
IC/UFF

Ponto de Venda
Documento de Arquitetura de Software

Versão <2.2>

Ponto de Venda	Version: <2.2>
Documento de Arquitetura de Software	Date: 13/07/22
das@2022.1	

Histórico da Revisão

Data	Versão	Descrição	Autor
13/07/22	2.2	Atualizado diagrama de classes	Gabriel Figueiredo
13/07/22	2.1	Adicionado GOF de Adapter Adicionado VCP e Diagrama de sequência do UC8	Gabriel Figueiredo
13/07/22	2.0	Adicionados VCPs e diagramas de sequência dos casos de uso: 2,3,5,6 e 9. Adicionado Violação ao SOLID - Responsabilidade única (Preparo). Adicionado e Implementado GOF - Strategy	Rodrigo Carvalho
13/07/22	1.9	Adicionados o SOLID de Aberto-Fechado e GOF de State	Victor Verdan
06/07/22	1.8	Atualizado diagrama de casos de uso	Gabriel Figueiredo
15/06/22	1.7	Atualização do diagrama de classes	Winne Domingues e Rodrigo Carvalho
15/06/22	1.6	Adicionados novos diagramas VCP dos UC6 ao UC9	Winne Domingues
15/06/22	1.5	Adicionados novos diagramas VCP dos UC1 ao UC5	Rodrigo Carvalho
15/06/22	1.4	Atualizadas decisões, restrições e justificativas	Gabriel Figueiredo e Marcio Bedran
15/06/22	1.3	Atualizada sessão 8.1	Victor Verdan
14/06/22	1.2	Atualizadas sessões 3,4 e 6. Alterações gerais na formatação e espaçamento.	Gabriel Figueiredo
12/06/22	1.1	Atualizado diagrama de casos de uso	Gabriel Figueiredo
18/05/22	1.0	Elaboração do Documento	Jair de Lima, Thiago R. da Motta, Victor Verdan, Gabriel Figueiredo, Rodrigo Carvalho, Winne Domingues, Marcio Bedran.

Ponto de Venda	Version: <2.2>
Documento de Arquitetura de Software	Date: 13/07/22
das@2022.1	

Índice Analítico

1. Introdução	4
1.1 Finalidade	4
1.2 Escopo	4
1.3 Definições, acrônimos e abreviações	4
1.4 Visão Geral	4
2. Metas e Restrições da Arquitetura	4
3. Suposições e Dependências	4
4. Requisitos Arquiteturalmente Significantes	5
5. Decisões, restrições e justificativas	5
6. Camadas da Arquitetura	5
7. Visões da Arquitetura	7
7.1 Visão Estrutural	7
7.1.1 Visão Geral	7
7.1.2 Estrutura de Pacotes Significativos	8
7.1.3 Estrutura de Classes	9
7.2 Casos de Uso	10
7.3 Visão de Classes Participantes (VCP)	11
8. Qualidade	15

Ponto de Venda	Version: <2.2>
Documento de Arquitetura de Software	Date: 13/07/22
das@2022.1	

Documento de Arquitetura de Software

1. Introdução

Este documento tem como objetivo descrever o documento de arquitetura do projeto Ponto de Venda. Esse projeto tem como propósito a implementação de um sistema de caixa para mercado que seja de fácil adoção e customização para poder ser adotado a diferentes tipos de negócio.

1.1 Finalidade

Este documento oferece uma visão geral arquitetural abrangente do sistema, usando diversas visões arquiteturais para representar diferentes aspectos do sistema. O objetivo deste documento é capturar e comunicar as decisões arquiteturais significativas que foram tomadas em relação ao sistema.

1.2 Escopo

Este documento é voltado para o auxílio dos envolvidos no desenvolvimento do projeto Ponto de Venda, captando aspectos arquiteturais do sistema.

