



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

RELATÓRIO DE USO DOS PADRÕES DE PROJETO NO SISTEMA  
(ApResSa – APLICAÇÃO PARA RESERVA DE SALAS)

Aluísio José Pereira<sup>1</sup>  
José Ferreira Vieira<sup>2</sup>  
Zilderlan Leite da Silva<sup>3</sup>

CAJAZEIRAS-PB  
2015.2

---

<sup>1</sup> aluisio1102@hotmail.com

<sup>2</sup> joseferreiravieira123@gmail.com

<sup>3</sup> zilderlan123@gmail.com

**SUMÁRIO**

1 INTRODUÇÃO ..... 2

2 AMBIENTE OPERACIONAL ..... 3

**2.1 Diagrama de classe** ..... 2

**2.3 Padrões usados** ..... 2

**2.4 Navegação** ..... 3

2 CONSIDERAÇÕES ..... 3

## 1 INTRODUÇÃO

Na forma de Documentação de software do Sistema ApResSa (Aplicação para Reserva de Salas), em vista a obter maior operacionalização e eficiência das atividades voltada para tal serviço temos a implantação deste sistema.

Como o meio acadêmico envolve uma série de atividades relacionadas ao domínio de ensino e Pesquisa. Com base nisso foi solicitado à criação de uma ferramenta capaz de tornar mais dinâmico a alocação de sala e materiais, para aplicação de aulas, entre outros.

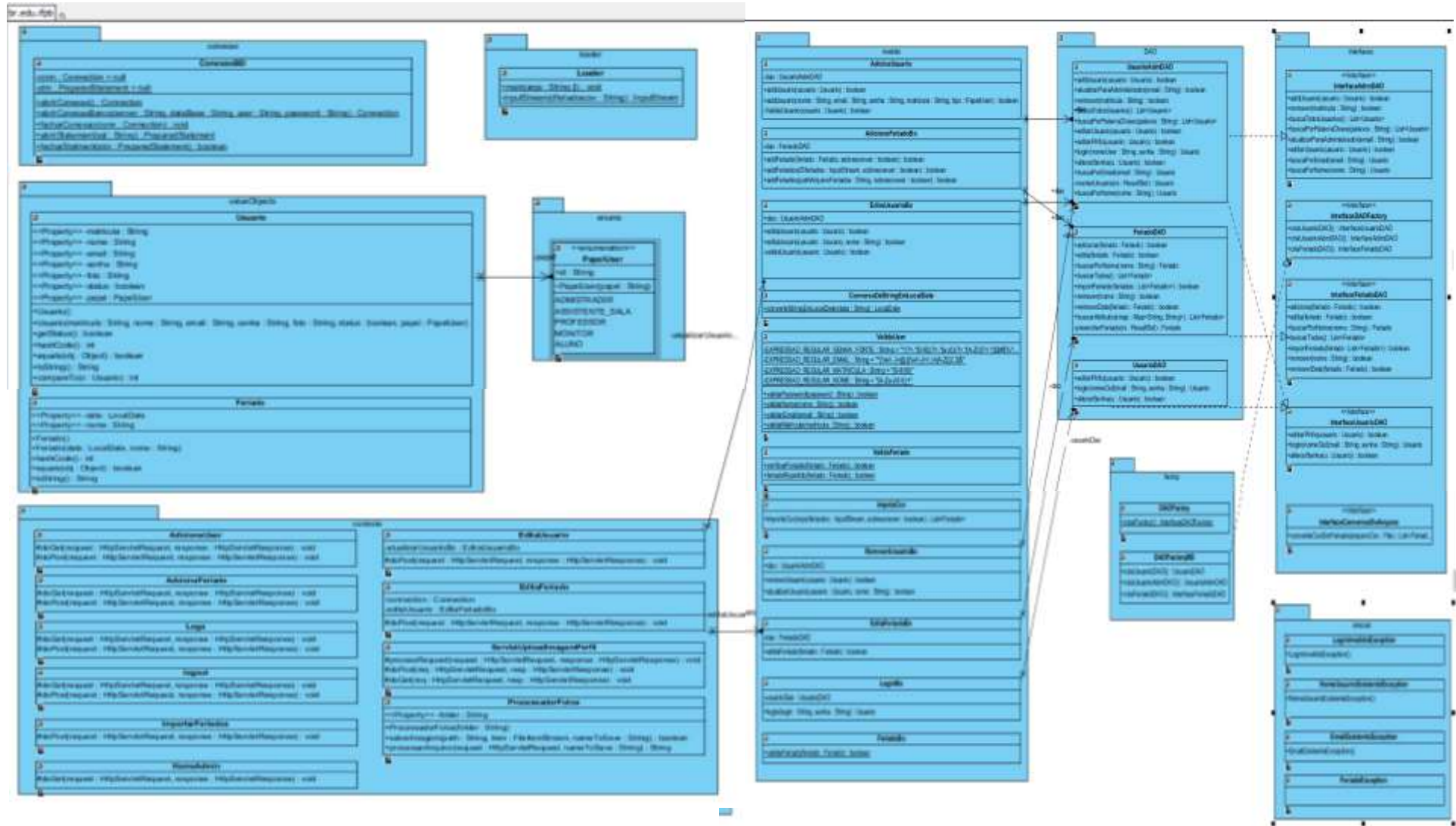
Dentre suas diversas funcionalidades o sistema de início trará uma maior consolidação das informações referente a manter usuários, permitindo cadastrar, atualizar, remover usuários assim como datas.

