**Documento de Arquitetura**

**FERRAMENTA DE GERENCIAMENTO DE EVENTOS**

**Histórico de Revisões**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Data** | **Versão** | **Descrição** | **Autor** |
|  |  |  |  |

**1 – Introdução**

Este documento visa fazer a descrição da arquitetura de um sistema para web que tem como objetivo fazer o gerenciamento de eventos (feiras, seminários, conferências e etc.) de instituições de ensino e organizações de outras naturezas. Este documento tem como finalidade deixar mais claro para o usuário e também para a equipe de desenvolvimento, o que está a ser construído, de quais formas e com que tipo de arranjo, definições e ferramentas.

**2 – Objetivos**

Este Documento de Arquitetura de Software tem como objetivo elucidar o padrão de arquitetura do software, os seus componentes e a forma como interagem entre si. Também é papel deste documento, servir de base para consulta e compreensão do que deve ser feito para o sucesso na criação da ferramenta web.

**3 – Considerações Gerais**

Este documento foi produzido com bases nos debates feitos em sala de aula sobre o desenvolvimento do software, ainda em estágio inicial, e que estiveram em torno das discussões sobre a divisão do desenvolvimento do software e ainda abordando o arranjo de telas de interface e o modelo do banco de dados.

Sendo assim, cada vez que o desenvolvimento do projeto progredir e amadurecer, ganhando mais robustez, este documento deverá ser revisado e atualizado, para que todos da equipe tenham ideia do que está a ser construído e do andamento do projeto.

**4 – Responsabilidades**

Os integrantes da parte de documentação do software devem manter comunicação com as seções de Camada de apresentação, Camada de negócios e Banco de Dados, para que todas as mudanças consideráveis no desenvolvimento do software venham a ser documentadas, mantendo assim uma imagem fiel do que está sendo feito e também daquilo que desejamos ter ao final do semestre, o que seria a conclusão do projeto e funcionamento da ferramenta.

**5 – Arquitetura**

A arquitetura da ferramenta web deve ser comprometida em fazer que ela ofereça agilidade no acesso aos dados e como tornar o possível a persistência dos dados no seu banco de dados.

A arquitetura do software será composta por alguns componentes, os quais são:

**Camada de apresentação**

Este componente se compromete com a exibição da ferramenta com suas funcionalidades para o usuário por meio de um programa navegador. Para a construção das interfaces serão utilizadas as ferramentas Bootstrap e jQuery UI, devido as possibilidades de implementação de um design responsivo e o manuseio de linguagens como o HTML, CSS e JavaScrip., Estas linguagens de marcação e estilização são fundamentais para esta seção, seja desde a construção das telas iniciais de layout como para a conclusão da ferramenta, estando pronta para o funcionamento e assim atendendo as necessidades do usuário final.

**Camada de negócios**

Nesta parte da arquitetura serão implementadas as regras de negócio trazidas do mundo real onde estará inserido o nosso aplicativo e assim como toda a lógica relacionada a ele. O Eclipse será a ferramenta que irá ser utilizada para a produção de todo o código fonte, o qual será responsável por traduzir e desenvolver a lógica do mundo real daquele negócio. Sendo assim, trabalharemos com a linguagem de programação Java, orientada a objetos e que nos permitirá desenvolver as funcionalidades da ferramenta com maior independência entre as classes componentes do negócio e com menor ocorrência de reescrita de código, além do fato de ser uma linguagem de maior domínio e mais ambientada ao cotidiano do grupo de trabalho.

**Banco de dados**

Além das camadas de apresentação e de negócios, a arquitetura do nosso software necessita imprescindivelmente de uma camada que trate sobre o armazenamento dos dados coletados, oriundo das inserções do usuário final sobre os campos existentes nas telas da ferramenta e que serão processados pela lógica interna deste. Para isso, utilizaremos um banco de dados MySQL, que utiliza a linguagem de consulta SQL para as criações de tabelas, consultas, atualizações e remoções dos dados, ajudando a manter a persistência e consistência dos dados de todos os usuários que venham a utilizar o aplicativo.

**6 – Restrições**

Para que o aplicativo possa ser implementado dentro das exigências e objetivos pautados neste documento, algumas restrições são necessárias para o seu íntegro funcionamento, como:

* Construção da aplicação sobre o padrão J2EE;
* Utilização do servidor Apache Tomcat 7.0 ou versão superior;
* Utilização do sistema operacional Windows XP ou versão superior;

**7 - Referências**

REINALDO, Guilherme Alexandre Monteiro **– AMADEUS MM**: Documento de Arquitetura. Disponível em: <<http://pt.scribd.com/doc/44432427/Exemplo-de-Projeto-de-Arquitetura-Do-Software>> Acessado em 25 de agosto de 2014.

# BELEM, Thiago – Mas, afinal, o que é o MVC? Disponível em: <http://blog.thiagobelem.net/o-que-e-o-mvc> Acesso em 27 de agosto de 2014.

# BEZERRA, Eduardo – Princípios e Análises de Projetos de Sistemas com UML. 2ª ed. Rio de Janeiro: Editora Campus, 2006.

# MARIOTTI, Flávio Secchieri - Como documentar a Arquitetura de Software. Disponível em: <<http://www.linhadecodigo.com.br/artigo/3343/como-documentar-a-arquitetura-de-software.aspx>> Acesso em 25 de agosto de 2014.

# NASCIMENTO, Thiago – Desenvolvendo com Bootstrap 3: um framework front- end que vale a pena!Disponível em: <[http://thiagonasc.com/desenvolvimento- web/desenvolvendo-com-bootstrap-3-um-framework-front-end-que-vale-a- pena](http://thiagonasc.com/desenvolvimento-%09web/desenvolvendo-com-bootstrap-3-um-framework-front-end-que-vale-a-%09pena)> Acesso em 27 de agosto de 2014.

# SOUZA, Diego – Explorando o jQuery UI. Disponível em: <<http://www.devmedia.com.br/explorando-o-jquery-ui/30316>> Acesso em 30 de agosto de 2014.