



DEETC – Departamento de Engenharia Eletrónica e Telecomunicações e de
Computadores

MEIM - Mestrado Engenharia informática e multimédia

Engenharia de Software

Arquitetura lógica

Trabalho realizado por:

Duarte Domingues N°45140

Docente:

Luís Morgado

Data: 26/11/2022

1. Domínio do problema

O modelo de domínio é uma representação das entidades do sistema a partir de classes e as relações entre elas. Na seguinte figura pode ser observado o modelo do domínio do problema:

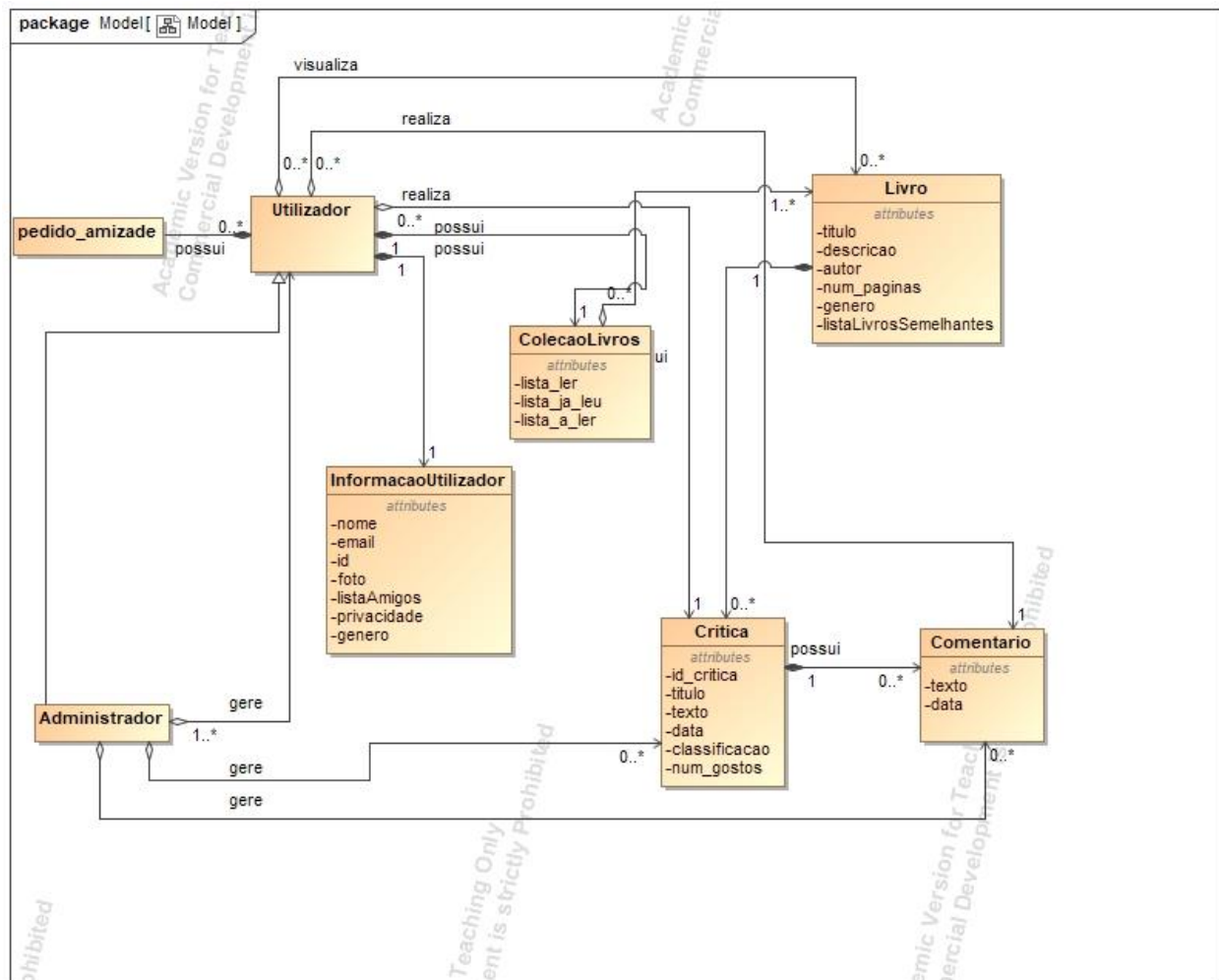


Figura 1 - modelo do domínio

2. Casos de utilização

Nesta fase os diagramas de sequência foram utilizados para representar os casos de utilização definidos anteriormente na análise de requisitos. Foram realizados múltiplos diagramas de sequência. Os diagramas de sequência permitem estabelecer as relações do padrão MVC entre as múltiplas classes.

