eGarçom ®

Cardápio Eletrônico

**Documento de Arquitetura de Software**

**Versão 1.0**

**Histórico da Revisão**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Data** | **Versão** | **Descrição** | **Autor** |
| 29/03/12 | 1.0 | Composição Inicial do Guia de Análise e Design. | Jairo Charnoski |

**Índice Analítico**

1. Visão de Implementação 4

1.1 Visão Geral 4

1.2 Mapeamento das classes de análise para classes de projeto 4

1.2.1 Regras de Mapeamento 4

1.2.2 Mapeamento 4

1. **Visão de Implementação**
   1. Visão Geral

Essa seção descreve a estrutura geral do modelo de implementação, a decomposição do software em camadas e subsistemas, com o mapeamento das classes de análise para as classes de projeto.

* 1. Mapeamento das classes de análise para classes de projeto
     1. Regras de mapeamento

Para cada caso de uso identificado terá um mapeamento das classes de análise para os elementos do projeto, seguindo a seguinte definição:

* *Classes de fronteira* serão transformadas em *XMLs e Activitys*. A quantidade de XMLs construídos será de acordo com a necessidade de cada classe da aplicação e cada XML dessa classe irão acessar uma única classe *Activity*.
* Classes de *entidade* serão transformadas em classes de projeto sem o estereótipo.
* Classes *de controle* gera um componente de negócio.
* Classes de coleta de entidade serão transformadas em classes DAO que se relacionará com o Banco de Dados e as classes de negócio.
  + 1. Mapeamento

Definição do mapeamento das classes de análise para os elementos do projeto para o caso de uso CSU02 - Manter Usuários.

* Transformação da classe de fronteira TelaManterUsuarios para os XML necessários. No caso será mapeada para 4 XMLs: CadastrarUsuario, AtualizarUsuario, RemoverUsuario e ConsultarUsuario que se comunicarão com a classe ActivityManterUsuarios.



* Transformação da classe de entidade Usuario para classe de projeto Aluno - sem o estereótipo *<<entity>>*.

 

* Transformação da classe ControladorManterUsuarios para NegocioManterUsuarios, removendo o estereótipo <<control>>, tirando o prefixo Controlador e acrescentado o prefixo Negocio ao ManterUsuarios.

 

* Transformação da classe entity collection ManterAluno para classe de projeto DAOManterAluno: convertida em DAO.

 