MaisMarinnha

Guia de Análise e Projeto

Versão <1.0>

Índice Analítico

**Conteúdo**

[Introdução 3](#_heading=h.gjdgxs)

[Mapeamento 3](#_heading=h.1fob9te)

[Classes de fronteira 3](#_heading=h.3znysh7)

Classes de controle 3

[Classes do tipo Entity 4](#_heading=h.tyjcwt)

[Classes do tipo EntityCollection 4](#_heading=h.2et92p0)

Documento de Arquitetura de Software

# Introdução

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

# 

# Mapeamento

## Classes de fronteira

Para cada classe de fronteira encontrada é criado um pacote dentro do pacote MaisMarinhaWEB nomeado de acordo com o nome da classe de fronteira eliminando a parte “TelaManter”, caso exista, e adicionando a palavra “Controller” ao final de cada uma. Dentro desse pacote é chamada uma classe Controladora.

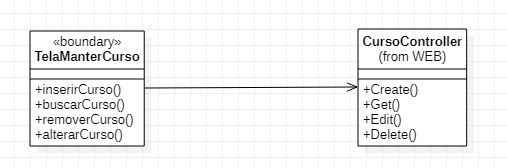


Figura 1 – Mapeamento das classes de fronteira

## Classes de controle

Para cada classe do tipo controle encontrada é criada uma classe que é nomeada de acordo com o nome da classe de controle eliminando estereótipos. Adiciona-se a palavra “Service” no final do nome da classe. A classe é armazenada no pacote Service. A Figura 2 apresenta um exemplo desse mapeamento.

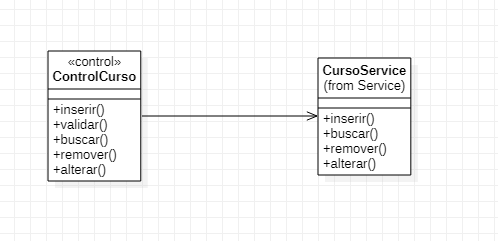


Figura 2 – Mapeamento das classes do tipo Controle

## 

**Classes do tipo Entity**

Para cada classe do tipo Entity encontrada é criada uma classe nomeada de acordo com o nome da classe de entidade, eliminando o estereótipo. Adiciona-se o método “Validar” na classe. A classe é armazenada no pacote Core. A Figura 3 apresenta um exemplo desse mapeamento.

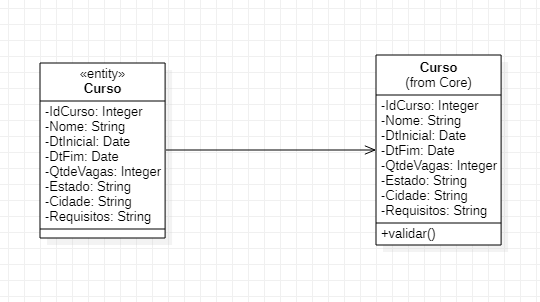


Figura 3 – Mapeamento das classes do tipo Entity

**Classes do tipo EntityCollection**

Todas as classes do tipo EntityCollection são substituídas pelo contexto do projeto, dentro do pacote Core. A Figura 4 apresenta um exemplo desse mapeamento.

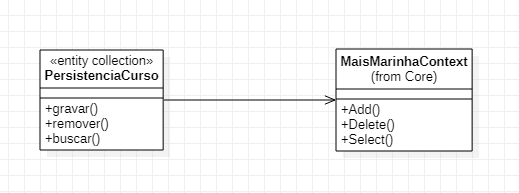


Figura 4 – Mapeamento das classes do tipo EntityCollection