**Instituto Superior de Engenharia de Lisboa**

Modulação e Padrões de Desenho

Ano letivo 2015/2016

Trabalho final

Docente: Luís Falcão Aluno: Iurie Marcinschi Nº 30156

Index

[Scope 3](#_Toc457320179)

[Football App 3](#_Toc457320180)

[Arquitetura - Diagrama de dependências 3](#_Toc457320181)

[Http Server – Controller 4](#_Toc457320182)

[Service 4](#_Toc457320183)

[Domain Mapper 4](#_Toc457320184)

[Soccer Api 4](#_Toc457320185)

[Http Helper 4](#_Toc457320186)

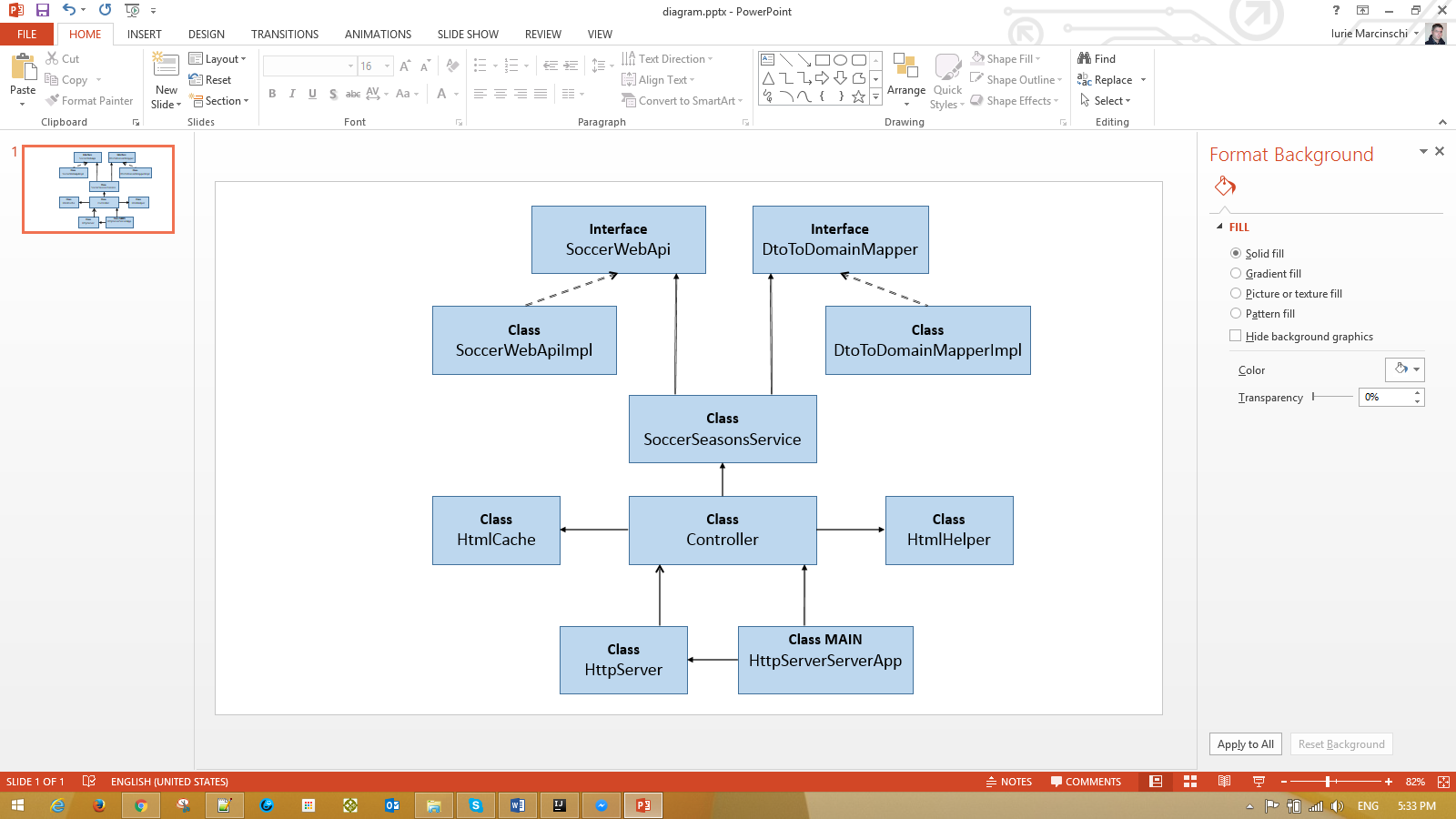
[Cache 4](#_Toc457320187)

# Scope

O objetivo deste trabalho é desenvolver uma aplicação *Web* que fornece informação acerca de ligas de futebol pondo em prática a programação assíncrona e utilização de *Streams* e *API* assíncrona de Java 8.

