



Universidade de Brasília

Instituto de Ciências Exatas
Departamento de Ciência da Computação

**Processo de definição de arquitetura de software:
Exemplo de configuração e uso de processo de
desenvolvimento de software**

Mariana Borges de Sampaio

Monografia apresentada como requisito parcial
para conclusão do Curso de Engenharia de Computação

Orientador

Prof. Dr. Fernando Albuquerque

Brasília
2022



Universidade de Brasília

Instituto de Ciências Exatas
Departamento de Ciência da Computação

Processo de definição de arquitetura de software: Exemplo de configuração e uso de processo de desenvolvimento de software

Mariana Borges de Sampaio

Monografia apresentada como requisito parcial
para conclusão do Curso de Engenharia de Computação

Prof. Dr. Fernando Albuquerque (Orientador)
CIC/UnB

Prof. Dr. Dr.

Prof. Dr. João Luiz Azevedo de Carvalho
Coordenador do Curso de Engenharia de Computação

Brasília, 31 de dezembro de 2022

Dedicatória

Dedico este trabalho a todos que estiveram presente na minha formação acadêmica. Dedico aos professores que se empenharam em passar o seu conhecimento da melhor maneira possível, contribuindo para a minha formação profissional. Em especial, dedico este trabalho à minha família que me apoiou e me acolheu em todas as minhas decisões acadêmicas.

Agradecimientos

Resumo

No desenvolvimento de um sistema de software ao projetar a arquitetura de software existem alguns processos de definição de arquitetura de software que podem ser seguidos. Este trabalho visa entender a relevância da arquitetura de software no contexto de desenvolvimento de sistema de software. Para atingir esse objetivo, um estudo de caso é desenvolvido para colocar em prática uma configuração e uso de processo de desenvolvimento de software.

Palavras-chave: Engenharia de Software, Sistema de Software, Arquitetura de Software, Processo de Arquitetura de Software

Abstract

In the development of a software system when designing the software architecture there are some software architecture definition processes that can be followed. This work aims to understand the relevance of software architecture in the context of software system development, a case study is developed to put into practice a configuration and use of software development process.

Keywords: Software Engineering, Software System, Software Architecture, Software Architecture Process

Sumário

1	Introdução	1
1.1	Objetivo geral	2
1.2	Objetivos específicos	2
1.3	Motivações e Justificativas	3
1.4	Estrutura do documento	3
2	Arquitetura de software	5
2.1	Arquitetura de software	5
2.2	Descrição de arquitetura de software	7
2.2.1	Usos para a descrição da arquitetura de software	8
2.3	Ponto de vista e visão de arquitetura de software	9
2.4	Práticas para descrição de arquitetura de software	9
2.5	Arcabouços de arquitetura	10
3	Processo de definição de arquitetura de software	12
3.1	Ciclo de vida de software	12
3.2	Processos em ciclo de vida de software	13
3.3	Processos técnicos em ciclo de vida de software	13
3.4	Processo de definição de arquitetura	14
4	Métodos para avaliação de arquitetura de software	16
4.1	Avaliação de arquitetura de software	16
4.2	Métodos para avaliação de arquitetura de software	17
4.3	Software Architecture Comparison Analysis Method	17
4.4	Architecture Tradeoff Analysis Method	19
4.5	Software Architecture Analysis Method	21
4.5.1	Descrição de arquitetura	22
4.5.2	Desenvolvimento de cenário	22
4.5.3	Avaliação individual de cenário	22
4.5.4	Avaliação de interação de cenário	22

4.5.5 Avaliação geral	23
5 Exemplo de configuração de processo de desenvolvimento	24
5.1 Open Unified Process	24
5.1.1 Elementos relacionados à arquitetura de software	25
5.2 Configuração de processo de desenvolvimento de software	28
5.2.1 Prática para descrição de arquitetura	28
5.2.2 Passos para análise de arquitetura	30
6 Exemplo de uso de processo de desenvolvimento	32
6.1 Ciclo de vida do projeto	32
6.2 Fase de iniciação	33
6.3 Fase de elaboração	33
6.4 Visão do sistema	34
6.4.1 Funcionalidades do sistema	35
6.4.2 Autenticar o usuário	36
6.4.3 Visualizar perfil	36
6.4.4 Consultar medicamentos registrados no sistema	37
6.4.5 Realizar controle do estoque de medicamentos no posto de saúde	37
6.5 Projeto de banco de dados	38
6.6 Implementação do projeto seguindo configuração proposta	39
6.7 Abordagem prática	40
6.7.1 Demandas a serem contempladas pelo ponto de vista	40
6.7.2 Representação do sistema construído segundo as recomendações do ponto de vista associado	41
6.7.3 Razão para seleção da arquitetura	42
6.8 Elementos da configuração para implementação do sistema de software	42
6.8.1 Elementos da implementação do sistema de software	43
6.8.2 Elementos para interface do sistema de software	43
7 Avaliação do projeto prático diante da configuração e uso de processo de desenvolvimento do software	46
8 Conclusão	47
Referências	48

Lista de Figuras

2.1	Contexto da descrição da arquitetura de software.	7
4.1	Técnicas de arquitetura utilizadas pelo SACAM.	19
4.2	Etapas integrantes do SAAM.	21
5.1	Ciclo de vida de projeto segundo o OpenUp.	25
5.2	Tarefas e artefatos relacionados a arquiteto.	26
6.1	Fases do ciclo de vida do OpenUp.	33
6.2	Relacionamento entre atores.	35
6.3	Diagrama de caso de uso para visualização do perfil.	36
6.4	Diagrama de caso de uso para consultar de medicamentos.	37
6.5	Diagrama de caso de uso para controle de estoque do medicamento.	38
6.6	Modelo relacional do GSUS	39
6.7	Código para realizar conexão com banco de dados.	43
6.8	Código para realizar validação de login.	44
6.9	Código para <i>frontend</i> do login.	44
6.10	Código para <i>layout</i> do login.	45
6.11	Teste de funcionalidade do login.	45

Lista de Abreviaturas e Siglas

ADM Architecture Development Method.

ATAM Architecture Tradeoff Analysis Method.

CSS Cascading Style Sheets.

HTML HyperText Markup Language.

OpenUp Open Unified Process.

SAAM Software Architecture Analysis Method.

SACAM Software Architecture Comparison Analysis Method.

SGBD Sistema Gerenciador de Banco de Dados.

TOGAF The Open Group's Architecture Framework.

Capítulo 1

Introdução

A engenharia de software enfoca a aplicação de abordagem sistemática, disciplinada e quantificável ao desenvolvimento, operação e manutenção de software [1]. Processos variados são relevantes em engenharia de software. Esses processos podem englobar atividades relativas à especificação, projeto (*design*), implementação e validação de software. Algumas dessas atividades são complexas e podem ser decompostas em atividades mais simples. Entre os processos em engenharia de software, tem-se processo de definição de arquitetura de software. Processo de definição de arquitetura de software é relevante processo em engenharia de software. Esse processo engloba atividades relativas à definição, avaliação, descrição, manutenção, certificação e implementação de arquitetura de software. Considerando o anteriormente exposto, este trabalho enfoca configuração de processo de desenvolvimento de software com elementos típicos de processo de definição de arquitetura de software e uso de processo de desenvolvimento de software configurado. Particularmente, enfoca atividades relacionadas à descrição e avaliação de arquitetura de software [1][2].

Para desenvolver um software é necessário seguir uma série de atividades que permitam que o software seja desenvolvido de forma eficiente e eficaz. Para isso, a engenharia de software promove apoio para os profissionais que desenvolvem software por meio da inclusão de técnicas que auxiliam na especificação do software, projeto e evolução de programas. Sendo assim, a engenharia de software tem como principais atividades a especificação do software, desenvolvimento de software, validação de software e evolução de software [2].

Para produzir um produto de software é necessário que seja seguido um conjunto de atividades que são propostas pela engenharia de software. Esse conjunto de atividades é o processo de software. Existem diversos processos de software, no entanto, os processos devem seguir quatro atividades que são consideradas essenciais para o desenvolvimento do produto de software, são elas, a especificação de software, que refere-se a funcionalidade

do software e as restrições que o software possui, o projeto e implementação de software que apresenta que o software deve ser produzido para atender às especificações que são solicitadas pela partes interessadas(*stakeholders*), a validação do software que apresenta que o software deve ser validado para garantir que as funcionalidades do software vão atender às demandas das partes interessadas(*stakeholders*) e por fim, tem-se a evolução do software que apresenta que o software deve evoluir para atender às necessidades de mudança das partes interessadas(*stakeholders*). Essas atividades são compostas por subatividades, dentre elas, tem-se a validação de requisitos, projeto de arquitetura, testes unitários, dentre outras atividades. As atividades e subatividades por si só são consideradas complexas no desenvolvimento de software. No contexto deste trabalho será abordada com mais ênfase a subatividade de projeção de arquitetura [2].

A subatividade de projeção de arquitetura de software está envolvida com a compreensão de como o sistema deve ser organizado e em como esse sistema deve ser estruturado. Sendo assim, o processo de definição de arquitetura de software é relevante no desenvolvimento de software pois a arquitetura de software afeta o desempenho e a robustez do sistema, além de afetar a capacidade de distribuição e de manutenibilidade do sistema [2].

Considerando a relevância de processo de definição de arquitetura de software em desenvolvimento de software, este trabalho enfoca a configuração de processo de desenvolvimento de software com elementos típicos de processo de definição de arquitetura de software. Particularmente, atividades relacionadas à descrição e à avaliação de arquitetura de software. Ao longo deste trabalho, diversas fontes de informação serão acessadas, particularmente normas (*standards*) acerca de descrição de arquitetura de software e descrições de métodos para avaliação de arquitetura de software.

1.1 Objetivo geral

Configurar processo de desenvolvimento de software com elementos de processo de definição de arquitetura de software e exemplificar uso de processo de desenvolvimento de software configurado.

1.2 Objetivos específicos

Seguem objetivos específicos do trabalho:

- Descrever conceitos acerca de arquitetura de software;
- Descrever elementos do processo de definição de arquitetura de software;

- Descrever métodos para avaliação de arquitetura de software;
- Configurar processo de desenvolvimento de software com elementos de processo de definição de arquitetura de software;
- Exemplificar o uso de processo de desenvolvimento de software configurado.

1.3 Motivações e Justificativas

A projeção de arquitetura de software é uma etapa essencial para o desenvolvimento do sistema de software. A projeção da arquitetura de software é um processo criativo que permite que seja projetada a organização do sistema a fim de satisfazer os requisitos do sistema de software em questão. Sendo assim, projetar a arquitetura de software apresenta três vantagens em relação a projeção e documentação da arquitetura de software, são elas, a comunicação das partes interessadas (*stakeholders*), análise do sistema e reúso em larga escala [2].

As vantagens que são abordadas pela projeção da arquitetura de software são relevantes dentro do desenvolvimento de software. Pois, para realizar o desenvolvimento de software existem uma série de atividades que podem ser seguidas para ter o processo do desenvolvimento de software mais eficiente. Além de permitir que seja organizada a documentação do software, permitindo assim, manter um histórico de todo o processo criativo que foi realizado para obter o software desejado.

Nesse contexto, observa-se que para o desenvolvimento de software, é relevante promover o acesso à informação acerca dessas atividades. Podendo promover o acesso a essa informação disponibilizando-a na descrição de processo de desenvolvimento de software.

