

Indoor INF

Indoor INF
Arquitetura de Software
versão 1.3

Arthur de Camargo Alves

Arthur Faria Peixoto

Rafael Estanislau Moraes dos Santos

Histórico de Revisão

Data	Versão	Descrição	Autor
13/11/23	1.0	Elaboração do documento	Arthur Alves
20/11/23	1.1	Finalidade, Escopo, Visão Geral, Representação Arquitetural	Arthur Alves
11/12/23	1.2	Casos de Uso, Metas e Restrições da Arquitetura	Arthur Alves, Arthur Faria, Rafael Estanislau
11/01/2024	1,3	Diagramas de Caso de Uso	Arthur Alves, Arthur Faria, Rafael Estanislau

/*sumário virá aqui posteriormente*/

<http://www.basef.com.br/old/uml/204-arquitetura-visao-modelo-41>

1. Introdução

O presente documento tem por objetivo descrever a arquitetura do projeto Indoor INF. Este sistema tem como finalidade assistir estudantes a se localizarem dentro dos edifícios do Instituto de Informática da UFG, do Centro de Aulas Baru da UFG, e do Centro de Aulas Caraíbas da UFG, provendo-lhes informações em tempo real sobre a direção de determinadas salas, através do uso de tags NFC para localizar onde o usuário está e então guiar o usuário até seu destino..

Através do mapeamento dos prédios do Instituto de Informática e dos Centros de Aula, o algoritmo do Indoor INF calcula com base em dados obtidos dos sistemas da universidade, bem como do mapeamento geográfico e o contexto situacional do usuário, e então o direciona para onde ele deseja chegar.

1.1. Finalidade

O projeto Indoor INF visa proporcionar assistência aos estudantes para se orientarem dentro dos edifícios do Instituto de Informática da UFG, do Centro de Aulas Baru da UFG e do Centro de Aulas Caraíbas da UFG. A principal funcionalidade do sistema é fornecer informações em tempo real sobre a direção de salas específicas, utilizando um sistema de tags NFC para guiar os usuários até o destino desejado.

1.2. Escopo

O escopo do projeto abrange o mapeamento dos prédios do Instituto de Informática e dos Centros de Aula mencionados. O algoritmo do Indoor INF utiliza dados provenientes dos sistemas da universidade, informações de mapeamento e o contexto situacional do usuário para calcular a rota mais eficiente até o destino desejado. O escopo inclui o desenvolvimento e implementação do sistema, bem como a integração com os dados universitários para garantir informações precisas e atualizadas.

1.3. Definições, Acrônimos e Abreviações

INF: Instituto de Informática
UFG: Universidade Federal de Goiás
NFC: Near Field Communication

1.4. Visão Geral

O sistema Indoor INF utiliza tecnologia de NFC para fornecer assistência de localização do prédio atual aos estudantes dentro dos edifícios específicos da UFG. O mapeamento detalhado dos prédios, combinado com algoritmos avançados, permite calcular rotas eficientes com base nos dados da universidade e no contexto do usuário. A visão geral abrange a integração harmoniosa do sistema com as necessidades de orientação dos estudantes, proporcionando uma solução eficaz para facilitar a navegação dentro dos edifícios acadêmicos.

2. Representação Arquitetural

- **Visão de caso de uso:** identifica e descreve as interações entre atores (usuários ou sistemas externos) e o sistema em termos de casos de uso. Cada caso de uso representa uma funcionalidade ou recurso oferecido pelo sistema, proporcionando uma visão geral das principais interações entre usuários e sistema.
- **Visão lógica:** descreve a estrutura e organização interna do sistema, destacando as entidades, classes, relacionamentos e suas interações. Ela oferece uma compreensão abstrata dos elementos fundamentais do sistema, sem se aprofundar nos detalhes de implementação.
- **Visão de processos:** concentra-se nos processos e fluxos de trabalho do sistema. Ela descreve como as atividades são realizadas, os eventos que as desencadeiam e as relações entre essas atividades. Essa visão é valiosa para entender a dinâmica e o sequenciamento das operações dentro do sistema.
- **Visão de implantação:** trata da distribuição física e organizacional dos componentes do sistema em diferentes ambientes. Ela abrange a infraestrutura de hardware, redes, servidores e a disposição dos artefatos de software, proporcionando uma compreensão clara de como o sistema é implantado e operado no ambiente real.
- **Visão de implementação:** detalha os aspectos técnicos da construção do sistema. Ela inclui informações sobre linguagens de programação, frameworks, bibliotecas e outros componentes tecnológicos utilizados. Essa visão é valiosa para desenvolvedores e equipes técnicas envolvidas na construção e manutenção do sistema.

