Documento de Arquitectura de Software

Aliens VS Baloons



# Tabla de contenido

Contenido

[Aliens VS Baloons 1](#_Toc53497742)

[Tabla de contenido 2](#_Toc53497743)

[Arquitectura del software 3](#_Toc53497744)

[Introduccion 3](#_Toc53497745)

[*Objetivo del documento* 3](#_Toc53497746)

[*Descripción general del sistema* 3](#_Toc53497747)

[*UI* 3](#_Toc53497748)

[*Pantalla de juego* 3](#_Toc53497749)

# Arquitectura del software

Introducción

## Objetivo del documento

Este documento es actualizable de acuerdo a los cambios necesarios que los desarrolladores implementemos al software. Este documento está desarrollado para que los analistas y los desarrolladores de la aplicación lo usen solo para medios informativos y/o de entendimiento de la actual arquitectura, y para los propósitos de análisis para discernir si la arquitectura, como es apoyara sus requisitos para la aplicación

## Descripción general del sistema

1. Procesos

El videojuego esta constituido por

Interfaz de usuario UI

Pantalla de juego

### UI

### Pantalla de juego

### HUB

# Definición de Arquitectura

La arquitectura seleccionada para el desarrollo del software es de N-capas.

Hemos identificado que la arquitectura seleccionada es la más eficiente para el software debido a que en esta podemos tener una capa solo con el código del juego otra con el servicio de Base de datos y la ultima capa esta destinada a los distintos niveles que el juego tendrá

## Capas de arquitectura

* HUB y GUI

En esta capa es donde se tendrán los códigos necesarios para las interfaces tanto el menú de inicio como la interfaz que se ejecuta al estar en el juego

* Levels

Esta capa esta destinada solo al código de los distintos niveles del juego

* Data Base

La esta última capa se usará para hacer el enlace y administrar los datos del juego tales como el puntaje, nombre de usuario.

# *Arquitectura de infraestructura*

Cliente

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Sistemas operativos | Windows, (Linux, si se usa wine) | |
| Motor de juego usado | | Unity engine |
| Lenguajes usados | | C# / java |
|  | |  |

Servidor Base datos

|  |  |
| --- | --- |
| Sistema operativo | Windows (nativo), mac Linux (vs code) |
| Base de datos | SQL server |

# *Herramientas de desarrollo*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Tipo de Herramienta | Proveedor/producto/versión | Tipo de licenciamiento |
| Diseño de sprites y personajes | Anime Studio Pro 12 | Demo |
| Diseño de HUI y GUI | Adobe Photoshop | Full |
| Desarrollo del videojuego | Unity Engine | Comunity |
| Gestor de base de datos | SQL server | Comunity |