**DOCUMENTO DE ARQUITECTURA**

Tabla de contenido

[1. Introducción 3](#_Toc391994518)

[1.1. Propósito 3](#_Toc391994519)

[1.2. Definiciones, Acrónimos y Abreviaturas 3](#_Toc391994520)

[1.3. Audiencia 3](#_Toc391994521)

[1.4. Alcance 3](#_Toc391994522)

[2. Arquitectura del Producto/Sistema 4](#_Toc391994523)

[2.1. Vista Funcional 4](#_Toc391994524)

[2.1.1. Modelo de Análisis 4](#_Toc391994528)

[2.2. Vista Lógica 7](#_Toc391994529)

[2.2.1. Descripción 7](#_Toc391994530)

[2.2.2. Paquetes de Diseño Arquitectónicamente Significativos 7](#_Toc391994531)

[2.3. Vista de Implementación - Componentes **¡Error! Marcador no definido.**](#_Toc391994532)

[2.4. Vista de Despliegue - Ambiente Físico **¡Error! Marcador no definido.**](#_Toc391994533)

[2.5. Vista de Datos **¡Error! Marcador no definido.**](#_Toc391994534)

[2.5.1. Definiciones **¡Error! Marcador no definido.**](#_Toc391994535)

[2.5.2. Diseño de Base de Datos **¡Error! Marcador no definido.**](#_Toc391994536)

[2.6. Requisitos de Software/Hardware 8](#_Toc391994537)

[3. Calidad 8](#_Toc391994538)

# **Introducción**

## **Propósito**

Este documento proporciona un resumen general sobre la arquitectura del proyecto Video Juego, utilizando las vistas necesarias de arquitectura para describir los diferentes aspectos del sistema. Con esto se pretende documentar las decisiones de arquitectura más significativas que han sido tomadas en cuenta en el proyecto por el equipo #1.

## **Definiciones, Acrónimos y Abreviaturas**

RC: Responsable de Confección

RA: Responsable de Aprobación

UD: Usuario Directo

NT: Notificado (Cualquier persona que debe ser notificada y que no es RA o UD)

ARQ: Documento de Arquitectura

AF: Analista Funcional

LP: Líder de Proyectos

## **Audiencia**

Roles sugerido para la audiencia:

Jose Obed Zoriila Pool y Ronald Cabrera (Repositorio de código fuente).

Bradigson Nuñez y Eudy Gonzalez ( Documento de Arquitectura (Atributos de calidad deseados: rendimiento, portabilidad y usabilidad)).

Caterine y Lenon Mercedes (Presupuesto del Proyecto).

## **Alcance**

El Documento de Arquitectura abarca la definición de la arquitectura del producto a través de las vistas de casos de uso, lógica (análisis y diseño), despliegue e implementación, también define los procedimientos del usuario para lograr una buena experiencia con el juego, a los que se les dara soporte y el manejo que se realizará a los datos.

# **Arquitectura del Producto/Sistema**

## ***Vista Funcional***



### **Modelo de Análisis**

*Referenciar a Diagramas de Colaboración y de Secuencia, Diagramas de Estados y de Actividades*

***Diagrama de Colaboración***

Mostrar el escenario, el personaje y el HUD.

El HUD estará ubicado en la parte superior del escenario.

La nave de Galushi estará ubicada en el extremo derecho, y sólo podrá moverse verticalmente.

Los globos emergen aleatoriamente desde la parte inferior de la pantalla, y suben hasta desaparecer de la pantalla. Los colores de los globos también son aleatorios.

***Diagrama de Secuencia***

******

***:****Galushi personaje del juego.*

***1:Llegadadegalushi()***

:Inicio de la partida

***2:Seleciondepersonaje() 4:Empezaradestruirglobos()***

***3:Presionarestarparajugar()***

**Diagrama de Actividad**

Dificultad

Selecionar Personaje

Dificil=dura más y mueres más Facil=termina rapido

Matubiste la nave con helio y destruiste todos los globlos

Nivel 1

Iniciar la partida

El helio dura menos y los globos son mas rapido

El helio se acaba mas lento y los globo mas lento

SI

No mantubiste la nave con helio y no destruiste los todos los grblos.

## **Vista Lógica**

Esta sección describe las partes del modelo de diseño significativas arquitectónicamente.

### **Descripción**

*El diseño del sistema respeta el Modelo MVC (Model, View, Controller)*

***Capa de Base de Datos (Model)****, se encarga de almacenar toda la información, y tenerla disponible para cualquier aplicación.*

*Para esta capa se utilizará como motor de base de datos SQL.*

***Capa de Aplicaciones (View y Controller)****, Donde se instalan toda lo relacionado con con los datos que se reciben y con la intefaz grafica, y son publicadas para los usuarios internos.*

*Escucha requerimientos de los usuarios, y responde, con una aplicación que*

*se conecta a la base de datos para consultas y modificar.*

### **Paquetes de Diseño Arquitectónicamente Significativos**

Tiempo

Niveles

Personaje

Duracion

Perdidas

## **Requisitos de Software/Hardware**

Aca tenemos las estimaciones de capacidad iniciales de recursos computacionales críticos.

Equipamiento y Configuración:

Servidor de Aplicaciones

* Sistema Operativo Windows10
* Intel Xeon x5570 de 2 procesadores
* Memoria 8 GB, 4 GB reservado
* Disco 30 GB

# **Calidad**

*Dado a la estructura relativamente simple del Video Juego, principalmente son ingresar y extraer datos e identidades, este no debería presentar fallas al momento de ejecutar de los diversos servicios que ofrece. La calidad de la aplicación dependería principalmente de la funcionabilidad del motor grafico utilizado.*