



INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA CAMPUS CAJAZEIRAS  
UNIDADE ACADÊMICA DA ÁREA DE INFORMÁTICA  
CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS

MANUAL DE IMPLANTAÇÃO DO SISTEMA  
(JSFStore)

José Ferreira Vieira

CAJAZEIRAS-PB  
2015.2

## SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO .....	2
2. PADRÕES USADOS .....	2
2.1 Factory Method .....	2
2.2 DAO .....	2
2.3 .....	3
2.4 Command .....	3
2.5 Front Controller .....	4
2.6 Padrão Facade (Fachada) .....	5

## 1 INTRODUÇÃO

Na forma de Documentação de software do Sistema JFStore (Aplicação modelo loja virtual), em vista a obter maior interatividade entre clientes e a loja, temos a implementação deste sistema.

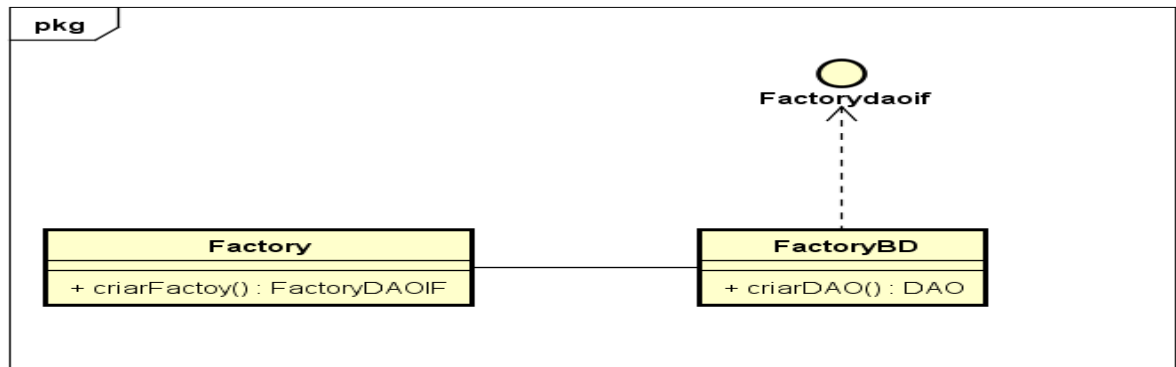
Dentre suas diversas funcionalidades o sistema de início trará uma maior consolidação das informações referente a manter usuários, produtos e vendas.

Disponibilizado em ambiente *WEB*, o sistema (JFStore) promoverá maior facilidade em disponibilizar para os usuários cadastrado praticidade em suas compras.

## 2. PADRÕES USADOS

**2.1 Factory Method** – O padrão aqui mencionado foi usado como forma de criar uma interface de objetos mas deixando as subclasses decidirem qual objeto criar. Tendo como motivação a estruturação de um frameworks, não sendo possível determinar qual elemento deve

ser criado, sendo assim fazendo com que o instanciado faça a criação de uma instância específica, assim usados na criação das classe factory, factoryBD, criando deste modo os objetos DAO.