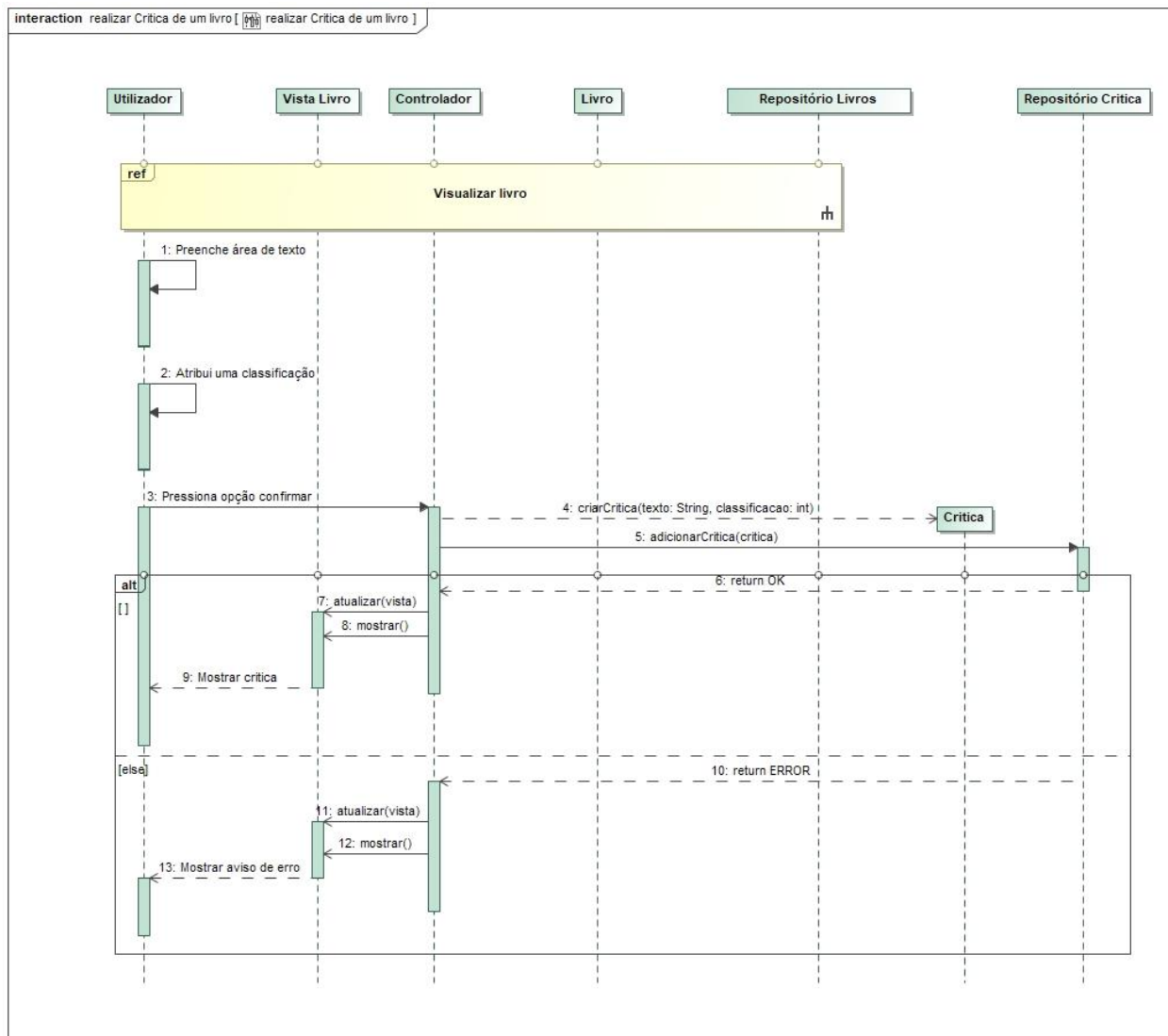


Figura 2 - Caso de utilização adicionar crítica

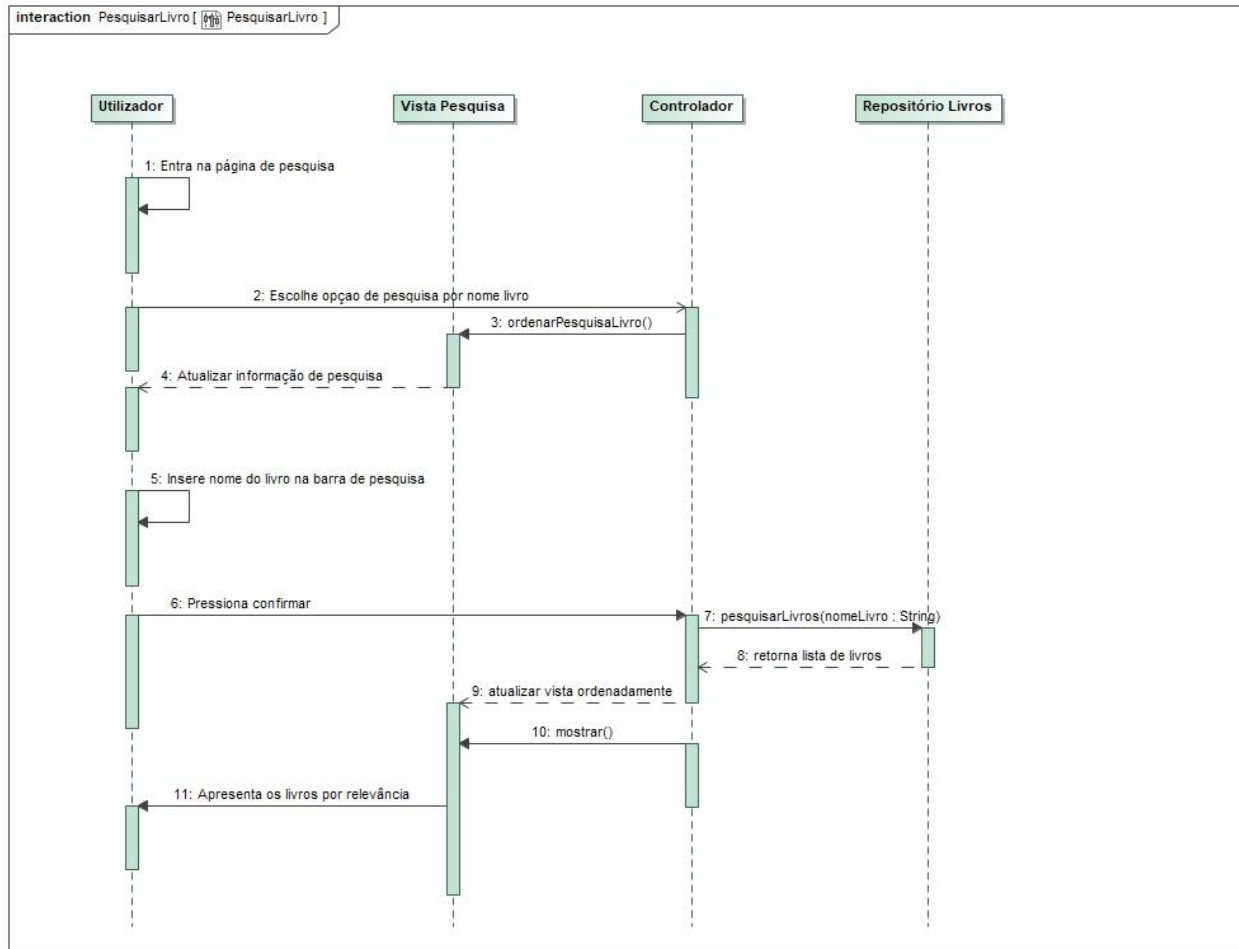


Figura 3 - Caso de utilização pesquisar livro

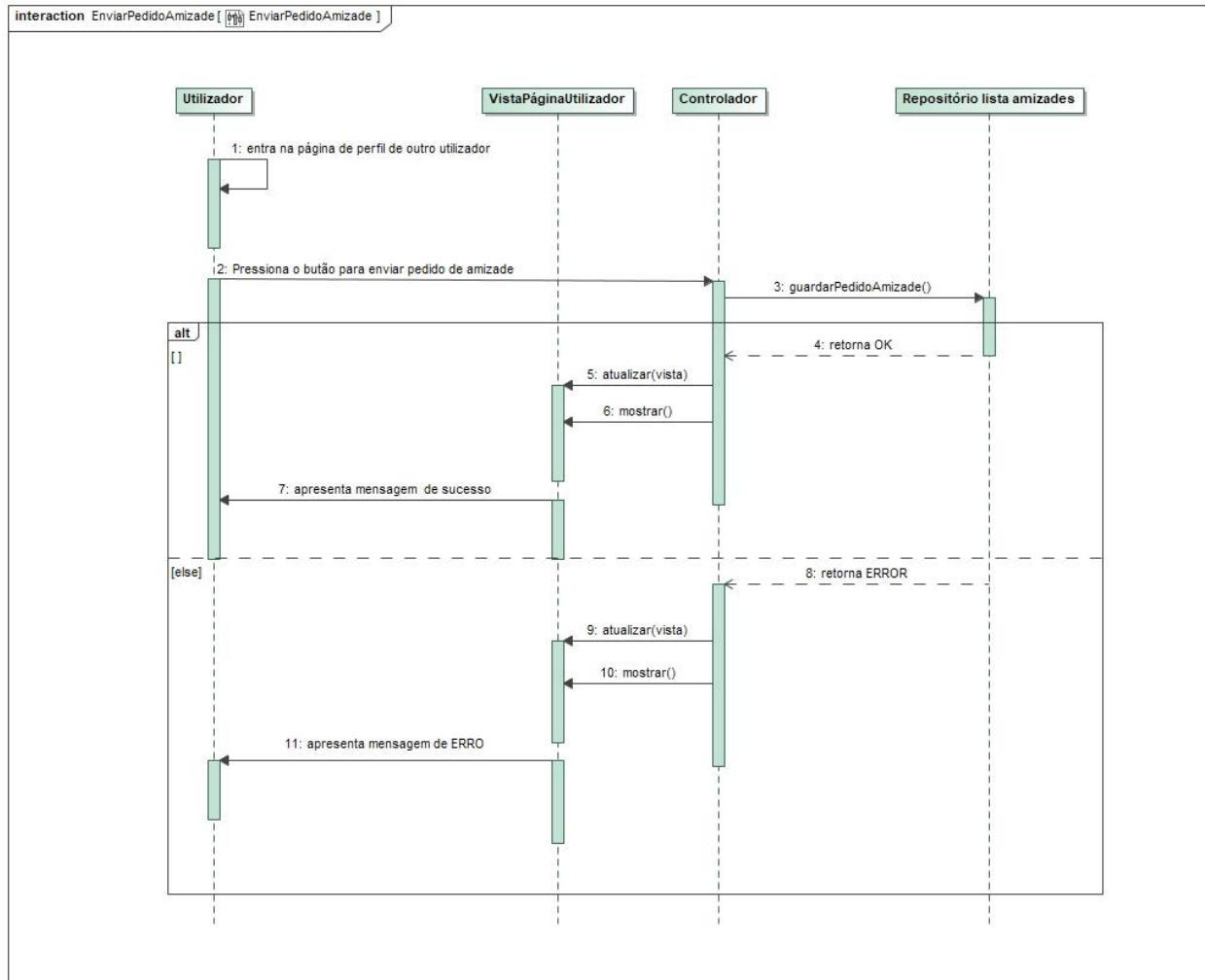


Figura 4 - Caso de utilização Enviar Pedido de Amizade

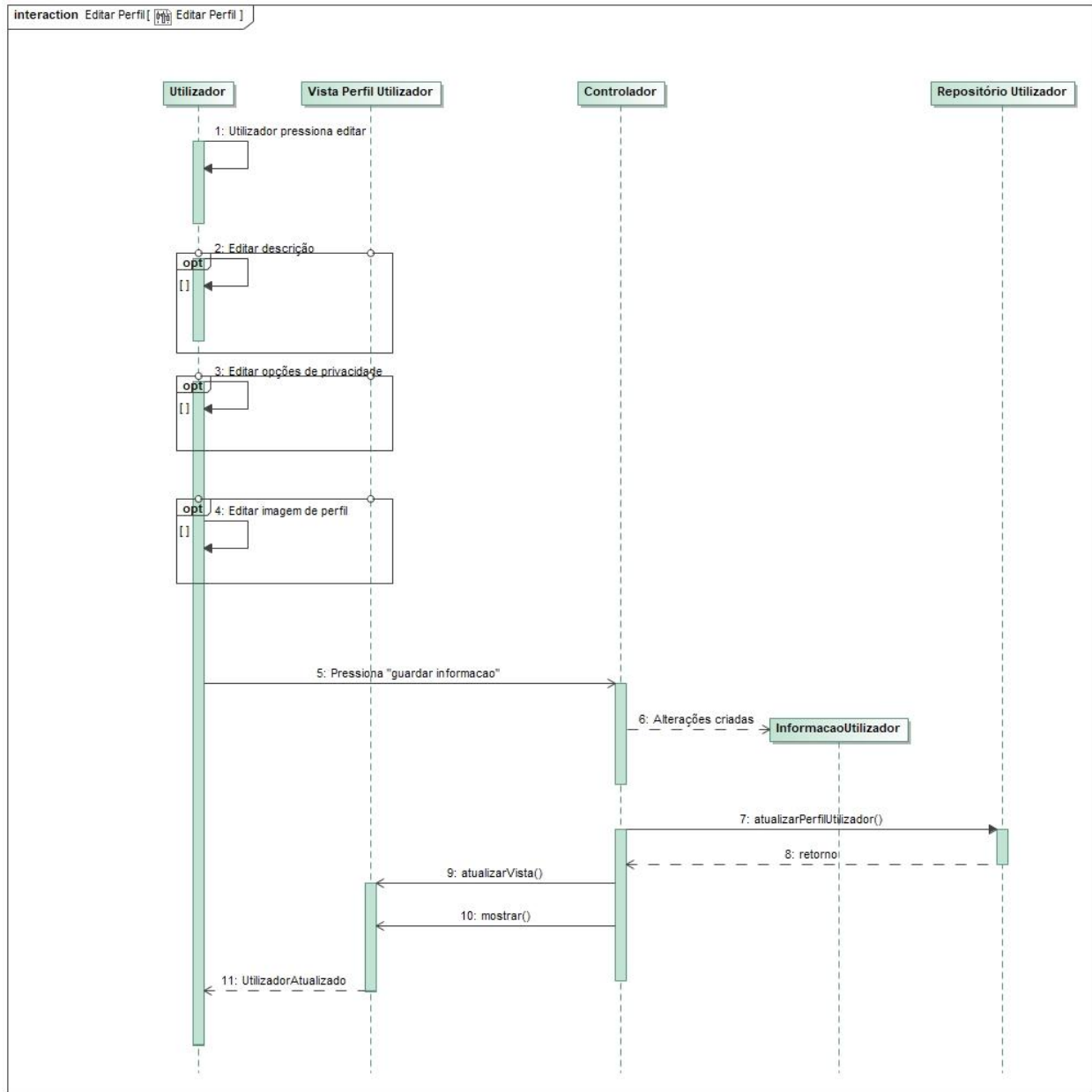


Figura 5 - Caso de utilização editar perfil

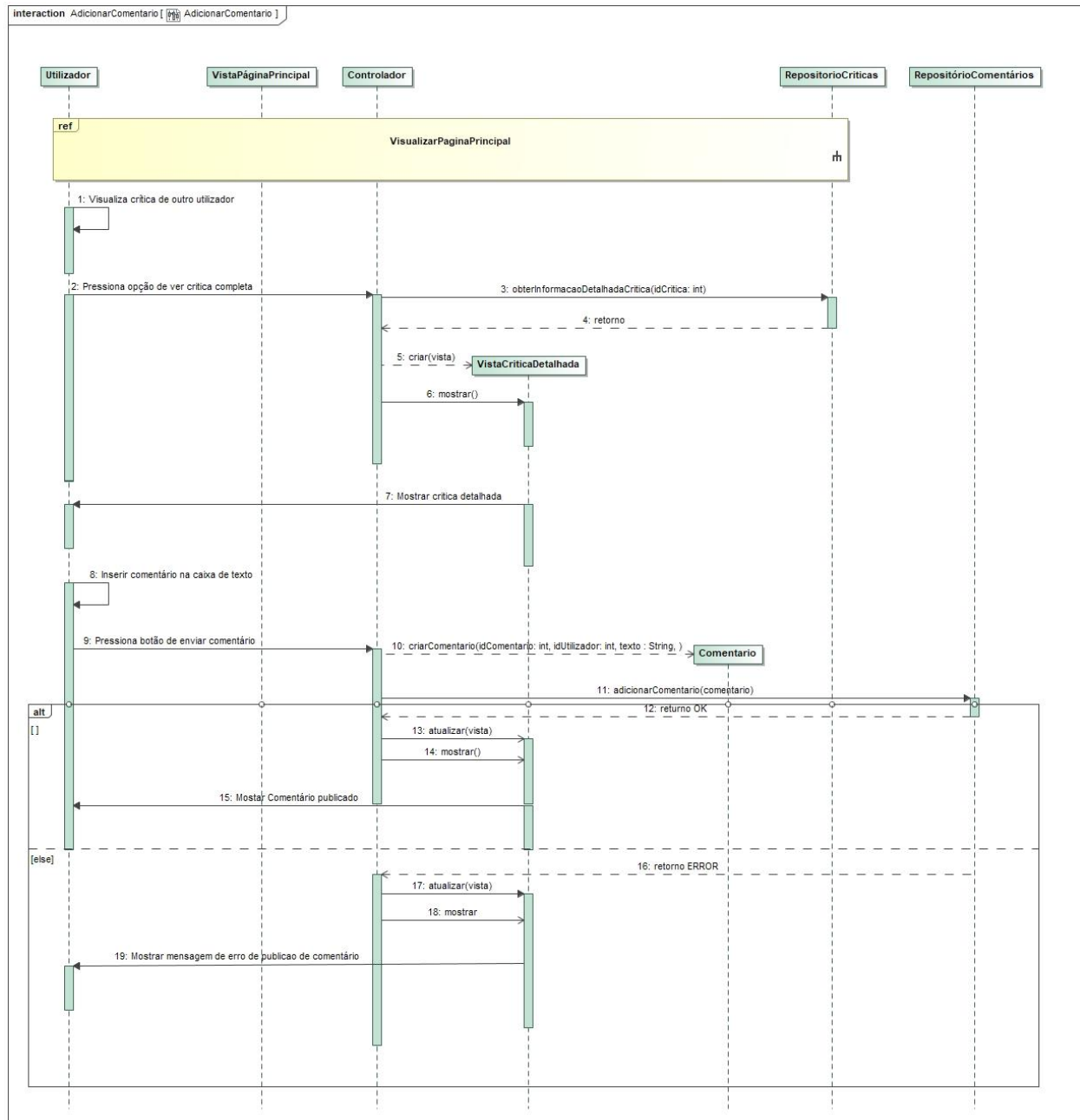


Figura 6 - Caso de utilização adicionar comentário

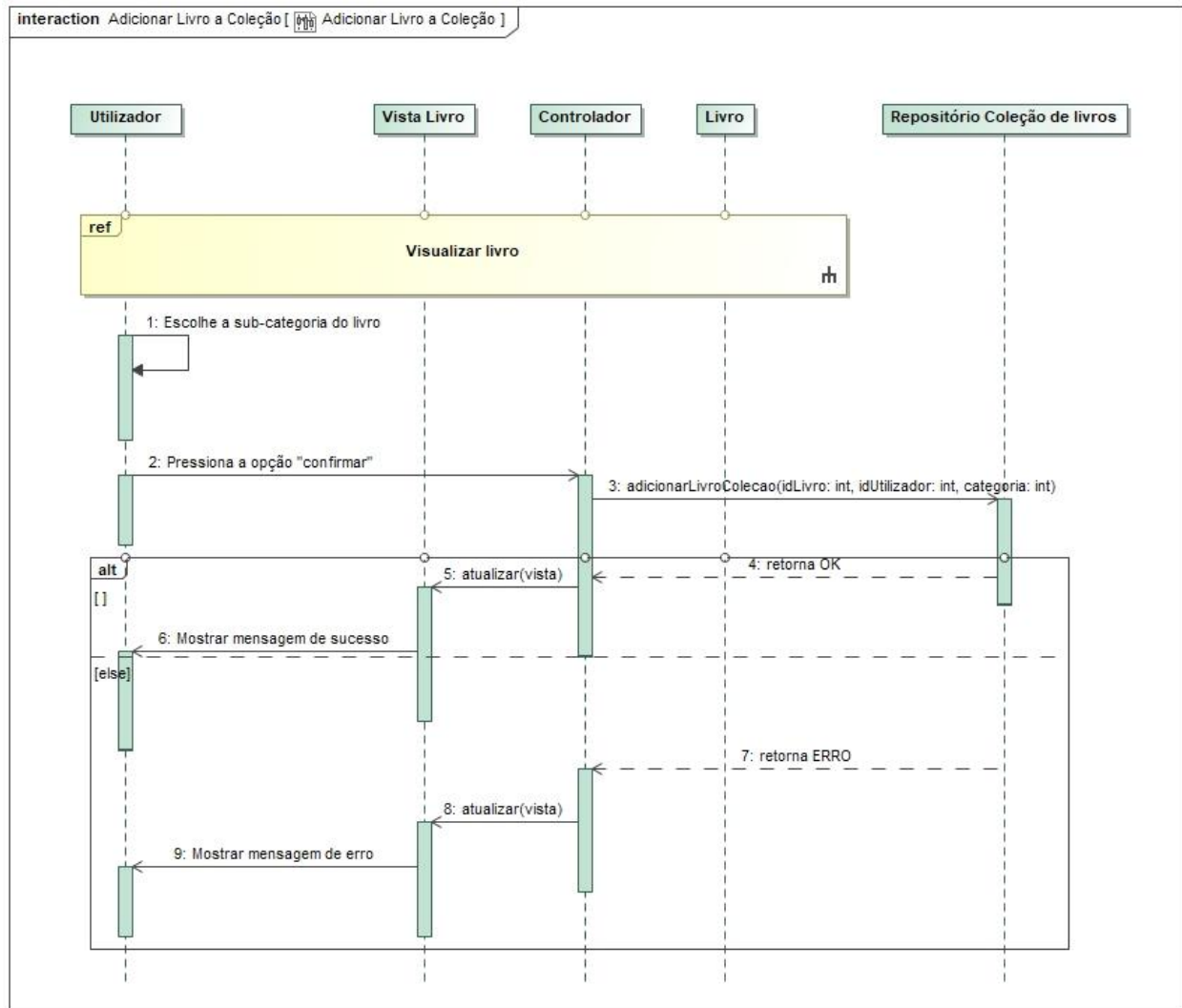


Figura 7 - Caso de utilização adicionar livro à coleção

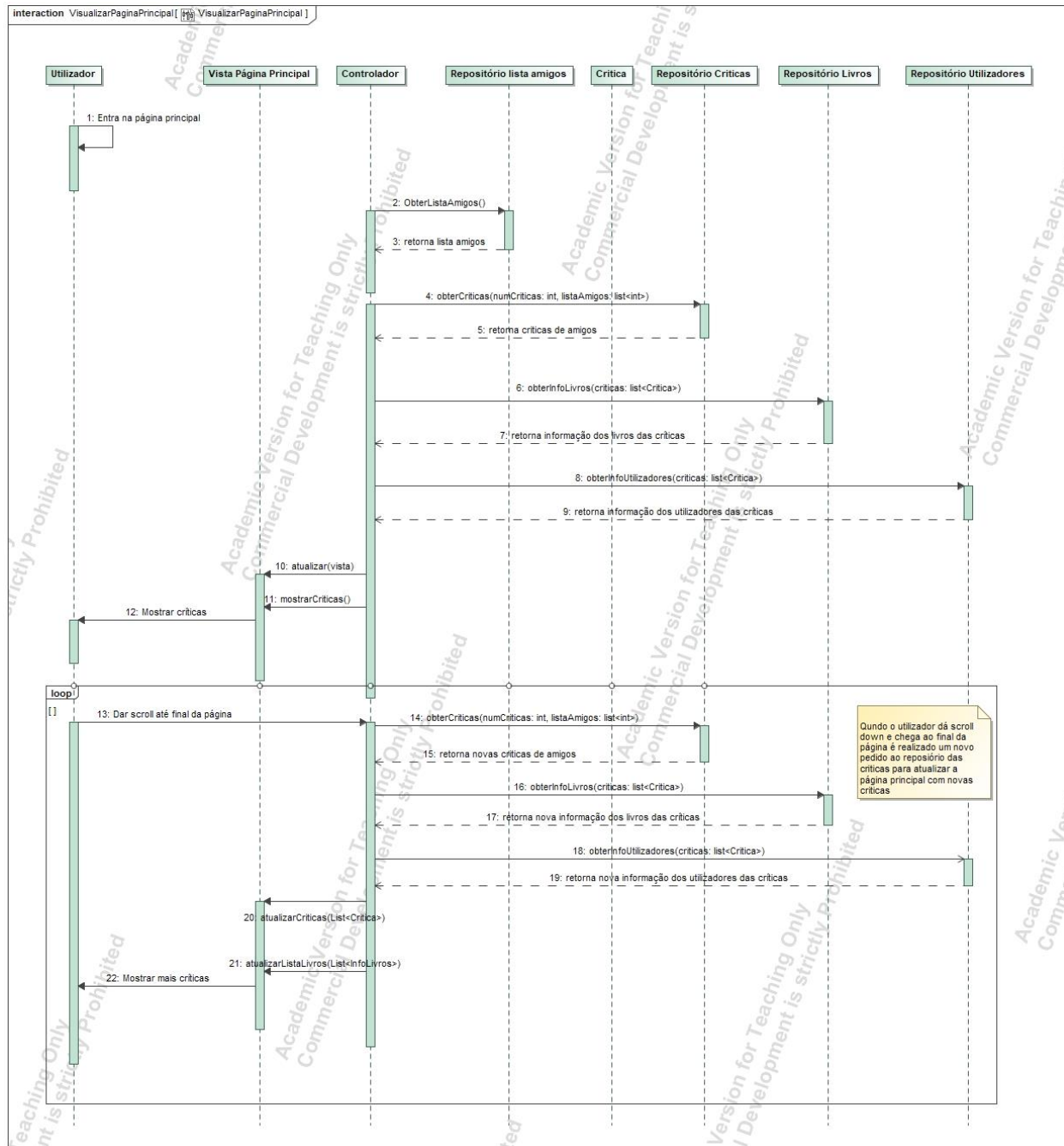


Figura 8 - Caso de utilização visualizar página principal

Mecanismos

Na arquitetura de mecanismos são definidos múltiplos diagramas que descrevem os mecanismos e componentes do sistema. A arquitetura de mecanismos foi representada por diagramas de classes utilizando a linguagem UML.

