

Inspector Panel



INSPECTOR PANEL

Glossário

Versão <1.1>





Histórico da Revisão

Data	Versão	Descrição	Autor
10/03/2008	1.0	Criação e preenchimento do documento	Aristides Vicente
11/03/2008	1.1	Revisão e acréscimos de termos	Aristides Vicente



Índice Analítico

1.	Introdução	4
1.1	Finalidade	4
1.2	Escopo	4
1.3	Referências	4
1.4	Visão Geral.....	5
2.	Definições	5
3.	Estereótipos de UML.....	11



Glossário

1. Introdução

Este documento visa facilitar e documentar alguns procedimentos de terminologia levantados na fase de iniciação do projeto Inspector Panel. 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 Finalidade

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* envolvido no projeto. É de grande importância que o analista mantenha este artefato sempre atualizado, íntegro durante todas as fases do projeto.

1.2 Escopo

Os termos e siglas listados neste artefato referem-se ao sistema Inspector Panel e a todos os documentos referenciados ao mesmo.

1.3 Referências

Título	Versão	Data	Onde pode ser obtido
Documento de Visão	1.1		Pasta do projeto
Lista de Riscos	1.1		Pasta do projeto
<i>Work Break Down Structure</i>	1.0		Pasta do projeto
Plano de Gerenciamento de Riscos	1.1		Pasta do projeto
Ferramentas	1.0		Pasta do projeto



1.4 Visão Geral

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 utilizados pelo projeto serão descritos nas subseções abaixo e organizados em ordem alfabética.

Termo	Descrição
Análise de Pontos de Função (APF)	É uma técnica para a medição de projetos de desenvolvimento de <i>software</i> , visando estabelecer uma medida de tamanho, em pontos de função (PF), considerando a funcionalidade implementada, sob o ponto de vista do usuário.
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
<i>Backup</i>	Refere-se à cópia de dados de um dispositivo para o outro com o objetivo de posteriormente recuperá-los, caso haja necessidade ou algum problema com os dados originais.
Banco de Dados	Local de armazenamento de informações.
<i>Change Request (CR)</i>	Solicitação de mudança.
CMMI	É um modelo de referência que contém práticas (genéricas ou específicas) necessárias à maturidade em disciplinas específicas. CMMI é uma evolução do CMM e procura estabelecer um modelo único para o processo de melhoria corporativo, integrando diferentes modelos e disciplinas.
COCOMO II	É um método que busca medir esforço, prazo, tamanho de equipe e custo necessário para o desenvolvimento do <i>software</i> ,
Contingência	É algo que pode acontecer ou algo que não sabemos se pode acontecer ou não.
Contrante	Pessoa ou organização que solicita prestação de serviços.
Contratado	Pessoa ou organização que realiza a prestação de serviços.
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.
<i>DBDesigner</i>	Ferramenta responsável em criar bases de dados, que integra o desenho, modelação, criação e manutenção num único programa.
Diagrama	É a representação gráfica de um modelo.
Eficácia	Refere-se à medida que expressa até que ponto os objetivos ou metas são atingidos mediante prévio planejamento.



Eficiência	Refere-se à relação entre os resultados obtidos e os recursos empregados.
Engenheiro de Qualidade	Responsável em medir e avaliar a qualidade do sistema.
Engenheiro de <i>Software</i>	Responsável pela implementação dos casos de uso.
Engenheiro de Teste	Responsável em conduzir e reportar os resultados dos testes.
<i>Exadel Studio</i>	Plugin para o <i>Eclipse</i> , que facilita a programação visual.
Exceção	Erro ou acontecimento não previsto pelo sistema.
Exposição	Probabilidade x Impacto, ou seja, é a proporção da probabilidade do risco acontecer com o possível impacto que ele possa causar no seu 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: <ul style="list-style-type: none"> • Concepção: ênfase no escopo do sistema • Elaboração: ênfase na arquitetura • Construção: ênfase no desenvolvimento • Transição: ênfase na implantação
<i>Framework</i>	É uma micro-arquitetura que fornece um modelo incompleto para sistemas dentro de um domínio específico. Pode ser, por exemplo, um subsistema construído para ser entendido ou reusado.
Funcionalidade	Serviço oferecido pelo sistema para satisfazer as necessidades do usuário.
<i>Gantt project</i>	Ferramenta que permite planejar projetos usando um diagrama de <i>Gantt</i> .
Gerente de	Responsável pelo gerenciamento do projeto e coordena interações



Projetos	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.
<i>Hibernate</i>	É um <i>framework</i> para o mapeamento objeto-relacional escrito na linguagem Java.
Inspeções	Uma técnica de avaliação formal na qual algum artefato (modelo, documento, <i>software</i>) é examinado por uma pessoa ou grupo que não seja o originador, a fim de detectar erros, violações de padrões de desenvolvimento e outros problemas.
<i>Inspector</i>	É um processo de avaliação de progresso para projeto de <i>software</i> orientado a objetos, que visa fornecer ao gerente do projeto um conjunto diretrizes e atividades, que permitirão identificar problemas imediatos e analisar a possibilidade de problemas futuros.
<i>iReport</i>	É uma ferramenta que visa facilitar a construção de relatórios utilizando a biblioteca <i>JasperReports</i> .
ISO 17799	É uma norma de Segurança da Informação revisado em 2005 pela ISO e tem como objetivo confidencialidade, integridade e disponibilidade das informações são fatores muito importantes para segurança e integridade das informações.
Iteração	Uma seqüência distinta de atividades com um plano criado através de baseline e critérios de avaliação que resultam em um release (interno ou externo).
<i>JasperReports</i>	É uma biblioteca de geração de relatórios completa e permite visualizar o documento antes da impressão, imprimi-los e exportá-los para documentos: PDF, HTML, XLS, CSV e XML.
<i>Jude</i>	JUDE ou Java and UML <i>Developer Environment</i> é uma das ferramentas grátis para UML mais poderosas disponíveis atualmente.
Login	Permissão de acesso a um determinado sistema.
Mitigação	A mitigação é uma redução do dano. Exemplo: Quando um



	determinado empreendimento está sendo examinado por um órgão ambiental, cabe à administração, em juízo de ponderação entre benefícios e custos, definir a quantidade de danos ambientais que é social e ecologicamente aceitável.
MPS.BR	Melhoria de processo de <i>software</i> brasileiro.
Nomenclatura	Palavra que se refere, num sentido amplo, ao vocabulário próprio de uma determinada área de saber, segundo regras e metodologias próprias.
Objeto	Entidade com um estado definido.
Orientação a Objetos	É um paradigma de análise, projeto e programação de sistemas de <i>software</i> baseado na composição e interação entre diversas unidades de <i>software</i> chamadas de objetos.
Pacote	Meio de organização de elementos.
<i>Postgresql</i>	Sistema gerenciador de banco de dados objeto relacional (SGBDOR), desenvolvido como projeto <i>software</i> livre.
Probabilidade	É uma das muitas palavras utilizadas para eventos incertos ou conhecidos, sendo também substituída por algumas palavras como “sorte”, “risco”, “azar”, “incerteza”, “duvidoso”, dependendo do contexto.
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> .
Recursos	Um serviço observável externamente que é fornecido pelo sistema e atende diretamente a uma necessidade dos envolvidos.



<i>Release</i>	Um subconjunto do produto final que é o objeto de avaliação em um marco principal. Um <i>release</i> é uma versão estável e executável do produto, que vem acompanhada dos artefatos necessários para sua utilização (como notas de release ou instruções de instalação, por exemplo).
Repositório	Camada de persistência dos dados.
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.
Requisitos Não Funcionais (RNF)	Requisitos técnicos do <i>software</i> que compõe o sistema, descrevendo atributos que o sistema deve possuir ou restrições sob as quais ele deve operar.
<i>Spring</i>	Trata-se de um <i>framework</i> não intrusivo, baseado nos padrões de projeto inversão de controle e injeção de dependência. Esse <i>framework</i> oferece diversos módulos que podem ser utilizados de acordo com as necessidades do projeto, como módulos voltados para desenvolvimento Web, persistência, acesso remoto e programação orientada a aspectos.
<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.
TCP/IP	É um conjunto de protocolos de comunicação entre computadores em



	rede. Seu nome vem dos dois protocolos mais importantes do conjunto: o TCP (<i>Transmission Control Protocol</i> - Protocolo de Controle de Transmissão) e o IP (<i>Internet Protocol</i> - Protocolo de Interconexão).
Template	Uma estrutura predefinida de um artefato.
Teste unitário	É toda a aplicação de teste nas assinaturas de entradas e saídas de um sistema, consiste de validar dados validos e inválido via I/O (entrada/saída) sendo aplicado por desenvolvedores ou analistas de teste.
<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.
Web browser	Um navegador (também conhecido como web browser ou simplesmente browser, termo em inglês).
<i>Work Break Down Structure</i> (WBS)	Acompanhamento dos componentes do projeto que organiza e define escopo total do projeto.
<i>Work Packages</i>	Pacotes de trabalho, definido e utilizado pelo WBS.

3. Estereótipos de UML

Termo	Descrição
Ator	Alguém ou algo fora do sistema que interage com ele.
Caso de Uso (UC)	Uma descrição de comportamento do sistema em termos de seqüências 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 Classes	Um diagrama que mostra uma coleção de elementos de modelo declarativos (estáticos), como classes, tipos, seus relacionamentos e conteúdo.
Diagrama de Seqüência	Um diagrama que mostra interações de objetos organizadas em uma seqüência temporal. Mostra principalmente os objetos que participam da interação e a seqüência de mensagens trocadas.