# Football App

## Arquitetura - Diagrama de dependências



## Http Server – Controller

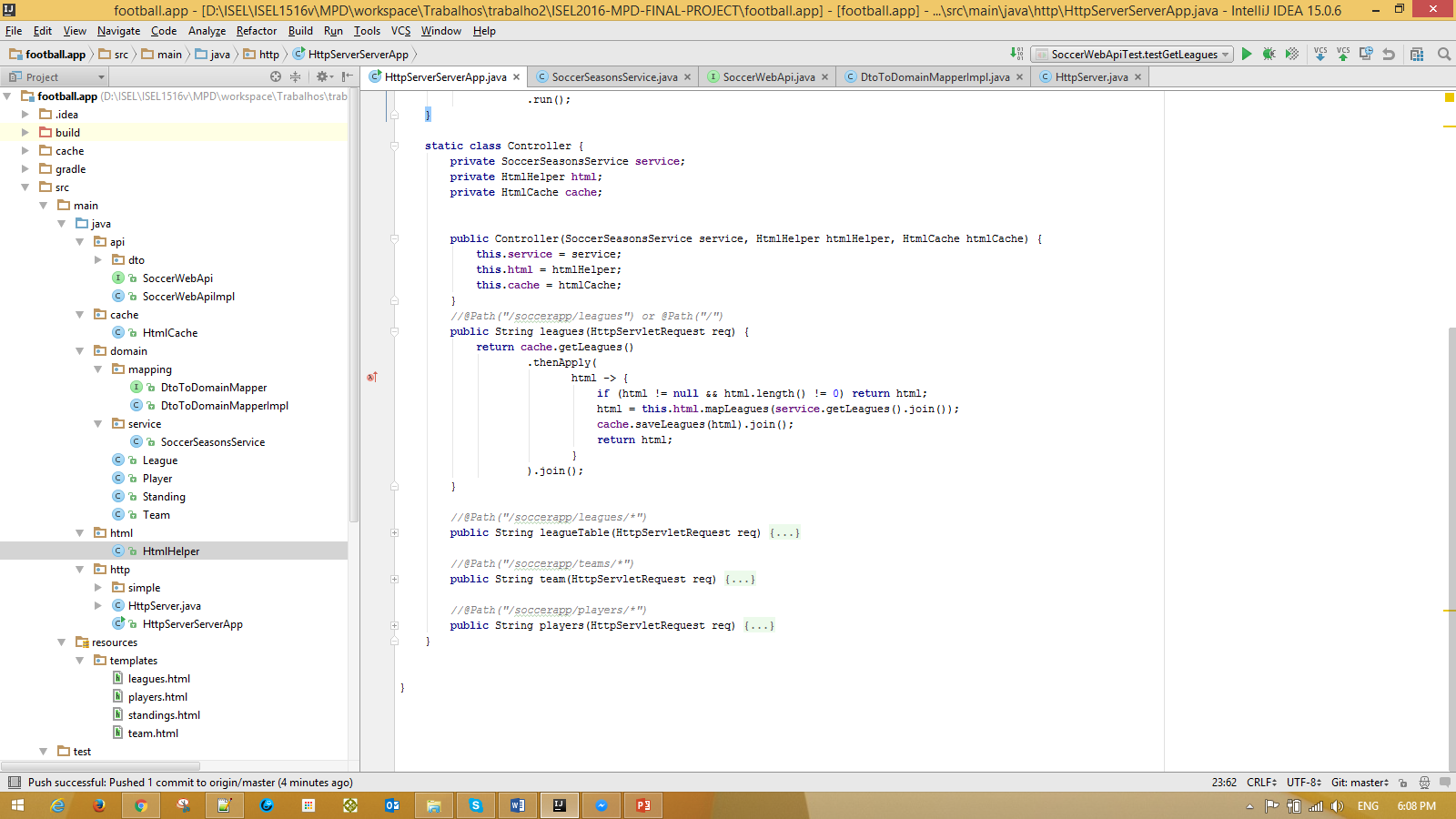
O controlador do servidor para além de resolver os pedidos *Http* trata também de verificar se os recursos solicitados existem em cache (*file system*) em primeiro lugar e se não for o caso solícita o recurso ao serviço responsável no fornecimento do mesmo salvando-o de seguida em cache.