1.4 Estrutura do documento

Esta monografia está dividida em fundamentação teórica, exemplo de configuração de processo de desenvolvimento de software, exemplo de uso de processo de desenvolvimento de software configurado, análise de resultados e conclusão. A fundamentação teórica é composta por três capítulos e resultou de acesso a diversas fontes de informação. A fundamentação teórica é apresentada nos capítulos 2, 3 e 4. O capítulo 2 aborda arquitetura de software. Entre os assuntos abordados, é possível destacar arquitetura de software, descrição de arquitetura de software, usos para descrição de arquitetura de software, ponto de vista e visão de arquitetura de software, práticas para descrição de arquitetura de software e arcabouços de arquitetura. O capítulo 3 aborda processo de

definição de arquitetura de software. Entre os assuntos abordados, é possível destacar ciclo de vida de software, processos em ciclo de vida de software, processos técnicos em ciclo de vida de software e processo de definição de arquitetura de software. O capítulo 4 aborda avaliação de arquitetura de software. Entre os assuntos abordados, é possível destacar avaliação de arquitetura de software, métodos para avaliação de arquitetura de software, *Software Architecture Comparison Analysis Method (SACAM)*, *Architecture Tradeoff Analysis Method (ATAM)* e o *Software Architecture Analysis Method (SAAM)*.

Exemplo de configuração de processo de desenvolvimento de software e exemplo de uso de processo de desenvolvimento de software configurado são descritos em dois capítulos. O capítulo 5 descreve exemplo de configuração de processo de desenvolvimento de software. O capítulo 6 descreve exemplo de uso de processo de desenvolvimento de software configurado. Por fim, análise de resultados e conclusão estão presentes em dois capítulos. O capítulo 7 apresenta análise de resultados de configuração de processo de desenvolvimento de software e de uso de processo de desenvolvimento de software configurado. Por fim, no capítulo 8 é apresentada conclusão do trabalho realizado e sugestões de trabalhos futuros.

Capítulo 2

Arquitetura de software

Este capítulo aborda arquitetura de software. Entre os elementos deste capítulo, é possível destacar os seguintes: arquitetura de software, descrição de arquitetura de software, usos para descrição de arquitetura de software, ponto de vista e visão de arquitetura de software, práticas para descrição de arquitetura de software e arcabouços de arquitetura.

2.1 Arquitetura de software

Um sistema de software é um sistema onde software consiste de elemento de importância primária para as partes interessadas (*stakeholders*) no sistema. Entre os elementos de software, tem-se programas de computador. Programas de computador são compostos por instruções de computador e dados que capacitam hardware de computador a realizar funções computacionais e de controle com o propósito de atender necessidades de partes interessadas (*stakeholders*) no sistema. Em processo de desenvolvimento de sistema de software, os participantes podem assumir diversos papéis. Por exemplo, papel de desenvolvedor ou usuário [3] [4].

Para desenvolver um sistema de software, um processo é seguido, sendo esse o processo de desenvolvimento de sistema de software. Nesse processo, existem diversas atividades que devem ser realizadas. Por exemplo, atividades responsáveis por projeto de software (*software design*). Algumas dessas atividades são responsáveis por projeto de arquitetura de software (*architectural design*) [2]. Existem diversas definições para o termo arquitetura de software (*software architecture*). Segundo definição em [5], arquitetura de software corresponde à estrutura de sistema software ou às estruturas de sistema de software. Segundo essa definição, sistema de software pode ser composto por uma estrutura ou por mais de uma estrutura. Essas estruturas são compostas por elementos responsáveis por atribuições do sistema de software. Um mesmo elemento pode integrar mais de uma estrutura do sistema de software [5] [6].

Os elementos integrantes de sistema de software são responsáveis por atender necessidades de partes interessadas (*stakeholders*) no sistema. Essas necessidades podem variar entre sistemas de software. Os elementos integrantes de sistema de software estão associados a serviços prestados pelo sistema, características do sistema e funções do sistema. A arquitetura de software é composta por elementos integrantes do sistema de software e por relacionamentos entre os mesmos. A arquitetura de software é uma abstração do sistema de software, certos aspectos dos elementos integrantes do sistema são abstraídos [5] [6].

Segundo definição em [5], todo sistema de software possui uma arquitetura, pois todo sistema de software é composto por elementos e por relacionamentos entre elementos. Embora todo sistema de software tenha uma arquitetura de software, nem todo sistema de software tem informação acerca da mesma registrada em documento que facilite acesso a essa informação. Por diversos motivos, é relevante documentar arquitetura de software em ciclo de vida de sistema de software [5] [6].

Uma outra definição para o termo arquitetura de software é encontrada em [7]. Segundo essa definição, arquitetura de software consiste de conjunto de estruturas relevantes ao entendimento de como os elementos integrantes de software estão relacionados e como ocorrem esses relacionamentos. Essas estruturas são compostas por elementos integrantes do software e por relacionamentos entre esses elementos [6] [7].

No contexto deste trabalho, é adotada a definição apresentada pelo [8]. Nessa definição, arquitetura é organização fundamental de sistema incorporada em seus componentes, relacionamentos um com o outro, e com o ambiente, e os princípios que guiam seu projeto e evolução. A seguir, se encontra a definição no idioma original:

“The fundamental organization of a system embodied in its components, their relationships to each other, and to the environment, and the principles guiding its design and evolution” [8].

Em desenvolvimento de sistema de software, o desenvolvimento de arquitetura de software se faz de acordo com o ambiente de desenvolvimento, são consideradas necessidades das partes interessadas (*stakeholders*) no sistema de software. Tendo esse ambiente sido definido, é estruturado o sistema de software. Esse compreende conjunto de componentes organizados de acordo com as suas funções no sistema de software. A fim de obter a conexão entre os componentes integrantes do sistema de software são estabelecidos relacionamentos entre os mesmos [6] [8].

2.2 Descrição de arquitetura de software

Ao longo do ciclo de vida de sistema de software, é relevante definir, documentar, realizar manutenção, melhorar e certificar a implementação de arquitetura de software. A descrição de arquitetura de software expressa sistema de software durante ciclo de vida do mesmo. Informação acerca de arquitetura pode ser registrada por meio de descrição da mesma. A descrição de arquitetura é produto de trabalho resultante de definição, documentação, manutenção, melhoria e certificação de implementação de arquitetura. A descrição de arquitetura pode consistir de coleção de artefatos, resultar da agregação de produtos de trabalho resultantes de atividades executadas ao longo de ciclo de vida de sistema de software [8] [9].



Figura 2.1: Contexto da descrição da arquitetura de software (Fonte: [9]).

O diagrama na Figura 2.1 representa o contexto no qual ocorre descrição de arquitetura de software (*architecture description*). Segundo esse diagrama, a parte interessada (*stakeholder*) possui interesse no sistema de software. Esse sistema trata de necessidades que são apontadas como o propósito do sistema de software. Este sistema está situado em um ambiente em que permite o seu desenvolvimento. Com isso, o sistema exibe a arquitetura que é expressa por meio da descrição de arquitetura [8] [9].

Descrição de arquitetura de software contém informação relevante ao desenvolvimento de software. A seguir, informação que pode estar presente em descrição de arquitetura de software: concepção fundamental de sistema de interesse em termos de seu propósito, qualidades de sistema (viabilidade, desempenho, segurança, usabilidade, interoperabilidade etc.), restrições, decisões e fundamentação; identificação de partes interessadas (*stakeholders*) no sistema de software, por exemplo, cliente ou usuário; identificação de demandas de partes interessadas no sistema de software; definições de

pontos de vista (*viewpoints*) para documentar procedimentos para criar, interpretar, analisar e avaliar dados arquitetônicos; uma ou mais visualizações do sistema, tendo em consideração que cada visão (*view*) de arquitetura aborda um ponto de vista, e que ponto de vista pode ser originado em parte interessada no sistema, que cada parte interessada pode ter demanda que deve ser abordada na descrição de arquitetura de software [10].

Cada visão da arquitetura de software aborda um ponto de vista, o ponto de vista está associado a uma parte interessada (*stakeholder*) no sistema. Cada parte interessada pode possuir uma demanda que deve ser abordada na descrição da arquitetura. Na descrição de arquitetura de software pode ser registrada informação por meio da qual seja possível fornecer fundamentação para decisões arquiteturais, com informação de rastreabilidade aos requisitos do sistema; estabelecer princípios para particionar o sistema em elementos integrantes do sistema (hardware, software, operações etc.) e elementos de projeto; registrar propriedades importantes e relacionamentos entre esses elementos de maneira consistente com a estrutura analítica do trabalho; demonstrar que requisitos arquitetonicamente significativos são atendidos e alocados para fornecer uma estrutura para especificação e refino do projeto. Por fim, a descrição de arquitetura de software deve fornecer informação que descreva a arquitetura de software por meio de seus componentes, apresentar a arquitetura a ser adotada na implementação do sistema de software. A descrição de arquitetura de software pode ser considerada uma especificação do sistema de software [10].

2.2.1 Usos para a descrição da arquitetura de software

Existem diversos usos para descrição de arquitetura de software. Por exemplo, os seguintes: base para projeto (*design*) e desenvolvimento de sistema; base para análise e avaliação de implementação de arquitetura; documentação de sistema; entrada para ferramenta automatizada; especificação de sistemas que compartilham características; comunicação durante desenvolvimento, produção, implantação, operação e manutenção de sistema; documentação de características e de projeto (*design*) de sistema; planejamento de transição de arquitetura legada para nova arquitetura; gerenciamento de configuração; suporte ao planejamento, definição de cronograma e definição de orçamento; estabelecimento de critérios para avaliar conformidade com arquitetura; embasamento de revisão, análise e avaliação de sistema; embasamento de análise e avaliação de arquiteturas alternativas; reuso de conhecimento acerca de arquitetura; treinamento e educação. Descrição de arquitetura de software pode promover a comunicação entre desenvolvedores do sistema de software e partes interessadas (*stakeholders*) no mesmo. Pode facilitar o entendimento de funcionalidades do sistema de software e o entendimento de estrutura

do mesmo. Pode facilitar a avaliação da capacidade da arquitetura de software atender às necessidades das partes interessadas (*stakeholders*) no sistema [9].

2.3 Ponto de vista e visão de arquitetura de software

Arquitetura de software pode ser projetada considerando-se visões (*views*) de arquitetura. A informação acerca de visões de arquitetura pode ser incluída em descrição de arquitetura de software. O acesso a essa informação pode, por exemplo, facilitar a identificação da presença ou da ausência de componentes necessários, facilitar a avaliação da capacidade da arquitetura atender demandas relacionadas ao sistema de software. Uma visão de arquitetura expressa a arquitetura segundo determinado ponto de vista (*viewpoint*). Portanto, uma visão de arquitetura representa a arquitetura segundo determinada perspectiva. Perspectiva essa que considera determinados interesses. Informação acerca de visão de arquitetura pode ser registrada em modelos de arquitetura. Cada modelo de arquitetura pode integrar mais de uma visão de arquitetura e pode ser construído levando-se em consideração convenções adequadas aos interesses enfocados pela visão [9].

Por sua vez, um ponto de vista (*viewpoint*) define audiência e propósito de visão de arquitetura. Um ponto de vista estabelece convenções para construção e uso de visão de arquitetura. As convenções definidas por um ponto de vista podem ser diversas. Por exemplo, podem ser definidas linguagens, notações, tipos de modelos, regras de projeto (*design*), métodos de modelagem e técnicas de análise. Considerando-se, por exemplo, requisitos relacionados ao sistema de software sendo desenvolvido, arquitetura de software pode ser projetada levando-se em consideração diferentes visões. As visões são construídas e usadas considerando-se convenções que se encontram definidas em pontos de vista. Em projeto de arquitetura de software, é relevante considerar possíveis pontos de vista e visões de arquitetura [8] [9].

2.4 Práticas para descrição de arquitetura de software

Práticas podem ser adotadas quando da descrição de arquitetura de software. Por exemplo, a norma *IEEE 1471-2000 - IEEE Recommended Practice for Architectural Description of Software-Intensive Systems* sugere prática para descrever arquiteturas de sistemas intensivos em software. A norma *IEEE 1471-2000 - IEEE Recommended Practice for Architectural Description of Software-Intensive Systems* relaciona elementos a serem

incluídos em descrição de arquitetura e recomenda informação que deve estar presente em descrição de arquitetura. Por exemplo, a norma *IEEE 1471-2000 - IEEE Recommended Practice for Architectural Description of Software-Intensive Systems* recomenda o registro de informação acerca de partes interessadas (*stakeholders*), acerca do sistema, acerca de pontos de vista (*viewpoint*) de arquitetura e acerca de visões (*views*) de arquitetura [8].

