



Diseño arquitectónico

Antonio Vílchez García

Jose Castañeda Jiménez

1. Modelo de vistas

Para diseñar la arquitectura de nuestro proyecto hemos elegido el “modelo de vistas 4+1”, hemos elegido este modelo ya que tras compararlo con la otra opción nos resulta que es más simple y creemos que es el más adecuado para realizar nuestro proyecto.

Alternativas de modelo de vistas considerado:

-Modelo de vistas alternativo: Descartado por su complejidad.

En nuestro proyecto no usamos paquetes ni clases, por lo que no tendremos diagrama de paquetes ni diagrama de vista información.

1.1. Vista lógica

Diagrama de estados:

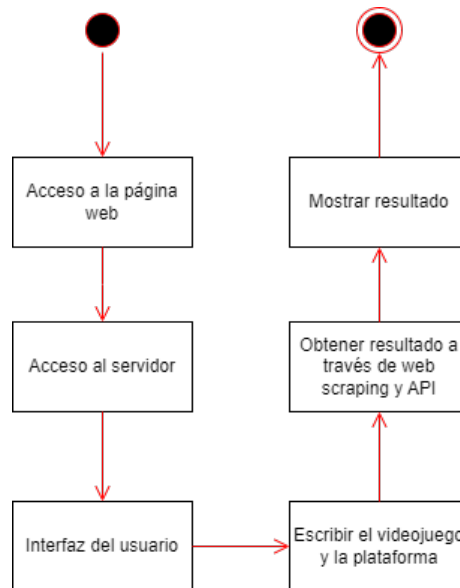


Figura 1: Diagrama de estados.

Primero se accede a la página web a través del link, tras usar “Infinity Free” (página que nos ofrece el hosting) ejecuta el código y muestra la interfaz de usuario en la que se muestra un buscador, se escribe el nombre del videojuego que se quiere buscar y la plataforma en la que se desea dicho videojuego, tras esto se obtienen los datos del videojuego y sus precios en las diferentes tiendas gracias al web scraping y a la API ‘RAWG’, cuando obtiene todos los datos los muestra por pantalla.

1.2. Vista de procesos

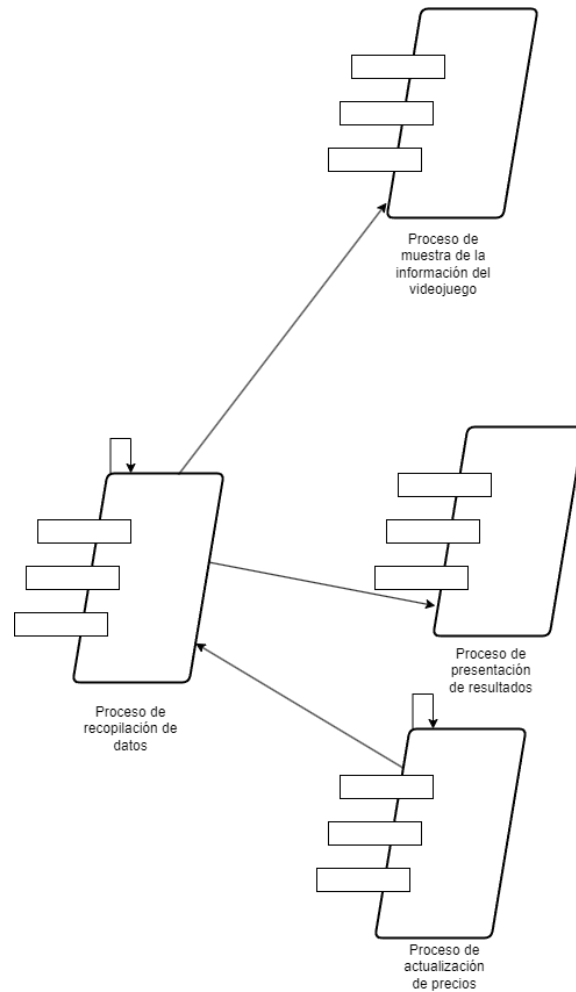


Figura 2: Vista de procesos.

Proceso de actualización de precios: Los precios del videojuego buscado van variando con el tiempo debido a que pueden aparecer ofertas nuevas o mejorar las existentes, por lo que es un proceso cíclico.

Proceso de recopilación de datos: Aparte de recopilar la información sobre el videojuego, este proceso depende del proceso de actualización de precios, al actualizarse los precios constantemente (esto en el proceso de actualización de precios, del cual depende el proceso de recopilación de datos) también es un proceso cíclico.

