Residential Life

Guia de Análise e Projeto

Versão <1.0>

Índice Analítico

Conteúdo

[Introdução 4](#_Toc321330753)

[Mapeamento 4](#_Toc321330754)

[Classe de fronteira 4](#_Toc321330755)

[Classes do tipo Entity 4](#_Toc321330756)

[Classe do tipo EntityCollection 4](#_Toc321330757)

Documento de Arquitetura de Software

# Introdução

Esse documento tem como objetivo descrever a visão de implementação do software Residential Life e mostrar como foi feito o mapeamento das classes de análise para as classes de projeto.

# 

# Mapeamento

## Classe de fronteira

Para cada classe de fronteira encontrada é criado um pacote dentro do pacote Gerenciador nomeado de acordo com o nome da classe de fronteira eliminando a parte “TelaGerenciar”, caso exista. Dentro desse pacote é chamada uma classe Controladora.

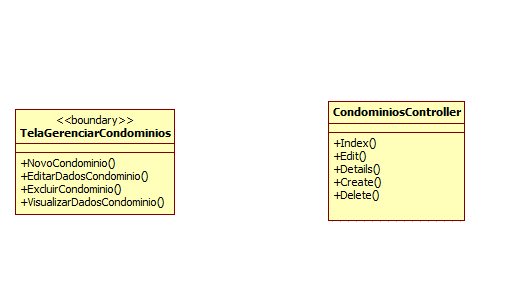


Figura 1 – Mapeamento das classes de fronteira

**Classes de controle**

Para cada classe do tipo controle encontrada é criada uma classe no formato “.cs”, nomeado de acordo com o nome da classe de controle eliminando estereótipo. Adiciona-se o nome “Gerenciador” no início do nome da classe. A classe é armazenada no pacote Negócio. A Figura 2 apresenta um exemplo desse mapeamento.

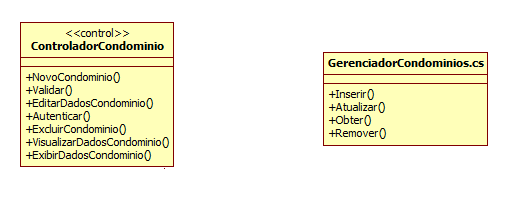


Figura 2 – Mapeamento das classes do tipo Entity

## 

**Classes de controle e do tipo Entity**

Para cada classe do tipo Entity encontrada é criada uma classe no formato “.cs”, nomeado de acordo com o nome da classe de entidade eliminando o estereótipo. Adiciona-se o nome “Model” no final do nome da classe. A classe é armazenada no pacote Model. A Figura 3 apresenta um exemplo desse mapeamento.



Figura 3 – Mapeamento das classes do tipo EntityCollection

**Classe do tipo EntityCollection**

Para cada classe do tipo EntityCollection encontrada é criada uma classe no formato “.cs”, dentro do pacote Dados. Ela é nomeada de acordo com o nome da classe de análise eliminando a parte “Persistência”, caso exista, e acrescentando “Repositorio” no início do nome. A Figura 4 apresenta um exemplo desse mapeamento.

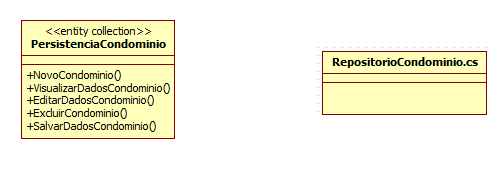


Figura 4 – Mapeamento das classes do tipo EntityCollection