicia-se quando o ator for excluir, pesquisar ou atualizar um cargo |
| **Pré-Condições:** | Estar autenticado no sistema. |
| **Atores:** | Funcionário |
| **Descrição:** | 1. O ator seleciona no sistema a opção atualizar cargos; 2. O sistema disponibiliza ao ator a tela de pesquisas de cargos, onde poderá ser pesquisado por código ou descrição. 3. O ator terá acesso aos botões: “Pesquisar”, “Limpar” e “Fechar”; 4. Caso a pesquisa seja feita por nome, o sistema apresentará os uma lista com os nomes dos cargos e departamento e o ator deverá selecioná-lo para que seja apresentado os dados; 5. Caso o gerente escolha a opção “Fechar”, o sistema abortará a gravação dos dados e retornará à tela inicial; 6. Caso o ator escolha à opção “Gravar”; 7. O sistema validará os dados foram cadastrados emitindo a mensagem “Dados gravados com sucesso”, e retornará à tela inicial de cadastro de fornecedores. |
| **Alternativas:** | 1. No item dois, caso o ator não preencha os campos considerados obrigatórios ou apague seu conteúdo, o sistema emitirá uma mensagem de notificação, “Preencher campos obrigatórios”, e retornará ao item dois desta descrição de requisitos; 2. A opção “Fechar”, será realizada no ícone “X”. |
| **Exceção:** | 1. Caso o cargo e o departamento forem atualizados de forma a já existir um cargo e departamento já cadastrados no sistema, o mesmo deve emitir uma mensagem informando a duplicidade dos dados cadastrados. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Requisito:** | Cadastrar Funcionários |
| **Sumário:** | Este caso de uso inicia-se quando o ator for cadastrar um cargo |
| **Pré-Condições:** | Estar autenticado no sistema |
| **Ator:** | Funcionário do RH |
| **Descrição:** | 1. O ator seleciona no sistema a opção cadastrar funcionário; 2. O sistema disponibiliza ao ator a tela de cadastro de funcionários, onde os campos com asteriscos são considerados de caráter obrigatório: \*nome, \*e-mail, \*telefone, \*data de admissão, \*cargo e departamento; 3. O ator terá acesso aos botões: “Gravar” e “Fechar”; 4. Caso o gerente escolha a opção “Fechar”; 5. O sistema abortará a gravação dos dados e retornará à tela inicial; 6. Caso o ator escolha à opção “Gravar”; 7. O sistema validará os dados foram cadastrados emitindo a mensagem “Dados gravados com sucesso”, e retornará à tela inicial de cadastro de fornecedores. |
| **Alternativas:** | 1. No item dois, caso o ator não preencha os campos considerados obrigatórios, o sistema emitirá uma mensagem de notificação, “Preencher campos obrigatórios”, e retornará ao item dois desta descrição de requisitos; 2. A opção “Fechar”, será realizada no ícone “X”. |
| **Exceção:** | 1. Caso o sistema não consiga persistir na base de dados do sistema, ele apresentará uma mensagem informando a falta de conexão com o banco, e a transação de inserção não será completada. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Requisito:** | Manter Funcionários |
| **Sumário:** | Este caso de uso inicia-se quando o ator for excluir, pesquisar ou atualizar os dados do funcionário. |
| **Pré-Condições:** | Estar autenticado no sistema. |
| **Atores:** | Funcionário do RH, Gerente. |
| **Descrição:** | 1. O ator seleciona no sistema a opção cadastrar funcionários; 2. O sistema disponibiliza ao ator a tela de pesquisas de funcionários, onde poderá ser pesquisado por código, nome ou cpf. 3. O ator terá acesso aos botões: “Pesquisar”, “Limpar” e “Fechar”; 4. Caso a pesquisa seja feita por nome, o sistema apresentará os uma lista com os código, cpf, nomes, cargo e departamento e o ator deverá selecioná-lo para que seja apresentado os dados; 5. O ator seleciona o nome na lista de resultados e o mesmo retornará os dados do funcionário a ser atualizado ou excluído. Este formulário apresentará os campo sem possibilidade de edição que serão aberto após o acionamento do botão editar. 6. O sistema apresentará a opção para alterar os dados que caso acionado retornará uma mensagem de solicitação de confirmação da alteração. 7. Caso a alteração seja confirmada o sistema apresentará a mensagem “Dados atualizados com sucesso.”. 8. Caso o ator clique em “não” o sistema volta para a tela de alteração e cadastro de funcionários. 9. Caso o ator acione a opção de exclusão do registro do funcionário, este receberá uma mensagem de solicitação de confirmação. 10. Confirmado a opção de exclusão haverá uma exclusão lógica do funcionário e o sistema retornará a mensagem “Dados excluídos com sucesso”. |
