***SOLUÇÃO NO FORMATO OPEN-UP***

**METAS DA ARQUITETURA E REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS:**

A arquitetura de software do PORTAL DA COPA 2014, prevê a utilização do sistema hospedado na internet, sendo o mesmo acessível por qualquer usuário através dos navegadores Google Chrome e Internet explorer.

* Deve suportar os recursos web baseado em JavaScript (Ajax, Jquery).

Neste módulo, são previstos também requisitos não funcionais essenciais ao sistema. São eles:

* Suportar no mínimo um padrão de acessibilidade para os usuários.
* Controle de acesso baseado em papéis;
* Diferentes visões por perfis de usuários;
* Escalabilidade;
* As cores do site devem ser baseadas no mascote da COPA 2014.

**SUPOSIÇÕES E DEPENDÊNCIAS**

* Esse sistema poderá trabalhar com sistema Mobile(Android).
* Esse sistema deverá suportar HTML5.

Dependências:

* JavaScript.

**REQUISITOS ARQUITETONICAMENTE SIGNIFICATIVOS**

* **Portabilidade entre navegadores**

O sistema deve ser acessível nos seguintes navegadores: Internet Explorer – versão 8 ou Superior e Google Chrome – versão 20 ou Superior.

* **Tempo de resposta**

O tempo de resposta máximo para as operações cadastrais, com acesso simultâneo de até 100 usuários simultâneos, não deve ser superior a 8 segundos (para 90% das requisições).

* **Disponibilidade**

O sistema deverá funcionar sete dias por semana, 23 horas por dia.

**LISTA DE DECISÕES, RESTRIÇÕES E JUSTIFICATIVAS**

A plataforma tecnológica do sistema será baseada no padrão **MVC**, atualmente considerado um modelo de padrão de projeto, muito utilizados em aplicações web permitindo desenvolver, editar e testar separadamente cada parte, por separar a lógica da interface do usuário. A equipe é capacitada e com experiência em aplicações web utilizando esse padrão de projeto com os recursos da da linguagem ASP.NET e seu contexto(CSS, Html, Ajax etc...).

As tecnologias candidatas para a construção do PORTAL DA COPA 2014 são:

Banco de dados: SQL SERVER, MVC3, ASP.NET 3.0

Testes e explorações mais detalhadas devem ser realizadas para a seleção da plataforma mais apropriada.

**ABSTRAÇÕES CHAVES**

*Comentário*

*Notícias*

*Seleções*

*Anúncios*

*Bolão*

*Usuário*

*Jogos*

*Cidade Sedes*

**CAMADAS OU ESTRUTURAS ARQUITETONICAS**

A organização em camadas para o projeto irá seguir o modelo MVC proposto no visual studio:

* **Views ou Visualização(paginas do portal da COPA 2014):**

Nessa pasta do projeto está divido por controlador, e dentro de cada controlador(que controla fluxo de requisições) contém as páginas para onde poderá ser direcionado essa requisição.

* **Controladores (fluxos de processos de negócio)**

Cada Objeto do sistema é tratado em um controlador separado, onde executa uma regra de negócio (modelo) e repassa a informação para a visualização(visão).

* **Modelo de domínio (dados e regras de negócio)**

Na pasta MODELs contém o mapeamento dos objetos( classes, atributos, operações). Utilizamos o ORM Entity framework, onde ele reflete as informações do banco de dados, permitindo uma facilidade de manipulação desses objetos e atualizações do mesmo, e também usarmos os recursos disponibilizados através desse componente.

* **Camada de persistência (Mysql)**

Banco utilizado onde contém as nossas tabelas e relacionamentos dos objetos, que no sistema é representado pelo EF.