Para tal, o controlador recebe no construtor três entidades:

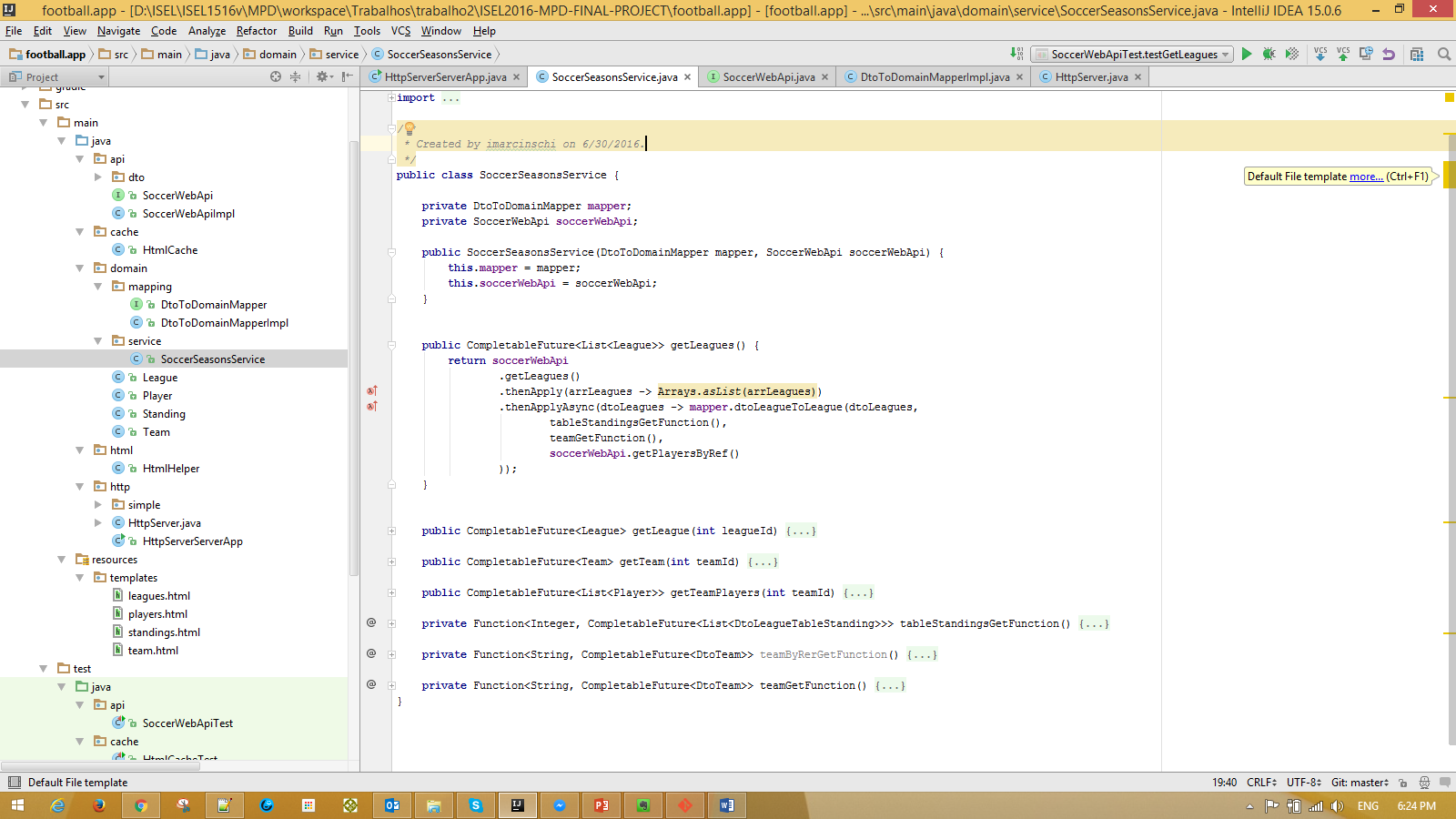
*HtmlCache.class* – responsável pelo tratamento e fornecimento do conteúdo em cache.

*HtmlHelper.class* – responsável pelo transformação de objetos domínio em representação *Html*.

*SoccerSeasonsService.class* – responsável em fornecer os recursos de domínio.



## Service



## Domain Mapper

## Soccer Api

## Http Helper

## Cache