Disponibilizado em ambiente *WEB*, o sistema (ApResSa) promoverá maior facilidade em disponibilizar para os usuários cadastrado e com suas devidas permissões cada módulo respectivo a seu perfil.

## **2 AMBIENTE OPERACIONAL**

O ApResSa foi idealizado para plataforma *WEB*, sendo toda suas operações executadas por meio de uma página acessada, com um endereço pré-definido (URL) por dado navegador (browser) instalado na máquina do usuário.

## 2.1 Diagrama de classe



Fonte: Relatório de uso dos padrões do projeto 2015.2

## 2.2 Padrões usados

No projeto do sistema ApResSa foi usado os padrões: DAO, Abstract Factory, MVC, Command seguindo cada ponto para melhor aplicação dos mesmo no projeto.

- 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 é feito através das classes DAO encapsulamento;
  - As instâncias da DAO é responsável por um objeto de domínio específico;
  - As operações finais para realização do CRUD do domínio é feita pelos DAO;
  - O DAO não se responsabiliza por transações, sessões ou conexões a ser executadas no projeto.
- Abstract Factory - O padrão foi usado aqui para a criação de uma família de objetos que interagem por meio da interface não se fazendo necessário, deste modo, a criação de classe concreta devidamente especificada. O padrão faz a interação entre a interface que cria as relações entre as demais interfaces se comunicado entre cada uma.
- 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 negocio e aplicação das mesmas e gerar a mediação entre os modelos e a visão, e assim centrar a reusabilidade do código e separa o conceito. No projeto tem 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.
- Command – padrão comportamental na aplicação foi usado de modo a estabelecer o encapsulamento de dadas solicitações para os objetos, e permitir:
  - parametrizada diferentes solicitações;

- Enfileirando cada operação para ser executada;
- E para poder desfazer uma operação.

### **2.3 Navegação**

A navegação proporcionará ao usuário um melhor entendimento dos processos de acesso e utilização dos recursos disponibilizados pelo o ApResSa.

## **3 CONSIDERAÇÕES**

O projeto ApResSa permitirá melhora as relações de serviço e administração dos mesmo para fins de alocação de sala de aula e uso dos principais recursos que nas mesmas se fizerem necessários para seus usuários.

Proporcionar um serviço seguindo tais especificidades requer um nível de detalhamento e contato característico para cada usuários, deste modo, o sistema ApResSa irá proporcionar esta investida, por meio da elaboração deste projeto será possível traçar uma abordagem capaz de gerir os recursos de forma a valorizar e melhorar os serviços prestados.