


Plantilla para escenario específico de atributo de calidad

Categoría de requerimiento no funcional: Rendimiento

Requerimiento no funcional asociado: Hacer que  servicios en la comunicación cliente-servidor cliente sean rápidos y eficientes.


Fuente del estímulo: Muchos usuarios utilizando el sistema.

Estímulo: La llegada de muchos eventos de manera periódica cada vez que se desarrolla una partida.

Ambiente o contexto: En modo sobrecargado del sistema (Varias partidas multijugador llevándose a cabo de manera simultánea con 2 hasta 4 jugadores por partida)

Artefacto: Sistema.

Respuesta: El sistema debe procesar los eventos restantes, procesarlos y reflejarlos de manera casi simultánea sincronizando el resto del sistema.

Medición de la respuesta: El retardo o latencia en la tr  misión de eventos no debe superar 1.5 segundos.

Este escenario se logrará mediante las siguientes tácticas:

1. Utilizando una implementación de diseño del juego donde se utilicen recursos del lado del cliente (“client-side”), evitando el “dumb terminal” para que el procesamiento de jugadas se dé a nivel del cliente y que sea éste que trasmita un estado de la partida y sea el servidor que se encargue de reproducir las jugadas en las demás estaciones ligadas a esa partida.