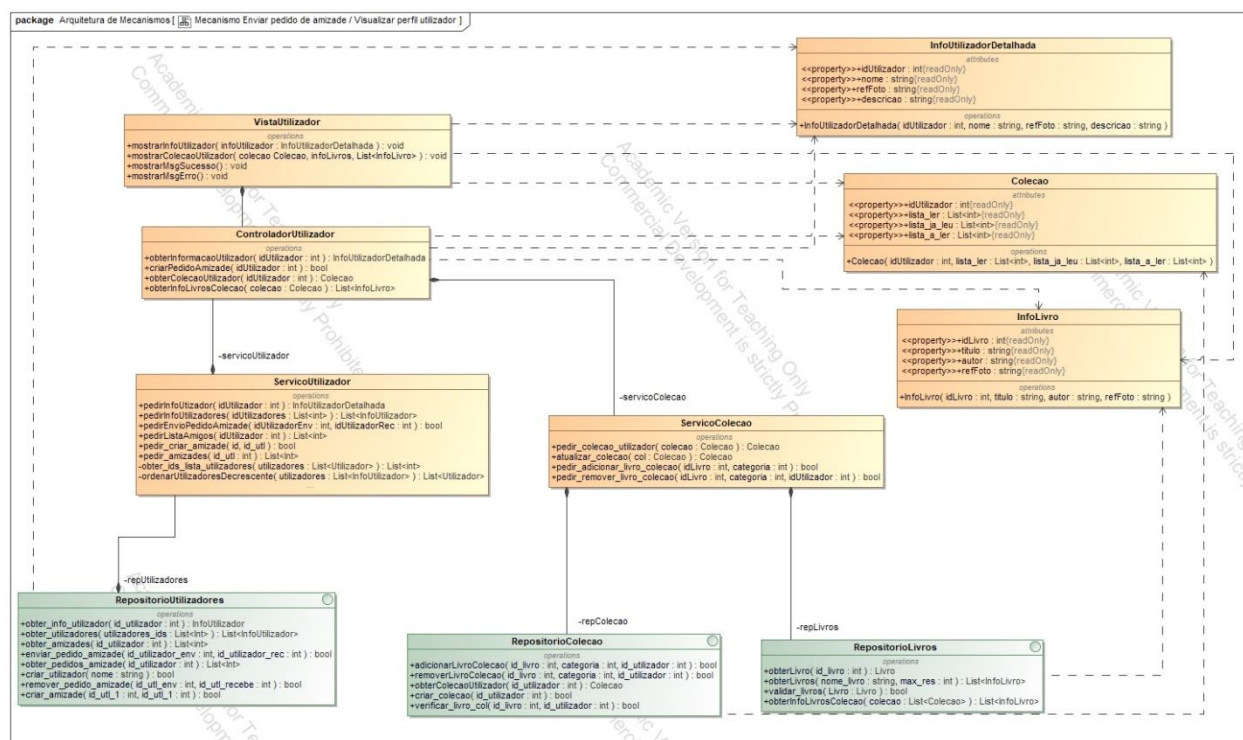


Figura 9 - Mecanismo enviar pedido amizade / visualizar perfil de usuário

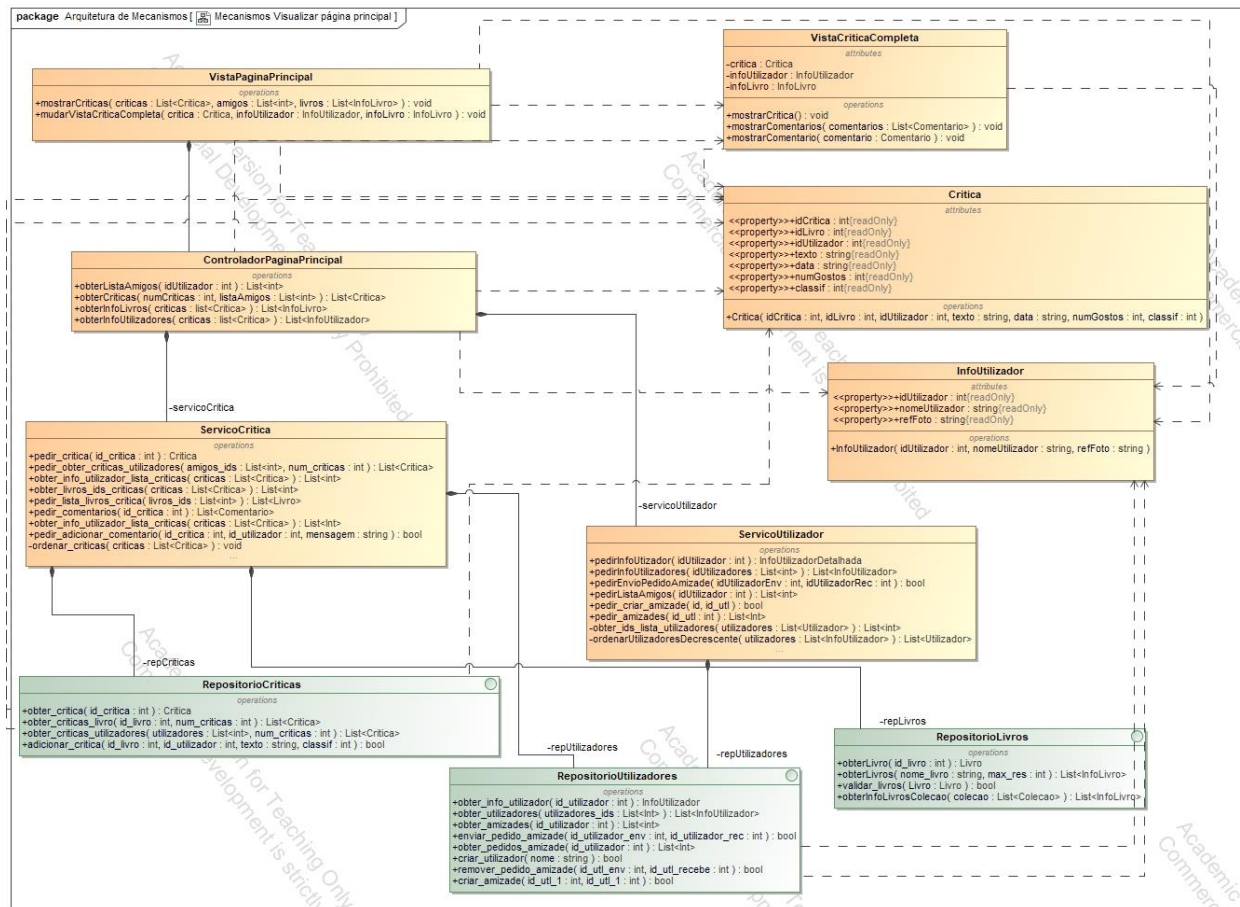


Figura 10 - Mecanismo visualizar página principal

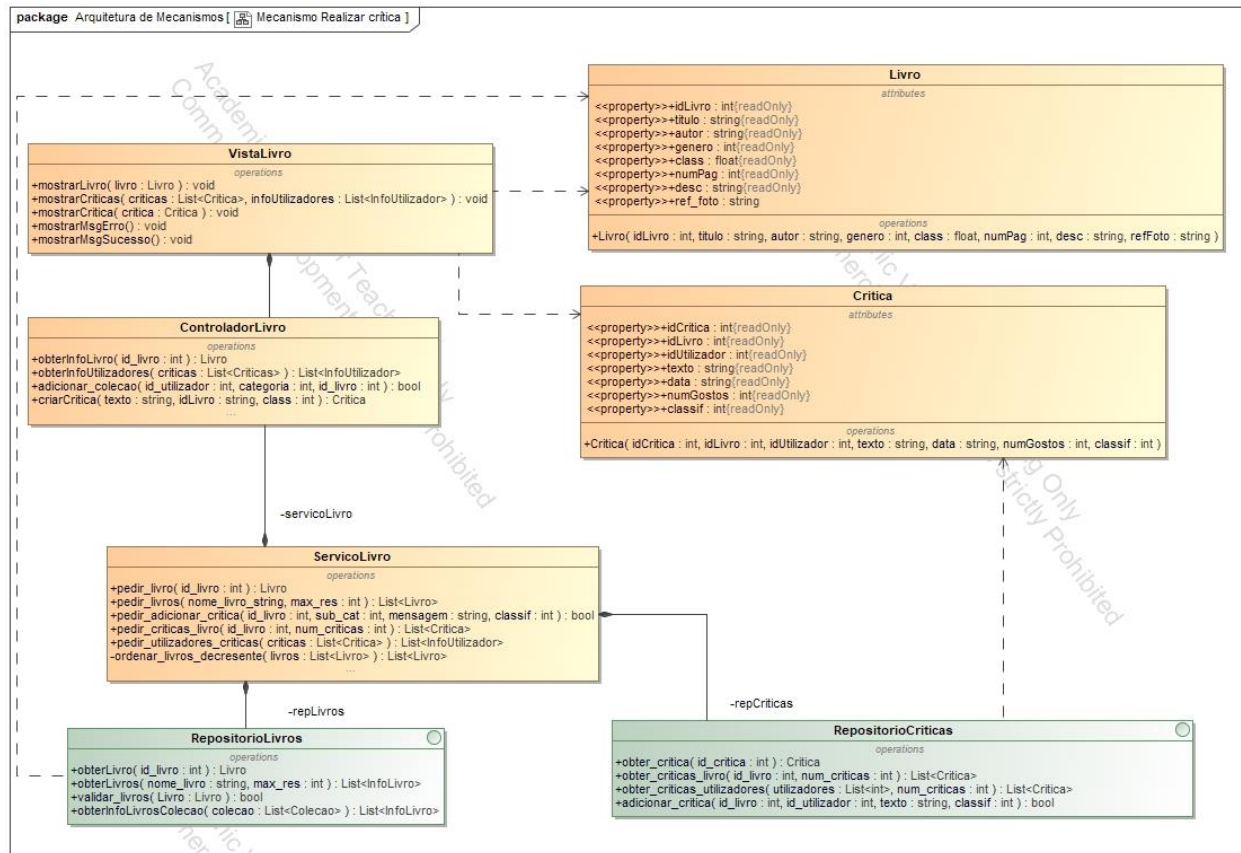


Figura 11 - Mecanismo realizar critica

