### CovidShot

# Documentação NoSQL

# 1. Introdução

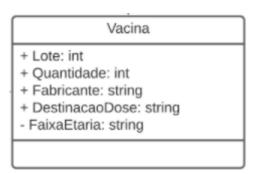
Este documento tem como objetivo, definir quais entidades do domínio serão armazenadas em estruturas não relacionais, visto que sua prioridade é a exibição em vez de alteração, caracterizando uma das principais vantagens da utilização desse padrão de armazenamento.

# 2. Definição dos Modelos

### 2.1. Vacinas

As vacinas, apesar de serem dados que podem ser alterados, por se tratarem do contexto específico de Covid-19, dificilmente sofrerão mudanças, visto que o número de vacinas existentes é linear, e sua principal função no sistema é a informação, logo, seu armazenamento será feito através do MongoDB instanciado pelo Cosmos DB do azure, aumentando consideravelmente o desempenho da busca e escrita.

Figura 1 - Diagrama de Classe da Entidade Vacina



### 2.1.1. Modelo NoSQL

A partir da modelagem da entidade apresentada acima, temos a sua estrutura não relacional no Mongo DB no formato JSON:

```
{
    "_id": null,
    "Lote": null,
    "Quantidade": null,
    "DestinacaoDose": null,
    "FaixaEtaria": null
}
```

### 2.2. Traduções

As traduções, serão armazenadas após sua primeira execução, para otimizar o desempenho do sistema e diminuir os custos. Assim que a tradução for realizada por algum usuário ao redor do mundo, todos os campos de texto da aplicação serão armazenados em um campo chave-valor, dentro do Blob Storage, para que quando a tradução for necessária, sejam obtidos os valores e o processo de tradução ocorra apenas uma vez por idioma.

### 2.2.1. Modelo NoSQL

```
{
    "Idioma": "en-us",
    "BotaoEntrar": "Sign in",
    "BotaoSair": "Log out",
    "BotaoCadastrar": "Create new account",
    "BotaoInfoVacinas": "Vaccine Information"
}
```

#### 3. Bancos Não Relacionais

Por fim, foi escolhido o "Cosmos DB from Mongo DB" e Blob Storage do Azure, para o armazenamento não estruturado, visto que, por uma necessidade dos stakeholders, a utilização de contratos com a Microsoft é preferencial, devido à afinidade do cliente.