

Universidade Federal de Alagoas – UFAL
Campus Arapiraca
Curso de Ciência da Computação

Tolerância a Falhas de Software

Atividade Prática

A arquitetura de software apresentada na Figura 1 apresenta dois componentes (Emprestimo e Limite), conectados através de um conector arquitetural. A partir do que foi visto em termos de desenvolvimento centrado na arquitetura de software e do modelo de implementação de componentes COSMOS*, siga o roteiro proposto por esta atividade prática:

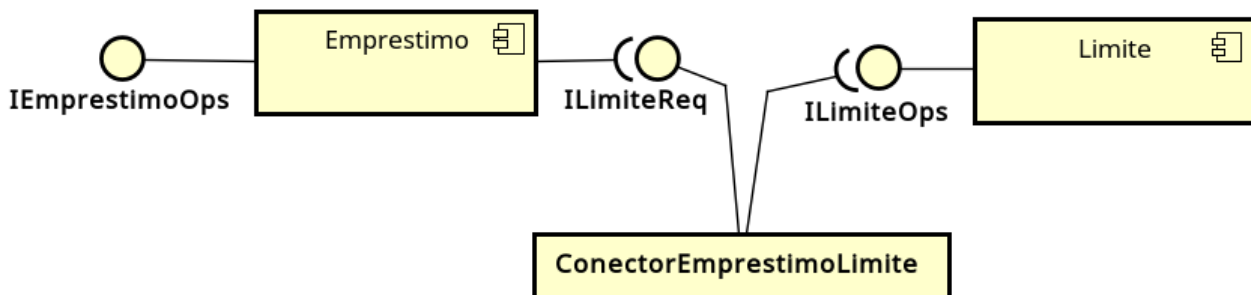
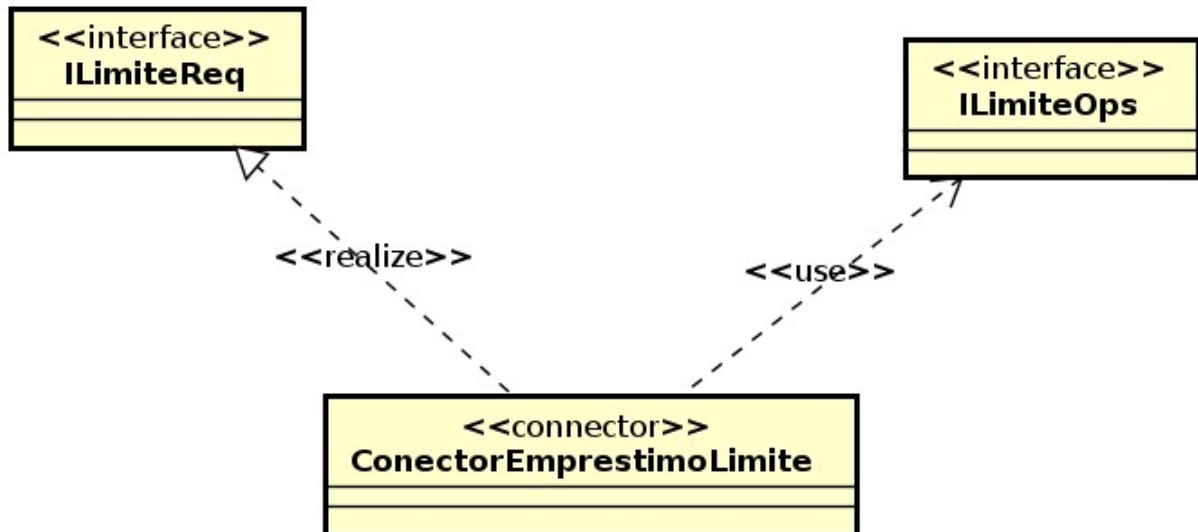


Figura 1: Arquitetura de Software de um Sistema Financeiro Hipotético

PARTE 1: Configuração Arquitetural. O cliente possui os componentes implementados, mas necessita de um conector e de um programa principal para realizar a configuração arquitetural e executar o programa.

O arquivo “parte1.zip” contém os projetos Eclipse dos componentes “Emprestimo” e “Limite”

1. Importe os projetos contendo a implementação dos componentes arquiteturais na IDE de sua escolha: (parte1.zip).
2. Crie um novo projeto Java e implemente um conector local (simples) , composto de uma única classe Java. A Figura 2 apresenta a estrutura do conector. Note que a classe deve acessar as interfaces especificadas nos componentes que ele conecta.



3. Crie um novo projeto Java e implemente o programa principal e realize a configuração arquitetural entre os três elementos arquiteturais.

ENTREGA:

- Grave um vídeo de até 5 minutos, explicando o código do conector criado, assim como do programa principal. O vídeo também deve conter a execução do seu programa principal.
- Submeta o link do vídeo no Classroom.