



DATA: sexta-feira, 16/11/2018

HORÁRIO : 14:00 PM

LOCAL: Universidade Federal de Goiás

ATA DE TREINAMENTO DE PROJETO

Reunião	Treinamento para a arquitetura				
Ata:	Rafhael Ferreira				
1. OBJETIVO DA REUNIÃO					
Essa reunião tem por objetivo promover o treinamento aos Colaboradores do projeto I Love Pet, para maiores conhecimento de desenvolvimento da arquitetura do mesmo.					
2. PARTICIPANTES PRESENTES					
NOME	DEPARTAMENTO/	EMAIL	TELEFONE		
Adrielly Coelho	Desenvolvimento/Colaborador	adriellycoelho05@hotmail.com	55 62 9364-9522		
Lucio Flavio de Paula	Desenvolvimento/Colaborador	luciosistemainf@hotmail.com	55 62 8196-3315		
Paulo Henrique	Desenvolvimento/Colaborador	ph_ab@hotmail.com	55 62 8121-5544		
Rafhael Ferreira	Desenvolvimento/Colaborador	rafael_af@hotmail.com	55 62 8563-0662		
3. AGENDA & ANOTAÇÕES, DECISÕES, PROBLEMAS					
TÓPICO	RESPONSÁVEL		TEMPO		
Arquitetura – modelo arquitetural	Lucio Flavio		30 min		
4. PRÓXIMA REUNIÃO					
DATA	sabado-feira 17/11/2018	HORÁRIO	14:00 PM	LOCAL	Universidade Federal de Goiás.
OBJETIVO					

ENVIADO POR **Rafhael Ferreira**

APROVADO POR **Lucio Flavio**

Aos dezesseis de novembro de dois mil e dezoito, com início às quatorze horas na Universidade Federal de Goiás, Goiânia, fez-se o treinamento dos colaboradores de desenvolvimento do projeto I Love Pet , com o objetivo de capacitá-los para o desenvolvimento da arquitetura do projeto.

O treinamento foi realizado pelo colaborador Lucio Flavio, e estavam presentes os outros colaboradores de desenvolvimento do projeto.

Primeiramente o colaborador deu uma breve descrição sobre a arquitetura falando sobre seus conceitos.” A arquitetura de software de um sistema consiste na definição dos componentes de software, suas propriedades externas, e seus relacionamentos com outros softwares. O termo também se refere à documentação da arquitetura de software do sistema. A documentação da arquitetura do software facilita: a comunicação entre os stakeholders, registra as decisões iniciais acerca do projeto de alto-nível, e permite o reúso do projeto dos componentes e padrões entre projetos. As Linguagens de descrição de arquitetura (LDAs) são usadas para descrever a arquitetura de software. Várias LDAs distintas foram desenvolvidas por diferentes organizações, incluindo Wright(desenvolvido por Carnegie Mellon), Acme (desenvolvido por Carnegie Mellon), xADL (desenvolvido por UCI), Darwin (desenvolvido por Imperial College London), DAOP-ADL (desenvolvido pela University of Málaga). Elementos comuns de uma LDA são componente, conexão e configuração. A arquitetura de software é normalmente organizada em visões, as quais são análogas aos diferentes tipos de planta utilizadas no estabelecimento da arquitetura. Na Ontologia estabelecida pela ANSI/IEEE 1471-2000, *visões* são instâncias de *pontos de vista*, onde cada ponto de vista existe para descrever a arquitetura na perspectiva de um conjunto de stakeholders e seus consortes. ”

Não havendo nada mais a tratar foi lavrada a presente ata, que vai assinada por: