Padrão Arquitetural MVC

Na fase de projeto, o sistema foi dividido seguindo dois estilos arquiteturais sendo eles o estilo Partição e Camadas. Por opção e circunstancias (de tempo e até da estrutura herdada) foi decidido manter apenas uma partição e organizar a estrutura interna em camadas.

Para estrutura das camadas foi utilizado o padrão Modelo-Visão-Controle e suas subdivisões, sendo elas: Camada de Interação Humana, Camada de Controle de Interface, Camada de Domínio do Problema, Camada de Gestão de Tarefas e Camada de Gestão de Dados. Essa estrutura permite que o projeto seja organizado de acordo com os tipos de tarefas, que basicamente são:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Camada | Subcamada | Descrição |
| Modelo | Gestão de Tarefas | Camada responsável pelo comportamento das entidades do projeto (ex. casos de usos do sistema). |
| Domínio do Problema | Camada responsável por representar todas as entidades envolvidas no projeto. |
| Gestão de Dados | Camada responsável por gerenciar a manipulação da base de dados. |
| Visão | Interação Humana | Camada responsável por reunir as classes que manipulam a interface. |
| Controle | Controle de Interação | Camada Responsável por ser uma ponte entre a comunicação dos modelos e as visões. |

Conclusão

A utilização dos conceitos de orientação a objetos, desenvolvimento voltado à interface, utilização de composição ao invés de heranças, os padrões de projeto e arquitetural, controle de versão, qualidade de código e modelagem permitiram que o projeto pudesse ser desenvolvido com um foco em melhorar organização e manutenabilidade do código alem do próprio desempenho. A utilização destes conceitos impacta muito no que diz respeito à complexidade da tarefa de desenvolver, mas impacta para melhor visto que não se trata apenas de desenvolver e sim desenvolver com qualidade. O resultado é um produto de alto padrão de qualidade extremamente diferenciado no mercado.