



---

**Departamento de Ciencias de la Computación**

**Ingeniería de Software**

**Análisis y Diseño de Software NRC 8311**

**“Catálogo Virtual – A Mi Madera”**

**Arquitectura**

**Proyecto Segundo Parcial**

**Realizado por Wendy Llulluna, Jimmy Simbaña y Dayana Vinueza**

**Docente: Ing. Jenny Ruiz**



### Versiones

Fecha	Versión	Descripción	Autor
8/02/2023	V1.0	Arquitectura	Wendy Llulluna Jimmy Simbaña Dayana Vinueza



## **1. Introducción**

### **1.1.Descripción del negocio**

El catálogo virtual “A mi madera” es una plataforma en línea donde se pueden mostrar y vender productos, en este caso se trata de muebles de madera. Ofrece la ventaja de estar disponible las 24 horas, los 7 días de la semana, lo que permite a los clientes acceder y realizar compras en cualquier momento. Además, permite una presentación visual atractiva y detallada de los productos, lo que facilita la toma de decisiones de compra. También es una herramienta útil para ahorrar costos de almacenamiento y transporte, y para llegar a un público global. Sin embargo, es importante asegurarse de ofrecer una plataforma segura y confiable para realizar transacciones en línea.

### **1.2.Arquitectura**

La arquitectura de Software hace referencia a la estructura y la relación entre las diferentes partes de un software y sus propiedades visibles externas. En suma, una arquitectura de Software está compuesta por más arquitecturas de datos articuladas entre sí. Esta es la razón por la que abarca tantos elementos y herramientas para llevarse a cabo. Su principal objetivo radica en ofrecer cierta calidad al sistema de administración de datos, a partir de su desempeño, ahorro de tiempo, su disponibilidad y usabilidad, la capacidad de modificarse y adecuarse a las nuevas necesidades del sistema, entre otros atributos de calidad.



Implantar una arquitectura de software capacitada para los intereses de una compañía deriva en la reducción de costos, mejora en la toma de decisiones, efectividad de rutas de acción y proyección acertada.

## 2. Desarrollo

### 2.1.Arquitectura

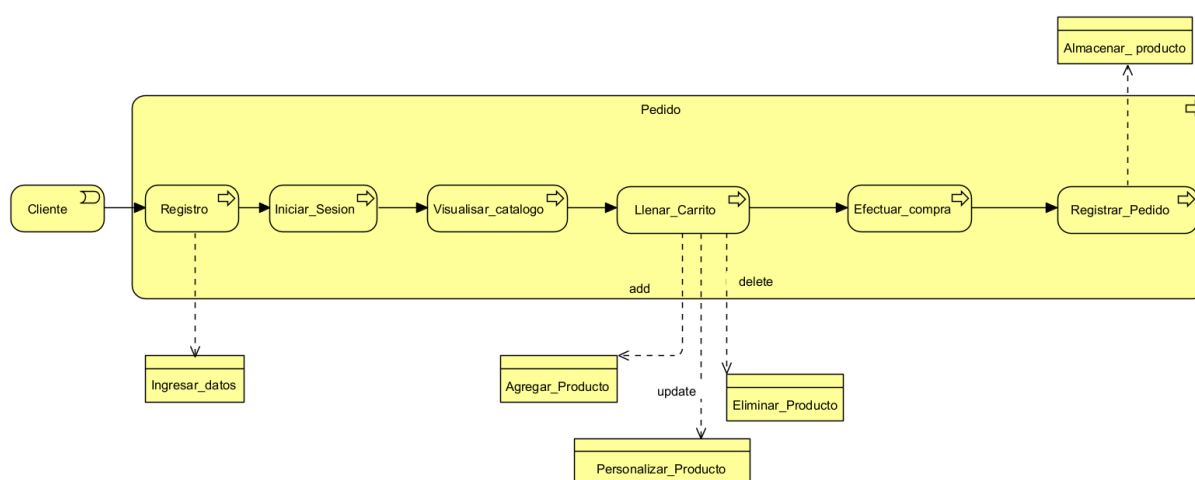
Arquitectura del proyecto “A mi Madera” por parte del cliente.

La arquitectura propuesta en la Figura 1 muestra como es el funcionamiento de la aplicación móvil por parte del cliente.

Para poder efectuar el proceso de realizar un pedido el cliente obligatoriamente debe registrarse en la aplicación web posteriormente iniciar sesión, una vez haya iniciado sesión en la aplicación móvil el cliente será capaz de agregar, actualizar y eliminar productos. El cliente efectuará la compra y el pedido se registrará y almacenará en la base de datos.

**Figura 1**

Arquitectura “A mi Madera”



*Nota:* Elaborado por Grupo 1



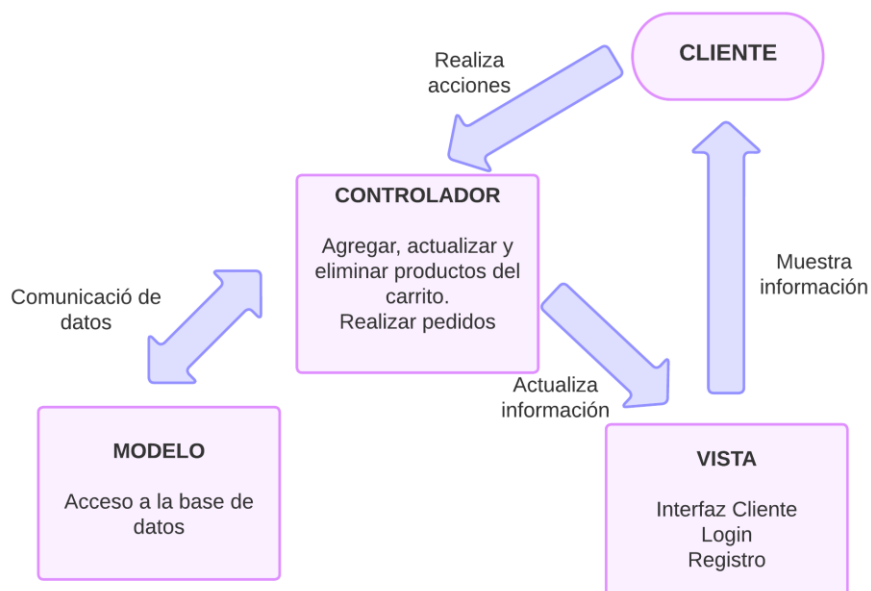
## 2.2. Patrón de diseño

El patrón Modelo-Vista-Controlador (MVC) es una arquitectura de software que se utiliza para separar los componentes de una aplicación en tres partes distintas: modelo, vista y controlador. Cada parte tiene una responsabilidad clara y se comunica entre sí para lograr una aplicación funcional y fácil de mantener.

En el proyecto “A mi Madera” el modelo sería el componente encargado de representar los datos de la aplicación. El controlador sería el componente encargado de manejar las acciones del usuario, como agregar un producto al carrito de compras o realizar un pedido. Por último, la vista sería el componente encargado de presentar la información al usuario y permitirle interactuar con la aplicación.

**Figura 1**

MVC “A mi Madera”



*Nota:* Elaborado por Grupo 1



---

**Link video de presentación:**

[https://drive.google.com/drive/folders/1FCoKT86iKTxWjyg\\_tcNc97j-o9sRuERw?usp=sharing](https://drive.google.com/drive/folders/1FCoKT86iKTxWjyg_tcNc97j-o9sRuERw?usp=sharing)

### **Referencias**

¿Qué es una arquitectura de software?.(2022).KeepCoding Tech School.

<https://keepcoding.io/blog/que-es-arquitectura-software/>