

Trabalho Prático pt.2: DESIGNER

Fernando Gomes
Alan Soledar
Leonardo Augusto
Maria Eduarda Ruhe

Arquitetura da aplicação

A arquitetura da aplicação consiste de 3 partes principais que abstraem a interação com o usuário (*UserInterface*), a lógica da aplicação (*ApplicationAction*) e o domínio dos dados (*Application Domain*). (17/25)

Application Domain

O domínio da aplicação consiste em classes que representam usuários, produtos, grupos de avaliação e notas para produtos.

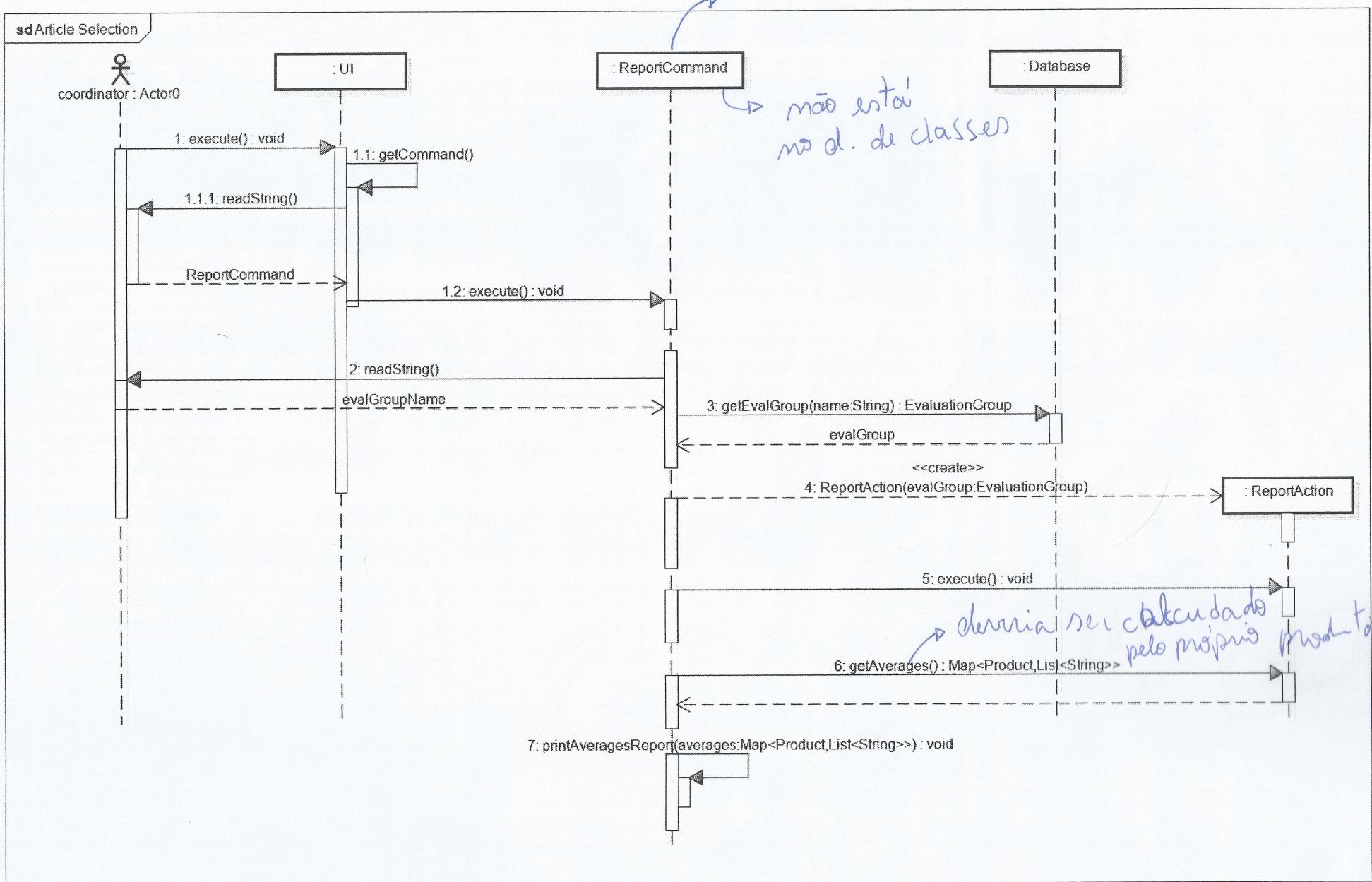
Application Action

Para representar a lógica da aplicação existe uma superclasse que representa uma ação genérica. A partir dela são definidas as ações propriamente ditas da aplicação. AllocationAction realiza o algoritmo de alocação de avaliadores para produtos, ReportAction gera o relatório de qualidade, e EvaluationAction realiza uma avaliação de um produto.

User Interface

Na interface é definido uma UI que se conecta ao Banco de Dados, e nela existem UICommands que representam comandos genéricos do usuário. Esses são estendidos para comandos que representam as ações disponíveis pela aplicação. Quando um comando é executado, uma ação é instanciada, executada (através da função *execute()*), e seu bit de validade (*valid*) é setado para *true*. As classes especializadas de UICommand realizam toda interação com o usuário através das funções estáticas da classe ApplicationIO.

- d. classes incompletas (Evaluation, Committee)
- classe solta
- data classes
- classes de procedimentos
 - que permitem as actions
 - classes com "procedimentos"
 - os dados principais da aplicação não aparecem no fluxo de execução das funcionalidades



pkgdomain

