

# PloPIME 2006

## VisãoDeArquiteto

### **Contexto**

A arquitetura de um software é o resultado de um conjunto de decisões técnicas e de negócio [1]. No processo de decisão estão envolvidos, com maior ou menor relevância, todos os *stakeholders* interessados no desenvolvimento do software. Tendo em vista o padrão VisãoDeArquiteto apresenta um padrão conceitual que descreve esse cenário, ajudando ao arquiteto de software a melhor estruturar e/ou categorizar os diversos interesses dos *stakeholders*.

### **Forças**

Existem várias forças que guiam a criação de uma arquitetura. Geralmente estão guiadas pelos interesses de cada *stakeholder*, por exemplo:

- O gerente do projeto quer um baixo custo e precisa que os desenvolvedores sejam utilizados.

- O pessoal de marketing quer baixo custo, time-to-market curto e que o produto seja competitivo com os concorrentes.

- O usuário final quer um bom funcionamento, desempenho, segurança, disponibilidade e usabilidade.

- O cliente quer baixo custo e o software entregue à tempo.

De forma paralela a estas forças existem também as restrições, as quais estão associadas à:

- Capacidade da organização de desenvolver o software

- Capacidade do cliente de transmitir o que deseja

- Experiência do arquiteto em projetos de software

### **Estrutura**

Inicialmente, o padrão VisãoDeArquiteto possui os seguintes participantes, de acordo com a figura 1.

### **Organização**

Está encarregada de desenvolver o Sistema e entregá-lo para um tipo específico de *stakeholder* conhecido como <<cliente>>.

## Sistema

É um conjunto de funcionalidades e anseios que o *stakeholder* <<cliente>> deseja transformar em software.

## Stakeholder

É algum indivíduo ou organização interessada na construção de um sistema de software em particular.

## Concern

É um interesse específico do *stakeholder* que deve ser satisfeito pelo sistema de software, como funcionalidade, característica de qualidade, restrição, etc.

## Arquiteto

É um tipo especial de *stakeholder* que tem como principais atribuições as de transformar de forma ótima os interesses dos *stakeholders* numa arquitetura que represente o sistema de software e que possa ser desenvolvida pela Organização.

## Arquitetura

É a representação do sistema e é definida pelo arquiteto em base aos *Concerns* dos *stakeholders* e que atenda às capacidades e restrições da organização que irá desenvolvê-lo.

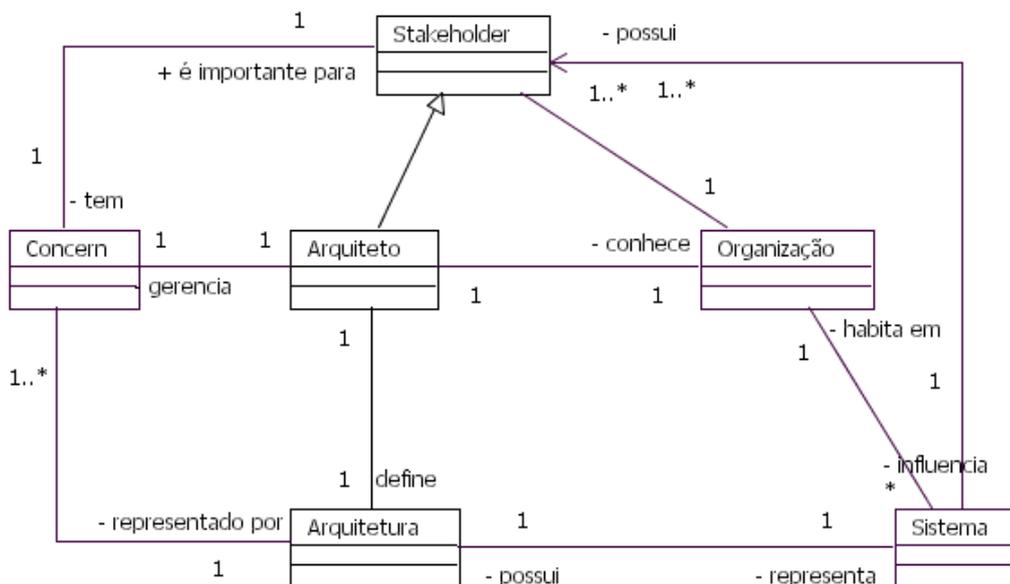


Figura 1 Diagrama de classes para o padrão VisãoDeArquiteto

## ***Usos conhecidos***

Este padrão é encontrado em projetos de software que possuem *stakeholders* que tem o poder de influenciar e alterar o processo de desenvolvimento do sistema de software.

## ***Conseqüências***

O uso do padrão facilita a representação dos *Concerns* no sistema de software.

O uso do padrão torna gerenciável a influencia dos *stakeholder* no sistema

O escopo do papel do arquiteto ampliado dentro da organização, posicionando-se entre os *stakeholders* (principalmente clientes) e o sistema de software; com a vantagem dele conhecer em forma detalhadamente o Sistema e a Organização que o vai desenvolver

## ***Padrões relacionados***

Model-View-Controller