

.Math

Documento de Arquitetura de Software

Versão 1.0 (Única)

Igor Balteiro, Thaís Mester, Victor Farias

Histórico

| Data | Versão | Descrição | Responsável |
|------------|--------|---|--|
| 22/06/2015 | 1.0 | Confecção da versão única do documento. | Igor Balteiro, Thais Mester, Victor Farias |
| | | | |
| | | | |
| | | | |

Índice

| | |
|-----------------------------|---|
| 1. Introdução..... | 4 |
| 2. Objetivo..... | 4 |
| 3. Diagrama de Classes..... | 5 |

1. Introdução

Nesse documento vamos apresentar alguns dos aspectos da arquitetura, explicaremos o objetivo do “.Math” e os diagramas que o representam.

2. Objetivo

O objetivo desse software é apoiar o aprendizado da matemática através de três jogos (Tabuada, Comparação e Operadores) e com rankings para estimular a competitividade e aumentar o interesse dos usuários. Além disso, o desempenho em cada partida jogada também poderá ser acessado servindo de base para saber que pontos devem ser melhor trabalhados.

3. Diagrama de Classes