2.5 Arcabouços de arquitetura

Um arcabouço de arquitetura (*architecture framework*) tipicamente estabelece estruturas e práticas para criar, interpretar, analisar e usar descrições de arquitetura. Existem diversos arcabouços de arquitetura. Por exemplo, os seguintes: *The Open Group's Architecture Framework (TOGAF)* e *The "4+1" View Model of Software Architecture*.

O *The Open Group's Architecture Framework (TOGAF)* consiste de arcabouço para arquitetura organizacional (*enterprise architecture framework*). Esse arcabouço, que é desenvolvido e mantido pelo *The Open Group*, provê métodos e ferramentas para aceitação, produção, uso e manutenção de arquiteturas organizacionais. O *The Open Group's Architecture Framework (TOGAF)* inclui o *Architecture Development Method (ADM)*, um método composto por fases e que se destina ao desenvolvimento e ao gerenciamento de ciclo de vida de arquitetura organizacional [9] [11]. Essa metodologia pode garantir uma melhor eficiência do negócio a partir de uma estrutura de arquitetura de software consistente. Essa consistência obtida através da aplicação de métodos e padrões entre os arquitetos de software envolvidos. O *The Open Group's Architecture Framework (TOGAF)* promove correção de erros, documentação da estrutura e remoção de conteúdos irrelevantes à arquitetura de software [11].

Por sua vez, o arcabouço (*framework*) *The "4+1" View Model of Software Architecture* sugere modelo para descrever arquitetura de software em visões (*views*). Esse arcabouço prescreve as seguintes visões: visão lógica, visão de processo, visão de desenvolvimento e visão física. A descrição da arquitetura de software pode ser organizada segundo essas visões e ilustrada por casos de usos ou por cenários. A visão lógica provê suporte primariamente a requisitos funcionais. Segundo essa visão, o sistema é decomposto em um conjunto de abstrações identificadas principalmente no domínio do problema. Caso seja adotado o paradigma de desenvolvimento orientado a objetos (*object oriented development*), essas abstrações são representadas por classes e objetos. A visão lógica pode ser descrita por diagramas de classes, diagramas de objetos e diagramas por meio dos quais sejam representados estados e transições. A visão de processo considera requisitos não funcionais, enfoca aspectos de projeto relacionados à concorrência, distribuição, integridade, tolerância a falhas, e como abstrações identificadas na visão lógica são

mapeadas para a visão de processos. Nesse contexto, o termo processo designa agrupamento de tarefas (*tasks*). A arquitetura de processos pode ser descrita segundo diferentes níveis de abstração usando-se diagramas onde sejam representados elementos como processos, tarefas e mensagens. A visão de desenvolvimento descreve organização estática do software no seu ambiente de desenvolvimento. A arquitetura é descrita por meio de diagramas onde podem ser representados módulos, subsistemas e seus relacionamentos. A visão física descreve mapeamento do software no hardware [12].

Por fim, tem-se que diversos *frameworks* estão disponíveis para uso no desenvolvimento de software. Eles têm grande relevância pois podem tornar o processo de compreender e detalhar a arquitetura de software mais simples para o arquiteto. Permitindo assim, uma padronização no conteúdo e no processo de arquitetura de software [9].

Capítulo 3

Processo de definição de arquitetura de software

Este capítulo aborda processo de definição de arquitetura de software. Entre os elementos deste capítulo, é possível destacar os seguintes: ciclo de vida de software, processos em ciclo de vida de software, processos técnicos em ciclo de vida de software e processo de definição de arquitetura de software.

3.1 Ciclo de vida de software

Existem diversos possíveis estágios em ciclo de vida de software. Cada estágio tem determinados propósitos e características. Estágios podem ser interdependentes, podem se sobrepor, podem ter diferentes durações etc. A seguir, são relacionados possíveis termos para designar estágios de ciclo de vida de software [13].

- Conceito;
- Desenvolvimento;
- Produção;
- Utilização;
- Suporte;
- Aposentadoria.

O conceito é o primeiro estágio do ciclo de vida do sistema de software, nesse estágio é realizada a contextualização, deve ser definido qual é o principal serviço que o sistema de software irá oferecer, quais serão os seus usuários finais, entre outras especificações. Após esse estágio tem-se o desenvolvimento do sistema de software e o estágio de produção.

Em seguida, o sistema de software passa a ser utilizado pelos usuários. O sistema de software pode ser alterado, passando para o estágio de suporte, momento no qual pode ser realizada modificação no sistema de software. Por fim, quando o sistema de software não tiver mais uso, ele pode ser passado para o estágio de aposentadoria, sendo assim encerrado o ciclo de vida do software [13].

3.2 Processos em ciclo de vida de software

Segundo [2], processo inclui atividades que envolvem mudanças. Segundo [3], diferentes processos podem apresentar diferentes pontos de início e diferentes pontos de término. As especificações de processos podem apresentar diferentes níveis de detalhamento de fluxos de trabalho.

Processos diversos podem ser adotados em ciclo de vida de software. Processo para construir protótipo com o propósito de ajudar a evitar más decisões sobre requisitos de software, processo para levantamento e especificação de requisitos de software etc. Processos podem estruturar o trabalho de diversos modos. Por exemplo, o processo pode estruturar o trabalho para desenvolvimento de software por meio de entregas iterativas, de modo que, conforme mudanças ocorram, possam ser integradas ao sistema.

No contexto deste trabalho, é adotada a definição apresentada em [13]. Segundo essa definição, processo é um conjunto integrado de atividades que transforma entradas em saídas desejadas. Segundo [13], cada processo possui objetivo final a ser alcançado, possui propósito. Cada processo provê resultado distinto. Cada resultado tem como função fornecer benefício que motive a seleção e o uso do processo. A partir do momento em que é obtido o resultado esperado, o processo cumpriu o seu propósito.

3.3 Processos técnicos em ciclo de vida de software

O sistema de software deve atender necessidades de partes interessadas (*stakeholders*) no mesmo. Por exemplo, necessidades de usuários do sistema de software. Necessidades podem ser atendidas por meio de processos em ciclo de vida de software. Por exemplo, por meio de processos técnicos. Por meio de processos técnicos, necessidades de partes interessadas são transformadas em produto. Os processos técnicos podem ser implementados para criar ou usar sistema de software, e podem ser aplicados em diferentes estágios de ciclo de vida de software. A seguir, são relacionados nomes de possíveis processos técnicos [14].

- Processo de análise de negócios ou missão;

- Processo de definição de necessidades e requisitos das partes interessadas;
- Processo de definição de requisitos de sistema de software;
- Processo de definição de arquitetura;
- Processo de definição de projeto;
- Processo de análise;
- Processo de implementação;
- Processo de integração;
- Processo de verificação;
- Processo de transição;
- Processo de validação;
- Processo de operação;
- Processo de manutenção;
- Processo de descarte.

3.4 Processo de definição de arquitetura

Ao longo de ciclo de vida de software, a definição de arquitetura de software pode ser realizada por meio de processo. Dentre os processos técnicos em ciclo de vida de software, tem-se o processo de definição de arquitetura (*architecture definition process*) composto pelas seguintes atividades: preparar para a definição da arquitetura; desenvolver pontos de vista de arquitetura; desenvolver modelos e visões de arquiteturas candidatas; relacionar a arquitetura com o projeto (*design*); avaliar arquiteturas candidatas; gerenciar a arquitetura selecionada. O processo de definição de arquitetura tem como objetivo gerar opções de arquitetura que possam ser implementadas no desenvolvimento do sistema de software. As opções de arquitetura geradas devem englobar demandas solicitadas pelas partes interessadas (*stakeholders*) e funcionalidades a serem providas pelo sistema de software [14].

As opções de arquitetura geradas são analisadas levando-se em consideração pontos de vista (*viewpoints*) e visões (*views*) de arquitetura. A fim de verificar se as opções de arquitetura que foram propostas são adequadas, são analisadas interações entre processo de definição de arquitetura de software, processo de análise de negócios ou missão, processo de definição de requisitos de sistema de software, processo de definição de projeto e

processo de definição de necessidades e requisitos de partes interessadas (*stakeholders*). Dessa forma é possível analisar formas de suprir demandas quanto ao software, e encontrar assim a melhor solução [14].

A seguir, são relacionados resultados desejáveis de processo de definição de arquitetura de software: demandas identificadas por partes interessadas no sistema de software são abordadas pela arquitetura escolhida; pontos de vista da arquitetura são desenvolvidos; são definidos contexto, limites e interfaces externas do sistema de software; são desenvolvidas visões e modelos do sistema de software; conceitos, propriedades, características, comportamentos, funções ou restrições significativas para decisões de arquitetura são alocados a entidades arquiteturais; elementos do sistema e suas interfaces são identificadas; opções de arquitetura são avaliadas; base arquitetônica para processos ao longo de ciclo de vida é alcançada; alinhamento da arquitetura com requisitos e características de projeto é alcançado; sistemas ou serviços necessários para definição da arquitetura estão disponíveis; é definida rastreabilidade entre elementos da arquitetura e requisitos das partes interessadas (*stakeholders*) no sistema [14].

Capítulo 4

Métodos para avaliação de arquitetura de software

Este capítulo aborda avaliação de arquitetura de software, particularmente métodos para avaliação de arquitetura de software. Entre os elementos que integram este capítulo, é possível destacar os seguintes: avaliação de arquitetura de software, métodos para avaliação de arquitetura de software, *Software Architecture Comparison Analysis Method (SACAM)*, *Architecture Tradeoff Analysis Method (ATAM)* e *Software Architecture Analysis Method (SAAM)*.

4.1 Avaliação de arquitetura de software

No contexto do processo de definição de arquitetura, tem-se atividade para avaliar arquiteturas candidatas. Essa atividade é composta pelas seguintes tarefas [14] :

- Avaliar cada arquitetura candidata em relação às restrições e aos requisitos;
- Avaliar cada arquitetura candidata em relação às demandas das partes interessadas (*stakeholders*) no sistema de software usando critérios de avaliação;
- Selecionar as arquiteturas preferidas e capturar decisões e justificativas para eleger as candidatas;
- Estabelecer a linha de base de arquitetura (*architecture baseline*) da arquitetura selecionada, essa linha de base deve conter modelos, visualizações e demais especificações referentes à arquitetura de software selecionada.

4.2 Métodos para avaliação de arquitetura de software

Para avaliar arquitetura de software, pode ser adotado o método proposto para esse propósito. Por meio de método para avaliação de arquitetura de software, procura-se eliminar arquiteturas que não sejam adequadas ao sistema de software sendo desenvolvido. A seguir, são descritos elementos dos seguintes [15]: *Software Architecture Comparison Analysis Method (SACAM)*, *Architecture Tradeoff Analysis Method (ATAM)*, *Software Architecture Analysis Method (SAAM)*. Serão descritos métodos que são embasados em cenários (*scenario-based software architecture analysis methods*).

4.3 Software Architecture Comparison Analysis Method

O *Software Architecture Comparison Analysis Method (SACAM)* tem como objetivo fornecer justificativas para escolha de determinada arquitetura de software. Para isso, são comparadas arquiteturas candidatas para o sistema de software. Para essa comparação ser realizada, as seguintes atividades são executadas [16]:

- Extrair visões de arquitetura;
- Compilar critérios de avaliação das arquiteturas candidatas.

Para alcançar os objetivos necessários, esse método possui algumas etapas que devem ser seguidas a fim de eleger a arquitetura de software mais adequada. Dentre as etapas que devem ser seguidas, as seguintes [16]:

- Preparação;
- Agrupamento de critérios;
- Determinação de diretrizes de extração;
- Exibição e extração de indicadores;
- Pontuação;
- Resumo.