| **Alternativas:** | 1. O formulário apresenta a opção de cadastro caso o funcionário não tenha sido encontrado na lista de pesquisa e retornando os campos em branco mas mantendo o parâmetro utilizado para a pesquisa. 2. A opção “Fechar”, será realizada no ícone “X”. |
| **Exceção:** | 1. Caso algum campo obrigatório tenha sido deixado em branco o sistema apresentará uma mensagem e impossibilitando a gravação do registro. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Requisito:** | Cadastrar Cliente |
| **Sumário:** | Este caso de uso inicia-se quando o ator for cadastrar um cliente |
| **Pré-Condições:** | Estar autenticado no sistema |
| **Ator:** | Garçom, Atendente do bar. |
| **Descrição:** | 1. O ator seleciona no sistema a opção iniciar atendimento; 2. O sistema disponibiliza ao ator a tela de atendimento, onde o ator identifica a mesa ou um código para o cliente caso ele seja cliente do bar. 3. O ator terá acesso aos botões: “Abrir Comanda”, ”Fechar Comanda ” ou “Cancelar”; 4. O sistema retornará as informações do momento do atendimento de forma automática, retornando ao formulário as informações de data do atendimento, hora do inicio e fim do atendimento, taxas de serviço e ou couvert e sub-total e total da comanda. 5. Caso o ator acione a opção cancelar a comanda não será gravada e o sistema voltara a tela anterior. |
| **Alternativas:** | 1. No item dois, caso o ator não preencha os campos considerados obrigatórios, o sistema emitirá uma mensagem de notificação, “Preencher campos obrigatórios”, e retornará ao item dois desta descrição de requisitos; 2. A opção “Fechar”, será realizada no ícone “X”. |
| **Exceção:** | 1. Caso o sistema não consiga persistir na base de dados do sistema, ele apresentará uma mensagem informando a falta de conexão com o banco, e a transação de inserção não será completada. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Requisito:** | Manter Cardápio |
| **Sumário:** | Este caso de uso inicia-se quando o ator aciona a opção cardápio. |
| **Pré-Condições:** | Estar autenticado no sistema. |
| **Atores:** | Garçom, atendente do bar e cozinha. |
| **Descrição:** | 1. O ator seleciona no sistema a opção abrir comanda. 2. O sistema disponibilizará um formulário com as categorias existentes no cardápio. 3. O ator seleciona uma categoria. 4. O sistema apresentará um formulário com as sessões do cardápio 5. O ator seleciona a sessão do cardápio 6. O sistema apresenta no formulário as opções dos item da sessão selecionada 7. O ator seleciona o item do cardápio. 8. O sistema registra numa tabela os item selecionados. 9. O sistema apresenta as opções “Enviar Pedido” e “Fechar” 10. Caso so ator acione a opção “Enviar Pedido” o sistema enviará os dados do pedido para o servidor que registrará o pedido do cliente e imprimirá numa impressora localizada na cozinha os dados do pedido. 11. O sistema retornará a mensagem “Pedido enviado”. 12. Caso o ator acione a opção cancelar o sistema limpará os dados do pedido e retornará para a tela de cadastro de pedidos. 13. O sistema informará através de painéis eletrônicos e sinais sonoros posicionados em pontos estratégicos a indicação de que o pedido está pronto informando o numero da mesa ou o código do cliente. 14. O sistema disporá de um dispositivo pin pad para que seja informado pela cozinha que o pedido está pronto, o dispositivo também permitirá através de códigos informar a indisponibilidade de itens do cardápio, o retorno a disponibilidade do mesmo. 15. O sistema receberá o código de indisponibilidade o alterará o status de disponibilidade deste item para “indisponível”. 16. O sistema receberá o código de retorno da disponibilidade do item e novamente alterará o status do item para “disponível”. |
| **Alternativas:** | 1. Caso, na solicitação do pedido, o mesmo não possua item correspondente no cardápio cadastrado no sistema este apresentará um campo para que seja descrito o item sazonal com o valor que será acrescido no valor total a pagar do cliente. 2. A opção “Fechar”, será realizada no ícone “X”. |
| **Exceção:** | 1. Caso o item pedido não possua a disponibilidade a cozinha digita o código do item pedido e a mesa para que seja informado a indisponibilidade. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Requisito:** | Manter Pedidos |
| **Sumário:** | Este caso de uso inicia-se quando o ator for aciona a opção que abre uma comanda no sistema. |
| **Pré-Condições:** | Estar autenticado no sistema, ter iniciado um atendimento e ter disponibilidade de itens no cardápio. |
| **Atores:** | Garçom, atendente do bar e cozinha. |
| **Descrição:** | 1. O ator seleciona no sistema a opção abrir comanda. 2. O sistema disponibilizará um formulário com as categorias existentes no cardápio. 3. O ator seleciona uma categoria. 4. O sistema apresentará um formulário com as sessões do cardápio 5. O ator seleciona a sessão do cardápio 6. O sistema apresenta no formulário as opções dos item da sessão selecionada 7. O ator seleciona o item do cardápio. 8. O sistema registra numa tabela os item selecionados. 9. O sistema apresenta as opções “Enviar Pedido” e “Fechar” 10. Caso so ator acione a opção “Enviar Pedido” o sistema enviará os dados do pedido para o servidor que registrará o pedido do cliente e imprimirá numa impressora localizada na cozinha os dados do pedido. 11. O sistema retornará a mensagem “Pedido enviado”. 12. Caso o ator acione a opção cancelar o sistema limpará os dados do pedido e retornará para a tela de cadastro de pedidos. 13. O sistema informará através de painéis eletrônicos e sinais sonoros posicionados em pontos estratégicos a indicação de que o pedido está pronto informando o numero da mesa ou o código do cliente. 14. O sistema disporá de um dispositivo pin pad para que seja informado pela cozinha que o pedido está pronto, o dispositivo também permitirá através de códigos informar a indisponibilidade de itens do cardápio, o retorno a disponibilidade do mesmo. 15. O sistema receberá o código de indisponibilidade o alterará o status de disponibilidade deste item para “indisponível”. 16. O sistema receberá o código de retorno da disponibilidade do item e novamente alterará o status do item para “disponível”. |
| **Alternativas:** | 1. Caso, na solicitação do pedido, o mesmo não possua item correspondente no cardápio cadastrado no sistema este apresentará um campo para que seja descrito o item sazonal com o valor que será acrescido no valor total a pagar do cliente. 2. A opção “Fechar”, será realizada no ícone “X”. |
| **Exceção:** | 1. Caso o item pedido não possua a disponibilidade a cozinha digita o código do item pedido e a mesa para que seja informado a indisponibilidade. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Requisito:** | Manter Forma de Pagamento |
| **Sumário:** | Este caso de uso inicia-se quando o ator for aciona a opção de fechar comanda. |
| **Pré-Condições:** | Estar autenticado no sistema, ter iniciado um atendimento e ter disponibilidade de itens no cardápio. |
| **Atores:** | Garçom e atendente do bar. |
| **Descrição:** | 1. O ator seleciona no sistema a opção fechar comanda. 2. O sistema disponibilizará um formulário com as categorias existentes de formas de pagamento. 3. O ator seleciona uma categoria. 4. O ator informa a quantidade de clientes pagantes na mesa 5. O sistema apresenta as opções de forma de pagamento de forma incremental, podendo ser definido o valor e a forma de pagamento para cada pagante. 6. O ator cadastra o valor e a forma de pagamento para cada cliente pagante. 7. O sistema apresenta a opção de fechar comanda. 8. O sistema apresenta a opção de comprovante de pagamento. 9. O sistema apresenta a opções “Fechar”. |
| **Alternativas:** | 1. Caso, na solicitação nas opções de forma de pagamento, o mesmo não possua item correspondente no sistema este apresentará um campo para que seja descrito o item sazonal com o valor que será acrescido no valor total a pagar do cliente. 2. A opção “Fechar”, será realizada no ícone “X”. |
| **Exceção:** | 1. Não se aplica |

