

Documento de Arquitetura de Software

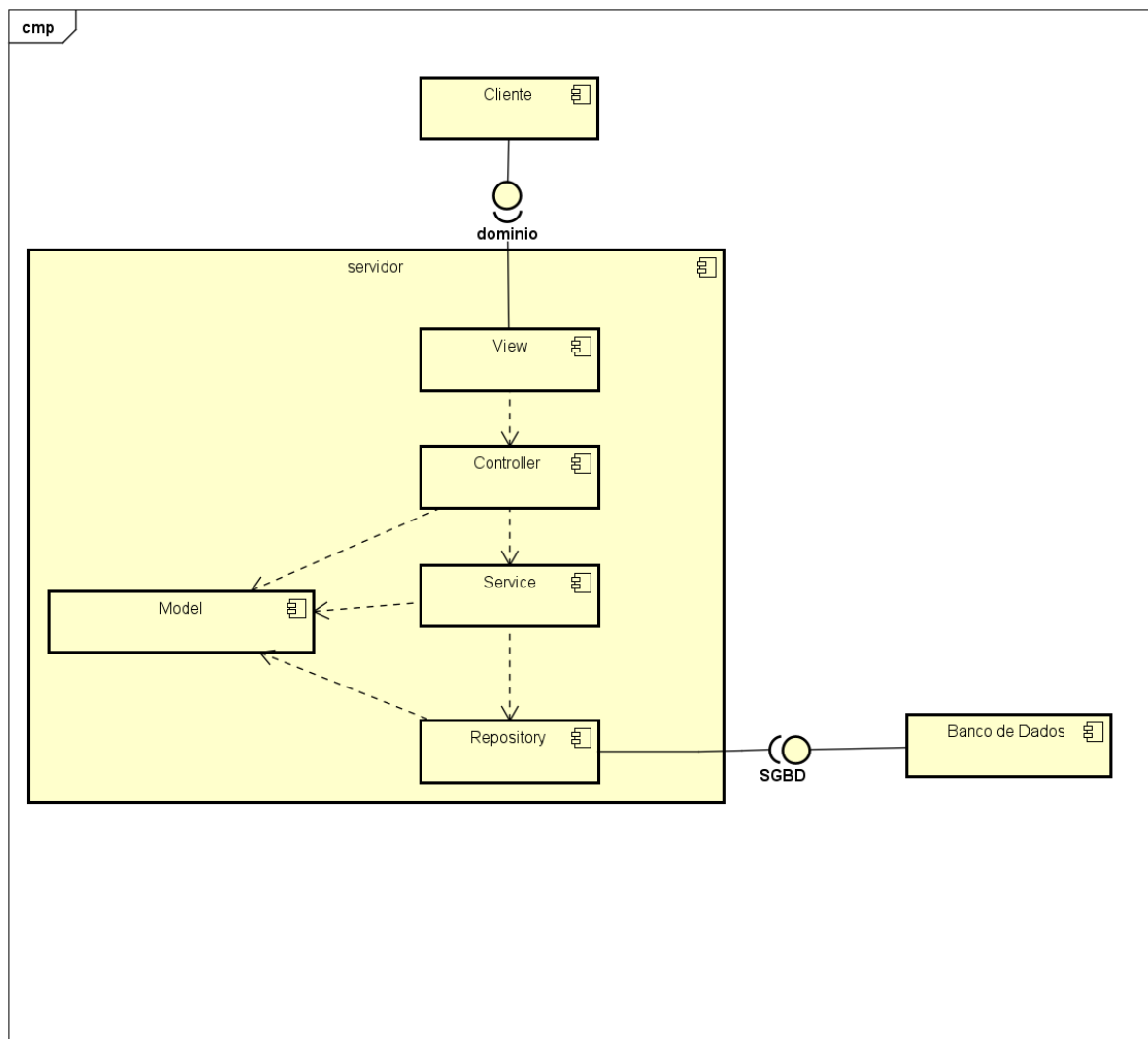
1. Ponto de vista do Projetista

1.1 Visão Geral

O ponto de vista do projetista é direcionado aos projetistas e desenvolvedores do software e tem como objetivo

1.2 Visão de Componentes

O sistema é dividido em camadas sendo elas a camada de controle(controller) para recebimento e envio das requisições do frontend, a camada de modelo(model) onde fica os objetos, a camada dos repositórios(repository) que faz as requisições ao banco de dados, a camada de serviço(service) onde fica a regra de negócio do sistema, a camada de configuração(config) que faz a parte de segurança e configuração do projeto e a camada de visualização onde fica os templates que é a parte que o usuário pode interagir



2. Ponto de vista do Desenvolvedor

2.1 Visão Geral

Foi feito um diagrama de classe de domínio exemplificando as classes do projeto assim como o fluxo maior contendo os menores.

2.2 Visão lógica

A visão lógica é responsável por definir como a estrutura dos componentes do software será realizada e foi escolhida para auxiliar na construção da arquitetura proposta.

2.2.1 Detalhamento das classes

As classes “Área de ensino”, “Disciplina”, “Cartao resposta” e “Candidato” são as classes serão cadastradas a partir do usuário e são de entidade, as classes “Auditor” e “Avaliador” são os papeis que o usuario ira ter com suas respectivas ações no sistema representadas no diagrama

Já as demais Classes apresentadas no sistema, “Classificação” e “Relatorio” serão geradas a partir da lógica das regras de negócio feitas com as classes de entidade

