|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **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 Morais 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 | |
| **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** | |
| 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.  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.  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. | |
| **Responsável por manter o padrão** | Data da criação |
| **Helise de Assis Almeida** | 21/05/15 |

**IV – PADRÕES APLICADOS NAS MENSAGENS DO SISTEMA**

|  |  |
| --- | --- |
| **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** | Data da criação |
| **Álvaro Martins Espíndola** | 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** | Data da criação |
| **Álvaro Martins Espíndola** | 21/05/15 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **REGISTRO DE ALTERAÇÕES** | | |
| **Data** | **Modificado por** | **Descrição da mudança** |
|  |  |  |
|  |  |  |