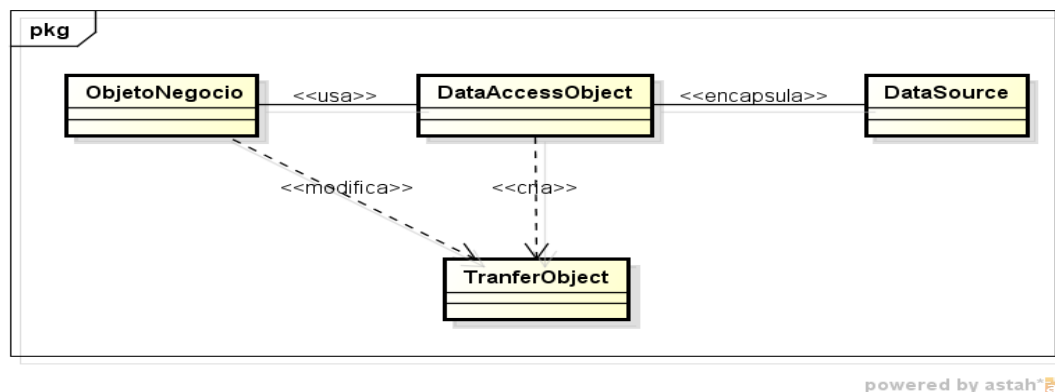


powered by Astah

## 2.2 DAO

Data Access Object: usado para a criação de classes de dados capazes de estabelecer a relação necessária para os dados do banco usado. Este padrão atribui ao projeto a possibilidade de encapsular os mecanismos de acessos aos dados criados pelas interfaces, atribuindo também uma característica que permite que os mecanismos de acesso aos dados sejam alterados independentemente do código que utiliza os dados, deste modo temos: o acesso aos dados do banco através das classes DAO se responsabilizando assim por um objeto de domínio específico para cada operação finais na realização desejadas da aplicação.

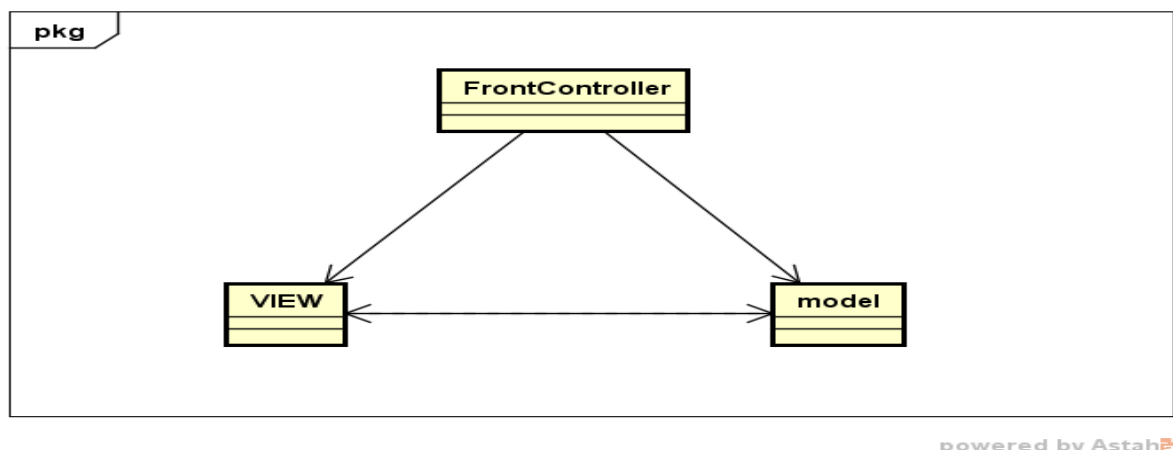
O padrão consta na implementação do projeto porque além de facilitar a separação das camadas do sistema, promove possibilidades de ajustes pontais na forma de persistência adotada e ainda prepara o projeto para futuras mudanças no modelo de gravação dos dados, caso existam futuramente. A implementação do padrão encontrasse no pacote DAO.



**2.3 MVC – Modelo Visão Controlador:** promove uma situação capaz de separar a representação da informação da interação do usuário com ele próprio foi possível estabelecer em (modelo) a comunicação entre regra de negócio e aplicação das mesmas e gerar a mediação entre os modelos e a visão, e assim centrar a reusabilidade do código e separar o conceito.

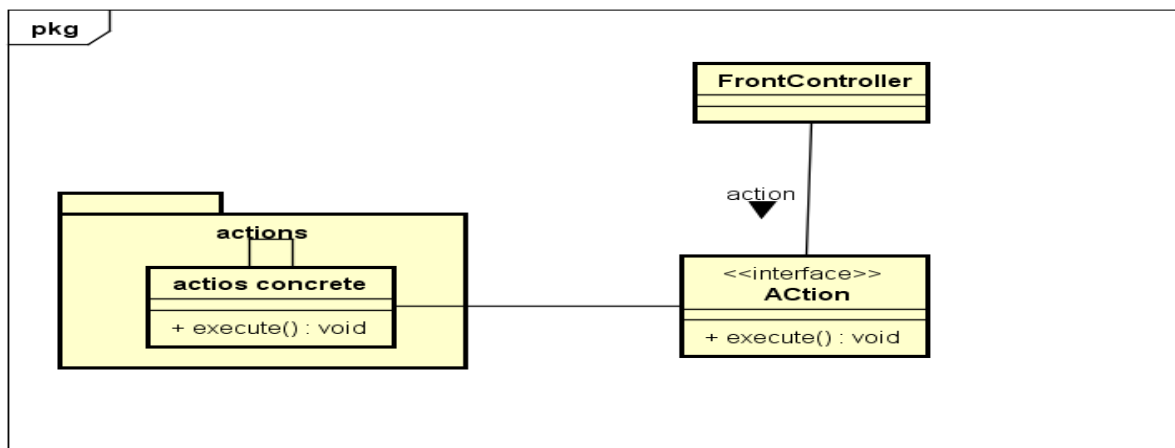
No projeto temos os controles recebendo entradas de requisição vinda dos métodos get/post da aplicação e desenvolvendo um estímulo do utilizador e decidindo como processá-la, invocando dado objeto para cada domínio de acordo com a lógica de negócio.

