

SIB - Sistema Integrado de Biblioteca

Documento de Arquitetura de Software

Alunos:

Eduardo Lapa

Gisana Cristina

Matheus França

Lucas Orion

Israel Alves

Rogério Amorim

Sumário

Documento de Arquitetura de Software	1
1 - Introdução	3
1.1 - Finalidade	3
1.2 – Escopo	3
1.3 - Definições, Acrônimos e Abreviações	3
1.4 - Visão Geral	3
2 - Representação da Arquitetura	3
3 - Visão Lógica	4
3.2 - Visão Geral	4
4 - Visão de Processos	4
5 - Visão de Implantação	4
6 - Visão de Implementação	5
6.1 - Visão Geral	5
6.2 - Camadas	5
6.2.1 - View	5
6.2.2 - Model	5
6.2.3 – Controller	5
7 - Tamanho e Desempenho	5
8 - Qualidade	6

1 - Introdução

Uma vez terminada a elicitação de requisitos de um sistema, obtém-se a necessidade de se ter uma solução de como deve ser estruturado o software de modo que venha atender as restrições e funcionalidades que o software necessita. E esta solução se define em partes neste documento de arquitetura de software.

1.1 - Finalidade

Este documento apresenta uma visão geral abrangente da arquitetura do sistema e utiliza uma série de visões arquiteturais diferentes para ilustrar os diversos aspectos do sistema. Sua intenção é capturar e transmitir as decisões significativas do ponto de vista da arquitetura que foram tomadas em relação ao sistema.

1.2 – Escopo

Este Documento de Arquitetura de Software se aplica a denominada SBI (Sistema Integrado de Biblioteca).

1.3 - Definições, Acrônimos e Abreviações

Elicitação: Técnica de obtenção de dados junto aos usuários detentores das informações.

1.4 - Visão Geral

Apos a definição da finalidade e escopo deste documento, abaixo vamos descrever a arquitetura escolhida que melhor soluciona os problemas e necessidade encontrados neste projeto. Assim vamos estar apresentando em 5 visões sendo elas casos de uso, logica, processo, implantação e implementação.

2 - Representação da Arquitetura

Este documento apresenta a arquitetura como uma série de visões: visão de casos de uso, visão lógica, visão de processos, visão de implantação e visão de

implementação.

3 - Visão Lógica

Descreve as classes mais importantes, sua organização em pacotes e subsistemas de serviço, e a organização desses subsistemas em camadas.

3.2 - Visão Geral

A visão geral da aplicação é composta por 3 pacotes:

- View: Este não está preocupado em como a informação foi obtida ou onde ela foi obtida, apenas exibe a informação ao usuário.
- Controller: Este determina o fluxo de apresentação servindo como uma camada intermediária, ou seja, o intercessor entre o View e o Model.
- Model: Este é responsável por tudo o que a aplicação irá fazer. Modelando os dados e o comportamento do sistema, bem como preocupa com o armazenamento, manipulação e geração de dados, sendo um encapsulador de dados e de comportamento independente da apresentação (view).

4 - Visão de Processos

O sistema é gerenciado por meio de processos, esses processos podem ser divididos com base na sua capacidade de influência para o sistema como um todo, podendo ser classificados em dois tipos :

- Processos leves: São processos de baixa importância dentro do sistema, tais como threads de baixa prioridade criados para processamento paralelo.
- Processos pesados: São processos de alto impacto dentro do sistema como um todo, em que o mau gerenciamento pode comprometer outras áreas do sistema, tais como threads criadas para a interação com o usuário.

5 - Visão de Implantação

O sistema é construído na linguagem Java, com o foco voltado para web. Disponibilizando a portabilidade do sistema a qualquer terminal web ao usuário.

6 - Visão de Implementação

6.1 - Visão Geral

Seguindo o padrão arquitetural MVC ,o sistema pode ser dividido em 3 camadas : Model, view, controller. Nessas camadas são separados as classes do código com base em sua influência no sistema. As classes da camada view são responsáveis apenas pelo front-end do sistema. As classes da camada model são as classes atômicas e as classes compostas essenciais para construção do sistema. As classes da camada controller são responsáveis pela construção do back-end do sistema.

6.2 - Camadas

6.2.1 - View

A camada view é responsável pela interação do usuário com o sistema ,nessa camada são realizados etapas como construção de interface de usuário e interação para as configurações das funcionalidades.

6.2.2 - Model

A camada model é responsável pelo armazenamento das classes mais atômicas do projeto ,nessa camada são armazenados estados de cada objeto.

6.2.3 – Controller

A camada controller é responsável pela execução de algoritmos complexos como interpretação dos dados da interface para o sistema e o controle do ciclo de vida da aplicação.

7 - Tamanho e Desempenho

O sistema proposto possui tamanho em disco de 30MB e é desenvolvido para uso em servidor propagado ao usuário pela web. A criação de um sistema com muitas classes e arquivos avulsos devem ser ponderados de forma a não afetar (ou afetar o mínimo possível) o desempenho do sistema no servidor durante a execução.

8 - Qualidade

Sabendo que qualidade e seus atributos é a base para as estratégias e decisões de design da arquitetura. O padrão de arquitetura MVC foi a solução mais satisfatória para atender a qualidade esperada do sistema. Sistema este que deverá ser desenvolvido na linguagem java, visando uma interface que seja interativa e fácil de se usar.