



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ - CAMPUS QUIXADÁ

CURSO DE ENGENHARIA DE SOFTWARE

DISCIPLINA: PROJETO INTEGRADO EM ENGENHARIA DE SOFTWARE III

DOCENTE: PROF. ME. JEFERSON KENEDY MORAIS VIEIRA

Documento de Arquitetura

Motora
Versão 0.2

2023
Histórico de Alterações

Data	Versão	Descrição	Autor
08/09/2023	0.1	Criação do documento, ideação inicial da arquitetura.	Wesley Lessa
02/10/2023	0.2	Alterações e adição de novos diagramas e modelagens	Wesley Lessa

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	4
2	ESCOPO DO SISTEMA E DA ARQUITETURA	4
3	RESTRIÇÕES ARQUITETURAIS	4
4	VISÃO DE CASOS DE USO	5
5	VISÃO DE ARQUITETURA	6
6	VISÃO DE CLASSES	7
7	VISÃO DE BANCO DE DADOS	8

1 INTRODUÇÃO

Neste documento está apresentada a proposta de arquitetura da aplicação mobile denominada "Matora", projeto desenvolvido no âmbito da disciplina Projeto Integrado em Engenharia de Software III do curso de Engenharia de Software da Universidade Federal do Ceará.

Espera-se que este documento possa prover aos desenvolvedores da aplicação uma visão geral da arquitetura do sistema, capturando e comunicando as decisões, visando um produto que atenda às expectativas dos usuários finais.

2 ESCOPO DO SISTEMA E DA ARQUITETURA

O Matora é um aplicativo para dispositivos móveis que busca prover a facilitação de aplicação de protocolos de avaliação física em meio ao contexto escolar.

Tendo isso em vista, a aplicação possuirá instruções para aplicação da avaliação e suporte para registro de resultados no perfil do professor, perfil de estudante para ter acesso às próprias avaliações, perfil de administrador com permissão de adicionar novos testes, e perfil de visitante para visualização dos testes, sem permissão de registro.

O sistema seguirá o padrão de arquitetura de software MVC. Nesse padrão, "M" corresponde a modelo, atribuindo-se a responsabilidade dessa camada às regras de negócio; "V" corresponde a visualização, ou seja, a interface de usuário; e "C" corresponde ao controle dos dados, intermediando o modelo e a visualização.

3 RESTRIÇÕES ARQUITETURAIS

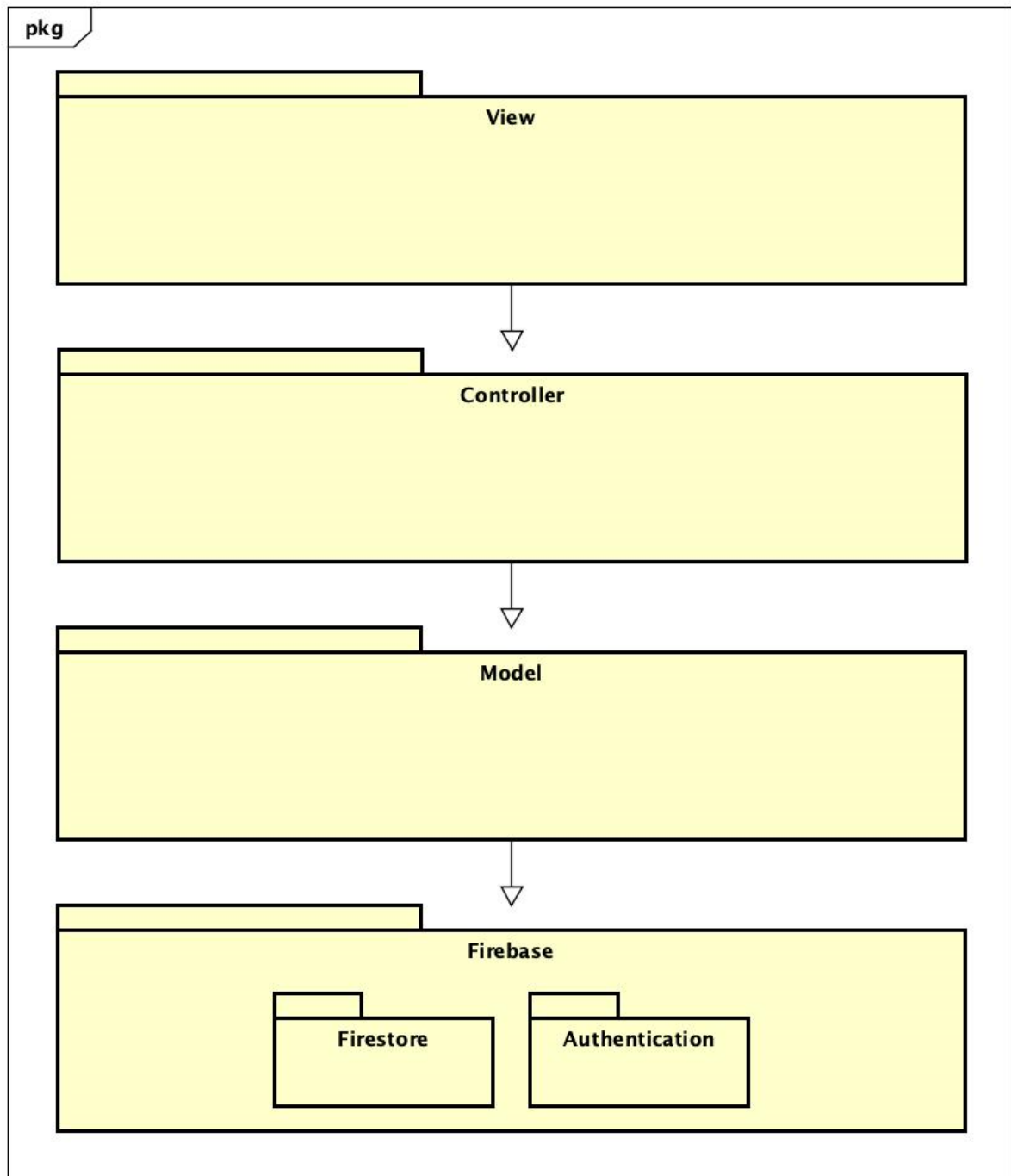
Compreendem-se como restrições arquiteturais deste projeto:

