Documento de Arquitetura

Sistema de Automação de Formulários da Unichristus - FORMCHRISTUS

**Versão 01.00** 6 de maio de 2014

Histórico de Revisões

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Data | Versão | Descrição | Autor |
| 29/04/2014 | 1.0 | Versão inicial do documento | Ari, Giancarlo, Glaydson |
|  |  |  |  |

**SUMÁRIO**

[1. Introdução 4](#_Toc387071910)

[2. Arquitetura da Aplicação 4](#_Toc387071911)

[2.1 Objetivos, Restrições Arquiteturais e Tecnológicas 4](#_Toc387071914)

[2.1.1 Plataforma 4](#_Toc387071915)

[3. Considerações Gerais 4](#_Toc387071916)

[4. Responsabilidades 5](#_Toc387071917)

[5. Referências 5](#_Toc387071918)

[6. Arquitetura 5](#_Toc387071919)

[6.1. Elementos que compõe a Arquitetura 5](#_Toc387071920)

[6.2. Modelos 6](#_Toc387071921)

[3 6](#_Toc387071922)

[6.3. Infraestrutura 6](#_Toc387071923)

[6.4. Domínio 7](#_Toc387071924)

[6.5. Visão 7](#_Toc387071925)

[Desenho GERAL da A rquitetura 9](#_Toc387071926)

[7. Padrões de Projeto 10](#_Toc387071927)

[8. Objetivos e Restrições Arquiteturais 10](#_Toc387071928)

[8.1. Requisitos básicos 10](#_Toc387071929)

[8.2. Estratégias de implementação 10](#_Toc387071930)

# Introdução

Neste documento iremos detalhar as principais partes da arquitetura proposta para o desenvolvimento do Sistema de Automação de Formulários Unichristus. A arquitetura é formada por diversos padrões de projeto, principalmente, padrões Orientados a Objetos com destaque no mercado. Iremos destacar em cada parte da arquitetura o motivo da sua criação e o qual a sua influência para a criação de sistemas de alta coesão, mas com baixo acoplamento.

O Documento de Arquitetura do Software provê uma visão geral da arquitetura, usando um conjunto de visões arquiteturais para tratar aspectos diferentes do software.

Este documento serve como um meio de comunicação entre o Arquiteto de Software e outros membros da equipe de projeto sobre as decisões significativas que forem tomadas durante o projeto.

# Arquitetura da Aplicação



## Objetivos, Restrições Arquiteturais e Tecnológicas

### Plataforma

O sistema FormChristus será desenvolvido na plataforma Java e executará em ambiente Web. A aplicação será implantada em servidor de aplicações GlassFish utilizando a infraestrutura já existente no ambiente do Centro Universitário Unichristus.

O sistema será autocontido, não possuindo quaisquer interações com outros sistemas já existentes na Unichristus, em particular o sistema “aluno online” que já é utilizado pela instituição para registros acadêmicos. Poderão ser carregados inicialmente para fins de teste, dados disponíveis em outros sistemas, mas sem a comunicação entre eles. O FormChristus possuirá sua própria base de dados, não estando também previstas quaisquer exportações de dados para sistemas externos.

### Projeto de Iniciação Científica

O sistema FormChristus é o resultado do projeto de Iniciação Científica desenvolvido na Unichristus no período 2013/2014, tendo como objetivo promover a automatização dos formulários que atualmente são preenchidos à mão dentro da instituição. O foco inicial do projeto é a automatização do preenchimento e geração dos formulários, embora outras funcionalidades possam ser acrescidas no futuro.

Para este projeto, foram selecionados pela coordenação do curso de Sistemas de Informação os quatro formulários abaixo:

* A1 – Programa de Atividade Complementar
* A3 – Relatório de Atividade Complementar
* A4 – Inscrição em Atividade Complementar
* E1 – Programa de Extensão

## Descrição da arquitetura

A arquitetura do sistema utiliza um modelo em camadas, composto de:

* Uma camada de **Apresentação**, que utiliza o Primefaces, uma implementação do framework Java Server Faces (JSF).
* Uma camada de Negócio e Persistência, que utiliza o framework Spring para injeção de dependências e o framework Hibernate para mapeamento objeto-relacional.
* Uma camada utilitária adicional para visualização e impressão dos formulários em seu formato real, em papel ou em arquivo de formato PDF. Para tal, utilizou-se os frameworks Jasper/IReports.
* EJB?

# Visões Arquiteturais

## Visão de Casos de Uso

### Visão Geral

A pretensão inicial da equipe do projeto, conforme solicitação da Unichristus, foi a automatização do preenchimento dos formulários, definindo-se assim as seguintes funcionalidades, apresentadas no Diagrama de Casos de Uso abaixo:

Todos os casos de uso mostrados são significativos e foram implementados para este projeto. Os formulários escolhidos foram modelados usando a ferramenta IReports, o que gerou...