1.3 Definições, acrônimos e abreviações

- MVC – Padrão de arquitetura de software que consiste em M – Modelo, V – Visualização e C – Controlador. O modelo é responsável pelas regras de negócio, visualização é responsável pela parte gráfica da aplicação e controladores pelo controle de dados e eventos.
- DAO – Padrão de acesso a dados Data Access Object que tem como objetivo separar a lógica de negócios da lógica de persistência de dados.
- CRUD – Conjunto de operações básicas de um banco de dados relacional. C – Create, R – Read, U – Update e D – Delete, ou traduzindo, criar, ler, atualizar e deletar, respectivamente.
- JPA – Java Persistence API
- SGBD – Sistema Gerenciador de Banco de Dados

1.4 Visão Geral

Serão apresentadas neste documento diferentes visões arquiteturais de como o sistema deverá se comportar em diferentes processos, como deverá ser implementado, justificações pelas escolhas feitas nesse projeto junto a como elas contribuem para todos os recursos.

2. Metas e Restrições da Arquitetura

Algumas das restrições de requisito e de sistema terão uma relação fundamental com a arquitetura do projeto, sendo elas:

- Sistema deverá ser multiplataforma
- Utilização do paradigma de desenvolvimento Orientado a Objetos;
- Padrão de estrutura MVC;
- Linguagem de programação *Java*;
- Framework *SpringMVC* e *Hibernate*;
- Padrão DAO para operações CRUD;
- Banco de dados *PostgreSQL*.

3. Suposições e Dependências

- Sistema de pagamentos externo para uso de cartões de crédito e débito
- Banco de dados com usuário administrador inicial pré-cadastrado

Ponto de Venda	Version: <2.2>
Documento de Arquitetura de Software	Date: 13/07/22
das@2022.1	

4. Requisitos Arquiteturalmente Significantes

Disponibilidade:

O percentual de tempo em que o sistema deve estar disponível para utilização, incluindo interrupções planejadas como manutenção do sistema.

Persistência:

Serviços para lidar com a leitura e gravação de dados armazenados.

Segurança:

Fornecimento de serviços para proteger o acesso a determinadas partes do sistema e restrições em operações CRUD.

Impressão:

Fornece facilidades para a interface com impressoras.

5. Decisões, restrições e justificativas

- Utilização da linguagem Java devido à facilidade da portabilidade e implantação do sistema em diferentes ambientes graças a JVM.
- Escolha do SpringMVC pois devido ao seu grande a infraestrutura direto na aplicação, permite que os desenvolvedores se concentrem mais na parte lógica na aplicação. Além de possuir uma grande integração com frameworks de persistência de dados, como o *Hibernate*. É um dos frameworks Web mais utilizados na comunidade de Java e atuando juntamente com o SpringBoot pode permitir um início rápido do desenvolvimento, com poucas linhas de código.
- Escolha do *Hibernate* devido a sua implementação de fácil uso da JPA, reduzindo drasticamente a quantidade de linhas de código, além de sua integração simplificada com diversos SGBD's.
- Utilização do padrão DAO para permitir a separação das regras de negócio das regras de acesso a banco de dados na camada Model. O motivo disso é para tornar as classes mais legíveis e permitir futuras alterações no banco de dados sem interferir nas regras de negócio.
- Escolha do banco de dados *PostgreSQL* definida com base na facilidade de subir uma instância do mesmo e gerenciá-la utilizando o *pgAdmin*, bem como experiências passadas da equipe de desenvolvimento envolvendo o uso do *PostgreSQL*. Além de ser um projeto open-source e com fácil integração com o *Hibernate*.

6. Camadas da Arquitetura

MVC:

A escolha da arquitetura MVC foi definida pela facilidade de entendimento do código quando dividido corretamente entre as três camadas, além de permitir mais facilmente a segregação do trabalho entre os membros do grupo, no que diz respeito a códigos relacionados a classes de visualização e classes de regras de negócio.

Arquitetura Orientada a Mensagem:

Comunicação feita de forma assíncrona entre cliente e servidor, onde o cliente (terminais dos caixas) insere uma mensagem na fila de mensagem do servidor (terminal central) e pode continuar com o seu processamento.

Ponto de Venda	Version: <2.2>
Documento de Arquitetura de Software	Date: 13/07/22
das@2022.1	

Arquitetura Cliente/Servidor:

Centralizar o processamento das transações num servidor. O servidor consistiria de três módulos (autenticação/criação de usuários, registro de produtos/vendas, auditoria/relatórios) e o cliente seria a interface do usuário nos terminais dos caixas.