Na etapa Preparação (*Preparation*) são identificados os objetivos de negócios que são relevantes para a avaliação entre as arquiteturas candidatas e são examinadas

documentações disponíveis das arquiteturas candidatas. Na etapa Agrupamento de critérios (*Criteria Collation*) são agrupados os critérios de classificação de acordo com os objetivos de negócio. Na etapa Determinação de diretrizes de extração (*Determination of Extraction Directives*) são determinadas as visões arquitetônicas, táticas, estilos e padrões que são necessários na construção dos cenários. Na etapa Exibição e extração de indicadores (*View and Indicator Extraction*) são extraídas as visualizações de arquitetura para cada arquitetura candidata de acordo com as diretrizes que foram definidas na etapa de determinação de diretrizes de extração. Também são analisados os indicadores que permitem que os cenários sejam projetados seguindo os critérios que foram estabelecidos na etapa de agrupamento de critérios. E por fim, nessa etapa também devem ser implementadas técnicas de recuperação da arquitetura de software. Na etapa de Pontuação (*Scoring*) a arquitetura candidata é avaliada e recebe uma pontuação. Essa pontuação informa se a arquitetura candidata consegue prover suporte aos critérios que foram estabelecidos para a arquitetura de software. Por fim, na etapa de Resumo (*Summary*) é realizado um resumo que contém resultados e análises das arquiteturas candidatas que foram avaliadas. No SACAM é obtida pontuação de cada arquitetura candidata e justificativas para pontuação de cada arquitetura candidata. Além disso, são gerados artefatos que documentam a arquitetura. A fim de obter esses resultados existem técnicas que o arquiteto de software pode adotar. Dentre essas técnicas, tem-se as seguintes [16]:

- Geração de cenários;
- Táticas;
- Métricas;
- Padrões de documentação arquitetônica;
- Reconstrução da arquitetura.

A técnica de Geração de cenário (*Scenario Generation*) permite capturar atributos de qualidade estabelecidos de acordo com o objetivo do sistema de software e refinar esses atributos em cenários de atributos de qualidade. A técnica Táticas (*Tactics*) tem como finalidade obter qualidades particulares solicitadas. O *Software Architecture Comparison Analysis Method (SACAM)* utiliza as táticas para avaliar se as visões extraídas suportam o critério sendo avaliado. A técnica Métricas (*Metrics*) permite realizar análises quantitativas que fornecem indicadores úteis de complexidade geral e aponta onde mudança na arquitetura de software pode ser mais difícil ou mais provável. Métricas podem ser utilizadas no nível de código ou em nível de projeto (*design*) detalhado. Na técnica Padrões de documentação arquitetônica (*Architectural Documentation Standards*), o SACAM requer a disponibilidade de

documentação arquitetônica para realizar a análise de critérios e comparação entre arquiteturas candidatas. Por fim, na técnica Reconstrução de arquitetura (*Architecture Reconstruction*), caso a documentação da arquitetura esteja desatualizada ou indisponível a arquitetura precisa ser reconstruída.



Figura 4.1: Técnicas de arquitetura utilizadas pelo SACAM (Fonte: [16]).

Na Figura 4.1 são representadas técnicas utilizadas pelo SACAM. A partir dessas técnicas são gerados artefatos necessários para avaliar arquiteturas candidatas e atribuir pontuações a cada arquitetura. Dessa forma é possível comparar arquiteturas candidatas e eleger a mais adequada. O SACAM auxilia na seleção da arquitetura de software fornecendo resultados da análise de arquitetura de software. Para fornecer esses resultados, o SACAM compara arquiteturas com base em critérios estabelecidos de acordo com objetivos de negócio da empresa interessada na arquitetura de software [16].

4.4 Architecture Tradeoff Analysis Method

O método *Architecture Tradeoff Analysis Method (ATAM)* visa entender consequências de decisões arquiteturais tomadas, tendo como ponto de partida os requisitos de atributos de qualidade do sistema de software. Sendo assim, é possível determinar se objetivos do sistema de software poderão ser atendidos pela arquitetura de software escolhida. Esse método orienta os usuários interessados a procurar pontos problemáticos e soluções para esses pontos na arquitetura de software. Esse método pode também ser utilizado para analisar sistemas legados, sistemas antigos que ainda continuam em operação. O ATAM tem as seguintes características [17].

- Pode ser implementado no início do ciclo de vida de desenvolvimento de software;
- Pode produzir análises compatíveis com o nível de detalhamento em relação a especificação do projeto arquitetônico.

O ATAM é um método para analisar se em modelo arquitetônico estão presentes os atributos de qualidade demandados pelas partes interessadas (*stakeholders*) no sistema de software. O método é composto por passos (*steps*) a seguir descritos. No passo para apresentar o ATAM (*Present the ATAM*), o método é descrito para as partes interessadas (*stakeholders*) no sistema de software. No passo para apresentar impulsionadores dos negócios atuais (*Present business drivers*), o gerente de projeto descreve objetivos do negócio e principais impulsionadores arquitetônicos. No passo para apresentar arquitetura (*Present architecture*), o arquiteto de software descreve a arquitetura candidata e como devem ser abordados os objetivos do negócio. No passo para identificar abordagens arquitetônicas (*Identify architectural approaches*), as abordagens devem ser identificadas, mas não analisadas. No passo para gerar árvore de utilidades de atributos de qualidade (*Generate quality attribute utility tree*), deve-se elicitar fatores de qualidade que compõem as características do sistema de software, por exemplo, desempenho e segurança. Esses fatores devem ser especificados de acordo com o nível de cenário que será analisado. Também devem conter respostas geradas por cada estímulo ao sistema de software. Devem ser priorizadas as utilidades de atributos de qualidade nesse passo. No passo para analisar abordagens arquitetônicas (*Analyze architectural approaches*), de acordo com os fatores de qualidade priorizados no passo anterior, são analisadas abordagens arquitetônicas que possuem esses fatores. Nesse passo são identificados riscos arquitetônicos, pontos frágeis e pontos onde podem ocorrer mudanças na arquitetura de software. No passo para realizar (*brainstorming*) e priorizar cenários (*Brainstorm and prioritize scenarios*), de acordo com os cenários analisados no passo anterior, são priorizados os cenários mais bem votados nesse passo. Essa votação deve incluir as partes interessadas (*stakeholders*) no sistema de software. No passo para analisar abordagens arquitetônicas (*Analyze architectural approaches*), é realizada análise das visões arquitetônicas aprovadas em passos anteriores. Os cenários avaliados são considerados para teste. Esses cenários podem revelar a necessidade de novas estruturas na arquitetura, novos riscos ou outros pontos na arquitetura de software. No passo para apresentar resultados (*Present results*), nele são apresentadas as descobertas realizadas para as partes interessadas (*stakeholders*) no sistema de software. Deve ser feito um relatório com informações obtidas e estratégias propostas para a arquitetura de software. Por fim, é relevante destacar que o ATAM depende da comunicação entre as partes interessadas (*stakeholders*) no sistema de software [17].

4.5 Software Architecture Analysis Method

O *Software Architecture Analysis Method (SAAM)* é um método embasado em cenários. Por meio de cenário é possível ilustrar atividade que o sistema de software deve suportar ou mudança que pode ocorrer durante o uso do sistema de software. O SAAM visa analisar a arquitetura de software. O SAAM guia o arquiteto de software na identificação de pontos problemáticos na arquitetura. Para exemplificar possíveis pontos problemáticos, tem-se ponto de conflito entre requisitos ou ponto em que arquitetura candidata pode possuir demanda não implementada ou incompleta, demanda essa solicitada por parte interessada (*stakeholder*) no sistema de software. O SAAM permite comparar arquiteturas candidatas e provê suporte à escolha de arquitetura que melhor se alinhe com o sistema de software [15] [18].

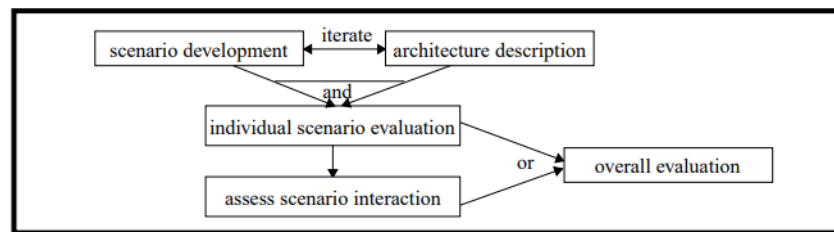


Figura 4.2: Etapas integrantes do SAAM (Fonte: [18]).

Na Figura 4.2 são representadas as seguintes etapas do SAAM [18]:

- Descrição de arquitetura;
- Desenvolvimento de cenário;
- Avaliação individual de cenário;
- Avaliação de interação de cenário;
- Avaliação geral.

Por meio da avaliação de cenários, o SAAM permite a comparação entre arquiteturas candidatas a fim de eleger a arquitetura de software mais adequada para o sistema de software. O SAAM possibilita que sejam integrados os diversos interesses das partes interessadas (*stakeholders*) no sistema de software e estabelece um cenário que entregue as demandas solicitadas pelas partes interessadas (*stakeholders*) através de uma arquitetura de software para o sistema de software [15].

4.5.1 Descrição de arquitetura

A descrição da arquitetura candidata corresponde à primeira etapa do método SAAM. Nessa etapa, a arquitetura candidata deve ser descrita usando-se notação compreendida pelas partes interessadas (*stakeholders*) no sistema de software. A descrição deve indicar componentes integrantes da arquitetura candidata e os seus relacionamentos [18].

4.5.2 Desenvolvimento de cenário

Na segunda etapa tem-se o desenvolvimento de cenários. Nesse caso, devem ser desenvolvidas as tarefas que descrevam atividades que o sistema deve suportar e mudanças que serão feitas no sistema ao longo do tempo. No momento em que são desenvolvidos os cenários, deve-se dar relevância à captura de necessidades a serem atendidas pelo sistema de software. O cenário deve representar as tarefas relevantes do sistema de software para diferentes usuários [18].

4.5.3 Avaliação individual de cenário

Na terceira etapa avalia-se os cenários desenvolvidos na etapa anterior. Inicialmente deve ser avaliado se com a arquitetura candidata é possível desenvolver o cenário proposto ou se é necessário alterar a arquitetura candidata. Caso seja necessária alteração, o cenário em questão é chamado de cenário indireto. Sendo necessária alteração na arquitetura, devem ser listadas as alterações necessárias e deve ser estimado o custo para realizar a alteração. Visto que uma alteração na arquitetura implica que novo componente ou novo relacionamento seja introduzido na arquitetura candidata. Ao final dessa avaliação, deve ser feito um quadro-resumo contendo os cenários (diretos e indiretos). Para cada cenário indireto, é necessário descrever o impacto que a modificação causa no sistema de software. Esse quadro-resumo permite comparar arquiteturas candidatas, visto que é determinado se o cenário precisa de modificações ou não [18].

4.5.4 Avaliação de interação de cenário

Na quarta etapa tem-se a avaliação de interações entre cenários. Cenários indiretos podem requerer alterações em componentes ou em relacionamentos. Para determinar interações entre cenários, identifica-se cenários que afetam conjunto comum de componentes. Identificar interações é relevante pois identifica até que ponto a arquitetura candidata suporta cenários sendo estabelecidos para o sistema de software [18].

4.5.5 Avaliação geral

Na quinta etapa, deve ser realizada avaliação geral da arquitetura candidata. É necessário analisar de forma ponderada cada cenário e as interações do cenário em termos de sua relevância na arquitetura. Através dessa ponderação deve ser possível fazer uma classificação geral dos cenários. Esse processo deve envolver partes interessadas (*stakeholders*) no sistema. Com essa ponderação, é refletida a relevância relativa dos fatores de qualidade que os cenários manifestam na arquitetura [18].

Capítulo 5

Exemplo de configuração de processo de desenvolvimento

5.1 Open Unified Process

O processo de desenvolvimento de software, a ser configurado no contexto deste trabalho, é denominado *Open Unified Process (OpenUp)*. O OpenUp sugere que o desenvolvimento de software seja realizado em incrementos, dessa forma unidades pequenas de trabalho podem produzir trabalho contínuo que demonstre métrica que permita mensurar o progresso do projeto. Sendo assim, é possível acompanhar e documentar o desenvolvimento do software de forma incremental, artefatos são construídos na medida que progride o desenvolvimento do software [19].

