PetLife

Guia de Análise e Projeto

Versão 2.0

Índice Analítico

**Conteúdo**

[Introdução 4](#_gjdgxs)

[Mapeamento 4](#_1fob9te)

[Classe de fronteira 4](#_3znysh7)

[Classes do tipo Entity 4](#_tyjcwt)

[Classe do tipo EntityCollection 4](#_2et92p0)

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.

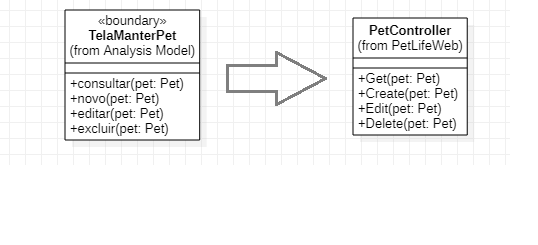


Figura 1 – Mapeamento das classes de fronteira

**Classes de controle**

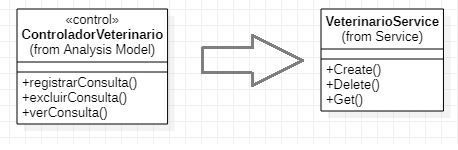
Para cada classe do tipo controle encontrada é criada uma classe nomeado de acordo com o nome da classe de controle eliminando estereótipo. Adiciona-se o nome “Service” no final do nome da classe. A classe é armazenada no pacote Service. A Figura 2 apresenta um exemplo desse mapeamento. 

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” nona classe. A classe é armazenada no pacote Core. A Figura 3 apresenta um exemplo desse mapeamento.

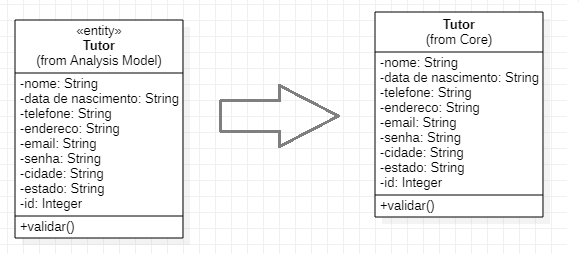


Figura 3 – Mapeamento das classes do tipo Entity

**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.

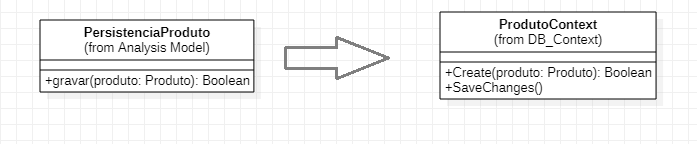


Figura 4 – Mapeamento das classes do tipo EntityCollection