Rogério - Relatório 23/08/2013

Verificando o documento “CONTPATRI\_INICIALIZAR\_DAS\_documento\_de\_arquitetura\_de \_software\_1.0”, tive algumas observações:

* Na camada de apresentação, a utilização da API Fragments do Android facilitaria a manutenção do software e tornaria mais rápida, prática e compatível o módulo móvel para qualquer dispositivo móvel que suporte Android.
* Utilizar, no mínimo, a API nível 10 (Android 2.3.3 – Gingerbread) para Android, seria a melhor solução pois, devido ao fato de que no nível anterior, nível 8 (Android 2.2 – Froyo) ter alguns problemas com SQLite (limitação de banco e tamanho de arquivo na pasta assets), pode ser que tenha impacto em uma futura manutenebilidade, problema que foi sanado na API citada primeiramente.
* A utilização da API ActionBarSherlock pode tornar o módulo móvel mais atual, apresentável e padronizado, com base nos aplicativos que há na Google Play atualmente.
* Não fora especificado na arquitetura, qual a forma de marshalling e unmarshalling do JSON. Se será feita pela API nativa do Android, ou por alguma outra. Ex: GSON, Jackson (A primeira se destaca pela praticidade de utilização, muito rápido em realizar a tradução e a transcrição dos objetos, já a segunda, se destaca por ser uma das API’s mais rápidas para JSON, mas necessita de mais linhas de código para tal).

Como dito pelo Ulysses, conversarei com o Danillo para verificar como está a situação do módulo para dispositivos móveis. Irei averiguar essa situação juntamente com o Emerson, responsável pelo protótipo do servidor JSON.