Essa forma de trabalho promove realimentação (*feedback*) que permite a adequação do projeto quando necessário, além de prover suporte à tomada de decisão durante o desenvolvimento de software. A partir da interação entre as equipes é possível determinar para qual fase o projeto seguir, visto que a partir da interação entre as equipes tem-se uma estimativa do quanto o projeto teve andamento no período analisado [19]. A Figura 5.1 ilustra o ciclo de vida de projeto no OpenUP.

No processo OpenUp, o ciclo de vida de projeto é composto pelas seguintes fases: iniciação (*Inception*), elaboração (*Elaboration*), construção (*Construction*) e transição (*Transition*). A fase de iniciação tem o propósito de alcançar concordância entre os interessados (*stakeholders*) sobre os objetivos do ciclo de vida do projeto. A fase de elaboração tem o propósito de estabelecer uma arquitetura (*baseline architecture*) e prover uma base estável para o esforço de desenvolvimento a ser realizado. A fase de construção tem o propósito de completar o desenvolvimento do sistema com base na arquitetura (*baseline architecture*) definida. Por fim, a fase de transição tem o propósito de garantir que o software está pronto para entrega aos usuários.

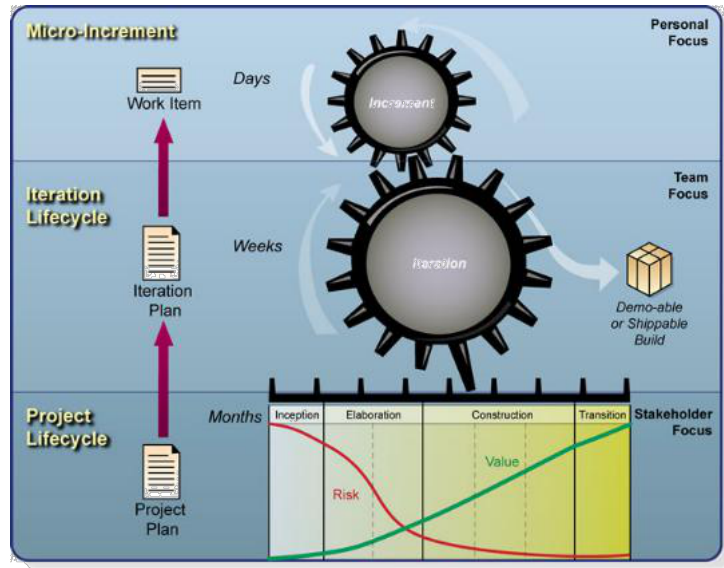


Figura 5.1: Ciclo de vida de projeto segundo o OpenUP (Fonte: [19]).

No OpenUP é possível fornecer para as equipes e para as partes interessadas (*stakeholders*) no projeto, os pontos em que são tomadas decisões de projeto a fim de definir qual plano seguir. O plano de projeto permite definir o ciclo de vida do projeto. O OpenUP provê informação acerca de como produto de software pode ser documentado e implementado. A descrição desse processo contém informação acerca de fases integrantes de ciclo de vida de projeto, processos de entrega (*delivery processes*), práticas (*practices*), papéis (*roles*), produtos do trabalho (*work products*), tarefas (*tasks*), orientação (*guidance*) e ferramentas (*tools*) [19].

5.1.1 Elementos relacionados à arquitetura de software

No OpenUP, existem atividades (*activity*), tarefas (*task*), artefatos (*work product*) e papéis (*role*) relacionados à arquitetura de software. Entre as atividades, tem-se as atividades Concordar com uma abordagem técnica (*Agree on a Technical Approach*) e Desenvolver a arquitetura (*Develop the Architecture*). A atividade Concordar com uma abordagem técnica visa definir abordagem técnica que suporte requisitos do projeto, considerando restrições impostas ao sistema e à equipe de desenvolvimento. Por sua vez, a atividade Desenvolver a arquitetura visa refinar a arquitetura inicial em software funcional, produzir software estável que contemple os riscos técnicos [19].

No OpenUP, tarefas têm finalidades como detalhar requisitos, realizar a especificação da interface e da arquitetura do sistema de software. Tarefas são realizadas para concretizar atividade. Para cada tarefa são relacionados passos (*steps*). Para cada

atividade existem tarefas a serem realizadas [7]. No OpenUp, arquiteto (*architect*) é responsável por conceber e refinar arquitetura de software, isso inclui tomar decisões que restringem o projeto (*design*) e a implementação do sistema. Na Figura 5.2 tem-se tarefas e artefatos relacionados a arquiteto. A seguir, são relacionadas tarefas realizadas por arquiteto e artefato sob sua responsabilidade [19]:

- Conceber a arquitetura;
- Refinar a arquitetura;
- Caderno de arquitetura.

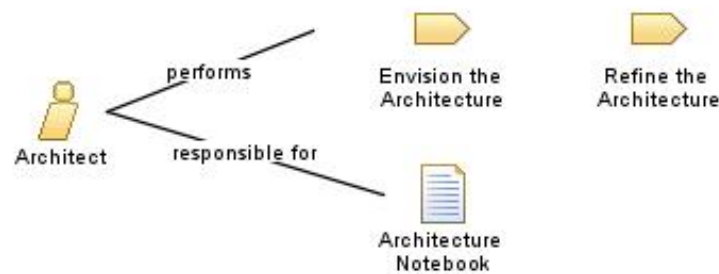


Figura 5.2: Tarefas e artefatos relacionados a arquiteto (Fonte: [19]).

A tarefa Conceber a arquitetura (*Envision the Architecture*) integra a atividade Concordar com uma abordagem técnica. A tarefa Conceber a arquitetura enfoca a visualização da arquitetura e a delimitação das decisões acerca da arquitetura de software. Esse detalhamento guiará o desenvolvimento e o teste do sistema de software. Os resultados obtidos são utilizados como referências futuras na comunicação entre equipes. A seguir, são relacionados passos nessa tarefa segundo o OpenUp [19]:

- Identificar objetivos arquitetônicos;
- Identificar requisitos arquitetonicamente significativos;
- Identificar as restrições na arquitetura;
- Identificar as principais abstrações;
- Identificar oportunidades de reutilização;
- Definir abordagem para particionar o sistema de software;
- Definir a abordagem para implantar o sistema de software;
- Identificar mecanismos de arquitetura;

- Identificar interfaces para sistemas externos;
- Verificar consistência arquitetônica;
- Capturar e comunicar as decisões arquitetônicas.

A tarefa Refinar a arquitetura (*Refine the architecture*) integra a atividade Desenvolver a arquitetura. A tarefa Refinar a arquitetura tem o propósito de delinear e definir decisões arquitetônicas. Sendo assim, a partir da implementação do sistema de software e das suas modificações, a arquitetura de software evolui. Isso ocorre pois, por meio da implementação, é possível avaliar se a arquitetura de software é viável e se fornece o suporte que o sistema de software necessita ao longo do ciclo de vida [19]. A seguir, são relacionados passos nessa tarefa segundo o OpenUp [19]:

- Refinar os objetivos arquiteturais e os requisitos arquitetonicamente significativos;
- Identificar os elementos de projeto (*design*) arquitetonicamente significativos;
- Refinar mecanismo de arquitetura;
- Definir a arquitetura de desenvolvimento de teste;
- Identificar oportunidades adicionadas de reutilização;
- Validar a arquitetura;
- Mapear o software para o hardware;
- Comunicar as decisões.

O artefato Caderno de arquitetura (*Architecture notebook*) descreve decisões tomadas acerca da arquitetura. No OpenUP, é sugerido que por meio desse artefato seja possível descrever mecanismos arquiteturalmente significativos e onde devem esses mecanismos serem aplicados. A seguinte informação pode ser registrada nesse artefato [19]:

- Objetivos e filosofia da arquitetura;
- Suposições arquiteturais e dependências;
- Referências para requisitos arquiteturalmente significativos;
- Referências para elementos de projeto (*design*) arquiteturalmente significativos;
- Interfaces de sistema críticas;
- Instruções de empacotamento para subsistemas e componentes;
- Camadas e subsistemas críticos;

- Abstrações chave;
- Cenários chave que descrevem comportamento crítico do sistema.

5.2 Configuração de processo de desenvolvimento de software

A configuração do OpenUP proposta neste trabalho, considera a definição de arquitetura de software no cenário de arquitetura de novo sistema de software. A descrição que será realizada para a arquitetura de software poderá ser utilizada ao longo de ciclo de vida do sistema de software. Dessa forma é possível acompanhar alterações de acordo com o uso do sistema de software. A descrição pode também ser usada para avaliar mudanças que podem acontecer ao longo de ciclo de vida de software [8].

A configuração do processo de desenvolvimento OpenUP proposta neste trabalho consiste em incluir prática para descrever arquitetura de software recomendada em *ISO 1471-2000 - IEEE Recommended Practice for Architectural Description of Software-Intensive Systems*, e incluir, em tarefas integrantes do OpenUP, passos (*steps*) com o propósito de analisar arquitetura de software por meio do método de análise de arquitetura *Software Architecture Analysis Method (SAAM)*.

5.2.1 Prática para descrição de arquitetura

A prática a ser incluída no OpenUP consiste naquela descrita na norma *IEEE 1471-2000 - IEEE Recommended Practice for Architectural Description of Software-Intensive Systems*. Descrição de arquitetura que seja construída considerando-se a prática que é descrita nessa norma, deve conter os elementos relacionados a seguir [8]:

- Identificação, versão e informação geral;
- Identificação de partes interessadas (*stakeholders*) e interesses dessas partes que sejam considerados relevantes à arquitetura;
- Especificações de cada ponto de vista (*viewpoint*) selecionado para organizar a representação da arquitetura e razão para essa seleção;
- Uma ou mais visões;
- Registros de inconsistências entre elementos constituintes requeridos pela descrição da arquitetura;
- Razão para seleção da arquitetura.

A norma *IEEE 1471-2000 - IEEE Recommended Practice for Architectural Description of Software-Intensive Systems* sugere incluir a seguinte informação em descrição de arquitetura [8]:

- Data de emissão e estado;
- Organização emissora;
- Histórico de modificações;
- Sumário;
- Escopo;
- Contexto;
- Glossário;
- Referências.

A norma *IEEE 1471-2000 - IEEE Recommended Practice for Architectural Description of Software-Intensive Systems* recomenda que sejam identificadas as partes interessadas (*stakeholders*) no sistema e que seja registrada informação acerca delas. São classes de partes interessadas (*stakeholders*) no sistema: usuário de sistema, adquirente de sistema, desenvolvedor de sistema e responsável por manutenção de sistema. Acerca do sistema, a norma sugere registrar a seguinte informação [8]:

- Propósitos ou missões do sistema;
- Adequação do sistema no atendimento das suas missões;
- Riscos de desenvolvimento;
- Riscos de operação do sistema;
- Manutenibilidade, implementação e capacidade de otimização do sistema.

A especificação de cada ponto de vista (*viewpoint*) pode incluir informação sobre práticas associadas ao ponto de vista. Por exemplo, informação acerca de testes formais ou informais de consistência e completude que podem ser aplicados ao modelo presente na visão analisada; informação acerca de técnicas para avaliar ou analisar o que será implementado no sistema; informação acerca de padrões que podem auxiliar na construção da visão. Acerca de cada ponto de vista de arquitetura, a norma *IEEE 1471-2000 - IEEE Recommended Practice for Architectural Description of Software-Intensive Systems* sugere registro da seguinte informação [8]:

- Nome do ponto de vista;
- Partes interessadas (*stakeholders*) a serem abordadas pelo ponto de vista;
- Demandas a serem contempladas pelo ponto de vista;
- Linguagens, técnicas ou métodos a serem usados na construção de visão;
- Referência.