### Mecanismos Arquiteturais

Como exemplo de utilização da arquitetura descrita no item 2.1, apresentaremos dois casos de uso significativos

## Visão Lógica

### Visão Geral

## Visão de Implantação

A aplicação foi desenvolvida em dois módulos distintos, um contendo as camadas de negócio e persistência, e outro contendo a aplicação web propriamente dita. O módulo de negócio e persistência é compilado em um arquivo JAR que é utilizado como biblioteca para o módulo web. O arquivo resultante (EAR?) é publicado em um servidor de aplicações JEE (GlassFish). Esse módulo se comunica com um servidor de banco de dados PostGres também rodando no servidor.

## Visão de Implementação

A aplicação possui um único módulo web, publicado no servidor de aplicações conforme descrito no item anterior.

### Componentes Reutilizados

A seguir são listados os componentes utilizados pelo sistema – que são suas dependências. As bibliotecas estão todas disponibilizadas em arquivos JAR.

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome do Componente** | **Versão** |
| Primefaces |  |
| Hibernate |  |
| Jasper |  |

## Visão de Dados

# Padrões Adotados

O Arquiteto de Software é o responsável por elaborar este documento e por manter a integridade do mesmo durante o processo de desenvolvimento do software. Ele deve:

* Aprovar todas as mudanças arquiteturais significativas e documentá-las.
* Fazer parte do comitê que decide sobre os problemas que tenham algum impacto arquitetural.

# Referências

1.

# Arquitetura

O que é? E como é composta?

A arquitetura foi desenvolvida para ser totalmente de alta coesão e baixo acoplamento, e que ao mesmo tempo fosse independente de tecnologia de solução existentes no mercado.Utilizando o padrão MVC(Model View Controler).

* 1. Elementos que compõe a Arquitetura

Quais são os principais elementos da arquitetura?

A arquitetura é composta por alguns elementos, entenda-se classes, que em conjunto produzem o efeito desejado pela arquitetura como um produto final para o desenvolvimento.

Elementos pertencentes à arquitetura:

Modelo

Infraestrutura

Dominio

Visão

JSF

Nos próximos capítulos iremos discutir cada componente listado anteriormente e qual o seu papel dentro da arquitetura como um todo, além de discutir de forma sucinta a tecnologia e/ou o padrão adotado para a implementação do mesmo.

* 1. Modelos

O que é essa camada? E pra que serve?

No desenvolvimento de sistemas precisamos em muitas vezes fazer acesso a uma determinada base de dados. Em algumas linguagens de programação, principalmente as estruturadas, a separação real de funcionalidades na programação é muito complexa de forma que acessos a dados, consultas, entre outros elementos do sistema, acabam se misturando, o que ocasiona um alto acoplamento para termos alta coesão. Com a programação orientada a objetos isso já não ocorre em modelagens mais elaboradas. No caso da arquitetura desenvolvida temos uma camada apenas com classes que espelham o banco de dados ou camada de modelo. Nessa camada estão todas as classes mapeadas com as entidades do banco de dados.

# 

* 1. Infraestrutura

Qual a sua principal finalidade?

Quando estamos elaborando uma arquitetura para o desenvolvimento de sistemas, principalmente orientado a objetos, temos que nos preocupar com a separação real das camadas pertencentes à arquitetura. É nesse contexto que começamos a discutir os principais elementos da arquitetura, sendo que agora iremos começar detalhar a camada de infraestrutura e seu contexto dentro da arquitetura.

A camada de infraestrutura é composta por um conjunto de classe pertencentes à camada de acesso a dados, responsável por tratar as toda a requisição de acesso a dados provenientes da camada de regra de negocio, feita através do uso de uma interface DAO entre a camada de negócios e a camada de modelo. Dessa forma, as principais funcionalidades implementadas são: inserção, exclusão, alteração e consulta.

Com a criação do DAO, separamos o acesso a elementos de persistência, assim como o controle e a manipulação dos dados que são retornados de um banco de dados.

* 1. Domínio

Onde é implementada a regra de negócio?

Todo sistema é formado por um conjunto de regras de negócio, ou seja, um fluxo lógico que deve ser processado para que tenhamos o resultado desejado. Uma regra de negócio é representada na UML (linguagem de modelagem de sistemas orientada a objetos) através de um caso de uso (modelagem da regra de negócio). Com a análise orientada a objetos a preocupação com a separação real da regra de negócio das demais funcionalidades do sistema é constante e essencial para termos um sistema de baixo acoplamento e de fácil manutenção e extensão.