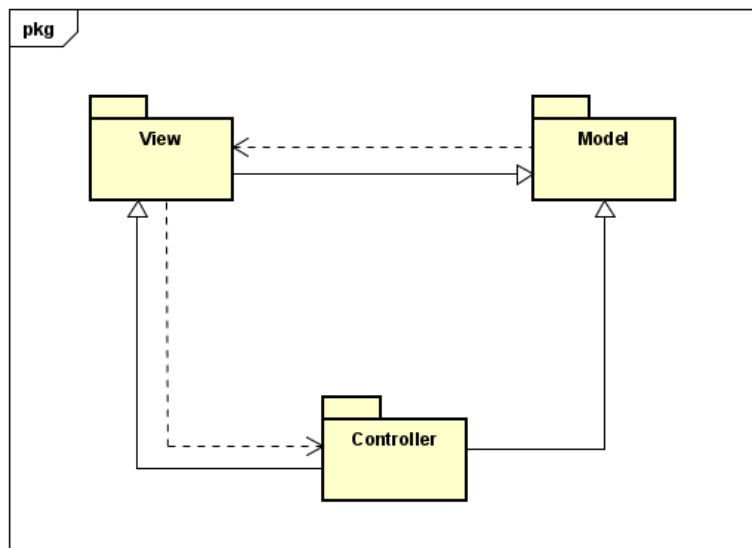
Ponto de Venda	Version: <2.2>
Documento de Arquitetura de Software	Date: 13/07/22
das@2022.1	

7. Visões da Arquitetura

7.1 Visão Estrutural

7.1.1 Visão Geral

A visão lógica define a estrutura da arquitetura. Abaixo será especificado o padrão MVC que foi selecionado para o desenvolvimento do sistema com seus pacotes principais.



- **View:** Componente responsável pela apresentação da interface gráfica do sistema
- **Controller:** Componente responsável por receber as requisições da *View*, o que pode acarretar em uma alteração no estado do *Model* e/ou da *View*
- **Model:** Componentes que armazenam os dados manipulados pela aplicação e que têm a ver com o domínio do sistema em construção

Ponto de Venda	Version: <2.2>
Documento de Arquitetura de Software	Date: 13/07/22
das@2022.1	