O objetivo do uso do MVC (inclusive no projeto) é flexibilizar o código a ponto de poder tratar separadamente os conceitos e códigos destas camadas da uma aplicação. Com isso, pode se reescrever toda a interface visual (ou acrescentar outra), ou ainda mudar o Controller sem alterar o modelo, ou reutilizar a GUI para diferentes aplicações com pouco esforço, além de promover facilidade na manutenção como adição de recursos e reaproveitamento de código.



## 2.4 Command

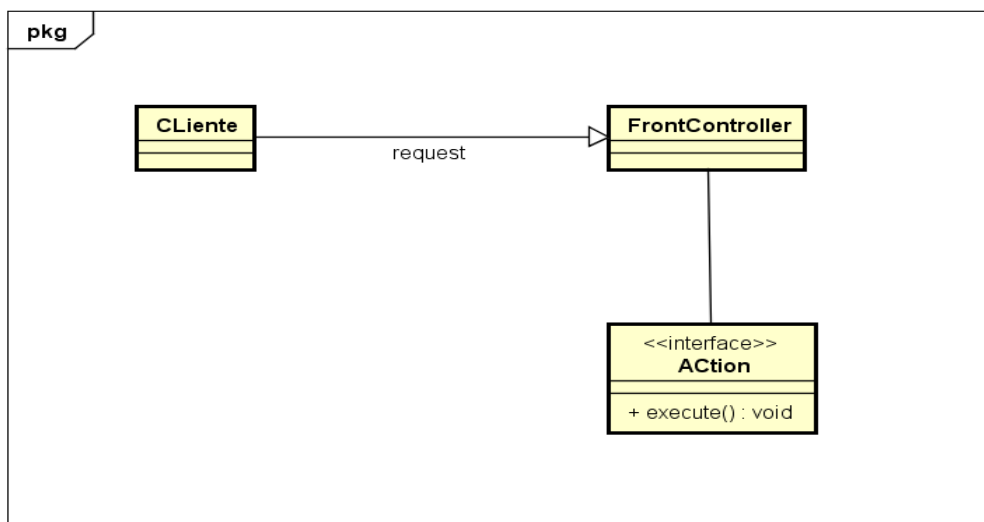
Na aplicação este padrão foi usado de modo a estabelecer o encapsulamento de dadas solicitações para os objetos, e permitir: parametrizada diferentes as solicitações, enfileirando cada operação para ser executada e para poder desfazer uma operação, sendo este presente em todas as classes do pacote actions desta aplicação.



powered by Astah

## 2.5 Front Controller

Usado como forma de controlar as chamadas vindas dos clientes aos recursos web classe AppControl e fazendo assim a manipulação web e a hierarquização dos comandos, estes recebem as solicitações HTTP (GET/POST), extraindo as informações necessárias e decidindo qual ação tomar e deste modo delegar a dado objeto a execução da ação.



powered by Astah

## 2.6 Padrão Facade (Fachada)

Com intuito de simplificar a interface dos vários objetos de negócios, o Sistema incluiu também uma implementação do pattern Facade. Com este padrão é possível unificar as funcionalidades de cada entidade do sistema em um só lugar, além de poder prover uma biblioteca de software mais fácil de entender, tornando o sistema mais flexível.

