**Mobile Media**

**Descrição geral da Arquitetura de Linha de Produto de Software**

**1. Identificação**

Mobile Media (Bank) (YOUNG, 2005) é uma LPS composta por aplicações que manipulam músicas, vídeos e fotos para dispositivos móveis, como celulares e palm tops. Ela provê suporte para gerenciar (criar, excluir, visualizar, executar, enviar) diferentes tipos de mídia.

A Mobile Media surgiu da extensão de uma LPS já existente denominada Mobile Photo (YOUNG, 2005), por meio da inserção de novas propriedades multimídia, como manipulação de vídeos e músicas, que somente podem ser realizados em alguns tipos de aparelhos. De certa forma, pode-se dizer que a inserção das características opcionais e alternativas a determinados aparelhos caracterizou o surgimento da Mobile Media.

**2. Modelo de Características**

A arquitetura da Mobile Media é composta por 8 pacotes, 15 interfaces, 14 classes e 14 características. Na Figura 1 apresenta-se um modelo de características da MM. Esse modelo captura as características, que incluem todos os recursos em todos os produtos da LPS.

**Figura 1:** Modelo de Características MM (CONTIERI JUNIOR, 2010).



O modelo de características da MM é composto por doze características:

* *Media Management*: refere-se ao gerenciamento de mídias;
* *Copy Media*: refere-se à ação de fazer cópias de uma determinada mídia;
* *Create*/*Delete*: refere-se às operações básicas de mídia como criar ou excluir;
* *Favourites*: itens relacionados ao gerenciamento de mídias favoritas;
* *View/Play Media:* itens relacionados a visualização de quaisquer tipos de mídias;
* *Label Media*: ação referente à nomeação ou renomeação de mídias;
* *SMS Transfer*: ação referente à transferência de mídia;
* *Video*: itens relativos exclusivamente ao tipo de mídia vídeo;
* *Music*: itens relativos exclusivamente ao tipo de mídia música;
* *Photo*: itens relativos exclusivamente ao tipo de mídia foto;
* *Media*: quando se tratar de mais de um tipo de mídia ao mesmo tempo;
* *Link Media*: quando se trata de vincular uma mídia a um contato.

As características *Favourites*, *Copy Media e SMS Transfer* são opcionais, As características *Photo*, *Music e Video* são alternativas, enquanto as demais são obrigatórias.

**Referencias**

CONTIERI JUNIOR, A. C.; **Aplicação de Métricas em Arquiteturas de Linhas de Produto de Software**. 2010. 73 f. Monografia de TCC. Universidade Estadual de Maringá, 2010.

SANTOS, J. P.; et al. Generating Requirements Analysis Models from Textual Requirements, **MARK’08**, Workshop of 16th RE (IEEE International Requirements Engineering Conference), Barcelona, Sep 2008.

YOUNG, T. **Using AspectJ to Build a Software Product Line for Mobile Devices**. MSc Dissertation, University of British Columbia, 2005.