

Definição de Projeto Engenharia de Software II

<Bridge Turismo>

Equipe:

Deivisson Felipe Guilherme Jannotti Pedro Silva

Introdução

O projeto "Bridge Turismo" se desenvolve entorno do padrão de projeto Handle/Body em uma aplicação java, com o propósito de colocar em prática e fixar os conhecimento adquiridos em sala de aula. A idéia da aplicação desenvolvida é a simulação de um sistema de apoio a cadastros de reserva para uma agência de viagens, a agência disponibiliza cadastro em hotéis para diferentes países da América Latina, além de negociar serviços extras de acordo com cada hotel. Neste documento serão explicados o padrão de projeto utilizado com foco no exemplo da aplicação, funcionamento e componentes do software, a interface e opções disponibilizadas e os diagramas de Classe e diagrama de Seqüência referentes.

Padrão Handle/Body

O padrão Handle/Body é um tipo de padrão estrutural, ou seja, ele tem por objetivo definir como as classes e objetos do software são compostos para formar estruturas maiores. Também chamado de padrão Bridge, o objetivo deste padrão é desacoplar uma abstração da sua implementação, de modo que as duas possam variar independentemente. Como o Handle/Body é um padrão apropriado para situações onde a abstração pode ter uma ou várias implementações possíveis, tornando a estrutura do software mais flexível, ele se apresenta como uma solução ideal para o sistema de agência de viagens, a qual possui várias opções de destino e cada opção apresenta um conjunto específico de serviços e funcionalidades.

Funcionamento e Componentes

A metodologia utilizada para o desenvolvimento do sistema foi a criação de uma "ponte" entre a classe "main" (que basicamente define as regras de negócio da aplicação) e a interface "destino" (que possibilita a criação de objetos referentes a cada país destino que a agência de viagens disponibiliza).

A classe "main" terá um objeto do tipo "Destino" o qual representa a opção de país selecionada atualmente selecionada pelo usuário, e um "HashMap" que irá guardar uma lista de objetos "Destino" de países que a agência provê como opção. Além disso ela que terá um controle do fluxo de atividades dentro do sistema, sendo a portadora do botão "Confirma Destino" ela que será a classe responsável por chamar a janela de Confirmação de Cadastro da Reserva do serviço escolhido.

A interface "destino" representa a abstração do modelo de produto que a agência disponibiliza, nesse caso cada país em questão seria um destino o qual o cliente pode solicitar a reserva, e cada um desses destinos possuem diferentes características em questão dos serviços extras do pacote/hotel. Métodos como "exibir()", "getServico()" e "getNome()" são solicitados como obrigatórios pra qualquer objeto que for implementar a interface "Destino", no entanto a codificação, a forma de estruturação e apresentação das opções, serão definidas em cada uma das implementações de forma particular e portanto, possivelmente diferentes.

Interface

O projeto utiliza da interface gráfica Java para apresentar uma solução criativa e elegante proporcionando melhor navegabilidade e uma boa forma de apresentação das funcionalidades. O padrão Bridge permite a variabilidade de telas de acordo com as opções de destino que o sistema implementa. Segue abaixo os modelos de janelas apresentadas no aplicativo.

Argentina

O usuário possui a opção de cadastrar uma reserva com destino a Argentina no Hotel Royal Moby. O preço varia de acordo com a quantidade de adultos e a quantidade de crianças, tipo de quarto escolhido, e serviços adicionais como internet, Spa, Aula de Tango e Piscina Privativa. O pacote ainda inclui, Café da manhã, Serviço de Quarto, Toalhas e Lavanderia.





Chile

Na opção de destino ao Chile usuário possui a opção de cadastrar uma reserva no Hotel Pinochet. O preço varia de acordo com a quantidades de hospedes, tipo de acomodação, e serviços adicionais como Translado, Ski e Guia Turístico. O pacote ainda inclui, Café da manhã, Massagem e Piscina.



Peru

Na opção de destino ao Peru usuário possui a opção de cadastrar uma reserva no Hotel Noche Feliz. O preço varia de acordo com a quantidade de hospedes, tipo de acomodação escolhida, e serviços adicionais como visitação a Machu Pichu, Lavanderia e Refeições. O pacote ainda inclui, café da Manhã, translado do aeroporto e piscina.



Uruguai

O usuário também possui a opção de cadastrar uma reserva com destino ao Uruguai no Hotel Simón Bolivar. O preço varia de acordo com a quantidade de hospedes, tipo de acomodação escolhida, e serviços adicionais como Internet, Golf e Sauna. O pacote ainda inclui Café da manhã, Almoço e Jantar, Serviço de Quarto e Piscina.





Diagrama de Classes

Segue abaixo o diagrama de Classes referente à aplicação "Bridge Turismo" representando em sua estrutura o padrão Handle/Body.

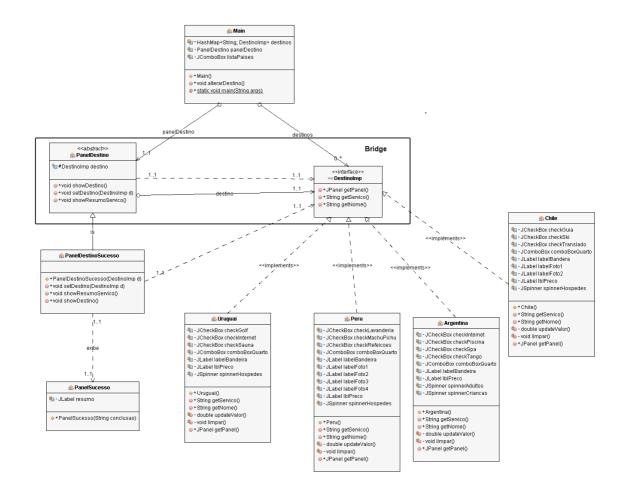
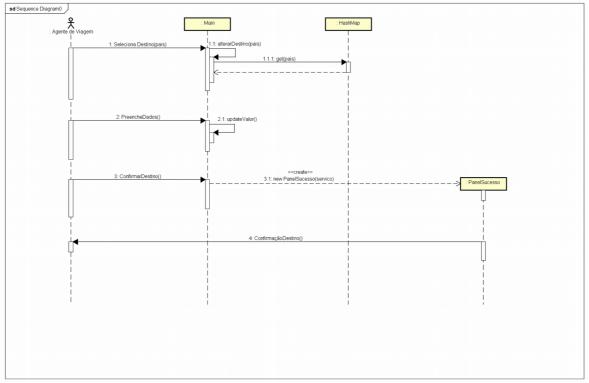




Diagrama de Sequência



powered by Astah