7.1.2 Estrutura de Pacotes Significativos

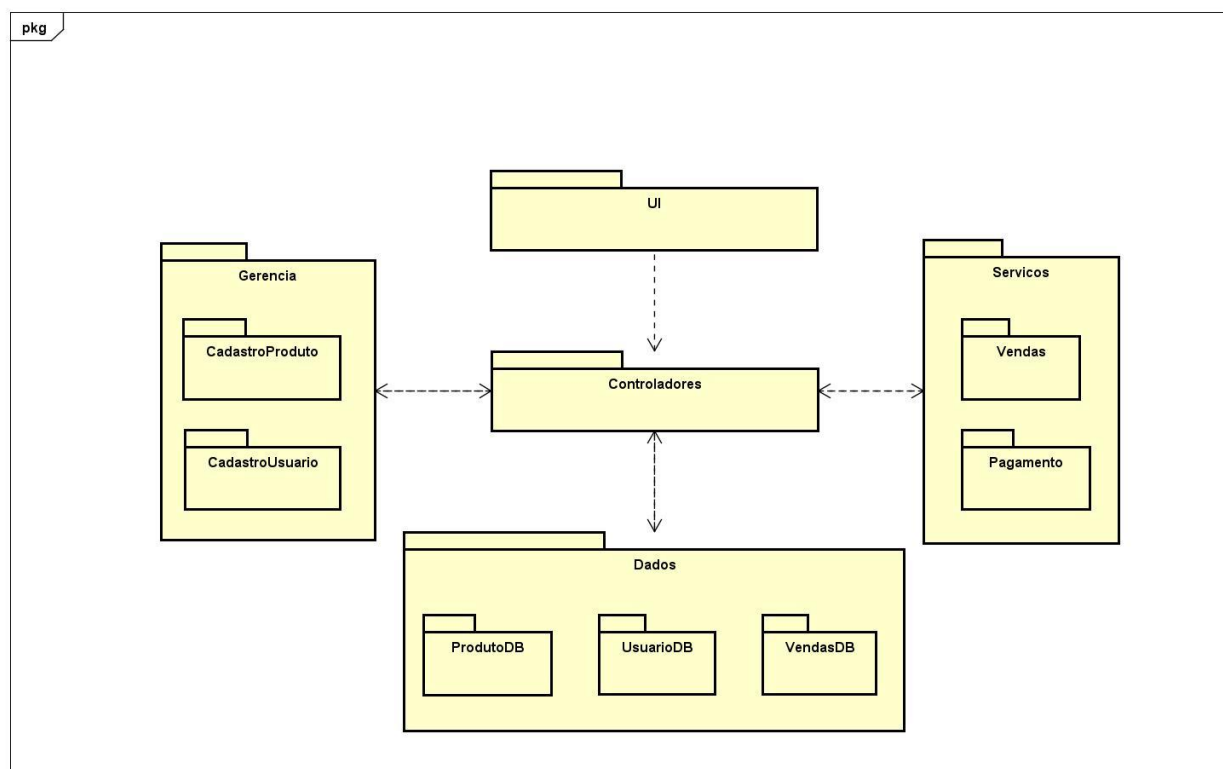
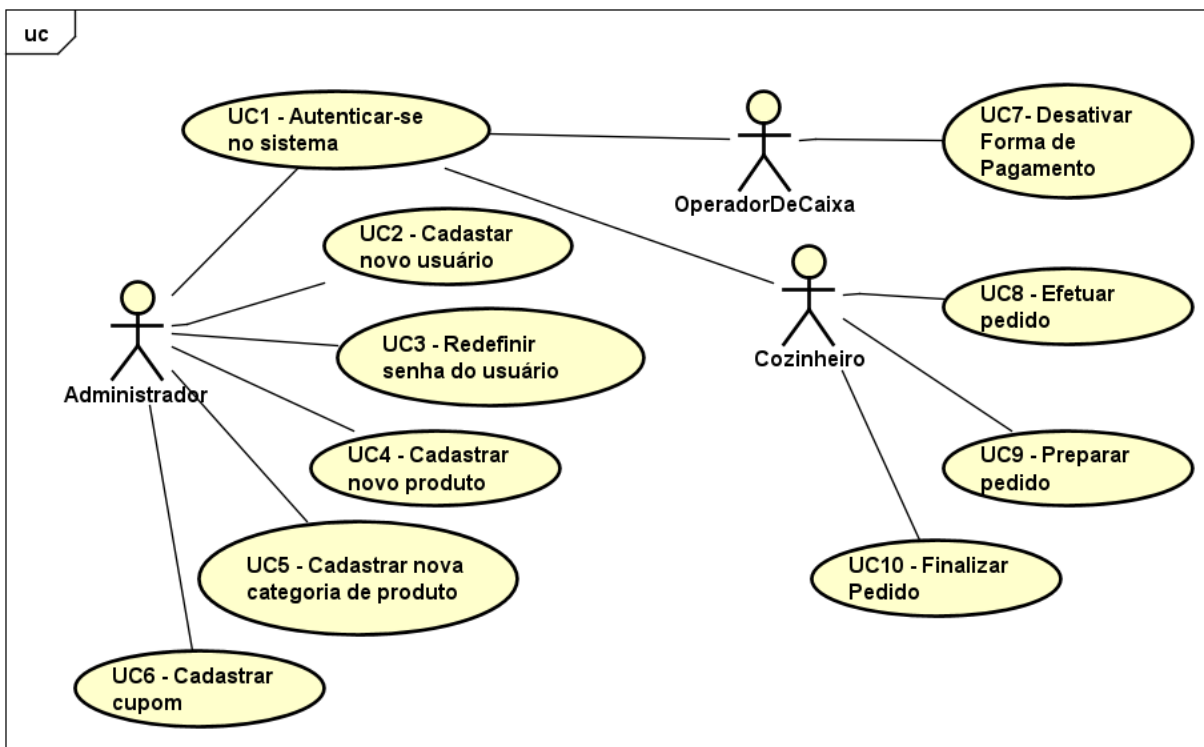


