

Plantilla para escenario específico de atributo de calidad

Categoría del requerimiento no funcional: Desempeño.

Requerimiento no funcional asociado: El tiempo de carga de las pantallas del sistema debe ser menor a 6 segundos.

Fuente del estímulo: Externa (El usuario).

Estímulo: arribo de transacciones estocástico, 200 transacciones por minuto.

Ambiente o contexto: sistema en condición estable a pesar de estar soportando el requerimiento mínimo de al menos 240 jugadores.

Artefacto: Sistema.

Respuesta: procesa las transacciones, el sistema llena las diferentes pantallas requeridas del sistema de juego, con los formularios y datos que son necesarios para mostrale al usuario lo que esperaba.

Medición de la respuesta: latencia, los tiempos de carga de las pantallas del sistema deben ser menor a 6 segundos.

Táctica 1: introducir concurrencia, esta táctica se podría aplicar para manejar y procesar las transacciones que se generan tras el proceso de cargado de datos sobre las pantallas del sistema de juego, ya que toda pantalla necesita de la recuperación de información del sistema para ofrecerle al usuario las pantallas con los diferentes formularios. Por lo tanto al introducir concurrencia se podría lograr mejorar sustancialmente el desempeño ya que sería posible atender las solicitudes de información generadas por diferentes usuarios al hacer uso del sistema, y por consiguiente los tiempos de respuesta llegarían a ser menores de lo requerido (6 segundos).

Táctica 2: incrementar los recursos disponibles, aunque esta táctica depende mucho de si el sistema ya cuenta con suficientes recursos disponibles o no, el aumento de tales sería un factor positivo para reducir el tiempo de latencia de las respuestas del sistema, ya que al proveer procesadores más rápidos, memoria adicional y un sistema de red rápido los tiempos de respuestas pueden llegar a ser no mayores a 6 segundos. Por otro lado tenemos que la aplicación de esta táctica puede generar un costo alto o aceptable dependiendo de la calidad de recursos que se escoja, pero lo que sí es de seguro es que se puede reducir los tiempos de latencia, y por lo tanto los de respuesta para lograr tiempos no mayores a 6 segundos.