3. Metas e Restrições da Arquitetura

3.1. Arquitetura de Software

3.1.1. Modelo Arquitetural

Modelo: Representa os dados e a lógica de negócios da aplicação. No caso do Indoor INF, o modelo incluiria estruturas de dados para informações do usuário, dados de mapeamento, e qualquer lógica necessária para o cálculo de rotas.

- **Implementação:** Classes ou estruturas que definem a estrutura de dados, e lógica de negócios, como cálculos de rotas eficientes.

Visão: Representa a interface do usuário (UI). Na aplicação Indoor INF, a view incluiria a interface do aplicativo móvel, como telas de mapa, interfaces de navegação e elementos visuais.

- **Implementação:** Componentes visuais desenvolvidos usando React Native. Telas que exibem mapas interativos, direções e informações de localização.

ViewModel: Age como um intermediário entre o modelo e a visão. Ele contém a lógica de apresentação e manipulação de dados necessária para a interação com a UI.

- **Implementação:** Componentes lógicos intermediários que traduzem os dados do modelo para a apresentação na view. Contêm lógica para atualização da UI em resposta a mudanças no modelo. Lidam com eventos e interações do usuário, comunicando-se com o modelo quando necessário.

3.1.2. Fluxo de Dados

- **Usuário interage com a View:**
 - Toques na tela, entrada de dados, etc.
- **ViewModel atualiza o Modelo:**
 - A ViewModel processa a entrada do usuário e atualiza o modelo conforme necessário.
- **Modelo é Atualizado:**
 - Mudanças no modelo desencadeiam atualizações na ViewModel.

- ViewModel Atualiza a View:
 - A ViewModel atualiza a View com os dados mais recentes.
- View exibe informações atualizadas:
 - A interface do usuário reflete as mudanças no modelo por meio da ViewModel.

3.2. Arquitetura de Sistema

3.2.1. Camada de Apresentação (View):

Será responsável por apresentar a interface do usuário e lidar com interações do usuário.

- Componentes:
 - Mapa Interativo: exibe o mapa dos edifícios internamente e da UFG externamente. Permite a navegação interativa.
 - Telas de Informações: irá mostrar informações sobre salas, corredores, etc.
 - Interface de Navegação: fornecerá opções de navegação para o usuário.
 - Elementos Visuais: marcadores, setas ou outras indicações visuais para guiar o usuário.

3.2.2. Camada de Lógica de Apresentação (ViewModel):

Vai atuar como um intermediário entre a camada de apresentação e o modelo. Além disso, irá lidar com a lógica de apresentação e interação com a UI.

- Componentes:
 - Tradutores de Dados: converte os dados do modelo para formatos compreensíveis pela view.
 - Controladores de Eventos: lidam com eventos do usuário e da interface.
 - Atualizadores de UI: responsáveis por atualizar a interface com base nas alterações no modelo.
 - Validadores de Entrada: garantem que os dados de entrada do usuário sejam válidos antes de serem enviados ao modelo.

3.2.3. Camada de Modelo:

Representa dados e lógica de negócios.

- Componentes:
 - Estruturas de Dados: armazenam informações do usuário, dados de mapeamento e contexto situacional.
 - Algoritmo de Cálculo de Rotas: calcula rotas eficientes com base em dados da universidade e mapeamento geográfico.
 - Integrador de Dados da Universidade: Obtém quaisquer dados relevantes dos sistemas da universidade.
 - Gestor de Contexto Situacional: avalia o contexto do usuário para adaptar as instruções de navegação dependendo do clima, do trânsito, do veículo de locomoção e de coisas semelhantes.

3.2.4. Integrações Externas:

Gerencia a comunicação com sistemas externos.

