

< IdUni> Documento de Arquitetura de Software

Versão <1.0>

[Observação: O template a seguir é fornecido para uso com o Rational Unified Process (RUP). 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.]

Projeto I	Version: 1.0
Documento de Arquitetura de Software	Date: 15/05/2022
<document identifier>	

Histórico da Revisão

Data	Versão	Descrição	Autor
15/05/22	1.0	Levantamento de Requisitos e Casos de Uso	Feito em conjunto pelo grupo
15/05/2022	1.0	Criação do repositório no Github	Lucas Fernandes Ramos
15/05/22	1.0	Commit dos documentos de casos de uso e levantamento de requisitos	Lucas Fernandes Ramos
15/05/2022	1.0	Definição inicial da Arquitetura do Sistema	Caio Saracuzza
18/05/2022	1.0	Criação do VCP Manter Turmas	Joel Lopes Cunha de Souza
18/05/2022	1.0	Criação do VCP Ministras Turmas	Walber Capaci de Araujo
18/05/2022	1.0	Revisão do VCP Ministras Turmas	Joel Lopes Cunha de Souza
18/05/2022	1.0	Criação do VCP Fechar Período	Marllon Oliveira B. Guida
01/06/2022	1.0	Revisão do VCP Fechar Período	Marllon Oliveira B. Guida
18/05/2022	1.0	Criação VCP Iniciar Período	Daniel Muniz de Carvalho
18/05/2022	1.0	Criação VCP Gerar Relatório	Pedro Carvalho Nascimento
01/06/2022	1.0	Mecanismos Arquiteturais: MVC(descrição)	Joel Lopes Cunha de Souza
01/06/2022	1.0	Criação do Diagrama de Classes com base nos VCP's.(Consolidação do diagrama de classes), feito em grupo pelos membros listados.	Joel Lopes Cunha de Souza, Walber Capaci de Araújo, Pedro Carvalho Nascimento, Marllon Oliveira B. Guida, Daniel Muniz de Carvalho.
01/06/2022	1.0	Commit da primeira versão do diagrama de classes no github	Joel Lopes Cunha de Souza

Projeto I	Version: 1.0
Documento de Arquitetura de Software	Date: 15/05/2022
<document identifier>	

Índice Analítico

1.	Introdução	4
1.1	Finalidade	
1.2	Escopo	
1.3	Definições, acrônimos e abreviações	
2.	Metas e Restrições da Arquitetura	4
3.	Suposições e Dependências	4
4.	Requisitos Arquiteturalmente Significantes	4
5.	Decisões, Restrições e justificativas	4
6.	Mecanismos Arquiteturais	5
7.	Camadas da Arquitetura	5
8.	Visões da Arquitetura	5
9.	Qualidade	5

Projeto I	Version: 1.0
Documento de Arquitetura de Software	Date: 15/05/2022
<document identifier>	

Documento de Arquitetura de Software

1. Introdução

O idUni é um sistema de apoio à uma universidade durante todo o período letivo, permitindo inscrições de alunos em turmas, manutenção dessas turmas e lançamento de notas no histórico de cada aluno ao fim do período. Os usuários que podem acessar o sistema são os alunos, professores e funcionários administrativos.

1.1 Finalidade

Este documento oferece uma visão geral arquitetural abrangente do sistema, usando diversas visões arquiteturais para representar diferentes aspectos do sistema. O objetivo deste documento é capturar e comunicar as decisões arquiteturais significativas que foram tomadas em relação ao sistema.

1.2 Escopo

O documento se aplica ao sistema acadêmico IdUni e seu desenvolvimento, no intuito de auxiliar os desenvolvedores envolvidos a captar os aspectos arquitetônicos do sistema e se adequar a eles. Além de auxiliar no entendimento do sistema por novos membros da equipe.

1.3 Definições, Acrônimos e Abreviações

MVC: Padrão de arquitetura de software onde M significa modelo sendo responsável pela parte de regras de negócio, V a visualização responsável pela parte de interfaces e C a parte de controle dos dados.

HTTP: Hypertext Transfer Protocol (Protocolo de Transferência de Hipertexto)

HTTPS: Hypertext Transfer Protocol Secure (Protocolo de Transferência de Hipertexto Seguro)

2. Metas e Restrições da Arquitetura

A meta principal da arquitetura é ser capaz de ser elástica o suficiente para comportar o grande volume de acessos no início dos períodos, onde existe uma quantidade incomum de acessos devido às inscrições em disciplinas.

