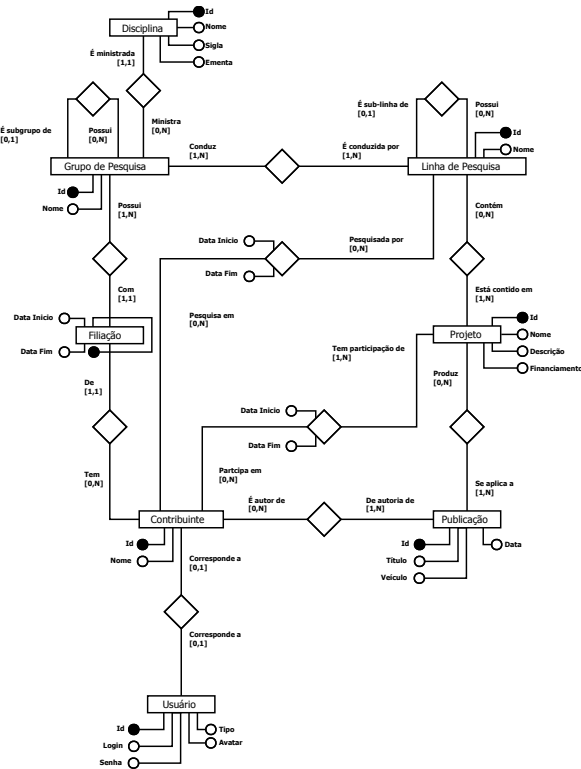


MAC 0332
Engenharia de Software
SI para grupos de pesquisa
Design

8 de dezembro de 2011



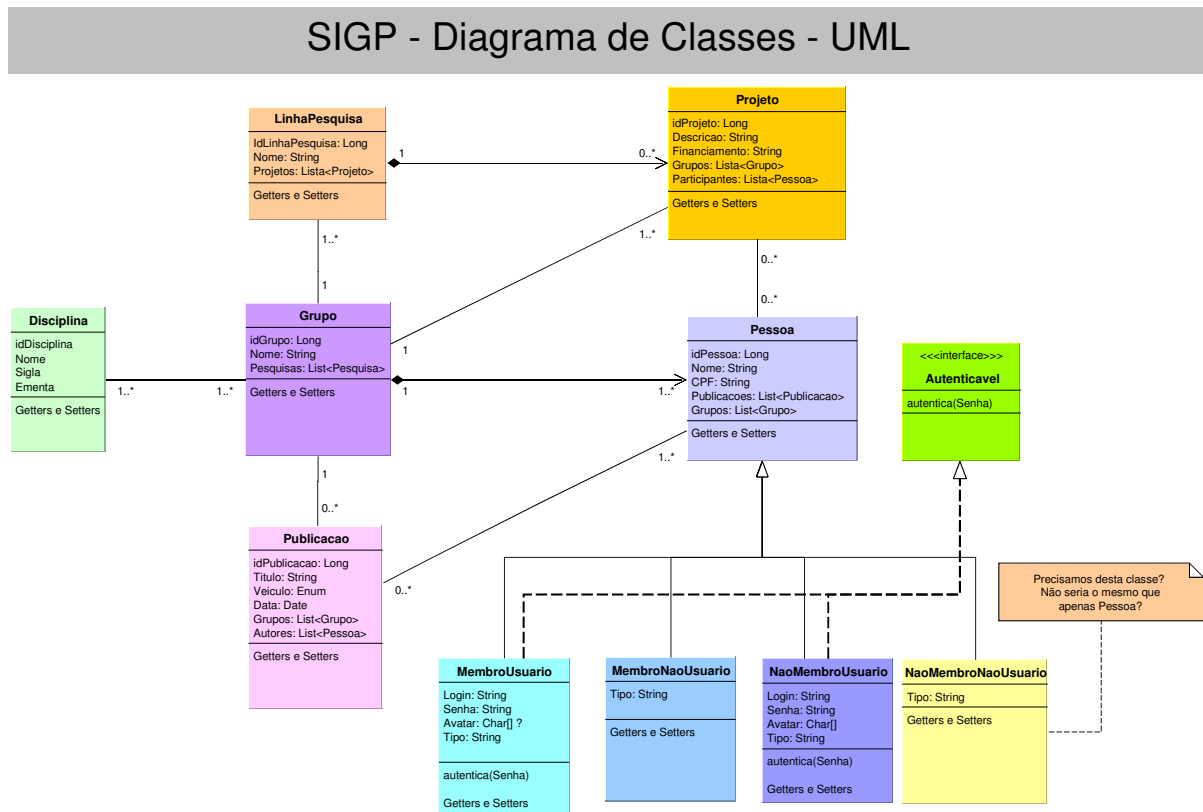


Figura 2: Diagrama de Classes

2 Subsistemas

2.1 Subistema de Login

Precocupa-se em descobrir se um usuario é cadastrado, se é administrador, etc. Para isso busca no banco de dados, com senhas criptografadas, se o nome de usuario e senha digitadas coincidem, dando também a opção de se cadastrar u novo usuario.

2.2 Subistema dos CRUD's

CRUD é uma abreviação de "Create, read, update and delete", temos esses para todass as classes do modelo, ou seja, podemos criar, listar, atualizar e remover qualquer objeto por meio de uma interface com o usuario.

3 Realizações de Exigência

3.1 Listagem dos CRUD's

3.1.1 Visão dos Participantes

Todas as listagens foram implementadas usando Hiberante e VRaptor, na linguagem Java.

3.1.2 Cenário Básico

O Hibernate criar os bancos de dados, depois de criado, fazemos uma pesquisa do dado CRUD e usamos o VRaptor para fazer a visualização final da pagina.

3.2 Cadastro de novo grupo e suas relações

3.2.1 Visão dos Participantes

Administrador cadastra um grupo, que pode ser subgrupo de um grupo maior, um membro do grupo cadastra uma publicação e pode dizer a quais projetos aquela publicação se aplica. Isso tudo foi feito usando o conjunto Hibernate VRaptor, para pesquisa e gravação no Banco de Dados.

3.2.2 Cenário Básico

A partir do VRaptor chamamos o Hibernate e com sua retorno da pesquisa mostramos os resultados no pagina final.