- Componentes:
 - Near Field Communication (NFC): Cada tag representa a uma sala do INF, o usuário, ao abrir o aplicativo lê a tag presente em sua sala atual. O aplicativo atualiza no mapa mostrando sua localização, e então ele pode escolher seu ponto de destino e irá receber a rota desejada.

3.2.5. Segurança

Garante a segurança dos dados do usuário e do sistema.

- Componentes:
 - Módulo de Autenticação: iremos gerenciar a autenticação de usuários através de logins utilizando o email institucional da UFG e gerando um token jwt para gravar a sessão do usuário até que a mesma se encerre.
 - Criptografia de Dados: dados sensíveis como a localização do usuário serão criptografadas dificultando invasões ou vazamento de informações.

3.2.6. Tecnologias

O aplicativo será implementado usando primariamente JavaScript e banco de dados em nuvem (AWS)

- **Tecnologia Front-End**
 - **ReactJs**
- **Tecnologia Back-End**
 - **NodeJs**

4. Visão de Casos de Uso

Esta seção lista as especificações centrais e significantes para a arquitetura do sistema.

Lista de casos de uso do sistema:

- **Caso de uso FG01**
 - Fazer login no Indoor INF como usuário.
- **Caso de uso FE01**
 - Visualizar o mapa interno do INF.
- **Caso de uso FE02**
 - Visualizar o mapa interno do CAB.
- **Caso de uso FE03**
 - Encontrar salas e banheiros do INF e do CAB.
- **Caso de uso FE04**
 - Encontrar coordenação do INF.
- **Caso de uso FH01**
 - Gerenciar usuário e sistema.

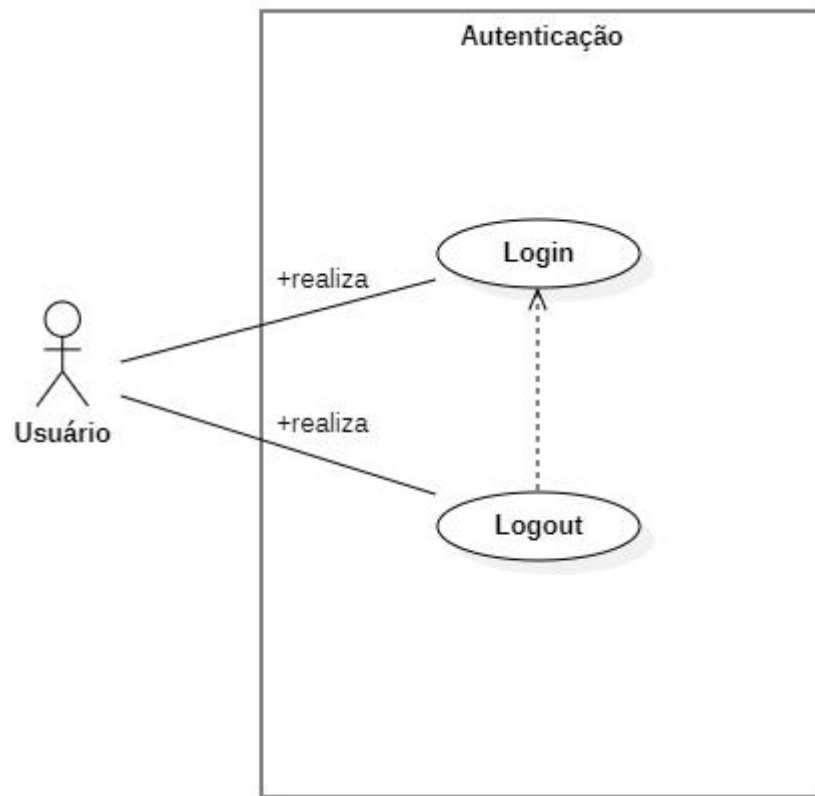
Cenários:

- **Cenário FG01-C01**
 - Logar-se com sucesso
- **Cenário FG01-C02**
 - Logar-se sem sucesso
- **Cenário FG01-C03**
 - Logar-se sem sucesso
- **Cenário FG01-C04**
 - Logar-se sem sucesso
- **Cenário FE01-C01**

