LOGOMARCA DO PRODUTO

**Documento de Arquitetura**

**Versão 0.0**

**Histórico de Revisão**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Data** | **Versão** | **Descrição** | **Autor** |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
| <dd/mmm/aa> | <x.x> | <detalhes> | <nome> |
|  |  |  |  |

Sumário

[**1.** **Introdução** 4](#_Toc356724978)

[**1.1.** **Visão geral deste documento** 4](#_Toc356724979)

[**2.** **Estilo Arquitetural** 5](#_Toc356724980)

[**3.** **Padrões de Projeto** 6](#_Toc356724983)

[**4.** **Representação Arquitetural** 7](#_Toc356724986)

1. **Introdução**

[A introdução do **Documento de Arquitetura** apresenta uma visão geral de todo o **Documento de Arquitetura**. Ela inclui a finalidade, o escopo, as definições, os acrônimos, as abreviações, as referências e uma visão geral do **Documento de Arquitetura**.]

* 1. **Visão geral deste documento**

[Esta subseção descreve o conteúdo restante do **Documento de Arquitetura** e explica como ele está organizado.]

|  |  |
| --- | --- |
| Sessão | Descrição |
| <Cada sessão do documento.> | <Descrição da sessão.> |

1. **Estilo Arquitetural**

[Esta seção conterá a estrutura como o sistema será implementado em termos de camadas.

Convém apresentar graficamente as camadas e informar quais artefatos estarão presentes em cada camada da arquitetura.]

1. **Padrões de Projeto**

[Descreva cada um dos padrões de projeto utilizados na construção do sistema. Por tópicos, informe qual o Design Pattern será empregado e em que momento ele será usado.

Dependendo do porte do sistema, os Padrões podem ser separados por famílias, onde:

#### **Padrões de criação:**

#### - Abstract Factory

#### - Builder

#### - Factory Method

#### - Prototype

#### - Singleton

#### **Padrões estruturais**

#### - Adapter

#### - Bridge

#### - Composite

#### - Decorator

#### - Facade

#### - Flyweight

#### - Proxy

#### **Padrões comportamentais**

#### - Chain of responsibility

#### - Command

#### - Interpreter

#### - Iterator

#### - Mediator

#### - Memento

#### - Observer

#### - State

#### - Strategy

#### - Template Method

#### - Visitor.]

1. **Representação Arquitetural**

[Esta seção descreve qual é a arquitetura de software do sistema atual e como ela é representada. Da **Visão de Casos de Uso**, **Visão** **Lógica**, **Visão de Processos**, **Visão de** **Implantação** e **Visão de** **Implementação**, enumera as visões necessárias e, para cada visão, explica quais tipos de elementos de modelo ela contém.

Neste tópico também estarão presentes informações como qual banco de dados será utilizado e como será feita a comunicação entre as camadas do sistema]