

Arquitetura da Solução

Nesta seção são apresentados os detalhes técnicos da aplicação criada pela equipe, tratando dos componentes que fazem parte da aplicação e do ambiente de hospedagem da aplicação.

Diagrama de Classes

A imagem abaixo ilustra graficamente como será a estrutura da aplicação, e como cada uma das classes da sua estrutura estarão interligadas.

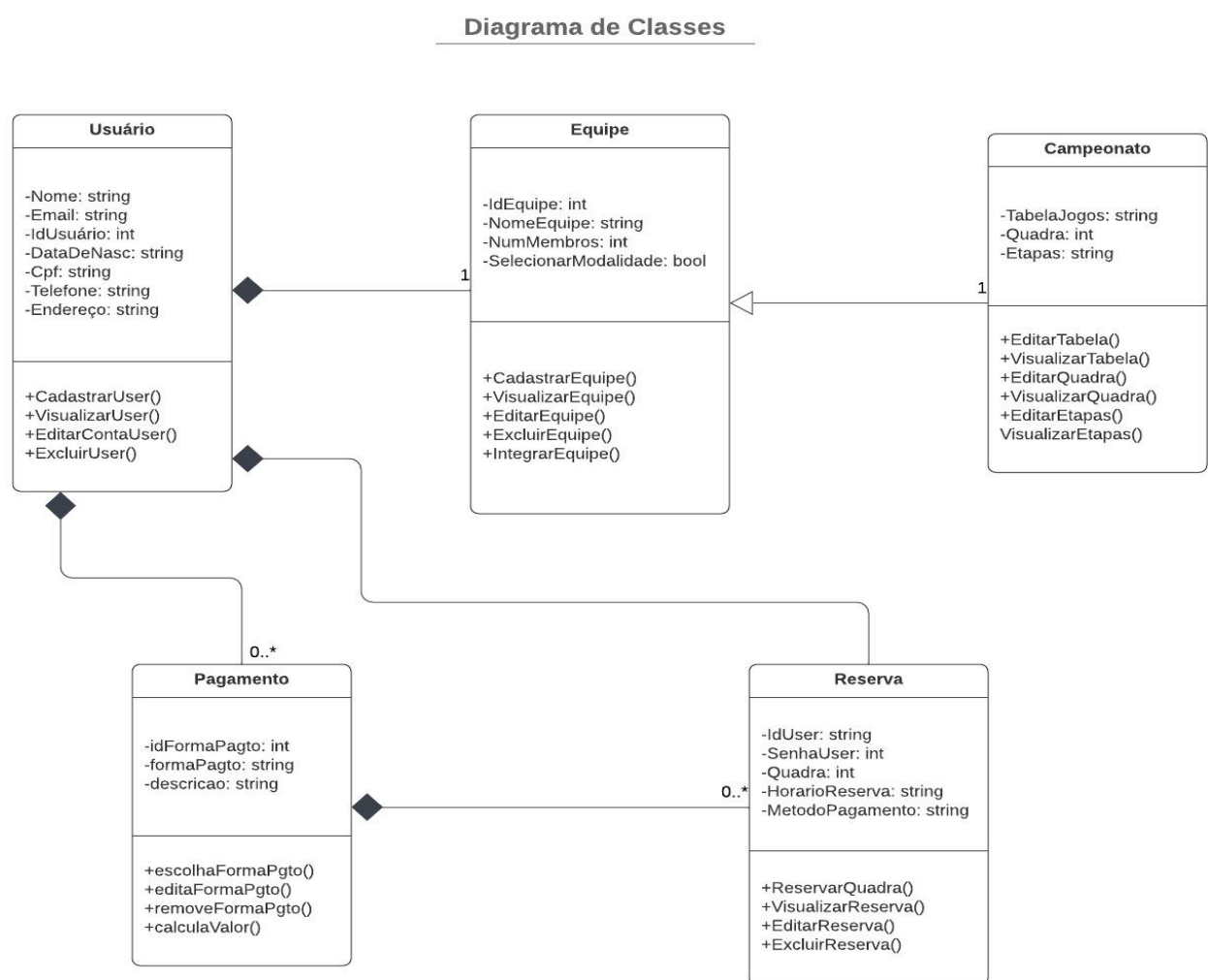


Figura 14 – Diagrama de Classes

Modelo ER e Esquema Relacional

Um modelo de Entidade Relacionamento é um modelo de dados e tem como principal objetivo descrever os dados e aspectos de informação de um domínio de negócio ou seus requisitos de processo. Este modelo é implementado em um banco de dados como um banco de dados relacional.