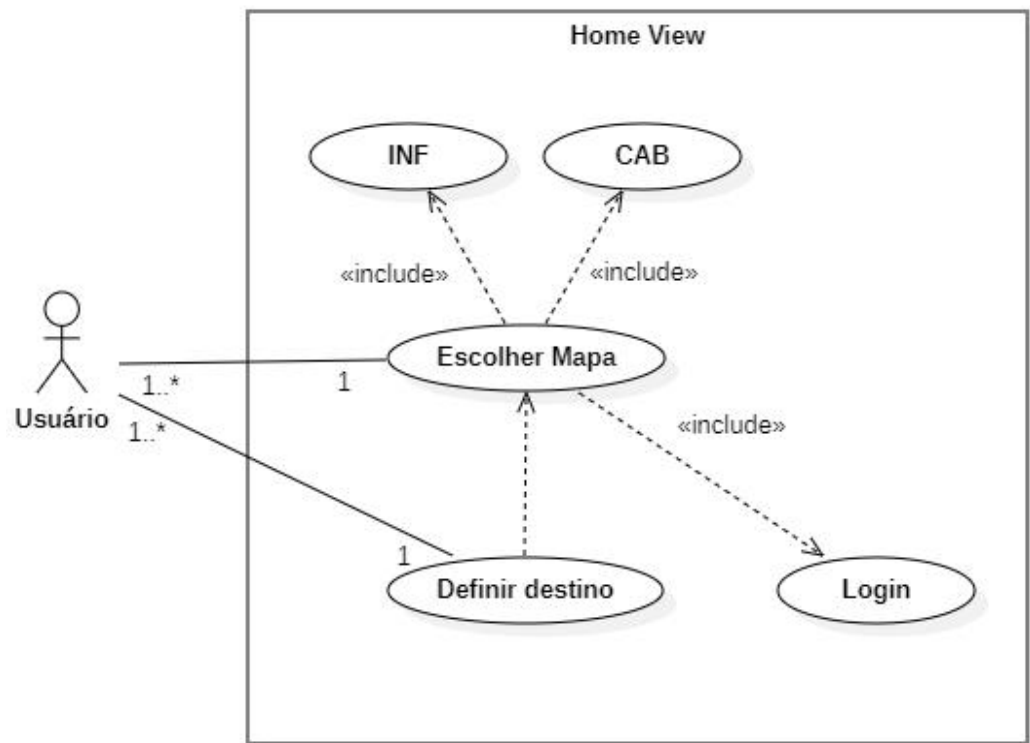
- Acessar o mapa do INF
- **Cenário FE01-C02**
 - Encontrar a sala da coordenação do curso de Engenharia de Software.
- **Cenário FE03-C01**
 - Acessar o mapa do CAB e encontrar a sala 210.
- **Cenário FE03-C02**
 - Acessar o mapa do CAB e encontrar o banheiro disponível em cada andar.
- **Cenário FE04-C01**
 - Acessar o mapa do INF e encontrar a sala da coordenação.

4.1. Casos de Uso Relevantes para a Arquitetura

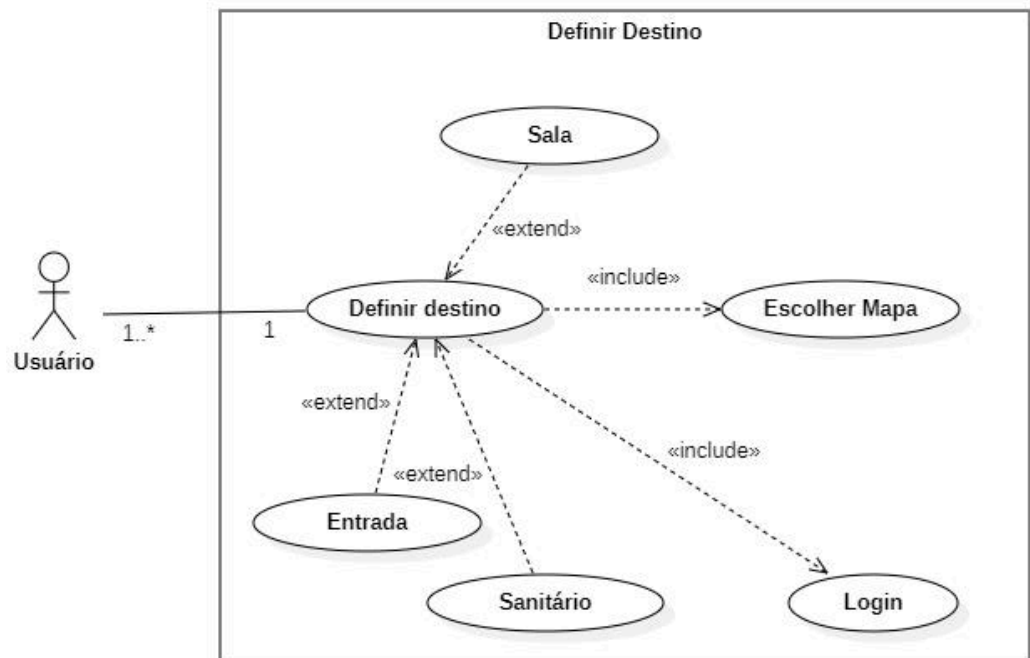
4.1.1. Caso de uso FG01:



