

**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 0.1**

**QUIXADÁ**

**2023**

**Histórico de Alterações**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Data** | **Versão** | **Descrição** | **Autor** |
| 08/09/2023 | 0.1 | Criação do documento, ideação inicial da arquitetura. | Wesley Lessa |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**SUMÁRIO**

[1 INTRODUÇÃO 4](#_Toc145503305)

[2 ESCOPO DO SISTEMA E DA ARQUITETURA 4](#_Toc145503306)

[3 RESTRIÇÕES ARQUITETURAIS 4](#_Toc145503307)

[4 VISÃO DE CASOS DE USO 5](#_Toc145503308)

[5 VISÃO DE CLASSES 6](#_Toc145503309)

# 1 INTRODUÇÃO

Neste documento está apresentada a proposta de arquitetura da aplicação mobile denominada "Motora", 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 Motora 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

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

# 5 VISÃO DE CLASSES

Diagrama

Descrição gerada automaticamente