

Arquitetura do School Scheduler

Descrição da Arquitetura

Utilizamos uma Arquitetura em Três Camadas para o projeto School Scheduler. As três camadas serão chamadas de Interface, Aplicação e Banco de Dados.

Interface: Não teremos uma própria. A interface com o cliente/usuário será feita e provida pelo Discord.

Aplicação: Terá o código do Bot School Scheduler e suas funcionalidades.

Banco de Dados: Será a conversa com o banco de dados que iremos escolher. Será guardado os dados referentes as tarefas e cronogramas.

É uma arquitetura simples de implementar e casa bem com a nossa ideia de projeto. E é a mais utilizada pela comunidade, portanto podemos encontrar soluções já prontas com a ajuda da comunidade de engenharia de software.

Diagrama da Arquitetura

