

MAC 0332
Engenharia de Software
SI para grupos de pesquisa
Design

11 de dezembro de 2011

1 Estrutura

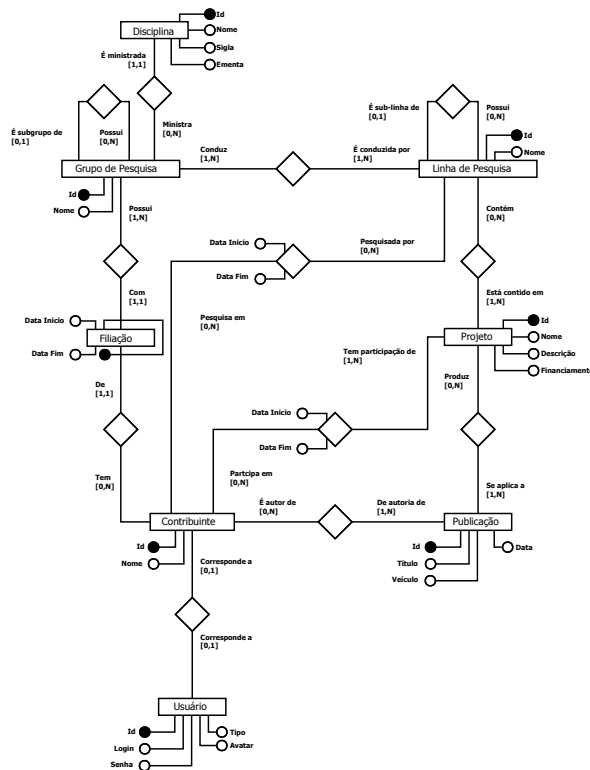


Figura 1: DER do Sistema

2 Subsistemas

2.1 Subsistema de Login

Este módulo verifica se um usuário está cadastrado e o tipo de usuário, ou seja, se é administrador ou usuário comum. Para tanto, é realizada uma busca no banco de dados, por meio de senhas criptografadas, verificando se o nome de usuário e a senha digitada coincidem, provendo também a opção de se cadastrar um novo usuário.

2.2 Subsistema dos CRUD's

CRUD é uma abreviação do Inglês para os quatro recursos básicos "Create, Retrieve, Update e Delete". Foram implementados CRUDS para todas as classes do modelo, ou seja, podemos criar, recuperar/listar, atualizar e remover qualquer objeto por meio de uma interface com o usuário.

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, em linguagem Java.

3.1.2 Cenário Básico

O Hibernate cria os bancos de dados. Depois de criado, fazemos uma pesquisa do dado pelo 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 informar a quais projetos aquela publicação se aplica. Estas funcionalidades foram implementadas usando os *frameworks* Hibernate e VRaptor, para pesquisa e persistência no Banco de Dados.

3.2.2 Cenário Básico

A partir do VRaptor, o Hibernate é chamado, e os resultados devolvidos pela pesquisa são exibidos na página final.