

## **Escenario específico de requerimiento no funcional**

**Categoría del requerimiento no funcional:** Desempeño

**Requerimiento no funcional asociado:** Se debe poder manejar al menos 50 sesiones de juego y 240 jugadores.

### **Escenario 1**

**Fuente del estímulo:** Externa (Jugador).

**Estímulo:** Arribo de transacciones estocásticas. (El usuario desea entrar al sistema y hay menos de 240 jugadores).

**Artefacto:** Sistema

**Ambiente o contexto:** Modo Normal (Condiciones normales).

**Respuesta:** Procesamiento del estímulo (Se le permite al usuario ingresar normalmente).

**Medición de Respuesta:** Rendimiento (El servidor deberá poder manejar al menos 240 jugadores simultáneamente).

Latencia (No debe cambiar la latencia).

## **Escenario 2**

**Fuente del estímulo:** Externa (Jugador).

**Estímulo:** Arribo de transacciones estocásticas. (El usuario desea crear una partida y hay menos de 50 sesiones activas).

**Artefacto:** Sistema

**Ambiente o contexto:** Modo Normal (Condiciones normales).

**Respuesta:** Procesamiento del estímulo (El usuario logra crear su partida satisfactoriamente y puede aparecer visible a otros jugadores).

**Medición de Respuesta:** Rendimiento (El servidor deberá poder manejar al menos 50 sesiones simultáneas).

Latencia (No debe cambiar la latencia).

### **Tácticas:**

**Reducir el overhead computacional** haciendo que el cliente procese tareas, que no necesitan ser actualizadas en el servidor en tiempo real.

**Mantener copias caché de información en el cliente** para evitar que muchas transacciones innecesarias lleguen al servidor, ejm: la información/estadísticas de un jugador solo cambian después de una partida o cuando él mismo desea hacer cambios en su cuenta.

**Introducir concurrencia**, el servidor se encargará de crear hilos/procesos que se ocupen de transacciones importantes, como el manejo de partidas simultaneas en un torneo, para trabajar en paralelo.