



Bootcamp: Arquiteto(a) de Software

Atividade Modular

Módulo: Fundamentos em Arquitetura de Software

Objetivos de Ensino

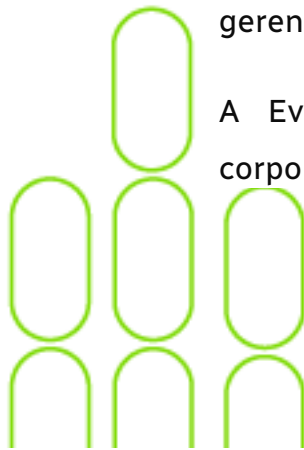
Exercitar os seguintes conceitos trabalhados no Módulo:


1. Estilos Arquiteturais.
2. Trade-Offs Arquiteturais.
3. Frameworks Arquiteturais.
4. Características Arquiteturais.
5. Análise de Riscos.
6. Aplicação dos conceitos relacionados à Arquitetura de Software apresentados na disciplina.

Enunciado

Você foi contratado como arquiteto de software para desenvolver um sistema de gerenciamento de eventos para uma empresa fictícia chamada EventMaster. Espera-se que você seja o responsável por guiar o Design Arquitetural e acompanhar o desenvolvimento de um sistema de gerenciamento de eventos.

A EventMaster é uma empresa especializada em organizar eventos corporativos e sociais de todos os portes. A empresa está crescendo






rapidamente e precisa de um sistema robusto e eficiente para gerenciar todas as suas operações.

Atualmente, os processos são realizados de forma manual e utilizando ferramentas básicas, o que tem se mostrado ineficiente e propenso a erros. A solução proposta é um sistema de gerenciamento de eventos que abranja todas as etapas, desde a criação e divulgação do evento até o pós-evento, com a geração de relatórios e feedback dos participantes.

As principais funcionalidades do sistema incluem:

- 1- Cadastro de Eventos: criação e configuração de eventos, incluindo datas, locais, agenda e informações detalhadas.
 - 2- Inscrições: módulo para os participantes se inscreverem nos eventos, incluindo opções de pagamento e confirmação.
 - 3- Pagamentos: integração com gateways de pagamento para processar inscrições pagas.
 - 4- Notificações: envio de e-mails e mensagens SMS para confirmar inscrições, enviar lembretes e atualizações sobre os eventos.
 - 5- Relatórios: geração de relatórios detalhados sobre as inscrições, pagamentos, participação e feedback dos eventos.
 - 6- Administração de Usuários: gestão de diferentes tipos de usuários, como administradores, organizadores de eventos e participantes.
 - 7- Feedback: coleta e análise de feedback dos participantes após os eventos.
- 



Atividades

Os alunos deverão desempenhar as seguintes atividades:

1. Determinar as principais características arquiteturais para o sistema em questão.
 2. Fazer análise prévia e identificação dos Trade-Offs arquiteturais existentes no problema.
 3. Tomada de Decisões Arquiteturais.
 4. Traçar estratégias básicas para Deployment do sistema.
 5. Análise prévia dos riscos.
 6. Pensar em estratégias para adoção de DevOps ao contexto.
 7. Analisar as diferentes possibilidades de emprego de estilos arquiteturais para o sistema em questão, considerando as características arquiteturais presentes.
 8. Aplicar os conceitos teóricos apresentados nas videoaulas e apostila para responder as perguntas do questionário objetivo.
- 