

CATALOGUE

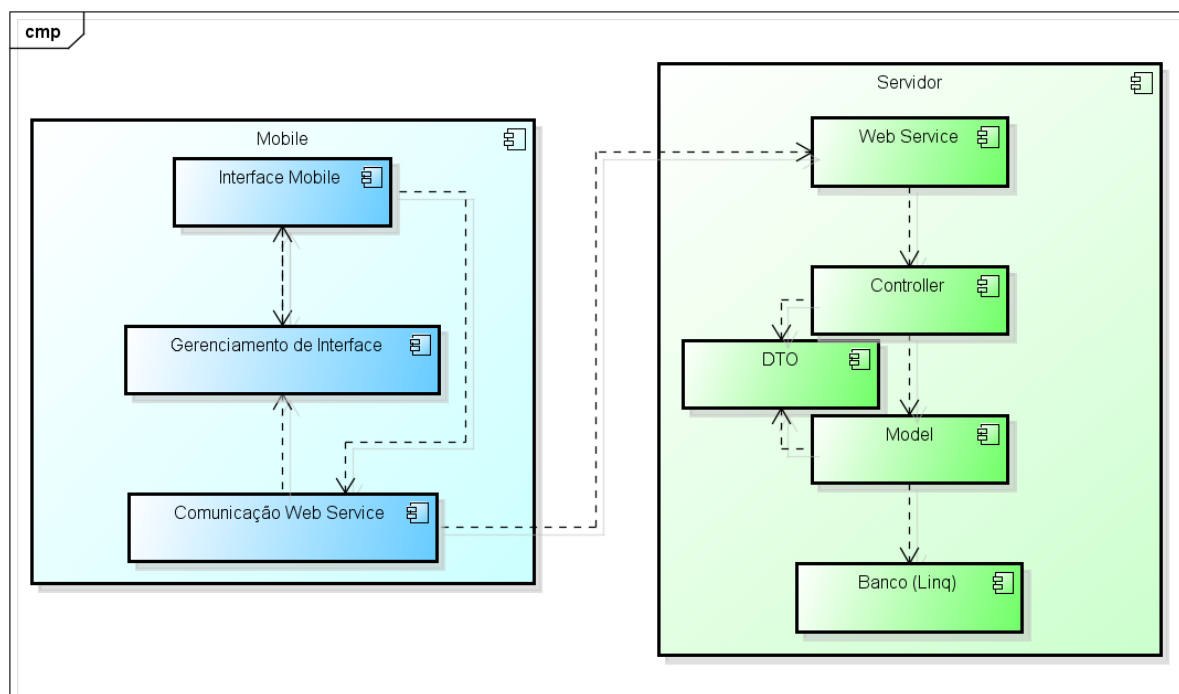
DOCUMENTO DE ARQUITETURA DO SISTEMA

1 ARQUITETURA

1.1 Visão do ambiente computacional e físico

O aplicativo é dividido em duas partes: Mobile, implementada com o Ionic para dispositivos Android, Windows Phone e iOS, e Servidor, implementado em C# e SQL Server, que se comunicam através de web services.

1.2 Visão macro dos sub-sistemas



powered by Astah

2 ESTILO ARQUITETURAL

2.1 Descrição do Estilo Arquitetural

A arquitetura da parte Mobile foi herdada do sistema Lista de Compras Digital, antecessor do Catalogue, fazendo com que a estrutura de comunicação através de Web Services e autenticação com chaves de acesso fossem mantidas.

3 PACOTES E SUBSISTEMAS

3.1 Mobile

PACOTE	DESCRIÇÃO	NOMENCLATURA (Classe)	NOMENCLATURA (Instancia)
Interface Mobile	Camada de apresentação do sistema, implementada com HTML e CSS.	[Nome da tela]	-
Gerenciamento de Interface	Scripts Javascript responsaveis por manipular os elementos HTML.	-	-
Comunicação Web Service	Scripts Javascript responsáveis por enviar e receber JSONs do Servidor.	[Nome da classe de Web Service]	-

3.2 Servidor

PACOTE	DESCRIÇÃO	NOMENCLATURA (Classe)	NOMENCLATURA (Instancia)
Web Service	Classes de faixa para comunicação entre a interface Mobile e o Servidor.	Ws[Nome do Controller que acessa]	-
Controller	Classes que desserializam e validam os campos atributos dos DTOs recebidos e repassam o necessário para os Models e gerenciar as chaves de acesso do sistema.	Controller[Nome do Model principal que gerencia]	c[Nome do Model principal que gerencia]
DTO	Classes que apenas armazenam estado, transitando entre os Controllers e Models.	Dto[Nome da tabela de banco que mapeia]	[Nome da tabela de banco que mapeia]
Model	Classes responsáveis por consultar e gerenciar as tabelas em banco com regras de negócio específicas através do Linq.	[Nome da tabela de banco que gerencia]	m[Nome da tabela de banco que gerencia]
Banco (Linq)	Classes de mapeamento de objeto-relacional.	tb_[Nome da tabela de banco]	[Nome da tabela de banco]Banco