



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
CENTRO FEDERAL DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA DE MINAS GERAIS
DEPARTAMENTO DE INFORMÁTICA, GESTÃO E DESIGN

SimSUS		
PADRÕES APLICADOS AO PROJETO PADRÕES DE PROJETO		
Preparado por	Álvaro Martins Espíndola, Maria Teresa Menezes Costa, Helise de Assis Almeida	Versão: 1.0
Aprovado por:	Daniel Moraes dos Reis	28/04/2015

I – PADRÕES APLICADOS PARA DOCUMENTAÇÃO

Nome do padrão	
ABNT	
Onde será aplicado?	
Será aplicado no texto, títulos, subtítulos e referências bibliográficas.	
Definição do padrão	
A formatação geral da documentação seguirá as normas definidas pela ABNT. O corpo do texto terá tamanho 12, os subtítulos terão tamanho 14 e os títulos terão tamanho 16 e destacados em negrito. As referências bibliográficas também seguirão as normas da ABNT.	
Responsável por manter o padrão	Data da criação
Maria Teresa Menezes Costa	21/05/2015

II – PADRÕES APLICADOS NA CODIFICAÇÃO

Nome do padrão	
MVC/DAO	
Onde será aplicado?	
Será aplicado nas interfaces, classes, métodos e controllers dentro da linguagem Java e JSP.	
Definição do padrão	
MVC é um padrão de arquitetura de software que separa a informação (e as suas regras de negócio) da interface com a qual o usuário interage	



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
CENTRO FEDERAL DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA DE MINAS GERAIS
DEPARTAMENTO DE INFORMÁTICA, GESTÃO E DESIGN

Responsável por manter o padrão	Data da criação
Álvaro Martis Espíndola	21/05/2015

III – PADRÕES APLICADOS NA INTERFACE HOMEM-MÁQUINA

Nome do padrão	
Padrão próprio	
Onde será aplicado?	
Será aplicado nos botões, barra de tarefas, telas e tabelas.	
Definição do padrão	
<p>As barras possuirão três estados: vermelho, amarelo e verde. O primeiro representará nível crítico nos indicadores, o amarelo nível médio e o verde nível estável. Existirão fatores que irão influenciar os indicadores e uns aos outros. Terão formato de círculos nas cores azul, branco e vermelho, variando de acordo com sua ação na cidade.</p> <p>Também haverá uma barra de tarefas na região superior da tela. Nela serão disponibilizadas as ferramentas e opções do jogo e também a monitoração de recursos, com um símbolo de dólar. Ela será branca e os ícones pretos.</p> <p>Os botões, denominados fatores, ficarão espalhados pela tela e os que estiverem na barra de tarefas estarão posicionados nos cantos superiores direito. Ao clicar nos fatores ou indicadores, uma tela com a descrição destes será aberta e terá cor cinza. No centro da tela, localizarão as barras dos indicadores Os campos de login serão centralizados, com bordas arredondadas e brancas.</p>	
Responsável por manter o padrão	Data da criação
Helise de Assis Almeida	21/05/15

IV – PADRÕES APLICADOS NAS MENSAGENS DO SISTEMA



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
CENTRO FEDERAL DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA DE MINAS GERAIS
DEPARTAMENTO DE INFORMÁTICA, GESTÃO E DESIGN

Nome do padrão

Padrão próprio

Onde será aplicado?

Será aplicado nas mensagens de erro e alertas de sistema.

Definição do padrão

Mensagens de erros, caso ocorram, aparecerão antes do jogo carregar. Durante o percorrer do jogo, os alertas que fazem parte da simulação se apresentarão em forma de caixas de texto normais. Os alertas de sistema serão como as mensagens de erro, porém com cor diferente.

Responsável por manter o padrão

Álvaro Martins Espíndola

Data da criação

21/05/15

V – PADRÕES APLICADOS NOS TESTES E IMPLANTAÇÃO**Nome do padrão**

IEEE 829

Onde será aplicado?

Testes submetidos ao software em estado de desenvolvimento.

Definição do padrão

A abrangência vai desde testes unitários até testes de aceitação e tem por objetivo definir documentos consistentes e adequados capazes de definir, registrar e prover condições de análise dos resultados obtidos ao longo do processo.

Responsável por manter o padrão

Álvaro Martins Espíndola

Data da criação

21/05/15

REGISTRO DE ALTERAÇÕES

Data	Modificado por	Descrição da mudança