Em seguida, tem-se registro de informação acerca das visões (*views*) de arquitetura. As visões de arquitetura variam de acordo com o ponto de vista e cada visão de arquitetura corresponde a um ponto de vista. A norma *IEEE 1471-2000 - IEEE Recommended Practice for Architectural Description of Software-Intensive Systems* sugere que seja registrada a seguinte informação acerca de cada visão de arquitetura [8]:

- Identificador;
- Informação introdutória;
- Representação do sistema construído segundo as recomendações do ponto de vista associado;
- Informação de configuração.

Deve ser analisada a consistência entre visões (*views*) de arquitetura e ser registrada informação acerca de inconsistências identificadas. O registro dessa informação pode minimizar erros e a presença de defeitos; facilitar o alinhamento entre desenvolvedores; facilitar o acompanhamento da evolução das visões de arquitetura. Caso a inconsistência tenha sido solucionada deve ser informado como foi solucionada. É necessário informar a razão para os conceitos escolhidos acerca de arquitetura e prover evidência de que conceitos alternativos foram considerados. Essa informação pode facilitar o entendimento de decisões de projeto (*design*) tomadas [8].

5.2.2 Passos para análise de arquitetura

Quanto aos passos (*steps*) a serem incluídos em tarefas integrantes do OpenUp com o propósito de analisar a arquitetura de software por meio do método de análise de arquitetura de software denominado *Software Architecture Analysis Method (SAAM)*, são sugeridos os seguintes passos considerando as etapas do método [15] [18]:

- Descrever arquitetura candidata;
- Desenvolver cenários;

- Classificar cenários;
- Realizar avaliação individual de cenário;
- Realizar avaliação de interação de cenário;
- Realizar avaliação geral.

Capítulo 6

Exemplo de uso de processo de desenvolvimento

Este capítulo aborda o exemplo de uso do processo de desenvolvimento apresentado nos capítulos anteriores configurado. Entre os elementos que integram este capítulo, é possível destacar os seguintes: ciclo de vida do projeto, fase de iniciação, fase de elaboração, visão do sistema, funcionalidades do sistema, autenticar o usuário, visualizar perfil ,consultar medicamentos registrados no sistema, realizar o controle de medicamentos no posto de saúde, cadastrar medicamento, editar registro do medicamento, apagar registro do medicamento, solicitar reposição de medicamentos para o posto de saúde, projeto de banco de dados.

6.1 Ciclo de vida do projeto

Para realizar a implementação do estudo de caso que será abordado neste capítulo, foi seguido como base a para iniciação do projeto o ciclo de vida do *OpenUp* [19].Este ciclo conta como base um fluxo de trabalho que conta com as seguintes fases:

- Fase de iniciação;
- Fase de elaboração;
- Fase de construção;
- Fase de transição.

O fluxo de trabalho para esse ciclo de vida é apresentado na Figura 6.1.Em cada fase existem atividades e tarefas que devem ser executadas para seguir a configuração proposta pelo OpenUp e em cada capítulo, caso tenha sido desenvolvido um artefato o mesmo será

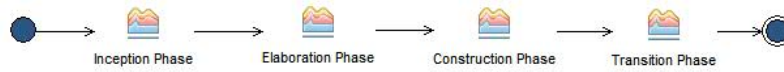


Figura 6.1: Fases do ciclo de vida do OpenUp (Fonte: [19]).

referenciado e apresentado no apêndice deste trabalho. No contexto deste trabalho serão enfocadas as fases de iniciação e a fase de elaboração.

6.2 Fase de iniciação

Na fase de iniciação foram produzidos artefatos e neles foram realizadas as especificações de como o sistema de caso de uso foi desenvolvido. Os artefatos que foram desenvolvidos nessa fase foram [19]:

- Documento de visão;
- Plano de projeto;
- Especificação dos Requisitos do Sistema;
- Detalhamento do caso de uso;
- Caderno de arquitetura;
- Glossário.

6.3 Fase de elaboração

Na fase de elaboração foram produzidos artefatos seguindo a descrição do Open Unified Process (OpenUp). Seguindo dessa forma a configuração padrão do ciclo de vida do projeto. Dentre os artefatos desenvolvidos nessa fase, tem-se [19]:

- Planejamento e gerenciamento de iteração;
- Desenvolvimento de arquitetura;
- Desenvolvimento da solução incremental;
- Testar a solução.

Como neste trabalho a projeção da arquitetura está atrelada ao uso do método Software Architecture Analysis Method (SAAM), o desenvolvimento da arquitetura nesta etapa será seguido o método do Software Architecture Analysis Method (SAAM). O caderno de arquitetura que foi desenvolvido na fase de iniciação, será refinado na fase de elaboração aplicando a metodologia proposta neste trabalho.

Sendo assim, na fase de elaboração, tem-se o refinamento do artefato do caderno de arquitetura, que está detalhado em Apêndice ?? e o artefato de análise da arquitetura, que refere-se ao artefato proposto neste trabalho, Apêndice ??, visto que ele utiliza as definições do método de análise do Software Architecture Analysis Method (SAAM). Para realizar o acompanhamento de atualizações em relação ao desenvolvimento do projeto, foi seguido o plano de iteração Apêndice ??, documento este desenvolvido na fase de elaboração do projeto.

6.4 Visão do sistema

O sistema de software desenvolvido para apresentar a configuração exemplificada no capítulo anterior tem como objetivo permitir que sejam realizadas consultas nos medicamentos que são disponibilizados ou não pelo posto de saúde, além de permitir o controle de estoque dos medicamentos do posto de saúde. O sistema tem como atores envolvidos no sistema os seguintes:

- Cidadão;
- Gestor do posto de saúde.

Os cidadãos são usuários que querem consultar informações sobre medicamentos que ele utilize ou que precise utilizar e verificar se esse medicamento é disponibilizado ou não pelo seu posto de saúde. Quem realiza a atualização de medicamentos do posto de saúde é o gestor do posto, que através desse sistema realiza um controle de estoque de medicamentos no posto em que ele está alocado. A Figura 6.2 mostra o relacionamento entre os atores do sistema.

A solução proposta é que utilizando a configuração proposta a implementação do sistema de software seja mais fluída e evite retrabalho, visto que a projeção da arquitetura do software só é realizada após selecionar a arquitetura candidata seguindo o método do Software Architecture Analysis Method (SAAM). Este método explora os possíveis cenários que podem resultar em um problema no futuro, ao analisar utilizando o método ele é evitado desde o início da implementação, além de permitir que se tenha uma documentação que apresenta todas as decisões que foram tomadas. O artefato que apresenta a visão do sistema foi adicionado no Apêndice ??.

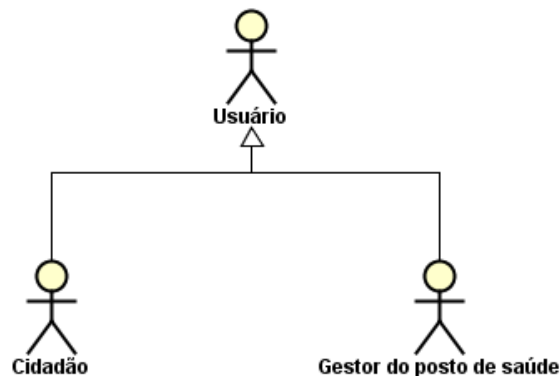


Figura 6.2: Relacionamento entre atores.

6.4.1 Funcionalidades do sistema

Dentre as funcionalidades que são comuns para ambos os atores, tem-se:

- Autenticar usuário;
- Visualizar perfil;

Dentre as funcionalidades que o sistema de software deve oferecer para o cidadão, tem-se:

- Consultar medicamentos registrados no sistema;
- Visualizar o gestor responsável pelo seu posto de saúde.

Para o gestor do posto de saúde, o sistema deve oferecer:

- Realizar controle do estoque de medicamentos no posto de saúde;
 - Cadastrar medicamento;
 - Editar registro do medicamento;
 - Apagar registro do medicamento;
- Solicitar reposição de medicamentos para o posto de saúde.

Essas funcionalidades correspondem aos requisitos funcionais do sistema, estes foram determinados no artefato de especificação dos requisitos do sistema Apêndice ???. As funcionalidades serão detalhadas a seguir para compreensão de como será utilizado o sistema.

6.4.2 Autenticar o usuário

O usuário pode realizar o login no sistema, desde que este já esteja cadastrado no sistema. O usuário que se cadastrar deve no momento de o registro optar por ser um cidadão ou gestor do posto de saúde, dependendo do tipo de cadastro os acessos são distintos para ambos, visto que a funcionalidade no sistema varia de acordo com o tipo de usuário que está utilizando.

6.4.3 Visualizar perfil

O perfil do usuário é diferente de acordo com o tipo de ator que é cadastrado, sendo assim o usuário que é cadastrado como cidadão, possui o perfil com acesso ao sistema de consulta de medicamentos, acesso ao seu próprio perfil e a qual posto esse cidadão está registrado. O cidadão pode acessar a sua lista de medicamentos que faz uso e acompanhar se o seu posto de saúde tem esse medicamento ou não. Nessa página, o cidadão pode acessar seu perfil e visualizar seus dados pessoais, como nome, sobrenome e e-mail.

O perfil do gestor pode visualizar seu perfil, seu perfil dá acesso ao sistema de gestão de estoque de medicamentos, sendo assim, ele pode atualizar o sistema de estoque do posto de saúde do qual ele é responsável.

Na Figura 6.3 tem-se o diagrama de caso de uso que demonstra o relacionamento entre os atores e os casos de uso no contexto das funcionalidades do sistema.

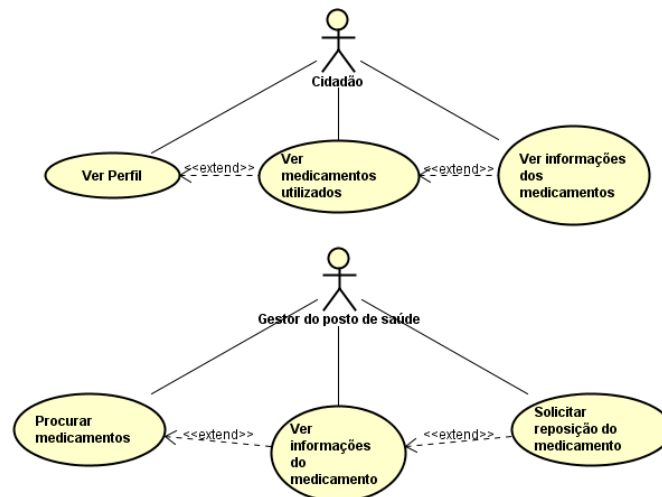


Figura 6.3: Diagrama de caso de uso para visualização do perfil.

6.4.4 Consultar medicamentos registrados no sistema

O cidadão pode consultar no sistema, se o medicamento que ele precisa está registrado no sistema, caso esteja ele pode obter informações, como para que é destinado o seu uso, e como deve ser feito o seu uso. Além disso, também é possível verificar se esse medicamento é disponibilizado pelo seu posto de saúde, caso contrário é listado se esse medicamento está disponibilizado na farmácia.

Na Figura 6.4 tem o diagrama de caso de uso no contexto desta funcionalidade no sistema.

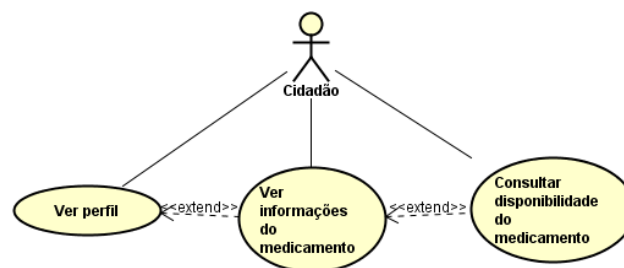


Figura 6.4: Diagrama de caso de uso para consultar de medicamentos.

6.4.5 Realizar controle do estoque de medicamentos no posto de saúde

O gestor do posto de saúde deve realizar o controle do estoque dos medicamentos do posto de sua responsabilidade, dessa forma o gestor pode cadastrar, editar e apagar o registro do medicamento no sistema. O sistema deve ser atualizado de forma que o sistema promova informações atualizadas para os seus usuários.