Algumas restrições relevantes para a arquitetura se aplicam, sendo elas:

- Banco de dados PostgreSQL;
- Estrutura MVC;
- Deve ser uma aplicação Web;
- Uso do paradigma orientado a objetos no desenvolvimento.
- Linguagem de programação back-end: Java;
- Linguagem de programação front-end: Javascript.
- Tecnologias utilizadas no front-end: HTML5 e CSS3.
- Frameworks: SpringMVC(Java) e bootstrap(CSS3).

3. Suposições e Dependências

- Interface com banco de dados de disciplinas
- Equipe com conhecimentos em desenvolvimento web

4. Requisitos Arquiteturalmente Significantes

https://drive.google.com/file/d/1Fpc65npE5wSZdkYNHPqTPR_PtOmflf0t/view

Projeto I	Version: 1.0
Documento de Arquitetura de Software	Date: 15/05/2022
<document identifier>	

5. Decisões, Restrições e justificativas

- Desenvolvimento do sistema como uma aplicação Web, por permitir maior acessibilidade aos usuários-alvo.
- Utilização do padrão de microsserviços no ecossistema, onde cada microsserviço terá um domínio do negócio, combinado com o padrão MVC, que será utilizado no nível de código, de forma com que cada microsserviço seja capaz de ser expansível para mudanças no decorrer da vida útil do produto.
- A arquitetura fará uso de containers docker para garantir a homogeneidade e a replicabilidade do ecossistema. Além de facilitar a escalabilidade pontual de algum serviço.
- Documentação ampla e detalhada para melhor manutenibilidade do sistema.

6. Mecanismos Arquiteturais

[Liste os mecanismos arquiteturais, como mecanismos de persistência, comunicação e tratamento de erros, por exemplo, e descreva ocorrente estado de cada um. Inicialmente, cada mecanismo pode ser somente um nome e uma breve descrição. Eles evoluirão até que o mecanismo se torne um padrão ou uma colaboração de elementos de projeto que possam ser aplicados diretamente em algum aspecto do projeto.]

Mecanismo Arquitetural 1

Microserviços

[Descreva a finalidade, os atributos e funções do mecanismo arquitetural.]

Mecanismo Arquitetural 2

MVC

A finalidade é separar o código fonte de cada micro serviço, aumentando o encapsulamento e tornando mais fácil a manutenção do sistema. Como estamos lidando com uma aplicação Web, o MVC irá dividir o micro serviço entre a interface(HTML/CSS/JavaScript), controladores(Classess que irão executar os casos de uso) e modelo(Classess representando os conceitos do negócio).

[Descreva a finalidade, os atributos e funções do mecanismo arquitetural.]

7. Camadas da Arquitetura

- **Visão/Interface com Usuário:** Classes responsáveis pela apresentação da interface gráfica do sistema, geralmente irá incluir arquivos HTML5, CSS3, JavaScript e JSON.
- **Controle:** Classes responsáveis por receber e tratar os eventos gerados na interface, designando tarefas às classes de modelo e de visão conforme os dados são recebidos e exibidos.
- **Modelo:** Classes que armazenam os dados manipulados pela aplicação e que têm a ver com o domínio do sistema em construção.
- **Microserviços:** Containers contendo serviços com responsabilidades bem definidas e pequenas, eles devem se comunicar através de métodos HTTP/HTTPS

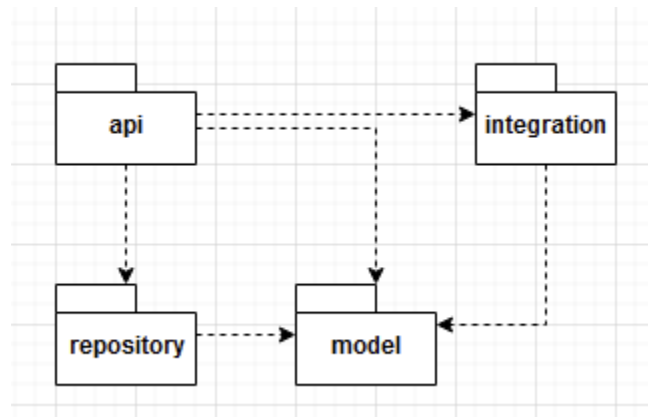
Projeto I	Version: 1.0
Documento de Arquitetura de Software	Date: 15/05/2022
<document identifier>	

8. Visões da Arquitetura

[Descreva as visões arquiteturais usadas para descrever a arquitetura. Isto ilustra as diferentes perspectivas disponíveis para rever e documentar as decisões arquiteturais.]