Por esse motivo foi criado o elemento chamado controle dentro da camada de domínio na arquitetura. Um controlador é responsável pela execução de um ou mais fluxos de execução que são modeladas em um caso de uso, ou seja, podemos dizer que o controlador é em si a implementação da regra de negócio. O mesmo pode ser modularizado, quando existem algumas particularidades dentro da implementação das regras, em classes que chamamos de RN (regras de negócio). O controlador faz uso da infraestutura para obter as informações necessárias para o seu processamento.

Com isso temos para cada caso de uso existente no sistema um controlador responsável por implementá-lo, assim temos um controle transacional muito mais robusto (por caso de uso ou pela interação entre eles), por exemplo, cada método dentro do controlador estará sempre sobre o mesmo contexto transacional.

* 1. Visão

Como é dividida? Quais seus principais elementos?

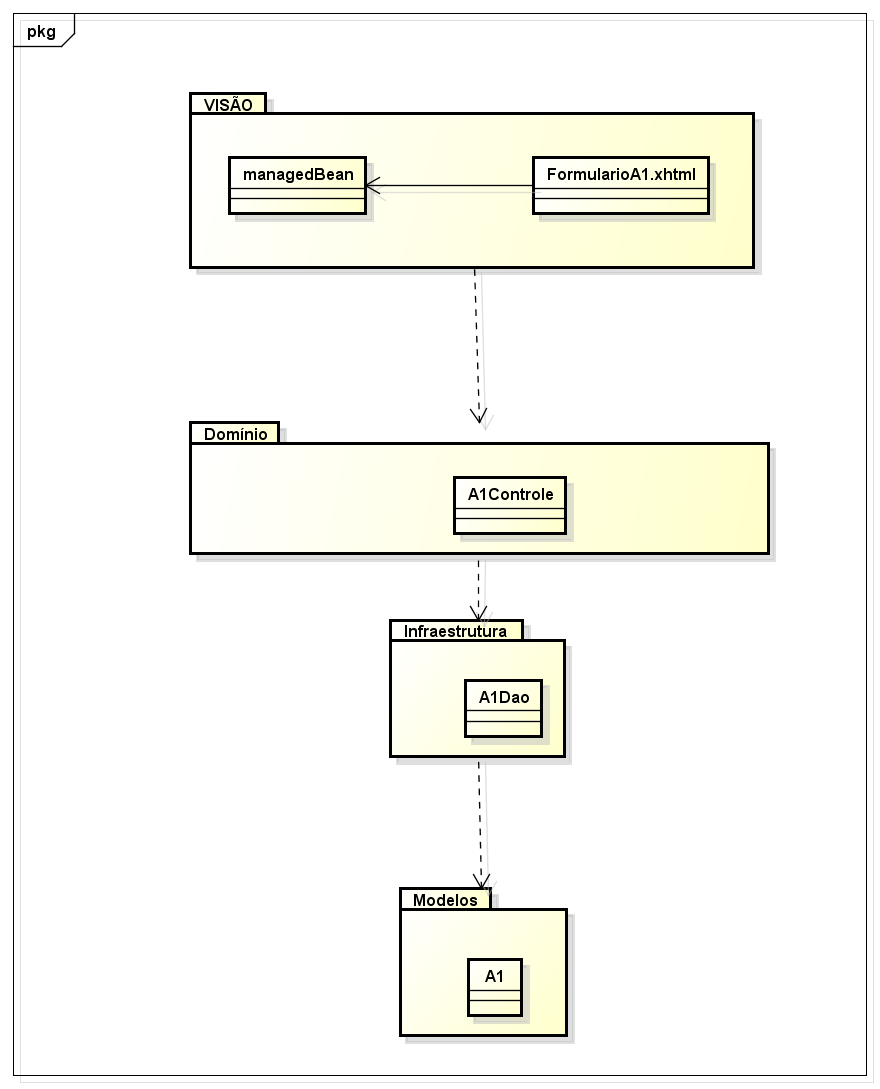
Nós já detalhamos bem a camada de regra de negócio e persistência de dados, agora iremos detalhar a camada de interface com o usuário. Nesse primeiro momento iremos falar sobre interfaces web, como ela foi dividida e o que foi envolvido na criação da mesma.

O GlassFish é um servidor de aplicações Java para web. É oficialmente endossado pela Sun como a Implementação de Referência (RI) para as tecnologias Java Servlet e JavaServer Faces (JSF). O GlassFish é robusto e eficiente o suficiente para ser utilizado mesmo em um ambiente de produção.

Parte da plataforma corporativa Java Enterprise Edition (J2EE ou Java EE) que abrange as tecnologias Servlet e JSP,JSF, incluindo tecnologias de apoio relacionadas como Realms e segurança, JNDI Resources e JDBC DataSources.

A interface web foi desenvolvida utilizando-se JSF.

Desenho GERAL da A rquitetura



# Padrões de Projeto

# Objetivos e Restrições Arquiteturais

* 1. Requisitos básicos
  2. Estratégias de implementação