

Tecnólogo em Análise e Desenvolvimento de Sistemas
Projeto Interdisciplinar - Arquitetura de Software
Profs: Joice Mendes e Fábio Feliciano
4º período – 2021/2

PROJETO INTERDISCIPLINAR: DietaJá

Aluno	Código
Caio Augusto Barretta	CP300354X
Gabriele Leonel	CP3003515
Mízia Sousa Almeida Lima	CP3008118

1. Repositório

<https://github.com/caiobarretta/DietaJa>

2. Sobre

A aplicação DietaJá é uma app Desktop criada para facilitar a interação entre profissionais da Nutrição e seus pacientes, onde é possível cadastrar novos pacientes, dietas e refeições, bem como interação do paciente com a dieta e posteriormente utilizar essas funcionalidades para o acompanhamento, tanto do paciente quanto do nutricionista.

Importante: As infos aqui disponibilizadas na versão parcial refletem a maior partes das mudanças realizadas no projeto até aqui, outras funcionalidades poderão ser implementadas assim como o desenvolvimento do projeto ainda continua.

3. Padrões Arquiteturais e de Projeto

Foram utilizados no projeto até o momento os seguintes padrões: Factory, Strategy, TemplateMethod, ChainOfResponsability.

Além do que são respeitados os princípios de SOLID bem como utilizamos o padrão de arquitetura MVC como design estratégico para fins de abstração foi utilizado o DDD (Domain-Driven Design) que é um modelo de desenvolvimento orientado ao domínio, com fim de abstrair a complexidade do negócio, garantindo que o que está sendo descrito é o que está sendo implementado, neste modelo nós isolamos a arquitetura em camadas, representamos pelo modelo os artefatos de software de maneira bem definida (conhecendo as entities, services, factories, repositories) e gerenciando o ciclo de vida dos objetos do domínio.

Ainda foram implementados alguns testes unitários que serão revisados além de implementados também nos diagramas.

As operações CRUD foram implementadas através de DAO e o Repository para a camada de persistência.

4. Programação Orientada a Objetos

Foram utilizados os principais conceitos de programação orientada a objetos também presentes dentro da aplicação dos patterns tais como: herança, encapsulamento, abstração e polimorfismo, representados nos diagramas que estão representados no readme do projeto. Também foram aplicados alguns conceitos de Clean Code e SOLID.