<Nome do Projeto>

Versão <1.0>

[Observação: O template a seguir é baseado no formato do Rational Unified Process (RUP), porém adaptado à técnica de Análise Orientada a Objetos com notação UML. O texto em azul exibido entre colchetes e em itálico (style=InfoBlue) foi incluído para orientar o autor e deve ser excluído antes da publicação do documento. Um parágrafo digitado após esse estilo será automaticamente definido como normal (style=Body Text).]

[Para personalizar campos automáticos no Microsoft Word (que exibem um fundo cinza quando selecionados), escolha File>Properties e substitua os campos Title, Subject e Company pelas informações apropriadas para este documento. Depois de fechar a caixa de diálogo, para atualizar os campos automáticos no documento inteiro, selecione Edit>Select All (ou Ctrl-A) e pressione F9 ou simplesmente clique no campo e pressione F9. Isso deve ser feito separadamente para Cabeçalhos e Rodapés. Alt-F9 alterna entre a exibição de nomes de campos e do conteúdo dos campos. Consulte a ajuda do Word para obter mais informações sobre como trabalhar com campos.]

Histórico da Revisão

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Data** | **Versão** | **Descrição** | **Autor** |
| <dd/mmm/aa> | <x.x> | <detalhes> | <nome> |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

< O quadro de revisão deve refletir todas as versões intermediárias do documento >

Índice Analítico

1. INTRODUÇÃO 4

1.1 Finalidade 4

1.2 Definições, Acrônimos e Abreviações 4

1.3 Visão Geral 4

2. DECLARAÇÃO DO PROBLEMA 4

3. VISÃO GERAL DOS REQUISITOS 4

REQ001 – Nome do Requisito no. 1 4

4. MODELAGEM ORIENTADA A OBJETOS 4

4.1 Diagrama de Objetos 4

4.2 Diagrama de Classes 5

4.3 Diagrama de Casos de Uso 5

4.4 Especificação de Casos de uso 5

4.5 Diagrama de Sequência 5

4.6 Diagrama de Atividade 5

4.7 Diagrama de Estados 5

5. PROTÓTIPO 5

6. CRONOGRAMA 6

7. ITEM DE CRIATIVIDADE 6

8. RESPONSABILIDADES 6

# INTRODUÇÃO

[A introdução do Documento de Arquitetura fornece uma visão geral do documento. Ela inclui a finalidade, as definições, os acrônimos, as abreviações, as referências e a visão geral do Documento de Arquitetura.]

## Finalidade

[Esta seção define o papel ou finalidade do Documento de Arquitetura, na documentação do projeto como um todo, e descreve rapidamente a estrutura do documento. O público-alvo específico do documento é identificado, com uma indicação de como ele espera usar o documento. Contém ainda uma breve descrição da utilidade do Documento de Arquitetura, do que é afetado por esse documento ou influenciado por ele.]

## Definições, Acrônimos e Abreviações

[Esta subseção contém as definições de todos os termos, acrônimos e abreviações necessários para interpretar corretamente o Documento de Arquitetura. Utilizar a ordem alfabética.]

## Visão Geral

[Esta subseção descreve o que contém o restante do Documento de Arquitetura e explica como o documento está organizado (similar ao final da seção de Introdução de um artigo científico).]

# DECLARAÇÃO DO PROBLEMA

[Descrever o problema existente do ambiente do cliente. Seção “Diagnóstico Atual” do Estudo de Viabilidade, revisada, se for o caso. Visa ajudar o leitor na compreensão do cenário onde o sistema está sendo desenvolvido.]

# VISÃO GERAL DOS REQUISITOS

[Inserir a Lista de Requisitos proveniente do documento de Estudo de Viabilidade, revisada, se for o caso, de acordo com os comentários recebidos.]

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| REQ001 – Nome do Requisito no. 1 | | | | |
| **PRIORIDADE:** | [Alta, Média, Baixa] | **ESTABILIDADE** | [Alto, Média ou Baixa] | |
| **SOLICITANTE:** | [Nome do Solicitante] | **REQ. ORIGEM:** | [Código do requisito de origem, se este for um requisito derivado] | |
| **TIPO DO REQUISITO:** | [Funcional, Não Funcional] | **IMPACTO NA ARQUITETURA:** | | [Alto, Médio, Baixo] |
| **DESCRIÇÃO:** | [Descrição do requisito.] | | | |

# MODELAGEM ORIENTADA A OBJETOS

[Desenvolver os diagramas e os artefatos de especificação para atender as fases de análise e design orientados a objetos. A notação UML deverá servir como guia para todos os diagramas da modelagem.]