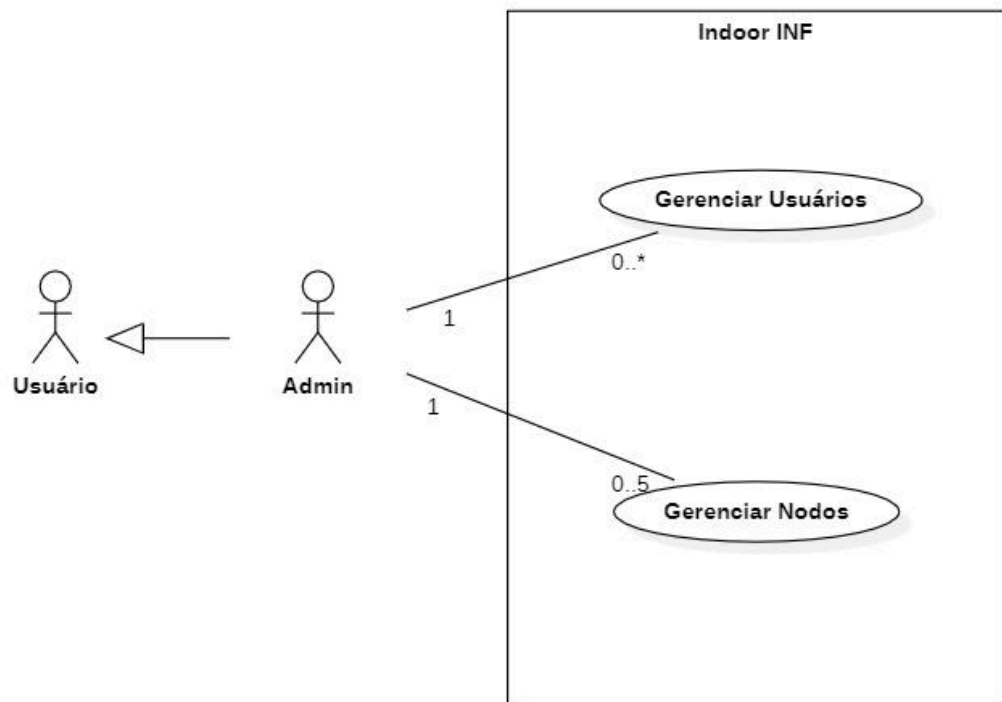
4.1.2. Caso de uso FE01:



4.1.3. Caso de uso FE02:



4.1.4. Caso de uso FH01:



5. Visão Lógica

/*

Descrição da visão lógica da arquitetura. Descreve as classes mais importantes, sua organização em pacotes de serviços e subsistemas, e a organização desses subsistemas em camadas. Também descreve as realizações dos casos de uso mais importantes, por exemplo, aspectos dinâmicos da arquitetura.

*/

/*

Diagramas de classes e sequência devem ser incluídos para ilustrar os relacionamentos entre as classes significativas na arquitetura, subsistemas, pacotes e camadas.

*/

6. Visão de Implantação

6.1. Caso de uso FG01

6.1.1. Diagrama de Classes

6.1.2. Diagrama de Sequência

7. Visão da Implementação
8. Tamanho e Desempenho
9. Qualidade