
Engenharia de Software 2

PetLife Guia de Análise e Projeto

Versão 2.0

Gestão Animal	Versão: 1.0
Guia de Análise e Projeto	Date: 17/07/2013

Índice Analítico

Conteúdo

Introdução	4
Mapeamento	4
Classe de fronteira	4
Classes do tipo Entity	4
Classe do tipo EntityCollection	4

Gestão Animal	Versão: 1.0
Guia de Análise e Projeto	Date: 17/07/2013

Documento de Arquitetura de Software

Introdução

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

Mapeamento

Classe de fronteira

Para cada classe de fronteira encontrada é criado um pacote dentro do pacote PetLifeWeb nomeado de acordo com o nome da classe de fronteira eliminando a parte “Tela” ou “TelaManter”, caso exista. Dentro desse pacote é chamada uma classe Controladora.

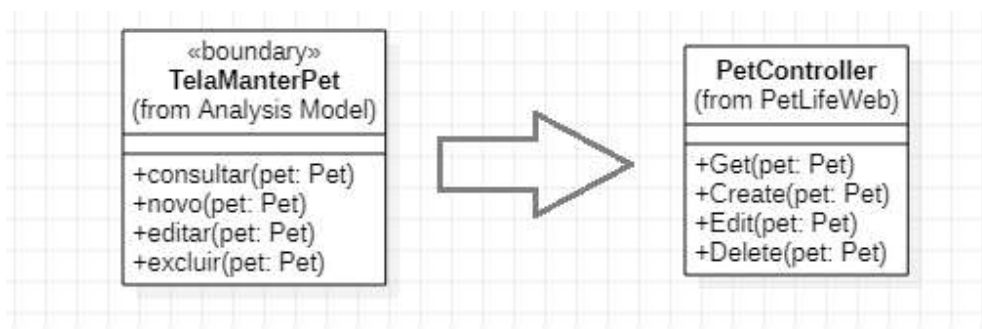


Figura 1 – Mapeamento das classes de fronteira

Classes de controle

Para cada classe do tipo controle encontrada é criada uma classe nomeado de acordo com o nome da classe de controle eliminando estereótipo. Adiciona-se o nome “Service” no final do nome da classe. A classe é armazenada no pacote Service. A Figura 2

Gestão Animal	Versão: 1.0
Guia de Análise e Projeto	Date: 17/07/2013

apresenta um exemplo desse mapeamento.

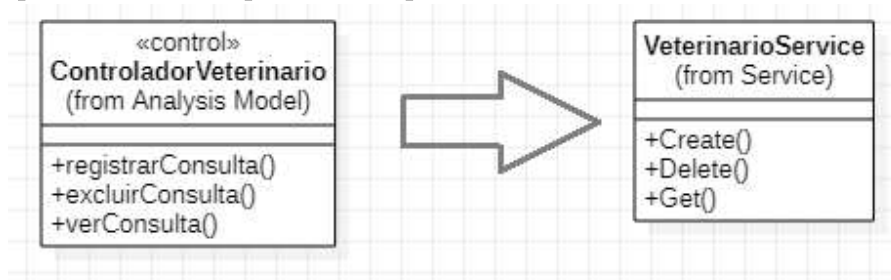


Figura 2 – Mapeamento das classes do tipo Controle

Classes de controle e 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.

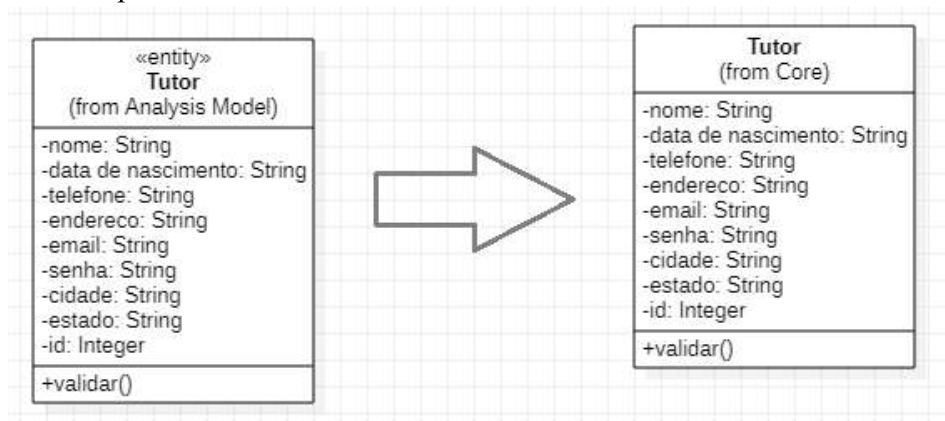


Figura 3 – Mapeamento das classes do tipo Entity

Classe 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.

Gestão Animal	Versão: 1.0
Guia de Análise e Projeto	Date: 17/07/2013

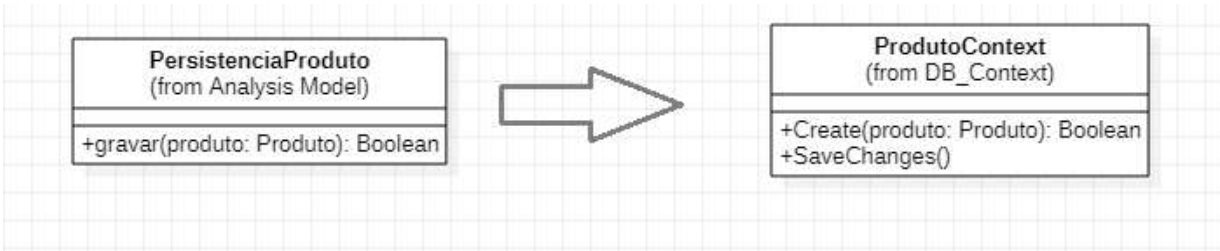


Figura 4 – Mapeamento das classes do tipo EntityCollection