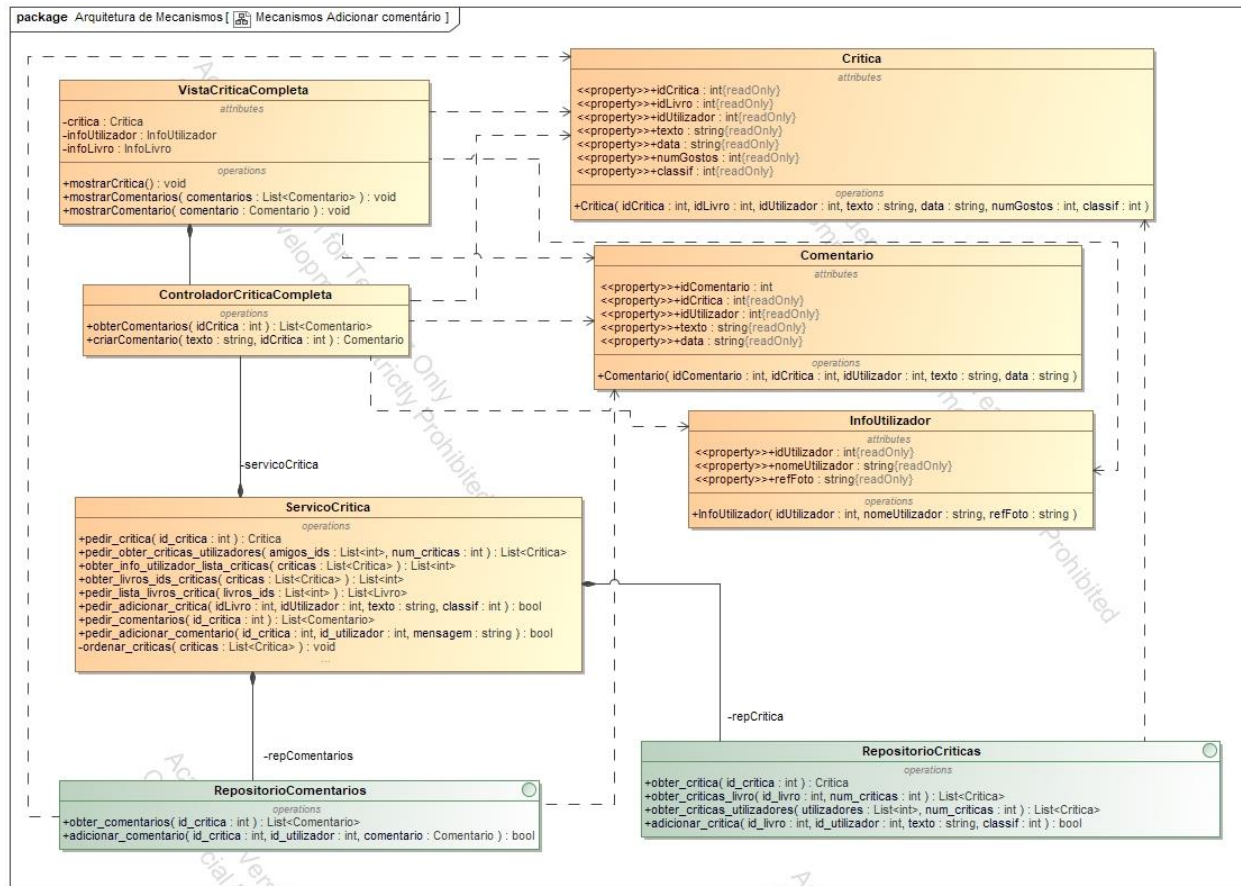


Figura 12 - Mecanismo adicionar comentário

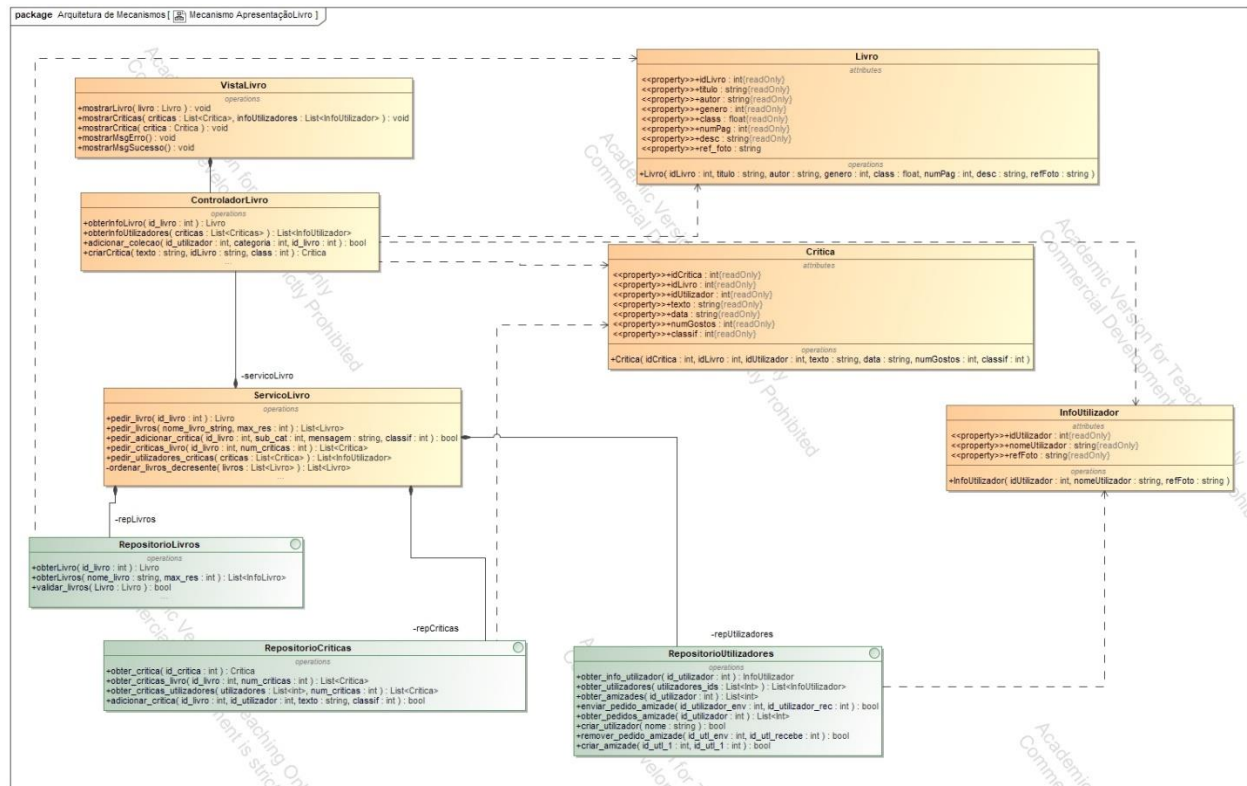


Figura 13 - Mecanismo apresentação livro

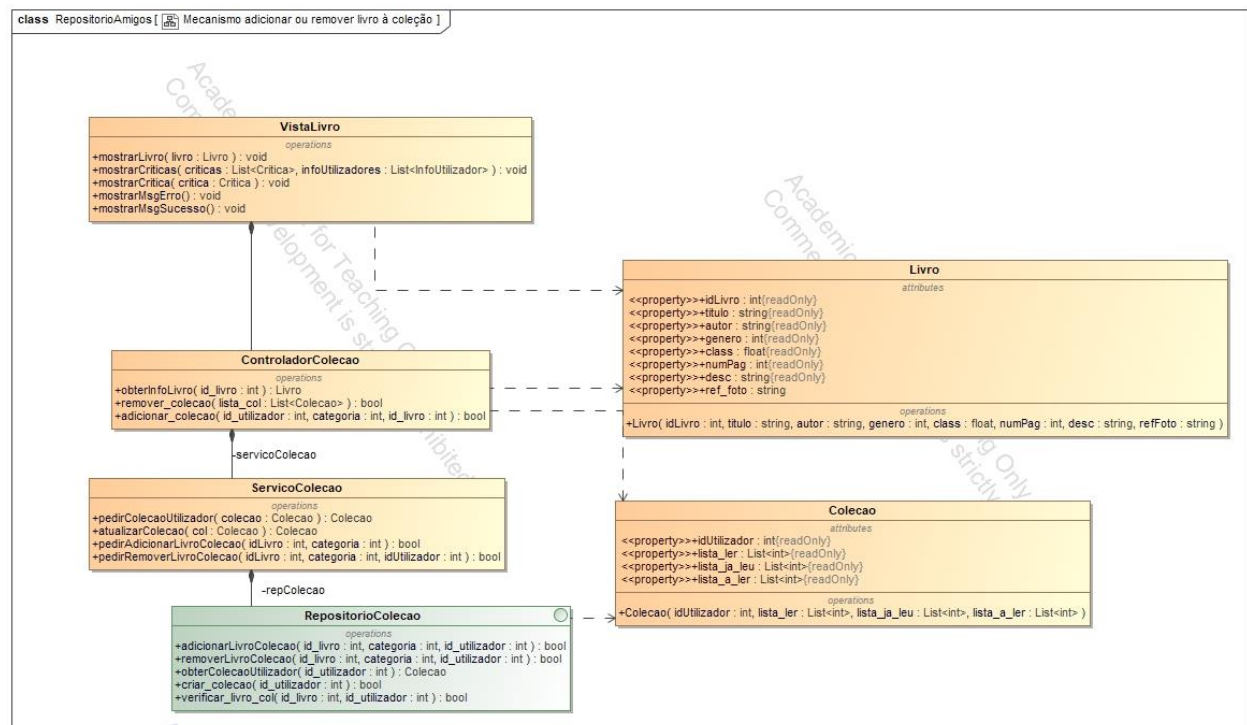


Figura 14 - Mecanismo adicionar ou remover livro à coleção

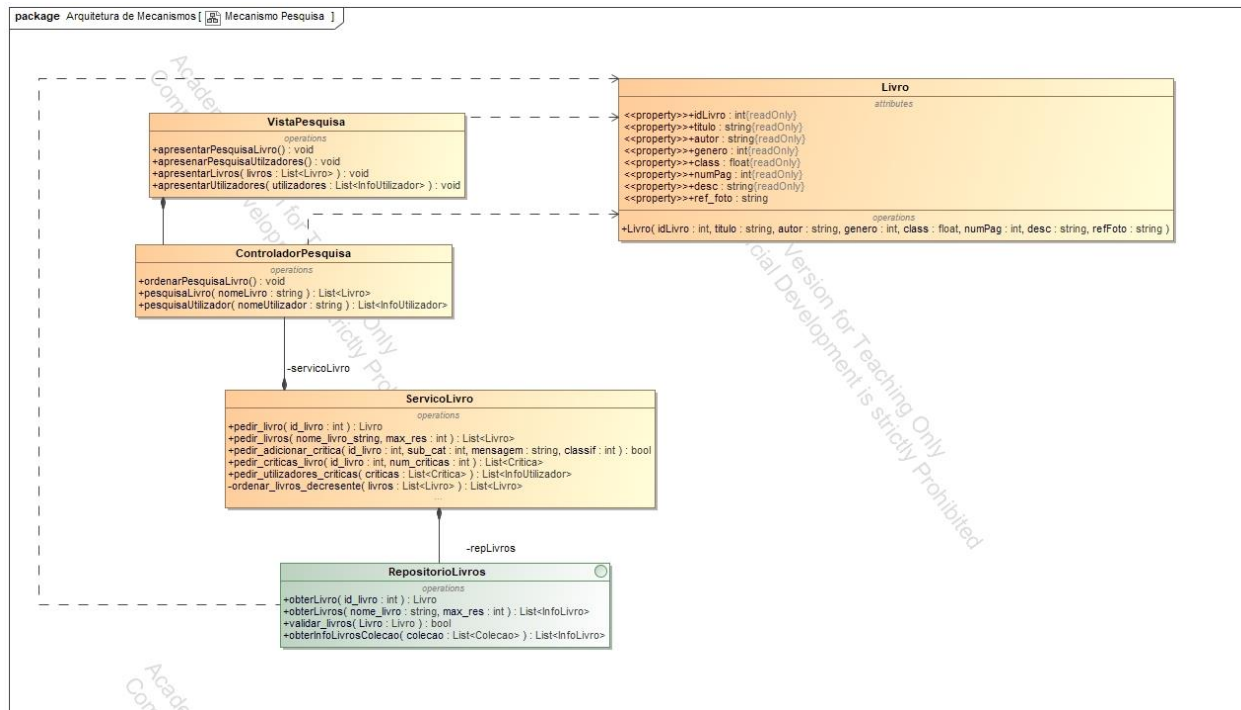


Figura 15 - Mecanismo pesquisa

Arquitetura geral da solução

A arquitetura geral da solução descreve como os diferentes subsistemas da aplicação interagem entre si, através de um conjunto de diagramas e como o sistema está estruturado. Nesta arquitetura foi utilizado o esquema de arquitetura de três camadas.

