

To Be

1. Тип приложения

Мобильное Android приложение предназначенное для работы с одним пользователем

2. Стратегия развертывания

Стратегия развертывания должна быть нераспределенной, так как нет необходимости в наличии нескольких серверов

3. Технология

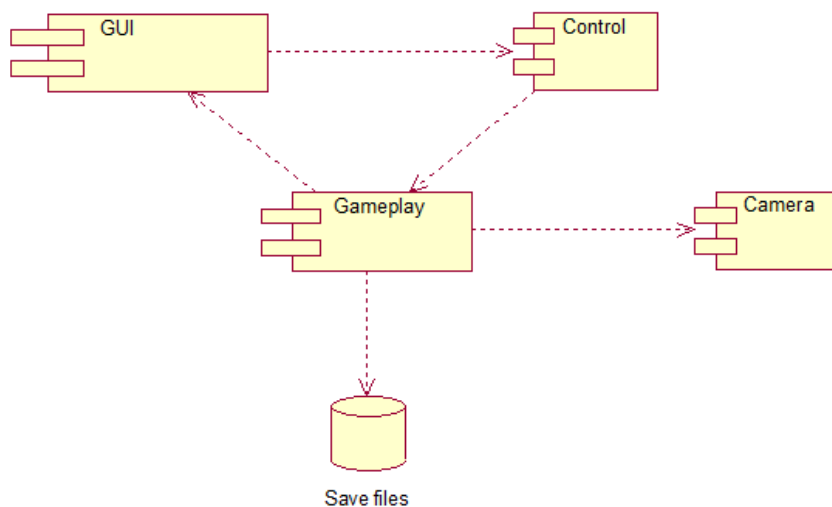
Для реализации используются Unity с использованием Google SDK for VR и Vuforia SDK for AR. Приложение написанное в Unity является кроссплатформенным, существует Asset Store, где имеется огромное количество ресурсов для создания дополнительной реальности

4. Показатели качества

- Удобство и простота использования
- Производительность
- Удобство и простота обслуживания
- Доступность
- Концептуальная целостность

5. Пути реализации сквозной функциональности

6. Структурная схема



As is

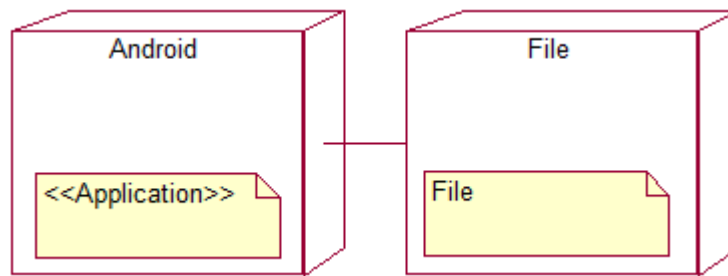
1. Архитектура разрабатываемого приложения

В разрабатываемом приложении придерживаемся нераспределённой архитектуры. Поддерживаем показатели качества удобства и простоты использования, производительности и др.

2. Обобщённое представление архитектуры

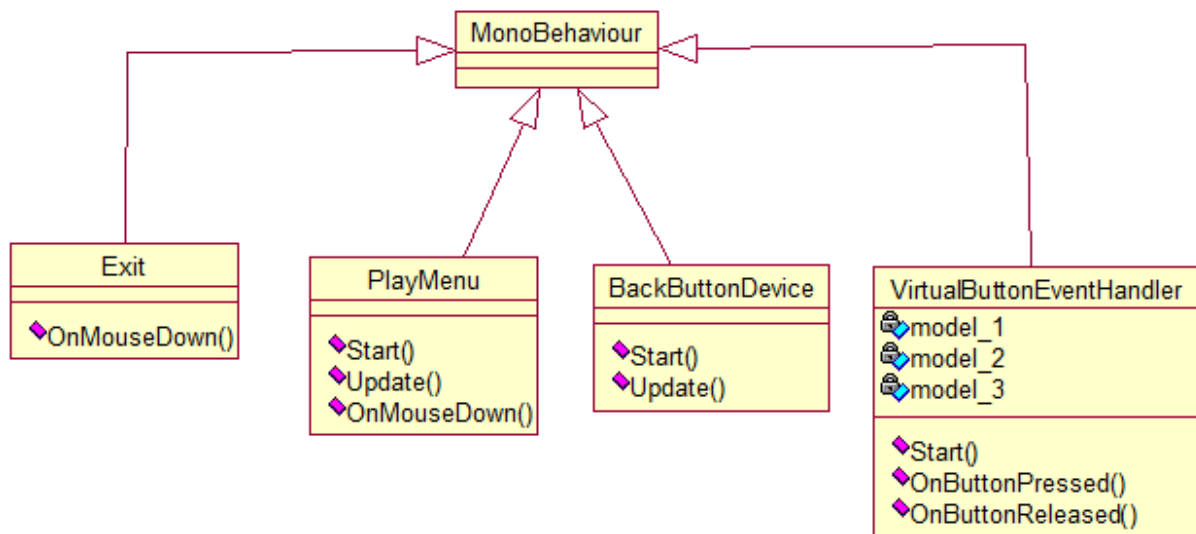


Component Diagram



Deployment Diagram

3. Диаграмма классов



Сравнение

1. AS-IS – модель «как есть», модель существующего состояния организации. Данная модель позволяет систематизировать протекающие в данный момент процессы, а также используемые информационные объекты. У модели AS-IS есть недостаток - это создание идеализированной модели. И улучшение существующей ситуации достигается созданием модели TO-BE (как будет) - модели новой организации бизнес-процессов.
2. Как видно из составленной модели "To be" и "As is" различия несущественные.
3. Одним из важнейших и наиболее употребимых паттернов рефакторинга архитектуры ПО является паттерн "выделение слоев". Значение паттерна "выделение слоев" легко объяснимо - слои обладают целым рядом замечательных свойств, делающих их незаменимым инструментом структуризации системы. Выделение слоев является одним из ключевых паттернов для анализа и улучшения архитектуры. Слои позволяют упорядочивать архитектурные модели и, следовательно, упрощать их анализ. Кроме того, существуют различные разновидности слоев и различные тактики применения этого паттерна. С архитектурной точки зрения, с каждой из

разновидностей слоев связаны определенные плюсы и минусы, что позволяет быстро находить и устранять различные архитектурные дефекты.