Os principais componentes do Modelo ER são as entidades (coisas, objetos) suas relações e armazenamento em banco de dados.

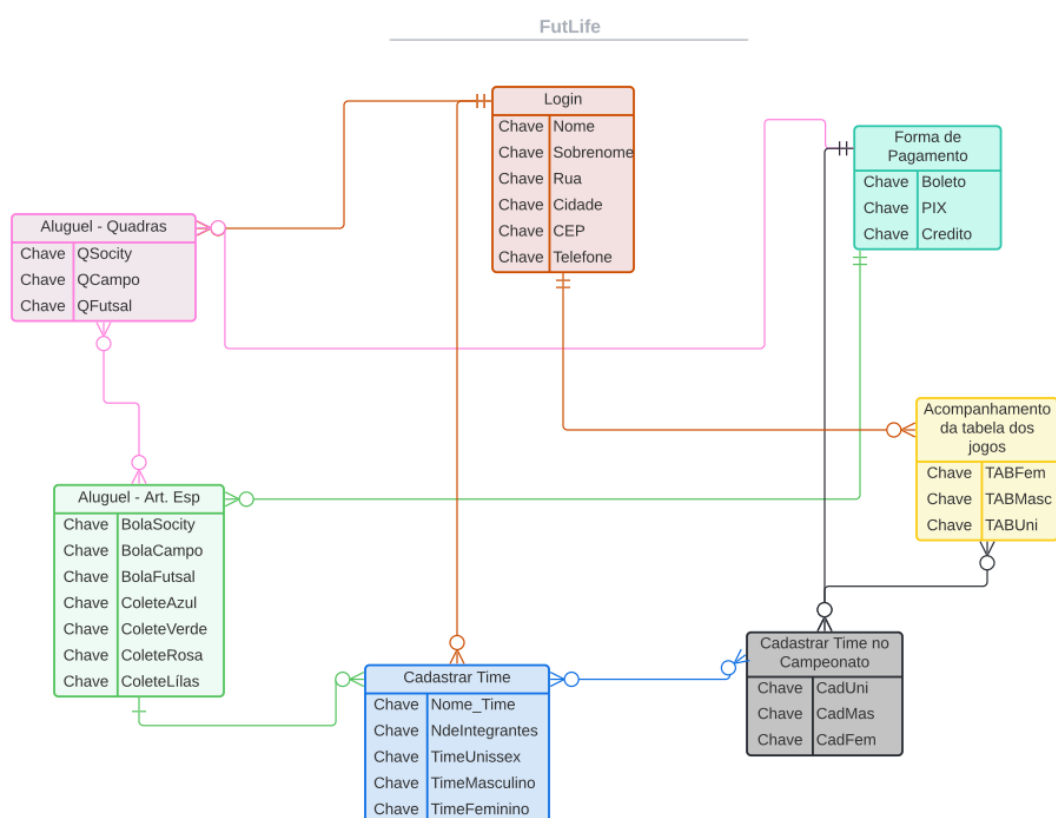


Figura 15 – Modelo ER

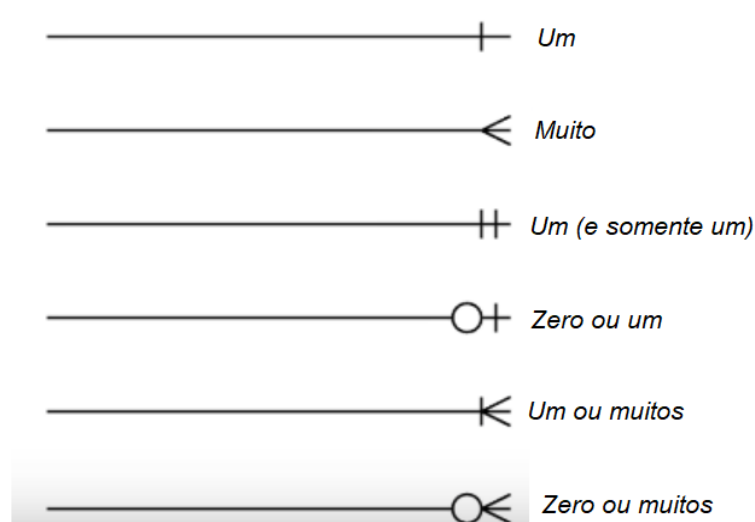


Figura 16 – Legenda do Modelo ER

EXEMPLOS DO ESQUEMA RELACIONAL APLICADO NO FLUXOGRAMA ACIMA

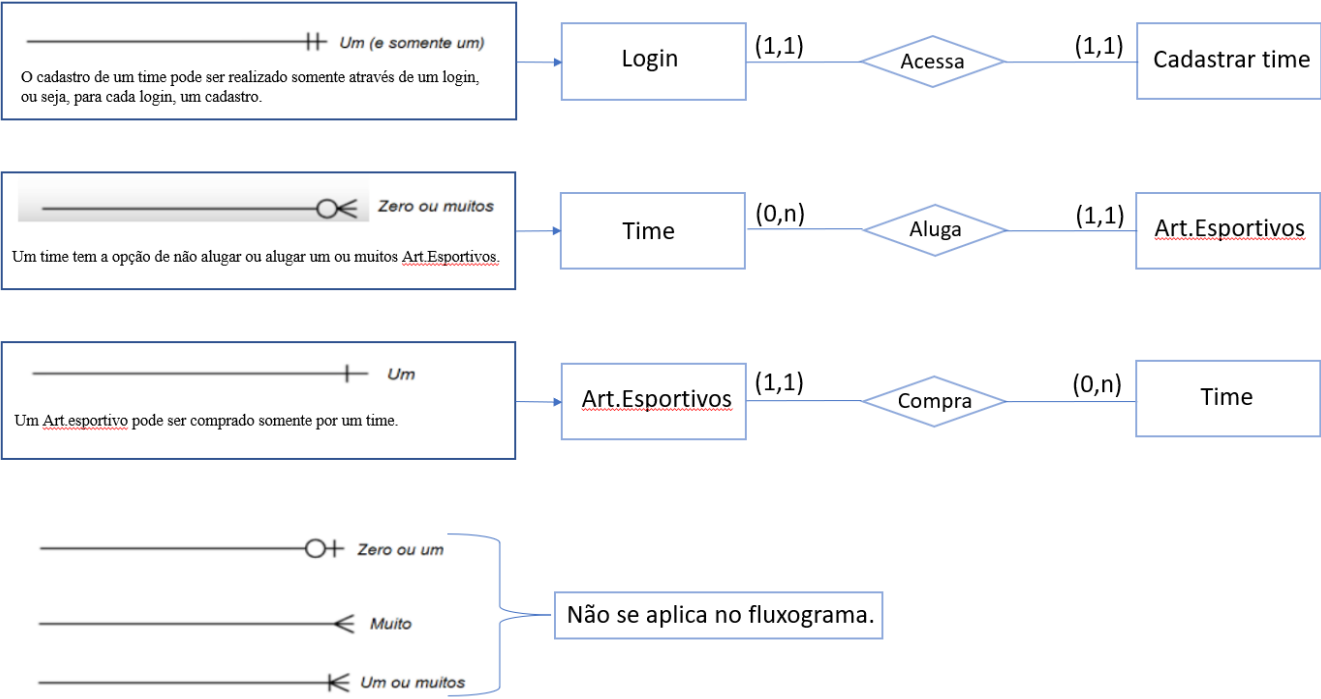


Figura 17 – Esquema Relacional

Tecnologias Utilizadas

O site foi desenvolvido utilizando o framework *Scrum*, e possui capacidade de funcionar em diversos *browsers* Web, especialmente no Google Chrome, Mozilla Firefox e Microsoft Edge.

O site foi implementado utilizando as linguagens de programação HTML, CSS e JavaScript para o desenvolvimento do front-end e a as linguagens C# e SQL Server para o desenvolvimento do back-end. Para codificar, utilizamos o editor de código fonte Visual Studio Code.

Hospedagem

O site utilizará a plataforma do Heroku como ambiente de hospedagem do projeto. Ele será mantido no ambiente provisório da URL: <https://futlife.herokuapp.com>. Cumpre observar que o site ainda não foi hospedado no link acima referido.

A publicação do site no Heroku será feita por meio de uma submissão do projeto (push) via Git para o repositório remoto que se encontra no endereço:

<https://github.com/ICEI-PUC-Minas-PMV-ADS/FutLife.git>