Cadastrar medicamento

O gestor do posto de saúde tem acesso ao sistema de gestão de estoque dos medicamentos, sendo assim, o gestor de cada posto de saúde deve registrar o medicamento, fornecendo as informações que foram solicitadas.

Editar registro do medicamento

O gestor do posto de saúde pode realizar alterações no registro do medicamento e este deve atualizar o registro do medicamento.

Apagar registro do medicamento

Caso o medicamento pare de ser disponibilizado pelo posto de saúde, o gestor pode apagar o registro do medicamento do sistema.

Solicitar reposição de medicamentos para o posto de saúde

O gestor do posto de saúde ao analisar que algum medicamento está em falta e precisa de reposição de medicamento, ou quer solicitar novos medicamentos para o posto de saúde, deve preencher o formulário de solicitação de medicamentos. Isso permite que o posto de saúde tenha o controle do estoque de forma pode ser prevenida a falta de medicamento no posto de saúde.

Na Figura 6.5 tem o diagrama de caso de uso do controle de estoque que deve ser realizado pelo gestor do posto de saúde.

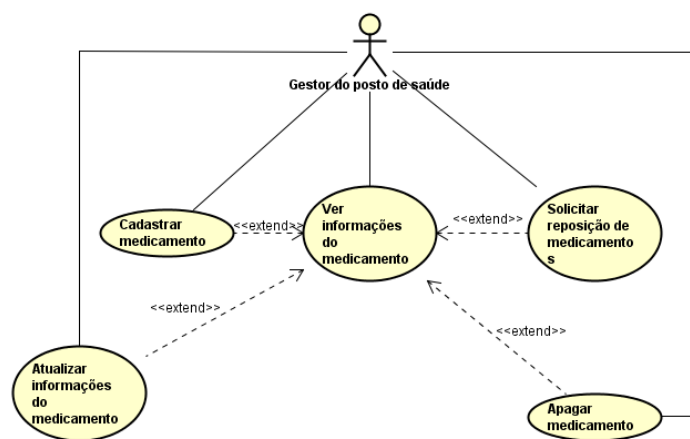


Figura 6.5: Diagrama de caso de uso para controle de estoque do medicamento.

6.5 Projeto de banco de dados

Antes de realizar a implementação foi desenvolvido o modelo relacional do banco de dados. Esse modelo permite que seja abordado quais são os componentes que devem compor o banco de dados do sistema de software em questão. Esse modelo apresenta as entidades e os seus respectivos atributos. Cada entidade é descrita como uma tabela e tem os seus relacionamentos evidenciados por meio de ligações.

O modelo relacional do GSUS auxiliou na implementação do sistema de software visto que ele evidencia quais as informações que devem ficar armazenadas no banco e quais

informações devem ser apresentadas no sistema de software. Esse modelo relacional foi desenvolvido na ferramenta do MySQL Workbench, conforme exibida na Figura 6.6.

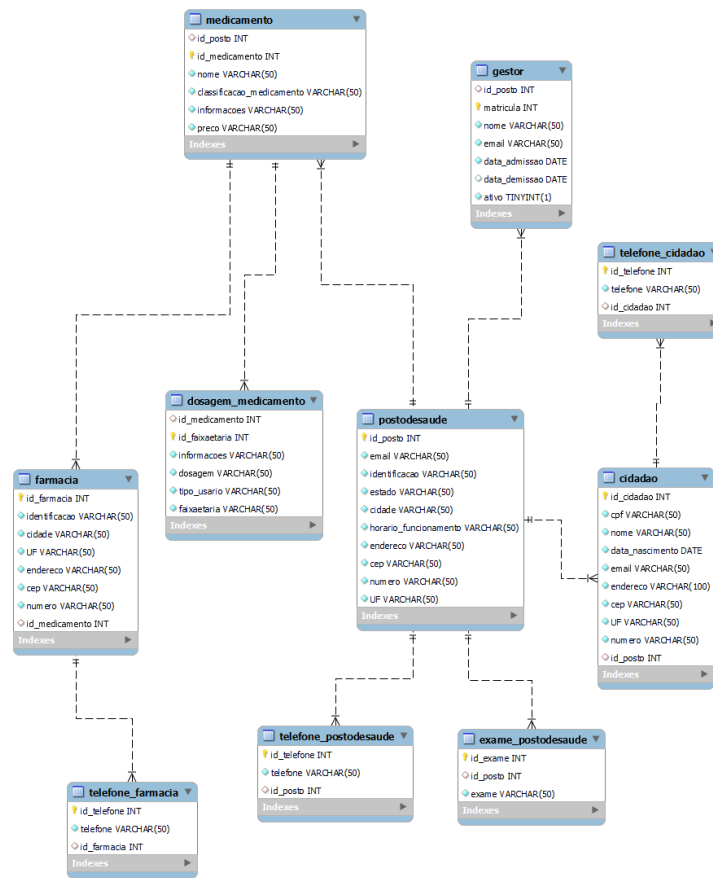


Figura 6.6: Modelo relacional do GSUS .

6.6 Implementação do projeto seguindo configuração proposta

Para realizar a implementação desde projeto, foram seguidas as etapas apresentadas anteriormente, a fim de determinar uma configuração e uso do processo de desenvolvimento de software. Sendo assim, tendo como referência o capítulo 5.1.1 foi realizado um levantamento em relação à atividades e tarefas relevantes para o desenvolvimento da arquitetura de software do Open Unified Process (OpenUp). Tendo esse levantamento foi realizada uma configuração do processo e nesta configuração foi elaborada uma descrição prática para a descrição da arquitetura que foi descrito no capítulo 5.2.1 e foi sugerida a adoção do método Software Architecture Analysis Method

(SAAM) com passos a serem incluídos em tarefas do Open Unified Process (OpenUp) no capítulo 5.2.2.

Tendo essas referências como embasamento, neste capítulo 6.6 será apresentado como foi realizada a configuração apresentada durante a implementação deste sistema de software.

O Open Unified Process (OpenUp) possui um artefato que possui um artefato que foi desenvolvido que é o caderno de arquitetura. Este artefato tem como objetivo realizar a descrição lógica, as suposições e a explicação e as implicações das decisões que foram tomadas na projeção da arquitetura[19]. Para esta configuração é sugerido que seja incluído a prática que é descrita na norma *IEEE 1471-2000 - IEEE Recommended Practice for Architectural Description of Software-Intensive Systems* conforme abordado no capítulo 5.2.1. Dessa forma, a configuração proposta para este trabalho sugere inserir um novo artefato, sendo ele referente a abordagem prática da arquitetura além do caderno de arquitetura. Sendo assim, foi inserido um novo artefato ao projeto.

6.7 Abordagem prática

No desenvolvimento do artefato de abordagem prática, tem-se em uma das suas análises realizar a especificação em relação aos pontos de vista (*viewpoint*) que devem ser realizados no sistema de software. Para isso, seguindo as especificações realizadas, tem-se que esse sistema terá sua arquitetura baseada no ponto de vista de dois atores, sendo eles possíveis usuários do sistema, o primeiro é o cidadão e em seguida o gestor do posto de saúde, conforme foi evidenciado no capítulo 6.4.

6.7.1 Demandas a serem contempladas pelo ponto de vista

Tendo essa abordagem como embasamento, o sistema tem como objetivo abordar cenários de acordo com cada ponto de vista a ser estabelecido. Sendo assim, para a visão do cidadão, foram desenvolvidos os seguintes cenários:

- Área de login;
- Área de cadastro;
- Área do perfil;
- Área de busca dos medicamentos.

Para a visão do gestor do posto de saúde, foram desenvolvidos os seguintes cenários:

- Área de login;

- Área de cadastro;
- Área do perfil;
- Área de busca dos medicamentos;
- Área de cadastro do medicamento;
- Área de atualização do medicamento;
- Área de deleção do medicamento;
- Área de solicitação do medicamento;
- Área de Relatório Mensal;
- Área de Relatório Gerencial.

6.7.2 Representação do sistema construído segundo as recomendações do ponto de vista associado

Para realizar essa representação foram desenvolvido um modelo de navegação a fim de apresentar o que contém em cada cenário e também a partir dele é possível determinar um fluxo de ações que o usuário pode realizar no sistema.

Sendo assim, seguindo a visão do cidadão, tem-se que levando em consideração as sessões e como o usuário deve navegar pelo sistema, o usuário ao acessar tem acesso direto a tela com a consulta pelos medicamentos. O cidadão tem a opção de realizar o cadastro caso queira se registrar no sistema, para isso ele tem acesso a tela de cadastro e ao ter o seu cadastro realizado ele pode seguir para o login. A sessão do login do sistema pode ser feita apenas por usuários cadastrados no sistema. O usuário que tem cadastro no sistema, pode acessar diretamente o seu perfil. Funcionalidade apenas para aqueles usuários cadastrados.

Já para a visão do gestor, tem-se que a visão do gestor é diferente da visão do usuário visto que ele tem um controle em relação ao estoque de medicamentos do posto de saúde. Para ter acesso esse usuário precisa estar cadastrado no sistema. O gestor estando cadastrado pode realizar login no sistema, tendo esse login realizado o gestor tem acesso a tela de busca de medicamentos. A diferença é que esse usuário também possui acesso ao controle destes medicamentos. Na sessão de controle dos medicamentos ele pode cadastrar um novo medicamento, editar ou excluir esse registro. Como essas ações são ações distintas, cada ação tem uma tela e uma configuração a ser feita. Caso o estoque de medicamentos esteja com uma quantidade de medicamentos abaixo do necessário ele pode solicitar medicamentos para o posto a fim de evitar que o posto fique com estoque abaixo

do necessário. Além disso o gestor tem acesso à sessão de relatório mensal referente aos medicamentos do posto de saúde em questão. Além desse relatório mensal ele possui um relatório gerencial para manter os registros do posto de saúde.

6.7.3 Razão para seleção da arquitetura

Essa arquitetura foi selecionada pois nela é possível identificar a necessidade de cada cenário a ser tratado. Visto que para cada ação o sistema tem uma ação associada e em diversos casos a consulta ao banco de dados está associada. Sendo assim, a arquitetura apresentada para essa configuração se torna interessante na descrição do sistema.

Com isso, para realizar a avaliação da arquitetura seguindo o método do Software Architecture Analysis Method (SAAM). Método este que tem suas atividades evidenciadas no capítulo 5.2.2. A fim de seguir o padrão de organização utilizado até o momento foi desenvolvido um artefato para essa avaliação.

6.8 Elementos da configuração para implementação do sistema de software

Para realizar o desenvolvimento do sistema de software foi utilizada uma linguagem de programação que é amplamente utilizada, sendo ela realizada em PHP. Justamente com PHP foi utilizada a HyperText Markup Language (HTML), JavaScript e Cascading Style Sheets (CSS) para desenvolver o *frontend* do sistema de software. O desenvolvimento do sistema de software foi realizado utilizando o editor de texto Visual Studio Code.

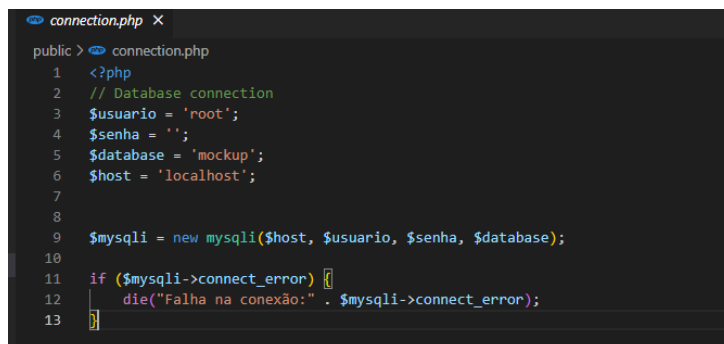
O Sistema Gerenciador de Banco de Dados (SGBD) utilizado para o desenvolvimento do sistema de software foi o MySQL sendo acessado pela ferramenta do PhpMyAdmin. Para desenvolver o modelo relacional foi utilizado o MySQL Workbench.