Proceso de presentación de resultados: En este proceso se muestran los distintos precios del videojuego buscado en diferentes tiendas.

Proceso de muestra de información del videojuego: En este proceso se muestra la información respecto al videojuego (empresa desarrolladora, fecha de salida. . .).

1.3. Vista física

Diagrama de despliegue:

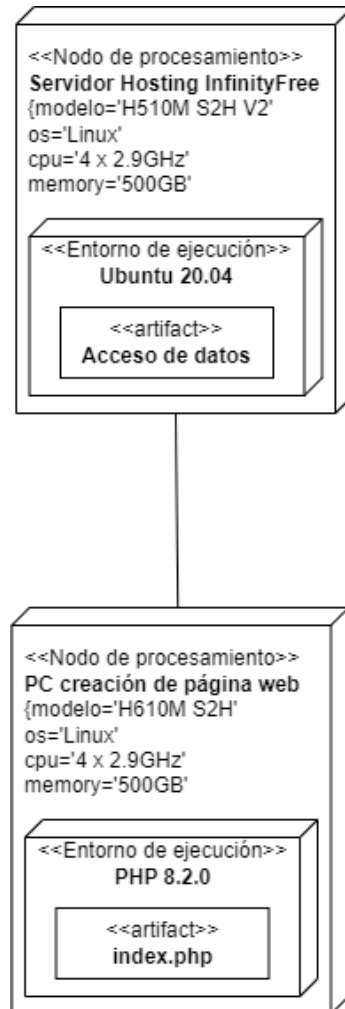


Figura 3: Diagrama de despliegue.

Tenemos dos nodos de procesamiento, el primero (el de abajo) contiene el entorno de desarrollo de la página web y el segundo (el de arriba) contiene el servidor de hosting que hemos usado ("Infinity

Free”).

1.4. Vista de escenarios

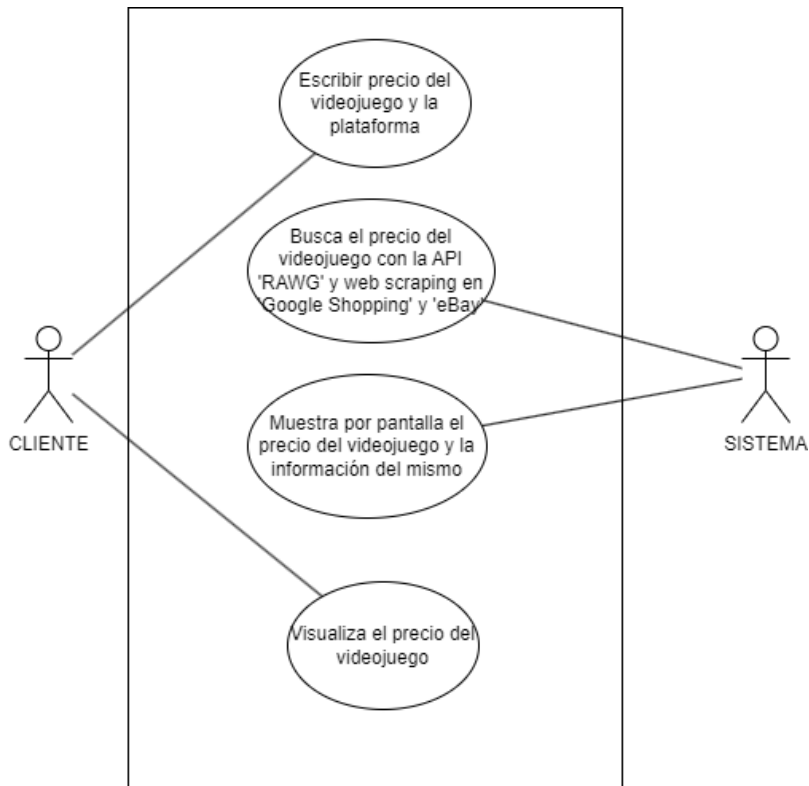


Figura 4: Diagrama casos de uso.

En esta vista se representa como se usará la página web y que respuesta obtendremos, el usuario introduce el videojuego que quiere buscar y la plataforma en la que lo quiere, tras esto el sistema busca los diferentes precios que hay en “**Google Shopping**” y “**eBay**” además de buscar la información del videojuego mediante la **API “RAWG”**, cuando consigue todos los datos necesarios los muestra por pantalla y tras esto el usuario puede comparar los precios en distintas tiendas y ver información sobre el videojuego que ha buscado.