Diagrama de Pacotes do sistema

Ponto de Venda	Version: <2.2>
Documento de Arquitetura de Software	Date: 13/07/22
das@2022.1	

7.2 Casos de Uso

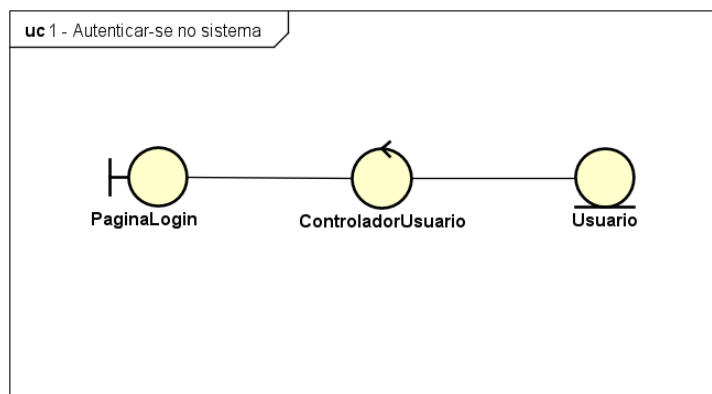
O seguinte diagrama descreve os casos de uso do sistema.



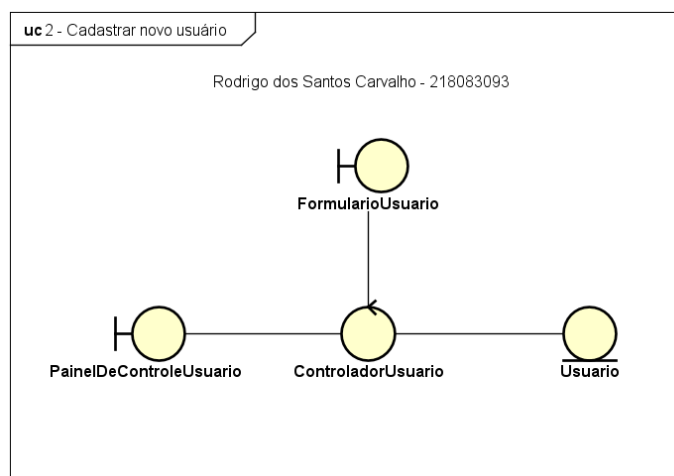
Ponto de Venda	Version: <2.2>
Documento de Arquitetura de Software	Date: 13/07/22
das@2022.1	