**Requisitos necessários de hardware e software**

Linguagem a ser utilizada C++.

**Banco de dados**

Postgresql

Conexão

ADSL 15MB.

Levantamento de hardware e software.

Servidor IBM X3300 M4 7382EBU

Xeon E5-2420 HC 1.9GHZ/15MB/1 X 8GB Rdimm

- 7382EBU X3300 M4 XEON E5-2420 HC 1.9GHZ/15MB/1 X 8GB RDIMM   
  
- Part Number: 7382EBU   
  
- Form Factor: Torre   
  
- Processador: Intel Xeon E5-2420 Hexa Core 1.9GHZ - Cache: 15MB -   
1333Mhz   
  
- Suporta segundo processador.   
  
- Memória: 1 x 8GB - DDR3-1333MHz ECC RDIMM (2Rx4, 1,35V)   
  
- Slots de memória: 12 slots (6 por processador) estando 11   
disponíveis - (máx 192GB RDIMM)   
  
- Rede: Dual Port Gigabit (Intel I350-CM2)   
  
- Tipo de disco: SAS/SATA 3,5 Hot-Swap   
  
- Discos suportado: 4 - 4 disponíveis   
  
- Disco Padrão: Não acompanha.   
  
- Controladora M1115 SAS/SATA   
  
- Nível de RAID: 1, 0 e 10   
  
- Drive óptico: DVD-ROM   
  
- Fonte: 1 x 550W Suporta Redundância.   
  
- Slots de Expansão:   
  
- Slot 1: PCIe 3.0 x8; full-height, half-length (Necessário segundo   
processador)   
  
- Slot 2: PCIe 3.0 x8; full-height, full-length   
  
- Slot 3: PCIe 3.0 x8 (x4 wired); full-height, half-length   
  
- Slot 4: PCIe 3.0 x16 (x8 wired); full-height, full-length   
  
- Slot 5: PCIe 2.0 x4 (x1 wired); full-height, half-length   
  
- Slot 6: PCIe 2.0 x8 (x4 wired); full-height, half-length (supports   
optional PCI-X 64 bit/133 MHz interposer card   
  
- Garantia: 3 anos onsite. 9x5 próximo dia útil para atendimento.   
  
- Não Acompanha Teclado e Mouse.   
  
- Segundo processador:   
  
- Cód. 00D2583 - Intel Xeon E5-2420 6C 1.9GHz 15MB Cache   
1333MHz 95W   
  
- Memórias Compatíveis - RDIMM:   
  
- Cód. 49Y1405 - 2GB PC3L-10600 CL9 ECC DDR3 1333MHZ LP RDIMM   
  
- Cód. 49Y1406 - 4GB PC3L-10600 CL9 ECC DDR3 1333MHZ LP RDIMM   
  
- Cód. 49Y1397 - 8GB PC3L-10600 CL9 ECC DDR3 1333MHZ LP RDIMM   
  
- Cód. 49Y1563 - 16GB PC3L-10600 CL9 ECC DDR3 1333MHZ LP RDIMM   
  
- Discos Compatíveis:   
  