- Desenvolvimento utilizando o paradigma de orientação a objetos;
- Padrão arquitetural MVC;
- Linguagem Java;
- Banco de dados *Firebase*;
- Compatibilidade com dispositivos Android.

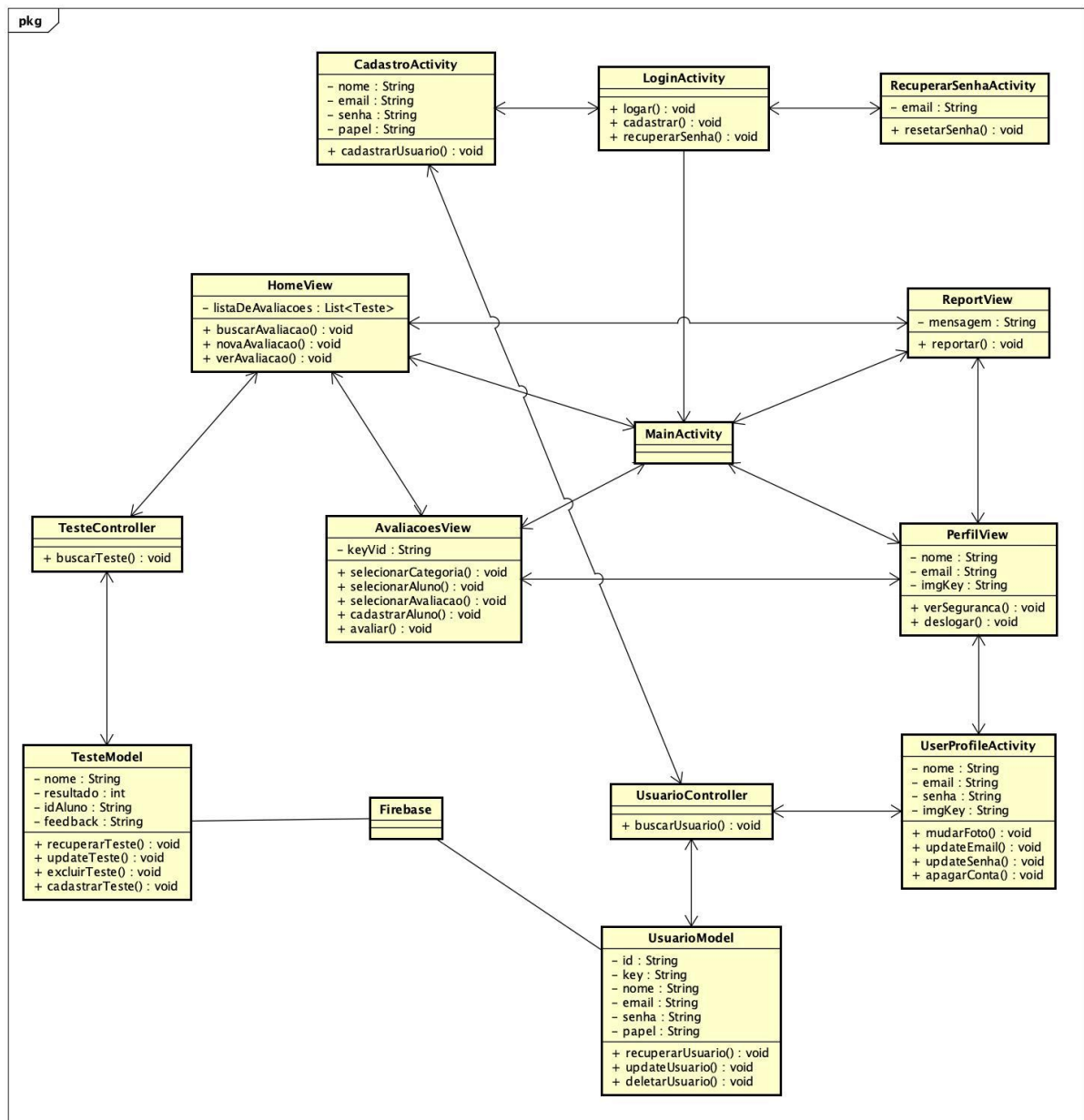
4 VISÃO DE CASOS DE USO



5 VISÃO DE ARQUITETURA



6 VISÃO DE CLASSES



7 VISÃO DE BANCO DE DADOS