7.3 Visão de Classes Participantes (VCP)

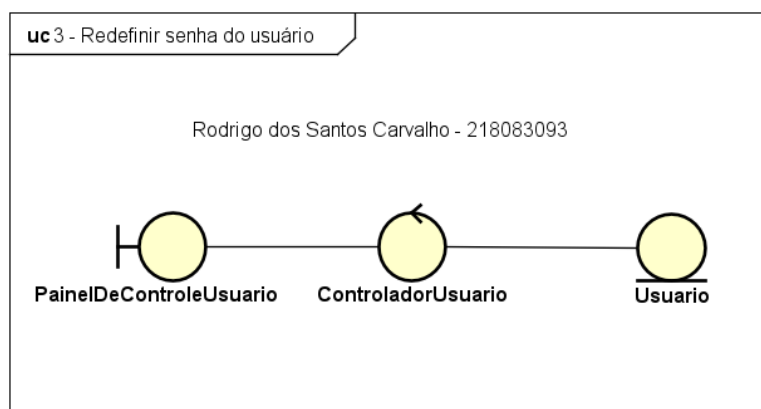
7.3.1 UC1 - Autenticar-se no sistema



7.3.2 UC2 - Cadastrar novo usuário

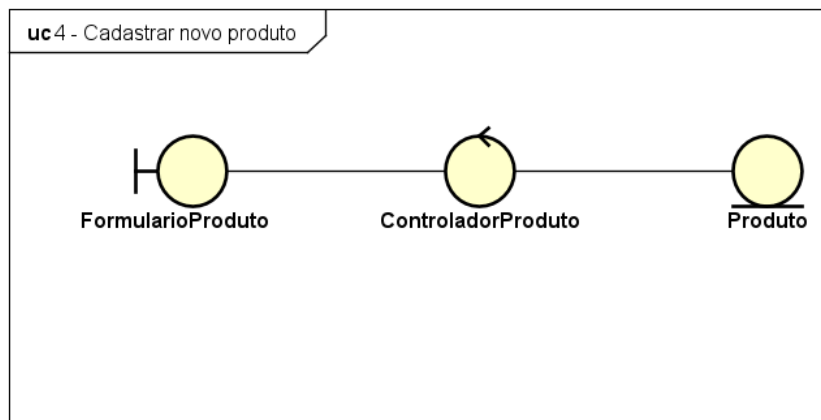


7.3.3 UC3 – Redefinir senha do usuário

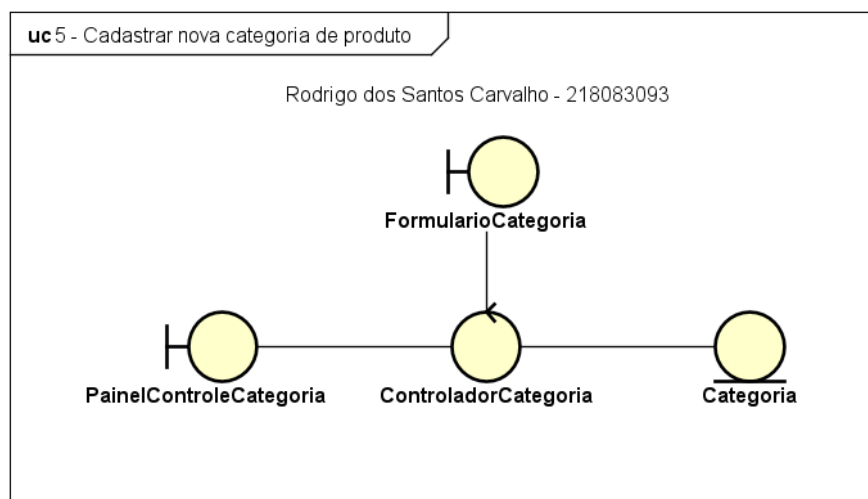


Ponto de Venda	Version: <2.2>
Documento de Arquitetura de Software	Date: 13/07/22
das@2022.1	

