BUSCADOR

ANÁLISE, PROJETO E DESENVOLVIMENTO III

04N

FELIPE ARNONI TROVÓ

FELIPE ROCHA

MATHEUS MORETI FELIZARDO

OBERDAN HIDEKI GAIA

SÃO PAULO

01/2015

LISTA DE FIGURAS

[Figura 1 – Protótipos 1](#_Toc396683089)

[Figura 2 – Diagrama de Classes 2](#_Toc396683090)

[Figura 3 – Diagrama de Sequencia 2](#_Toc396683091)

[Figura 4 – Diagrama de Componentes 3](#_Toc396683092)

[Figura 5 – Diagrama de Pacotes 3](#_Toc396683093)

[Figura 6 – Diagrama de Atividades 4](#_Toc396683094)

[Figura 7 – Diagrama de Deployment 5](#_Toc396683095)

**LISTA DE TABELAS**

[Tabela 1 – Interfaces Externas 3](#_Toc397926635)

[Tabela 1 – Interfaces Externas 3](#_Toc397926636)

[Tabela 2 – Interfaces Internas 3](#_Toc397926637)

[Tabela 1 – Ambiente de Execução 5](#_Toc397926638)

SUMÁRIO

[1 Cenário 1](#_Toc396755569)

[1.1 História de Usuário 1](#_Toc396755570)

[1.2 Critérios de Aceitação 1](#_Toc396755571)

[1.3 Protótipo 1](#_Toc396755572)

[1.4 Requisitos Funcionais 1](#_Toc396755573)

[1.5 Requisitos Não Funcionais 1](#_Toc396755574)

[1.6 Drivers arquiteturais 1](#_Toc396755575)

[2 Visão Lógica 2](#_Toc396755576)

[3 Visão de Implementação 3](#_Toc396755577)

[3.1 Definição das Interfaces Externas 3](#_Toc396755578)

[3.2 Definição das Interfaces Internas 3](#_Toc396755579)

[4 Visão de Processos 4](#_Toc396755580)

[5 Visão de Implantação 5](#_Toc396755581)

Visão Geral

Identificar os objetivos

Objetivo inicial: Iniciar uma arquitetura do zero. Propor uma solução arquitetural do zero para o problema em questão – o buscador, a fim de obter uma eficiência capaz de aumentar a área de pesquisa e expor os melhores preços do mercado, faturando em cima do serviço prestado pelo sistema. Nestes cenários, existem dois envolvidos: o avaliador e os desenvolvedores arquiteturais.

As restrições se baseiam em três: tempo, financeiro e técnico.

## Restrição de tempo se engloba no período de entrega da documentação, onde o prazo se estende à, no máximo, 2,5 meses para entrega completa;

## Restrição financeira: se baseia nos envolvidos no projeto, as quatros pessoas responsáveis;

## Restrição técnica: sistema necessita ser web, tecnologia tem que utilizar banco de dados e <algo como utilização de tecnologias web RNFs como java, etc – confirmar>.

Cenários Chave

O cenário chave se resume no usuário conseguir achar o menor preço para efetuar economias na hora das compras. E para esse cenário ser atendido, necessita da possibilidade de:

* Buscar o produto pelo nome;
* Ser exibido na tela o nome da loja, foto, descrição e preço do produto em questão;
* Ordenação de produtos pelo valor;
* Existência de um botão de direcionamento para o site de venda do produto.

O cenário chave se baseia na descrição e listagem acima, por se tratar onde ocorreria o maior retorno financeiro: por facilitar a busca e interação do usuário com o sistema, e aumento de clicks nos links disponíveis pelo buscador.

Overview da Aplicação

A aplicação é web, tendo ocorrência das restrições de tempo, financeiro e técnico.

Os estilos arquiteturais utilizados serão:

* Pipes & Filter;
* Invocação implícita;
* Camadas.

Tecnologias relevantes

<Quais são as tecnologias relevantes?>

<Quais são as tecnologias vão te ajudar a desenvolver?>

<Quais as tecnologias vão dar suporte as funcionalidades?>

<Quais as tecnologias vão dar suporte aos requisitos não funcionais?>

Tabela – Ambiente de Execução

|  |  |
| --- | --- |
| **Tecnologias** | **Justificativa** |
| <Nome do RNF> | <Justificativa> |

Pontos chave

<Identificar os requisitos não funcionais importantes, o cenário e por que?>

Tabela – Requisitos Não Funcionais

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Requisito Não Funcional** | **Cenário** | **Motivo** |
| <Nome do RNF> | <Código do cenário> | <Justificativa> |

Cenários

´<Este capitulo deve ser preenchido em sua totalidade para a primeira entrega.>

História de Usuário

Critérios de Aceitação

Protótipo

Figura – Protótipos

Visão Lógica

´<Este capitulo deve ser preenchido em sua totalidade para a primeira entrega.>

<Não se esqueça de evidenciar tanto no diagrama de classes quanto no diagrama de sequência todas as camadas e classes que você irá utilizar. >

<Fica a critério do grupo fazer o diagrama de classes de domínio da aplicação>

Figura – Diagrama de Classes

Figura – Diagrama de Classes de Domínio

Figura – Diagrama de Sequencia

Visão de Implementação

´<Este capitulo deve ser preenchido para a primeira entrega.>

<O diagrama de modelo não é obrigatório, fica a critério do grupo fazer ou não este diagrama.>

Figura – Diagrama de Componentes

Figura – Diagrama de Pacotes

Figura – Diagrama de Modelo

Visão de Processos

<Está seção (4) não é obrigatória em qualquer entrega uma das três entregas do trabalho, fica a critério do grupo fazer ou não.>

Figura – Diagrama de Atividades

Visão de Implantação

´<Este capítulo deve ser preenchido para a primeira entrega.>

Figura – Diagrama de Deployment

Tabela – Ambiente de Execução

|  |  |
| --- | --- |
| **Ambiente de Execução** | **Descrição** |
| <Nome> | <Nome> |
| <SQL Server> | <Será o sistema gerenciador de banco de dados de nosso sistema.> |

Integrações

´<Este capitulo deve ser preenchido para a terceira entrega.>

Tabela – Interfaces Externas

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Componente** | **Descrição** | **Tecnologias** |
| <Nome> | <Descreva como o ocorre a integração entre os sistemas> | <Colocar a descrição> |
|  |  |  |

Figura – Diagrama de Sequência da Integração

Design Patterns

´<Este capitulo deve ser preenchido para a terceira entrega.>

<Você deve descrever os design patterns utilizados, tanto design patterns do GOF, quanto design patterns visto na disciplina de APD3.>

<Obrigatoriamente você deve utilizar 4 design patterns, sendo um design pattern para cada uma das camadas da aplicação. >

Tabela – Design Pattern

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Design Pattern** | **Camada** | **Justificativa** |
| <Nome> | <Qual camada da aplicação o design pattern foi utilizado > | <Qual a justificativa da utilização do design pattern. > |
|  |  |  |