## Diagrama de Objetos

[Elaborar o Diagrama de Objetos do projeto, representando uma situação específica envolvendo objetos reais do domínio do problema. Devem ser utilizados no máximo dois objetos de cada classe e devem ser contemplados os relacionamentos entre os objetos. Métodos e atributos não são necessários. Caso a ferramenta utilizada não disponibilize de forma nativa um diagrama de objetos, poderá ser utilizado o diagrama de classe com a notação de objeto, conforme UML.]

## Diagrama de Classes

[Elaborar o diagrama de classes completo a partir das abstrações dos objetos. Todos os métodos, atributos, assinatura e demais composições das classes devem ser inseridas na entrega final do artefato. Os relacionamentos devem ser todos evidenciados, assim como as cardinalidades. Nomes de papéis devem ser alocados quando necessário, assim como as demais características da notação UML.]

## Diagrama de Casos de Uso

[Elaborar o Diagrama de Casos de Uso completo, incluindo construções como generalização, <<include>>, <<extend>> etc. O diagrama deverá conter todos os atores, casos de uso e relacionamentos do sistema. Os casos de uso deverão estar relacionados com todos os atores que o iniciam ou possuem relacionamento. Os casos de uso que representam simples funcionalidades CRUD deverão ser agrupados.]

## Especificação de Casos de uso

[Utilizar o template do RUP para especificação de casos de uso, contemplando de três a cinco dos principais casos de uso, complementando o artefato original com informações como numeração de todos os caminhos, ator principal, atores secundários, caminhos alternativos, regras de negócio, utilização de indexadores A1, A2, R1, R2 e pós-condições de sucesso e falha. Cada um dos casos de uso especificados irá dar origem a um artefato distinto. Esta seção do documento de arquitetura deverá referenciar cada um dos três a cinco artefatos de especificação de casos de uso, que poderão ser apresentados como anexo ou ao final do documento do projeto.]

## Diagrama de Sequência

[Desenvolver três a cinco diagramas de sequência representando as principais interações do sistema, preferencialmente envolvendo um ou mais atores ou usuários, e contemplando todas as trocas de mensagens que ocorrem entre os atores e objetos. Deverá ser utilizado a notação UML para a elaboração dos diagramas e os reflexos das invocações de métodos deverão ser validados nos demais diagramas relacionados. Construções como fragmentos deverão ser utilizadas para aprimorar a visibilidade e riqueza semântica dos diagramas.]

## Diagrama de Atividade

[Selecionar três a cinco atividades para serem especificadas, sejam elas com granularidade maior a ponto de representar uma especificação de processo em nível de método, por exemplo, seja para representar uma regra de negócio ou uma sequência de atividades desenvolvidas no contexto do negócio do sistema. A UML também deverá nortear a elaboração destes diagramas e construções de paralelismo e condições devem ser implementadas.]

## Diagrama de Estados

[Identificar um ou dois elementos do sistema que possuam estados e mapeá-los utilizando o diagrama de máquina de estados, ou diagrama de estados. Necessariamente deverá contemplar construções como ações de entrada, ações de saída, condições de guarda e eventos. Subestados são opcionais.

# PROTÓTIPO

[Desenvolver um protótipo na forma de Manual do Usuário, contendo o draft das telas (janelas) que irão compor o sistema. As principais telas de interação deverão ser prototipadas, evidenciando as seções de entrada e saída de informações, assim como a navegação para outras opções e telas.]

# CRONOGRAMA

[Apresentar um cronograma completo das atividades, com etapas do desenvolvimento da solução, datas e recursos envolvidos. Sugere-se utilizar periodicidade semanal. É fortemente recomendável a utilização de alguma ferramenta para apresentação do diagrama, como exemplo Microsoft Project ou similares. Nesta etapa atual do projeto, o cronograma deverá contemplar as atividades e períodos previstos e também os **realizados**. Para as etapas futuras, a equipe deverá estimar o esforço e o cronograma até a completa finalização do projeto, considerando as fases de design completo, programação, testes, homologação e implantação, não necessariamente coincidindo com o período letivo da disciplina de engenharia de software um e dois, mas deverá refletir as estimativas feitas pela equipe do projeto para as fases futuras.]

# ITEM DE CRIATIVIDADE

[Identificar quais foram os itens inseridos no trabalho e que a equipe considerou como sendo itens de criatividade. Lembrar que um item de criatividade é um item não solicitado e que torna o trabalho da equipe melhor que os demais trabalhos. O item **de criatividade deve relacionar-se ao projeto (documentos)** e **não ao produto** que está sendo gerado pelo projeto.]

# RESPONSABILIDADES

[Assinar e datar o Documento de Arquitetura.]