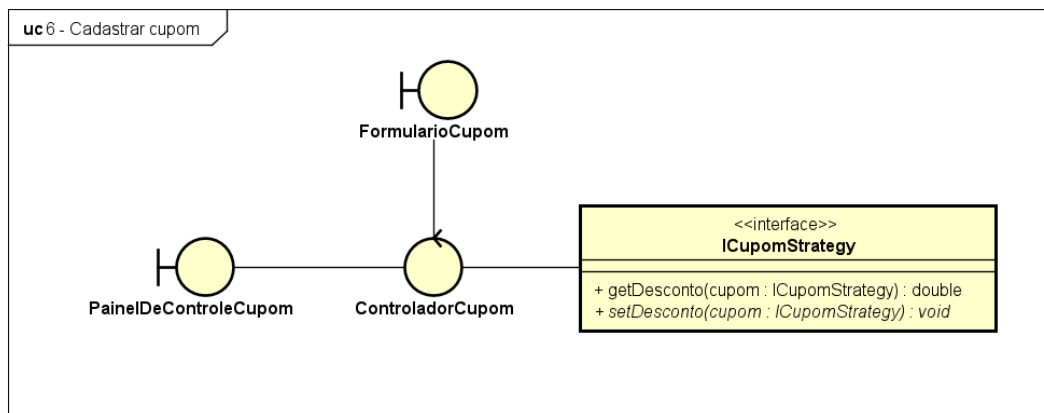
7.3.4 UC4 – Cadastrar novo produto



7.3.5 UC5 – Cadastrar nova categoria do produto

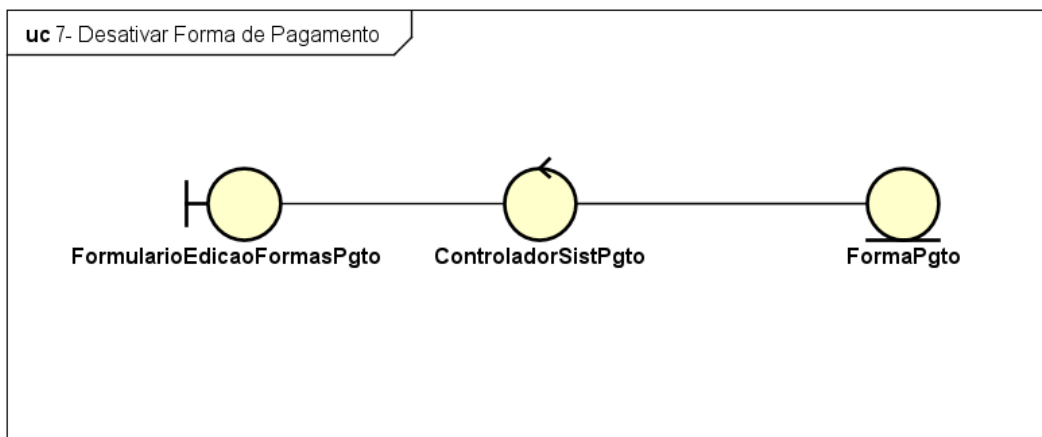


7.3.6 UC6 – Cadastrar cupom

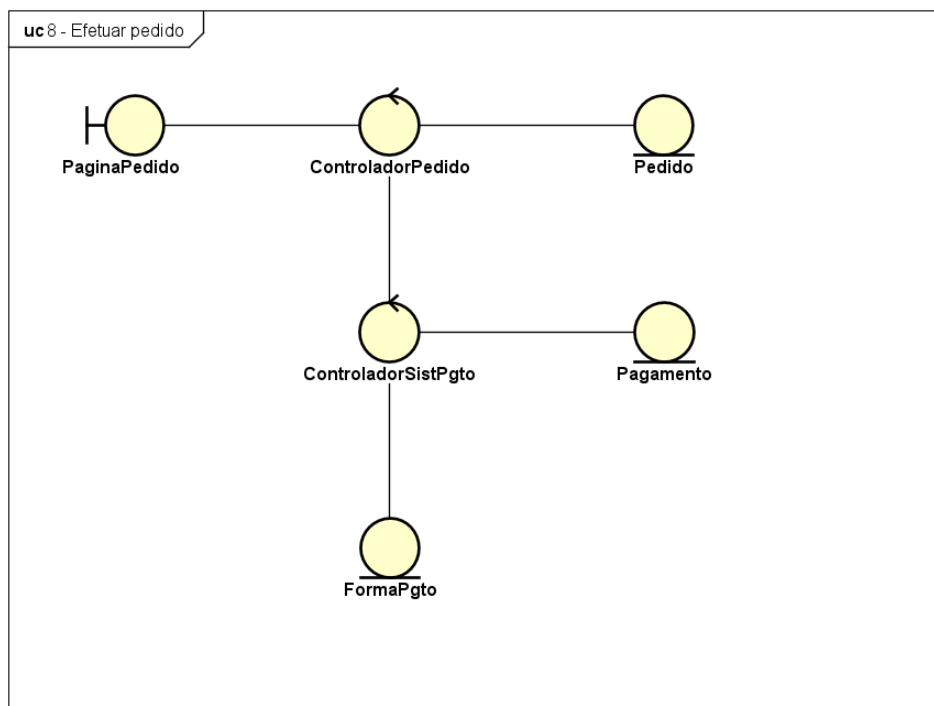


Ponto de Venda	Version: <2.2>
Documento de Arquitetura de Software	Date: 13/07/22
das@2022.1	

