MissM Fotografia

Guia de análise e projeto

Versão <2.0>

Índice Analítico

Conteúdo

[Introdução 3](#_Toc389522870)

[Mapeamento 3](#_Toc389522871)

[Classe de fronteira 3](#_Toc389522872)

[Classes de controle 3](#_Toc389522873)

[Classes do tipo Entity 4](#_Toc389522874)

[Classe do tipo EntityCollection 4](#_Toc389522875)

# Introdução

Esse documento tem como objetivo descrever a visão de implementação do software MissM Fotografia, e mostrar como foi feito o mapeamento das classes de análise para as classes de projeto.

# 

# Mapeamento

## Classe de fronteira

Para cada classe de fronteira encontrada é criada uma classe do tipo “Controller”. Essa nova classe é nomeada de acordo com o nome da classe de fronteira, eliminando a parte “TelaManter” ou “Tela”, caso exista, e adicionando o sufixo “Controller.cs”.

Os atributos e métodos existentes na classe de fronteira irão possuir os mesmos nomes nas classes de projeto.

A figura abaixo exemplifica esse mapeamento.

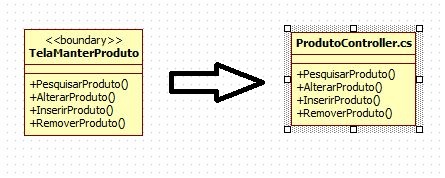


Figura 1 – Mapeamento das classes de fronteira

## 

## Classes de controle

Para cada classe do tipo controle encontrada é criada uma classe do tipo “Gerenciador”. Essa classe é nomeada de acordo com o nome da classe de controle. Para isso, remove-se o prefixo “ControladorManter” ou “Controlador”, e adiciona-se como sufixo a extensão “.cs”.

Os atributos e métodos existentes na classe de controle irão possuir os mesmos nomes nas classes de projeto.

A Figura 2 apresenta um exemplo desse mapeamento.

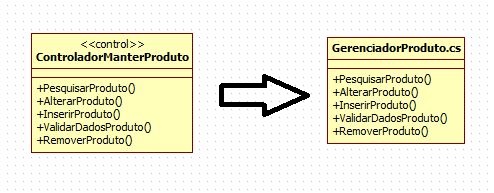


Figura 2 – Mapeamento das classes do tipo Control

## Classes do tipo Entity

Para cada classe do tipo “Entity” encontrada é criada uma classe no formato “.cs”, nomeado de acordo com o nome da classe de entidade eliminando o estereótipo.Adiciona-se o nome “Model” no final do nome da classe.

Os atributos e métodos existentes na classe do tipo “Entity” irão possuir os mesmos nomes nas classes de projeto.

A Figura 3 apresenta um exemplo desse mapeamento.

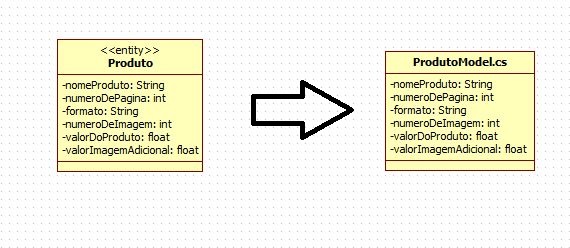


Figura 3 – Mapeamento das classes do tipo Entity

## Classe do tipo EntityCollection

Todas as classe do tipo “EntityCollection” encontradas, serão encapsuladas em uma única classe chamada “RepositorioGenerico.cs”.

Os atributos e métodos existentes nas classes do tipo “EntityCollection” irão possuir os mesmos nomes nas classes de projeto.

A Figura 4 apresenta um exemplo desse mapeamento.

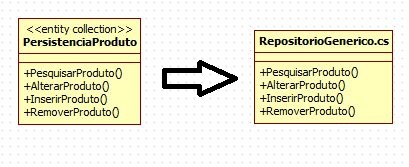


Figura 4 – Mapeamento das classes do tipo EntityCollection