- Cód. 81Y9786 500GB 7.2K 6Gbps NL SATA 3.5   
  
- Cód. 81Y9790 1TB 7.2K 6Gbps NL SATA 3.5   
  
- Placa de rede:   
  
- Cód.: PN: 49Y4230 - Dual Port Gigabit   
  
- Fonte redundante:   
  
- 94Y6668 IBM System x 550W High Efficiency Platinum AC   
Power Supply   
  
- RAID 5   
  
- 81Y4542 SERVERAID M1100 SERIES ZERO CACHE/RAID 5 UPGRADE

**Glossário**

**A**

***Antivírus***

Programa ou software especificamente desenvolvido para detectar, anular e eliminar de um computador vírus e outros tipos de código malicioso.

***ADSL (Asymmetric Digital Subscriber Line)***

Sistema de transmissão de dados através de linhas telefônicas tradicionais. Com a ADSL. A frequência do sinal chega à sua casa é dividida em 3 canais: de 0 a 4 Khz para o serviço normal de telefonia e o restante para o upstream (velocidade de upload feito pelo usuário), que pode chegar a 640 Kbps, e downstream, que opera na faixa de 6 Mbps. O principal problema do ADSL é, além dos elevados custos dos equipamentos adicionais e do serviço propriamente dito, as distâncias entre a casa do usuário e a central não podem ser maiores do que 3,7 quilômetros.

**B**

Banco de dados

PostgreSQL é um [sistema gerenciador de banco de dados](http://pt.wikipedia.org/wiki/Sistema_de_gerenciamento_de_banco_de_dados) [objeto relacional](http://pt.wikipedia.org/wiki/Banco_de_dados_objeto-relacional) (SGBDOR), desenvolvido como projeto de [código aberto](http://pt.wikipedia.org/wiki/C%C3%B3digo_aberto).

PostgreSQL é desenvolvido e direcionado pela sua comunidade de desenvolvedores e de usuários. Para coordenar o projeto há uma equipe central (core team) composta por sete desenvolvedores e um grupo de committers CVS. O código fornecido por voluntários é avaliado e aceito ou rejeitado pelos committers.

Este modelo de desenvolvimento de software, baseado no modelo [Bazar](http://pt.wikipedia.org/wiki/Bazar) originalmente apresentado em [A Catedral e o Bazar](http://pt.wikipedia.org/wiki/A_Catedral_e_o_Bazar) de [Eric S. Raymond](http://pt.wikipedia.org/wiki/Eric_S._Raymond), possibilita o desenvolvimento de software com qualidade devido, principalmente, a permitir:

Tratar usuários como parceiros e/ou desenvolvedores. Eles contribuem diretamente com o desenvolvimento do software apresentando os problemas enfrentados, suas necessidades, suas sugestões de solução e, até mesmo, seu próprio código fonte de solução. Assim, usuários auxiliam de forma pró-ativa nas melhorias e na depuração do software.

Reutilizar código fonte.

Lançar rapidamente e frequentemente novas versões. Com uma base ampla de usuários testadores do software, os eventuais problemas são rapidamente identificados e sugestões de solução também aparecem com rapidez.

**C**

**C++** (em [português](http://pt.wikipedia.org/wiki/L%C3%ADngua_portuguesa) lê-se "cê mais mais", em [inglês](http://pt.wikipedia.org/wiki/L%C3%ADngua_inglesa) lê-se see plus plus) é uma [linguagem de programação](http://pt.wikipedia.org/wiki/Linguagem_de_programa%C3%A7%C3%A3o) [multi-paradigma](http://pt.wikipedia.org/wiki/Paradigma_de_programa%C3%A7%C3%A3o) e de uso geral. A linguagem é considerada de médio nível, pois combina características de linguagens de[alto](http://pt.wikipedia.org/wiki/Linguagem_de_programa%C3%A7%C3%A3o_de_alto_n%C3%ADvel) e [baixo](http://pt.wikipedia.org/wiki/Linguagem_de_programa%C3%A7%C3%A3o_de_baixo_n%C3%ADvel) níveis. Desde os [anos 1990](http://pt.wikipedia.org/wiki/Anos_1990) é uma das linguagens comerciais mais populares, sendo bastante usada também na [academia](http://pt.wikipedia.org/wiki/Academia) por seu grande desempenho e base de utilizadores.