7.3.7 UC7 – Desativar forma de pagamento

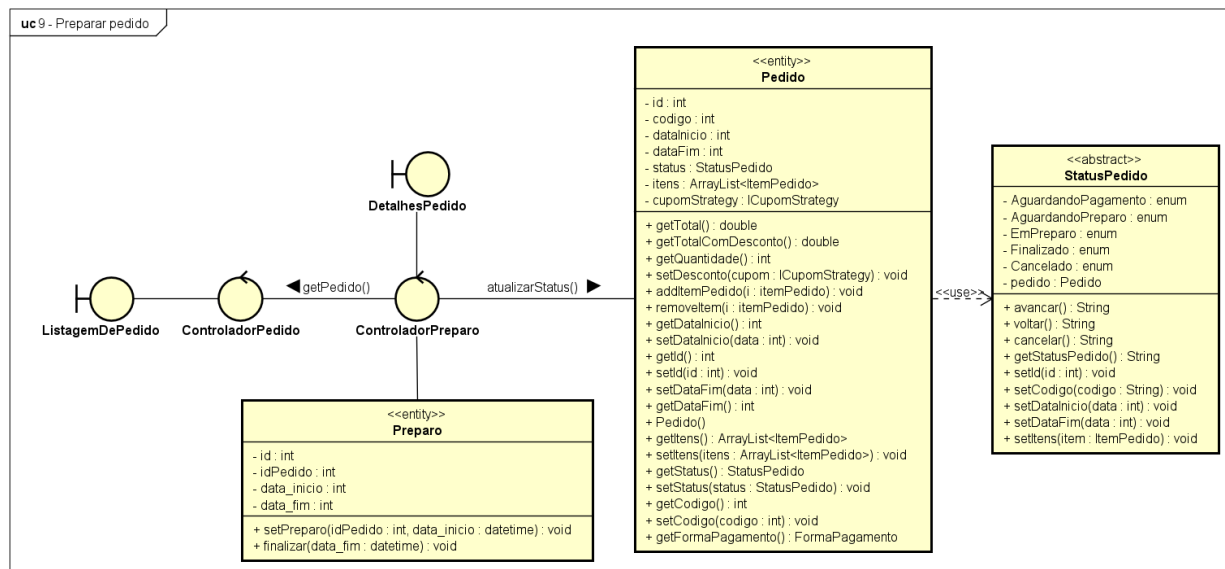


7.3.8 UC8 – Efetuar pedido

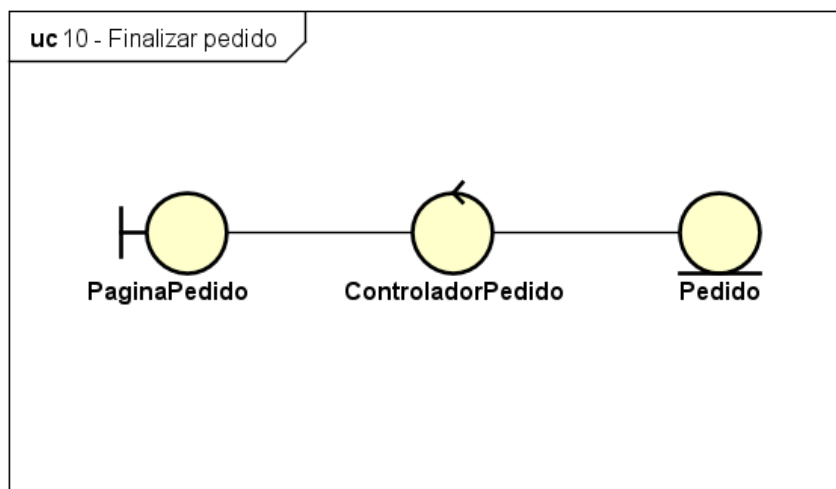


Ponto de Venda	Version: <2.2>
Documento de Arquitetura de Software	Date: 13/07/22
das@2022.1	

7.3.9 UC9 – Preparar pedido



7.3.10 UC10 – Finalizar pedido



Ponto de Venda	Version: <2.2>
Documento de Arquitetura de Software	Date: 13/07/22
das@2022.1	

8. Qualidade

O padrão de arquitetura adotado para esse projeto tem como principal objetivo garantir uma boa organização do código fonte, manutibilidade e possibilidade de extensão das funcionalidades ou modificação de elementos como a interface gráfica ou banco de dados sem drasticamente afetar o funcionamento do sistema.