Para realizar o acesso dessas tecnologias foi configurado um servidor local, sendo ele o XAMPP. O XAMPP possui um pacote que permite realizar a integração das tecnologias que foram necessárias para desenvolver o sistema de software. Ao iniciar o XAMPP são iniciados os serviços do Apache e do MySQL. Tendo esses serviços iniciados para acessar o sistema de software desenvolvido ele é acessado por meio do endereço <http://localhost:8080/GSUS>. O navegador web utilizado para realizar a navegação no sistema de software foi o Google Chrome.

O projeto foi desenvolvido e executado em um notebook com sistema operacional Windows 10, contendo processador 5ª geração Intel Core i5 com 8 GB de memória RAM.

6.8.1 Elementos da implementação do sistema de software

Para realizar o desenvolvimento desse sistema de software foi necessário realizar a integração entre o phpmyadmin com o sistema de software. Para isso, foi necessário primeiro realizar a configuração do banco de dados no phpmyadmin e posteriormente foi criado um código em PHP a fim de realizar a conexão do banco com o sistema Figura 6.7.

A screenshot of a code editor window titled 'connection.php'. The code is in PHP and shows the configuration for a MySQL database connection. It includes variables for username, password, database name, and host, followed by the instantiation of a MySQLi object and an error handling block.

```
1 <?php
2 // Database connection
3 $usuario = 'root';
4 $senha = '';
5 $database = 'mockup';
6 $host = 'localhost';
7
8
9 $mysqli = new mysqli($host, $usuario, $senha, $database);
10
11 if ($mysqli->connect_error) {
12     die("Falha na conexão: " . $mysqli->connect_error);
13 }
```

Figura 6.7: Código para realizar conexão com banco de dados.

Para realizar o login no sistema de software é necessário informar o e-mail e a senha, para ser realizado o login no sistema, esse login só vai acontecer caso o e-mail e a senha estejam cadastrados no sistema de software. Para isso, foi desenvolvido um código que realiza a validação do e-mail e da senha no banco de dados, caso seja encontrado um registro no banco de dados, o usuário tem acesso ao sistema, caso contrário o usuário recebe uma mensagem alertando que foi encontrado um erro Figura 6.8.

Dessa forma, apenas o usuário que tem cadastro pode acessar informações mais sensíveis do sistema de software. Para dar sequência ao desenvolvimento da aplicação para as demais telas, após a integração com o banco foi desenvolvido o template para tela que seria acessada em seguida pelo usuário. Dessa forma, foi desenvolvido um código em HyperText Markup Language (HTML) para o *frontend* Figura 6.9 e para o desenvolvimento do layout foi desenvolvido um código em Cascading Style Sheets (CSS) Figura 6.10.

6.8.2 Elementos para interface do sistema de software

Para realizar o teste de funcionalidade entre o banco de dados e o sistema de software foi necessário realizar testes no sistema de software. Sendo assim, de acordo com a funcionalidade que o usuário queira acessar existe um *layout* que deve ser exibido. Este *layout* varia de acordo com a funcionalidade que é selecionada pelo usuário.

```

validation.php X
public > validation.php
1  <?php
2  include('connection.php');
3
4  if (isset($_POST['email']) || isset($_POST['senha'])) {
5      if (strlen($_POST['email']) == 0) {
6          echo "Preencha seu e-mail";
7      } else if (strlen($_POST['senha']) == 0) {
8          echo "Preencha sua senha";
9      } else {
10         $email = mysqli_real_escape_string($_POST['email']);
11         $senha = mysqli_real_escape_string($_POST['senha']);
12
13         $sql_code = "SELECT * FROM usuarios WHERE email = '$email' AND senha = '$senha'";
14         $sql_query = mysqli_query($sql_code) or die("Falha na conexão:" . $mysqli->error);
15
16         $qtd = $sql_query->num_rows;
17         if ($qtd == 1) {
18             $username = $sql_query->fetch_assoc();
19
20             if (!isset($_SESSION)) {
21                 session_start();
22             }
23
24             $_SESSION['id'] = $username['id'];
25             $_SESSION['email'] = $username['email'];
26             $_SESSION['nome'] = $username['nome'];
27
28             header("Location: user.php");
29
30             echo "Usuário logado com sucesso";
31         } else {
32             echo "Usuário ou senha inválidos";
33         }
34     }
35 }
36
37 }
38
39

```

Figura 6.8: Código para realizar validação de login.

```

login.php X
public > login.php
1  <?php
2  include('validation.php');
3
4
5  <!DOCTYPE html>
6  <html lang="en">
7  <head>
8      <meta charset="UTF-8">
9      <meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge">
10     <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
11     <link rel="stylesheet" href="assets/css/comm.css">
12     <link rel="stylesheet" href="assets/css/bootstrap.min.css">
13     <link rel="stylesheet" href="assets/css/icoFont.min.css">
14     <link rel="stylesheet" href="assets/css/login.css">
15
16     <title>GSUS</title>
17 </head>
18 <body>
19     <form class="form-login" action="" method="POST">
20         <div class="login-card card">
21             <div class="card-header">
22                 <i class="icoFont-group"></i>
23                 <span class="font-weight-light">GSUS</span>
24                 <i class="icoFont-map-plm"></i>
25             </div>
26             <div class="card-body">
27                 <div class="form-group">
28                     <label for="email">E-mail</label>
29                     <input type="email" id="email" name="email" class="form-control" placeholder="email@gsus.com.br" autofocus>
30                 </div>
31
32                 <div class="form-group">
33                     <label for="senha">Senha</label>
34                     <input type="senha" id="senha" name="senha" class="form-control" placeholder="*****">
35                 </div>
36
37             </div>
38             <div class="card-footer">
39                 <button type="submit" class="btn btn-lg btn-primary">Entrar</button>
40             </div>
41         </form>
42     </body>
43 </html>

```

Figura 6.9: Código para *frontend* do login.

Login

Para realizar o login no sistema, foi realizado o teste com o usuário caso ele já tivesse cadastrado no banco de dados, dessa forma, tem-se que foi utilizado para esta implementação o Figura 6.7 para realizar a integração com o banco de dados, como *frontend* tem-se o Figura 6.8 que está implementado na tela de Figura 6.9 e como *layout*

tem-se o Figura 6.10. Tendo essas funcionalidades implementadas e integradas é possível se conectar a interface do sistema de software Figura 6.11.

```
login.css
public > assets > css > login.css > body
1  body{
2    height: 100vh;
3    display: flex;
4    justify-content: center;
5    align-items: center;
6    background-color: #f5f5f5;
7  }
8
9  .form-login{
10   flex-basis: 450px;
11 }
12
13
14 .login-card .card-header{
15   display: flex;
16   justify-content: center;
17   align-items: center;
18   font-size: 1.8rem;
19 }
20
21 .login-card .card-footer{
22   display: flex;
23   justify-content: flex-end;
24 }
```

Figura 6.10: Código para *layout* do login.

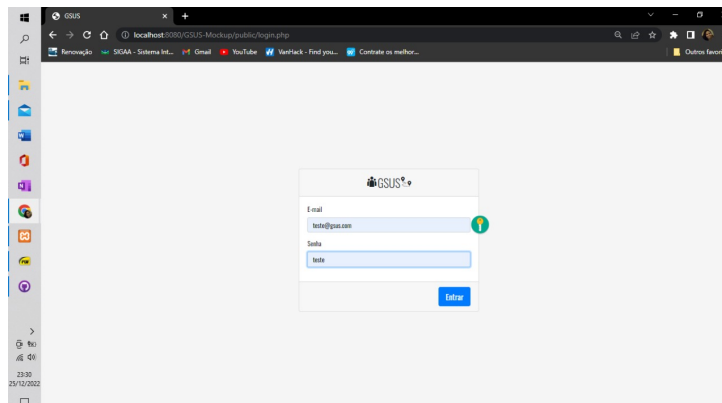


Figura 6.11: Teste de funcionalidade do login.

Capítulo 7

Avaliação do projeto prático diante
da configuração e uso de processo de
desenvolvimento do software

Capítulo 8

Conclusão

Referências

- [1] *Guide to the software engineering body of knowledge(swebok v3)*. Disponível em:<https://www.computer.org/education/bodies-of-knowledge/software-engineering>, 2004. Acesso em: 12 de fevereiro de 2022. 1
- [2] Sommerville, Ian: *Engenharia de Software*. Pearson Education, São Paulo, 2011. 9.ed. 1, 2, 3, 5, 13
- [3] *Software and systems engineering vocabulary*. Disponível em:https://pascal.computer.org/sev_display/index.action. Acesso em: 01 de março de 2022. 5, 13
- [4] ISO/IEC/IEEE: *Systems and software engineering — Vocabulary*. Institute of Electrical and Electronics Engineers, 2010. 5
- [5] BASS, Len ; CLEMENTS, Paul ;KAZMAN, Rick: *Software architecture in practice*. Addison-Wesley Professional, 2003. 5, 6
- [6] University, Carnegie Mellon: *What is your definition of software architecture?* Disponível em:https://resources.sei.cmu.edu/asset_files/factsheet/2010_010_001_513810.pdf, 2017. Acesso em 01 de março de 2022. 5, 6
- [7] CLEMENTS, Paul , et.al: *Documenting Software Architectures: Views and Beyond*. Addison-Wesley, 2010. 6
- [8] ISO/IEC/IEEE: *IEEE Recommended Practice for Architectural Description of Software-Intensive Systems*. Institute of Electrical and Electronics Engineers, 2000. 6, 7, 9, 10, 28, 29, 30
- [9] ISO/IEC/IEEE: *Systems and software engineering - Architecture description*. Institute of Electrical and Electronics Engineers, 2011. 7, 9, 10, 11
- [10] ISO/IEC/IEEE: *Systems and software engineering - Content of life-cycle information items (documentation)*. Institute of Electrical and Electronics Engineers, 2019. 8
- [11] *The togaf standard, version 9.2 overview*. Disponível em:<https://pubs.opengroup.org/architecture/togaf9-doc/arch/>. Acesso em: 03 de março de 2022. 10
- [12] Kruchten, Philippe: *Architectural blueprints—the “4+1” view model of software architecture*. IEEE Software, página 42, 1995. <https://www.cs.ubc.ca/~gregor/teaching/papers/4+1view-architecture.pdf>. 11

- [13] ISO/IEC/IEEE: *Systems and software engineering-Life cycle management*. Institute of Electrical and Electronics Engineers, 2020. 12, 13
- [14] ISO/IEC/IEEE: *Systems and software engineering-Software life cycle processes*. Institute of Electrical and Electronics Engineers, 2017. 13, 14, 15, 16
- [15] DOBRICA, Liliana; NIEMELA, Eila: *A survey on software architecture analysis methods*. IEEE Transactions on Software Engineering, página 638, 2002. https://www.researchgate.net/publication/3188246_A_survey_on_software_architecture_analysis_methods. 17, 21, 30
- [16] STOERMER, Christoph; BECHMANN, Felix e Chris VERHOEF: *Sacam: The software architecture comparison analysis method*, 2003. https://resources.sei.cmu.edu/asset_files/TechnicalReport/2003_005_001_14219.pdf. 17, 18, 19
- [17] KAZMAN, Rick; KLEIN, Mark e Paul CLEMENTS: *Atam: Method for architecture evaluation*, 2000. https://resources.sei.cmu.edu/asset_files/TechnicalReport/2000_005_001_13706.pdf. 19, 20
- [18] KAZMAN, Rick, et.al.: *Scenario-based analysis of software architecture*. IEEE Software, 1996. 21, 22, 23, 30
- [19] *Openup*. Disponível em: https://download.eclipse.org/technology/epf/OpenUP/published/openup_published_1.5.1.5_20121212/openup/index.htm. Acesso em: 04 de abril de 2022. 24, 25, 26, 27, 32, 33, 40