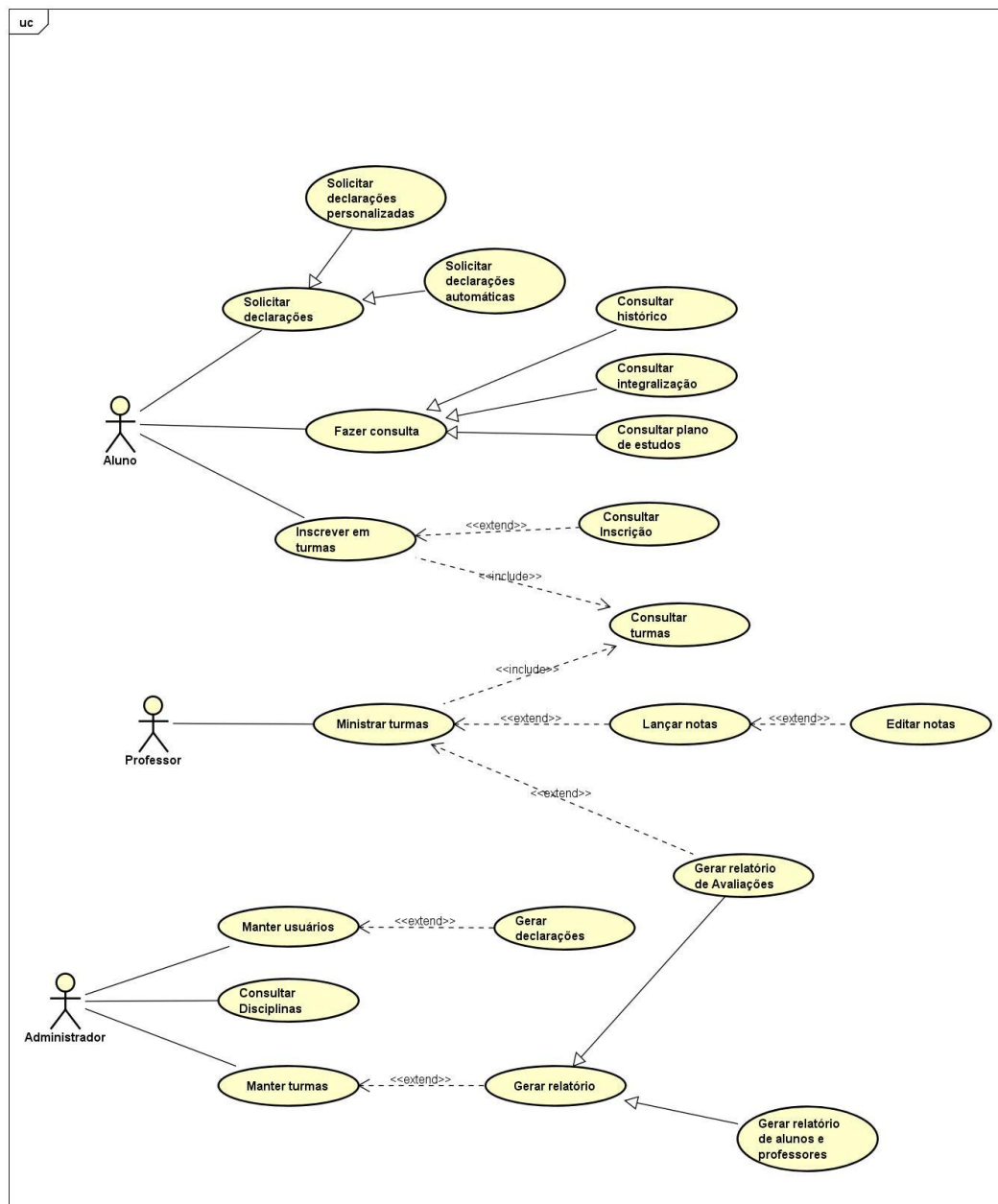
Visões Recomendadas:

- **Lógica:** Descreva a estrutura e comportamento de porções arquiteturalmente significantes do sistema. Isto deve incluir a estrutura de pacotes, interfaces críticas, importantes classes e subsistemas e as relações entre estes elementos. Isto também inclui visões físicas e lógicas dos dados persistentes.
- **Operacional:** Descreva os nós físicos do sistema e os processos, threads e componentes que rodam em cada um desses nós. Esta visão não é necessária se o sistema roda num único processo e num único thread.
- **Pacote**



Projeto I	Version: 1.0
Documento de Arquitetura de Software	Date: 15/05/2022
<document identifier>	

- Visão de Casos de Uso:



9. Qualidade

O padrão de arquitetura adotado no projeto tem como finalidade garantir uma melhor organização do código-fonte, o que auxilia na manutenção do software, bem como a portabilidade do mesmo.