
BGMDW Ltda

DecisionMakerLPA
Documento de Arquitetura de Software

Versão 6.0

<Nome do Projeto>	Version: 6.0
Documento de Arquitetura de Software	Date: 16/11/2019
APS-AS.16-11-2019	

Histórico da Revisão

Data	Versão	Descrição	Autor
18/05/2019	1.0	Preenchimento do documento de arquitetura de software.	Marcelo Bueno
20/05/2019	2.0	Preenchimento do documento de arquitetura de software.	Marcelo Bueno
25/05/2019	3.0	Preenchimento do documento de arquitetura de software.	Bruno de Paula
31/06/2019	4.0	Revisão dos documentos	Marcelo Bueno
19/10/2019	5.0	Revisão de todos os capítulos	Bruno de Paula
16/11/2019	6.0	Revisão de todos os capítulos	Bruno de Paula

<Nome do Projeto>	Version: 6.0
Documento de Arquitetura de Software	Date: 16/11/2019
APS-AS.16-11-2019	

Índice Analítico

1.	Introdução	4
1.1	Finalidade	4
1.2	Escopo	4
1.3	Definições, Acrônimos e Abreviações	Erro! Indicador não definido.
1.4	Referências	4
1.5	Visão Geral	4
2.	Representação Arquitetural	4
3.	Metas e Restrições da Arquitetura	4
4.	Visão de Casos de Uso	4
4.1	Realizações de Casos de Uso	4
5.	Visão Lógica	5
5.1	Visão Geral	5
5.2	Pacotes de Design Significativos do Ponto de Vista da Arquitetura	5
6.	Visão de Processos	5
7.	Visão de Implantação	5
8.	Visão da Implementação	5
8.1	Visão Geral	5
8.2	Camadas	5
9.	Visão de Dados (opcional)	5
10.	Tamanho e Desempenho	6
11.	Qualidade	6

<Nome do Projeto>	Version: 6.0
Documento de Arquitetura de Software	Date: 16/11/2019
APS-AS.16-11-2019	

Documento de Arquitetura de Software

1. Introdução

Este documento fornece em detalhe a arquitetura utilizada para o desenvolvimento da biblioteca.

1.1 Finalidade

Este documento oferece uma visão geral arquitetural abrangente do sistema, usando diversas visões arquiteturais para representar diferentes aspectos do sistema. O objetivo deste documento é capturar e comunicar as decisões arquiteturais significativas que foram tomadas em relação ao sistema.

1.2 Escopo

Este documento trata da implementação arquitetura da biblioteca de tomada de decisão para jogo de cartas no Unity, com base nos diagramas UML acerca dos casos de uso.

1.3 Referências

Esse documento não faz referência a outro documento.

1.4 Visão Geral

Neste documento estará definindo a arquitetura de software.

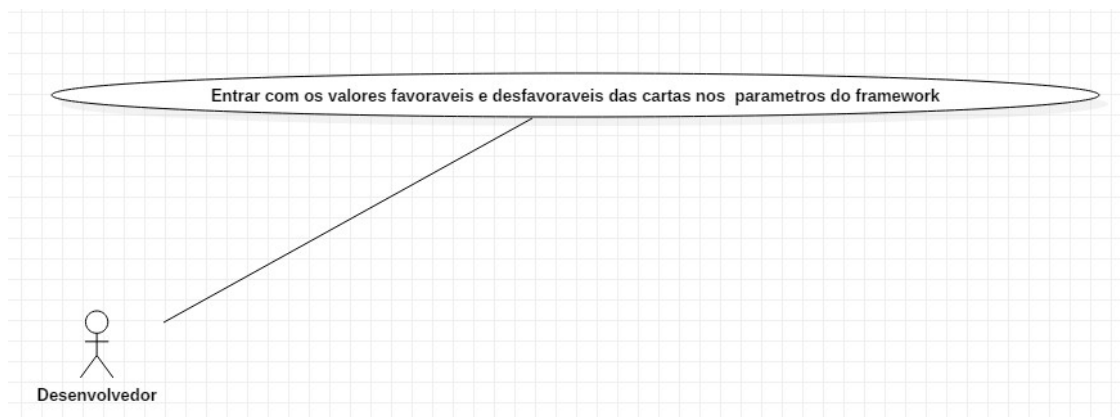
2. Representação Arquitetural

A biblioteca será desenvolvida na linguagem de programação C#.

3. Metas e Restrições da Arquitetura

A biblioteca deverá ser desenvolvendo na linguagem C#, utilizando plataforma Unity.

4. Visão de Casos de Uso

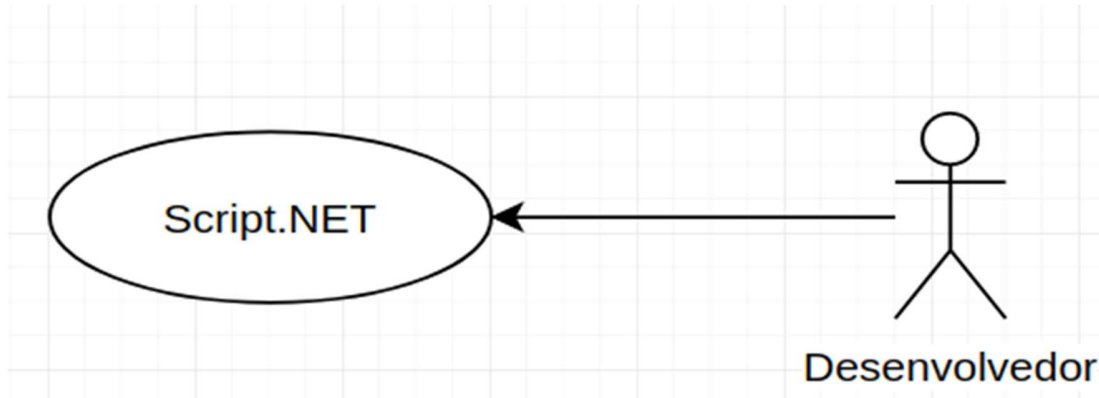


4.1 Realizações de Casos de Uso

O desenvolvedor irá entrar com valores favoráveis e desfavoráveis das cartas nos parâmetros da biblioteca.

<Nome do Projeto>	Version: 6.0
Documento de Arquitetura de Software	Date: 16/11/2019
APS-AS.16-11-2019	

5. Visão Lógica



5.1 Visão Geral

Não se aplica.

5.2 Pacotes de Design Significativos do Ponto de Vista da Arquitetura

Não se aplica.

6. Visão de Processos

O método principal receberá valores por parâmetro, e o mesmo irá executar outros métodos que no final retornará qual a porcentagem de vida que todas as cartas juntas conseguem tirar das outras.

7. Visão da Implantação

Iremos publicar na lógica da Unity um conjunto de arquivos, que no caso seria um jogo e a biblioteca, que serão convertidos para assets.

8. Visão da Implementação

Estrutura de classe:

```

Public Integer ObtemPorcentagemDeDano (cartas[]){
}
  
```

8.1 Visão Geral

Quando o método Principal for executado após ter passado os parâmetros, será executado diversos métodos e retornado o resultado.

8.2 Camadas

Não se aplica.

<Nome do Projeto>	Version: 6.0
Documento de Arquitetura de Software	Date: 16/11/2019
APS-AS.16-11-2019	

9. Visão de Dados (opcional)

Não se aplica.

10. Tamanho e Desempenho

O Objetivo é que os usuários consigam utilizar do framework sem impactar no desempenho do jogo.

11. Qualidade

Todo o código será documentado facilitando a sua manutenção.