**D**

Dados

Qualquer tipo de informação (em um processador de texto, programa de imagem, etc.) processada

pelo computador.

**E**

**Ethernet Switching**

Uma técnica inspirada pela Kalpana trazendo as vantagens de uma arquitetura de rede paralela para as atuais LANs "contention- based Ethernet". Cada LAN pode ser segmentada em path de 10Mbit/s. Quando usuários em diferentes segmentos trocam dados, um comutador Ethernet conecta dinamicamente os dois canais separados Ethernet sem interferir com outros segentos da rede. A comutação pode criar múltiplas conexões independentes entre segmentos separados, permitindo múltiplas trocas de dados em paralelo. Dessa forma a largura de banda é multiplicada sem modificação do software e hardware teminal de Ethernet. É disponibilizada pela maior parte dos fabricantes de hubs e routers.

**F**

**Firewall**

Dispositivo constituído pela combinação de software e hardware, utilizado para dividir e controlar o acesso entre redes de computadores.

**Formulário**

Tela contendo compôs de inserção ou manipulação de parâmetros do sistema.

**I**

**Internet**

(Em letras maiúsculas) Uma gigantesca rede de computadores consistindo de milhões de hosts de diversas organizações e países em todo o mundo. Compõe-se de várias redes menores que se unem por um conjunto comum de protocolos. Engloba instituições governamentais, acadêmicas e comerciais. A rede das redes, conectando uma rede a outra utilizando o conjunto de protocolos IP. Deve ser capaz de realizar Telnet, ping e outros serviços. Permite a transferência de arquivos, conexão remota, correio eletrônico, news, Web. É a rede global de computadores na qual a Web está baseada.

**L**

**LCD**

[Sigla em inglês para Liquid Crystal Display] (Tela de cristal líquido) Modalidade de tela para monitores, composta por duas lâminas de vidro, entre os quais há uma camada de cristal líquido. Um trio de transistores ligado a cada ponto da tela, um para cada cor, polariza o cristal líquido permitindo a passagem de luz. A imagem se forma pela combinação de pontos que permitem ou não passagem de luz. Linguagem Conjunto organizado, coerente de instruções e regras, pelo qual se expressam as ações executáveis por um computador. Baseadas numa sintaxe própria, dividem-se em duas categorias: linguagens de alto nível e de baixo nível.

**Login**

Código com o qual um usuário se identifica para acessar o servidor de uma rede. O mesmo que Logon.

**R**

**Roteador**

**Dispositivo responsável pelo encaminhamento de pacotes de comunicação em uma rede ou entre redes. Uma instituição, ao se conectar à Internet, instalar um roteador para conectar sua rede local (LAN) ao ponto-de-presença mais próximo. Veja também: gateway e POP.**

**S**

**Senha**

Conjunto de caracteres, de conhecimento único do usuário, utilizado no processo de verificação de sua identidade, assegurando que ele é realmente quem diz ser.

**Site**

Local na Internet identificado por um nome de domínio, constituído por uma ou mais páginas de hipertexto, que podem conter textos, gráficos e informações multimídia.

**Servidor**

1. No modelo cliente-servidor, é o programa responsável pelo atendimento a determinado serviço solicitado por um cliente. Todos os serviços da Internet, como archie, gopher, WAIS e WWW funcionam no modelo cliente-servidor. Para utilizar um desses serviços, o usuário precisa usar um programa cliente para acessar o servidor.

2. Referindo-se a equipamento, o servidor é um sistema que oferece recursos tais como armazenamento de dados, impressão e acesso dial-up para usuários de uma rede.

**SQL**

Structured Query Language. Linguagem de pesquisa estruturada.