



Projeto Final: Fase 2

10/11/2025

Fase 2: Modelagem Estrutural e Arquitetura

Nesta fase, o grupo deverá evoluir a documentação do sistema com base nos requisitos e casos de uso definidos na Fase 1. O objetivo principal é estruturar o modelo de análise do sistema com foco nas classes do domínio e na arquitetura geral da aplicação. As entregas desta fase servirão como base para a implementação nas próximas etapas.

Objetivos da Etapa:

- Identificar as classes principais do sistema, seus atributos e operações.
- Representar os relacionamentos entre as classes.
- Aplicar princípios básicos de projeto (coesão, acoplamento, modularidade).
- Selecionar um padrão arquitetural apropriado ao projeto (ex.: camadas, MVC).
- Documentar a arquitetura proposta e os motivos das decisões tomadas.

Organização do Repositório. Os seguintes arquivos devem ser criados ou atualizados:

```
docs/  
|-- diagramas/  
    |-- diagrama-classes.png  
    |-- diagrama-arquitetura.png  
|-- arquitetura.md
```

O que deve conter cada arquivo:

- diagramas/diagrama-classes.png
 - Diagrama de classes do sistema com os principais elementos do domínio.
 - Representação de atributos, métodos e relacionamentos com multiplicidade.
 - As classes devem estar nomeadas em português, com nomes no singular e estilo claro.
- diagramas/diagrama-arquitetura.png
 - Diagrama ilustrando a arquitetura geral da aplicação.
 - Deve incluir os principais componentes, camadas ou módulos do sistema.
 - Deve utilizar o Diagrama de Implantação (*Deployment Diagram*) da UML.
- arquitetura.md
 - Descrição textual da arquitetura adotada (ex.: camadas, MVC, etc.).
 - Lista de tecnologias ou frameworks já decididos.
 - Justificativas para as escolhas feitas e relação com os objetivos do sistema.

Dicas:

- Derivem as classes a partir dos substantivos relevantes nos casos de uso e requisitos.
- Usem diagramas de classe como ferramenta de pensamento antes de codificar.
- Pensem na arquitetura como um mapa da aplicação: onde estão os dados, a lógica e a interface.
- O diagrama de arquitetura pode ser simples, mas deve refletir decisões reais do grupo.

Prazo de entrega. A ser definido e comunicado em aula ou via ambiente virtual da disciplina.

Plágio não é tolerado

Você deve ser o único(a) responsável por fazer a entrega para essa atividade. Todo o código ou texto deverá ser produzido exclusivamente por você, exceto trechos de códigos que possam ter sido fornecidos como parte do enunciado.

Você pode discutir com outros estudantes com o intuito de esclarecer pontos, isso é até incentivado, porém você não poderá copiar trechos de códigos, textos ou soluções de qualquer fonte (e.g. colegas da mesma turma ou de turmas anteriores, repositórios de códigos na Internet ou soluções providas por serviços como Copilot e ChatGPT).