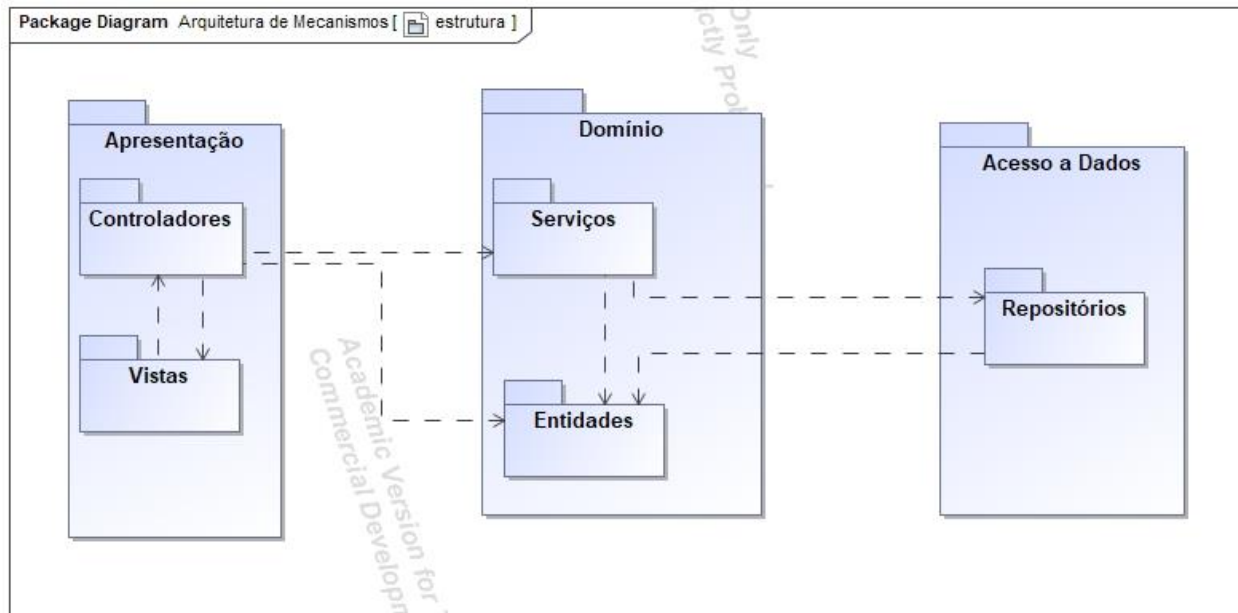


Figura 16 - estrutura da solução

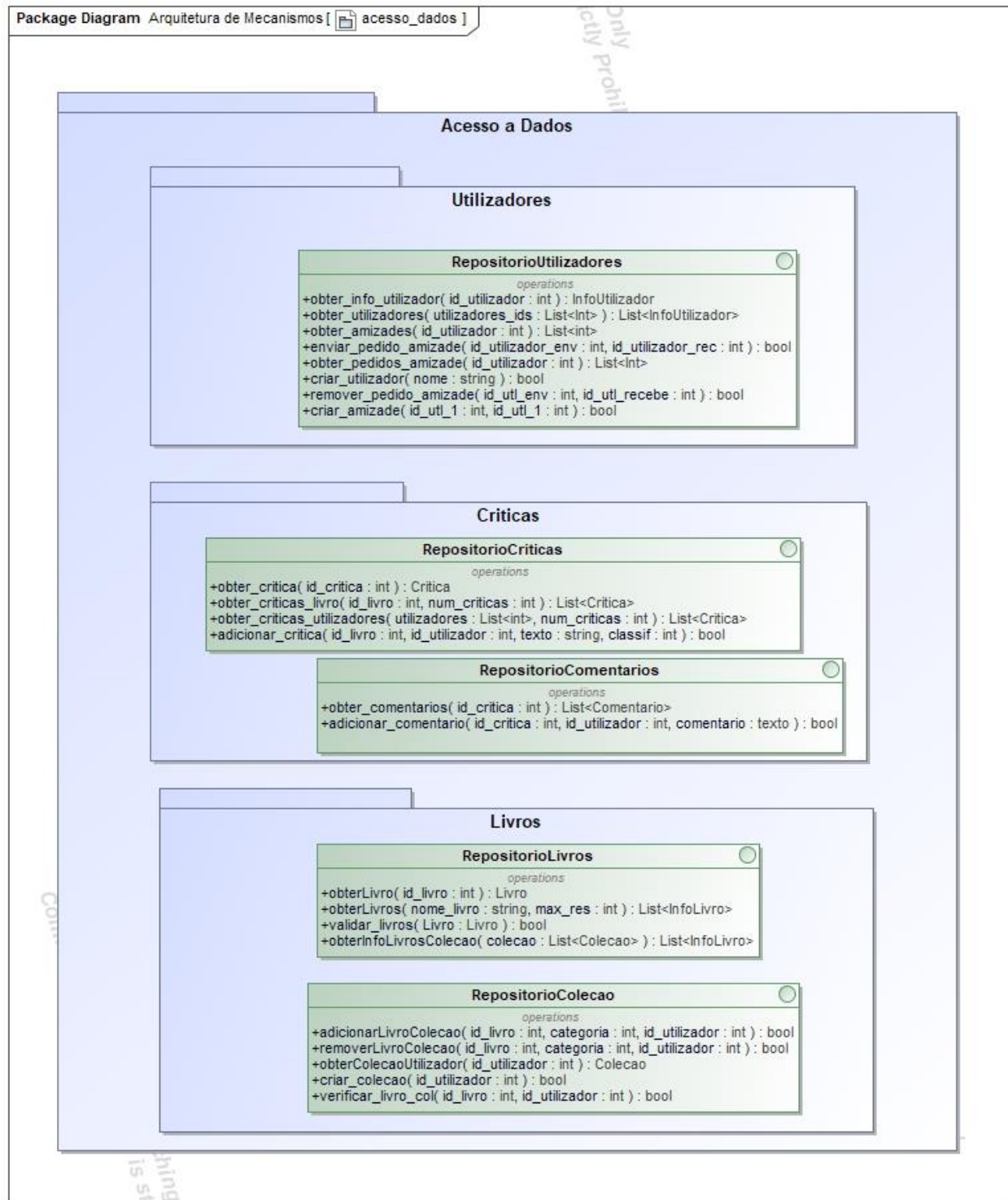


Figura 17 - acesso a dados

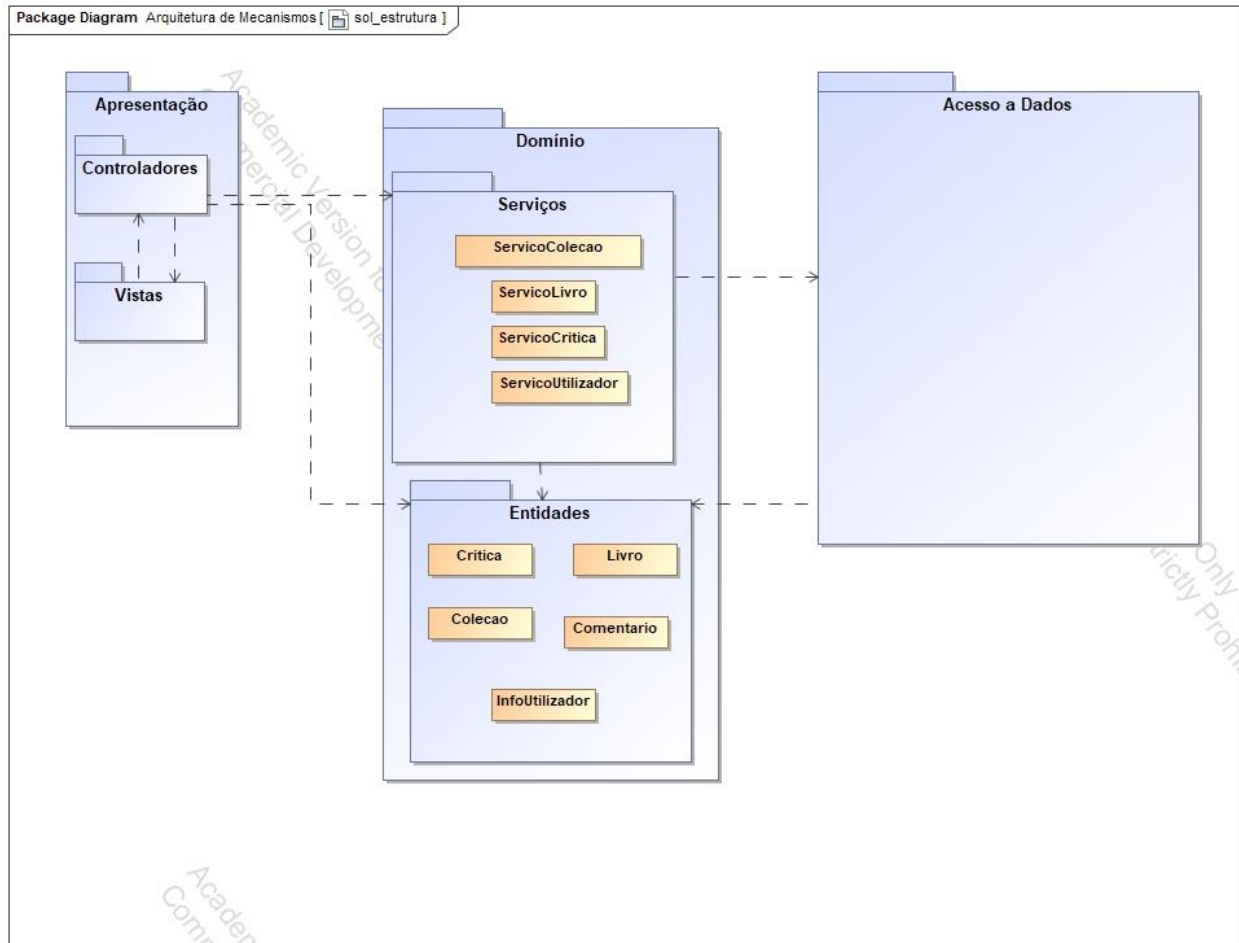


Figura 18 - arquitetura geral da solução