|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **VACINA.COM** | | |
| **PADRÕES APLICADOS AO PROJETO**  **PADRÕES DE PROJETO** | | |
| Preparado por | André Almeida Gonçalves, Júlia Elias Morato e Nathália Cristian Ferreira de Oliveira | Versão: 1.0 |
| Aprovado por: |  | 21/05/2015 |

**I – PADRÕES APLICADOS PARA DOCUMENTAÇÃO**

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome do padrão** | |
| ABNT | |
| **Onde será aplicado?** | |
| O padrão será aplicado nos documentos requisitados pelos orientadores e professores. | |
| **Definição do padrão** | |
| O padrão ABNT escolhido para a documentação será baseado nas seguintes normas: NBR 14724, que visa a elaboração de trabalhos acadêmicos, NBR 10520 no caso das citações, NBR 6023 para as referências, NBR 6027 estabelecida para os sumários e NBR 6028 utilizada nos resumos.  A fonte utilizada nos títulos e corpo do documento é Times New Roman, tamanho 14 para títulos e 12 para as descrições.  O cabeçalho utilizado será o padrão da disciplina, disponibilizado pelo professor Michel Pires da Silva.  O alinhamento dos textos é justificado, com recuo na primeira linha do parágrafo.  O espaçamento entre linhas é de 1,5. | |
| **Responsável por manter o padrão** | Data da criação |
| André Almeida Gonçalves  Júlia Elias Morato  Nathália Cristian Ferreira de Oliveira | 09/03/2015 |

**II – PADRÕES APLICADOS NA CODIFICAÇÃO**

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome do padrão** | |
| Model/ View/ Controller (MVC). | |
| **Onde será aplicado?** | |
| O padrão será aplicado no desenvolvimeno do código. | |
| **Definição do padrão** | |
| O padrão de desenvolvimento do software a ser utilizado é o MVC: Model, View e Controller (Modelo, Visão e Controle), que divide o programa em três partes: O Model, ou Modelo, diz respeito às lógicas e funções que são as “engrenagens” do software. O View, ou Visão, consiste na criação das páginas de interface e na interação direta com o usuário, já o Controller, ou Controle, é aquele que junta e organiza os outros dois módulos. | |
| **Responsável por manter o padrão** | Data da criação |
| André Almeida Gonçalves  Júlia Elias Morato  Nathália Cristian Ferreira de Oliveira | 02/04/2015 |

**III – PADRÕES APLICADOS NA INTERFACE HOMEM-MÁQUINA**

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome do padrão** | |
| Padrão de desenvolvimento da interface gráfica. | |
| **Onde será aplicado?** | |
| O padrão será aplicado no desenvolvimento da interface homem-máquina. | |
| **Definição do padrão** | |
| O manual e usuário terá três divisões, seguindo o padrão de divisão de módulos do software. O grupo irá especificar as regras do jogo, para os usuários, e o modo de inserção de dados, para os administradores, tornando possível que eles insiram novas perguntas no jogo e novas ocorrências na Enciclopédia. É necessário também um manual específico para o cartão-espelho, com o objetivo de orientar os profissionais na inserção dos dados do paciente e orientar os pacientes na hora de verificar os dados dos pessoais.  As cores a serem utilizadas em todo o sistema serão o azul, cinza, verde, branco e vermelho. Na interface, os botões do menu principal estarão azuis quando selecionados. Os botões de entrada e cadastro serão vermelhos. Na parte do administrador do sistema, os botões de adição serão verdes, os de edição serão azuis e os de exclusão serão vermelhos. No módulo do jogo, as dicas serão acessadas a partir de botões vermelhos que ficarão brancos ao serem clicados, a resposta final será enviada em um botão transparente, de texto azul. No módulo Enciclopédia, o botão pesquisar será vermelho e centralizado também.  Existirá um menu principal que será exibido em todas as telas no canto superior direito. Nas páginas de cadastro/alteração de dados os botões de envio e os formulários estarão centralizados. As telas do Jogo, Enciclopédia e Cartão Espelho seguirão um padrão próprio devido aos seus diversos elementos. O botão de adicionar estará sempre no canto superior esquerdo da tela, logo abaixo estarão posicionados o botão de editar e excluir respectivamente. | |
| **Responsável por manter o padrão** | Data da criação |
| Nathália Cristian Ferreira de Oliveira | 02/04/2015 |

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

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome do padrão** | |
| Padrão de mensagens do sistema. | |
| **Onde será aplicado?** | |
| Esse padrão será aplicado no desenvolvimento da interface e do código, com foco nos momentos nos quais os diversos tipos de mensagens e alertas se fazem necessários. | |
| **Definição do padrão** | |
| Para as mensagens de erro utilizaremos balões informativos apresentando o tipo de validação necessário para determinado campo. Já os alertas serão disparados sobre o campo problematizado sendo identificados pela mudança da cor do input para o vermelho. No caso das informações no sistema, elas se localizarão acima do botão que exerce a função principal na página, e estarão em cor preta. | |
| **Responsável por manter o padrão** | Data da criação |
| Nathália Cristian Ferreira de Oliveira | 02/04/2015 |

**V – PADRÕES APLICADOS NOS TESTES E IMPLANTAÇÃO**

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome do padrão** | |
| Padrão de testes e implantação do projeto. | |
| **Onde será aplicado?** | |
| Esse padrão será aplicado na fase de testes do projeto. | |
| **Definição do padrão** | |
| O projeto será hospedado em alguma plataforma da web, visto que esse é o intuito do portal. Os testes para o funcionamento ocorrerão em diversos sistemas operacionais, como por exemplo Ubuntu e Windows. Além disso os testes serão realizados por alunos de informática e principalmente de enfermagem, uma vez que esses são o foco do projeto. | |
| **Responsável por manter o padrão** | Data da criação |
| André Almeida Gonçalves  Júlia Elias Morato  Nathália Cristian Ferreira de Oliveira | 02/04/15 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **REGISTRO DE ALTERAÇÕES** | | |
| **Data** | **Modificado por** | **Descrição da mudança** |
| 21/05/2015 | André Almeida Gonçalves  Júlia Elias Morato  Nathália Cristian Ferreira de Oliveira | Criação dos Padrões de Projeto |
|  |  |  |