Universidad de Sevilla  
Escuela Técnica Superior de Ingeniería Informática



Grado en Ingeniería Informática – Ingeniería del Software  
Diseño y Pruebas II

Curso 2023 – 2024

**Grupo:** C1.014

**Repositorio**: https://github.com/dedece65/Acme-SF-D01.git

**Fecha**: 15/02/2024

|  |  |
| --- | --- |
| **Integrante del grupo** | **Correo** |
| Chico Castellano, Álvaro | alvchicas@alum.us.es |
| del Castillo Piñero, Daniel | dandelpin@alum.us.es |
| García Abadía, Enrique | enrgaraba@alum.us.es |
| Linares Barrera, Jaime | jailinbar@alum.us.es |
| Pérez Fernández, Ibai | ibaperfer@alum.us.es |

**Historial de versiones**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Versión** | **Fecha** | **Descripción de los cambios** |
| V1.0 | 14/02/24 | Creación del documento |
| V1.1 | 15/02/24 | Pequeños cambios en la introducción |

**Índice de contenido**

[**1.** **Resumen ejecutivo** 2](#_Toc159576206)

[**2.** **Introducción** 2](#_Toc159576207)

[**3.** **Contenido** 3](#_Toc159576208)

[**4.** **Conclusiones** 3](#_Toc159576209)

[**Bibliografía** 4](#_Toc159576210)

# **Resumen ejecutivo**

En este documento se expondrá el conocimiento sobre la arquitectura de un proyecto WIS previo al comienzo de la asignatura de Diseño y Pruebas II que poseía el grupo C1.014.

# **Introducción**

Intencionalmente en blanco (Tiene el mismo contenido que el resumen ejecutivo)

# **Contenido**

Antes de empezar la asignatura de Diseño y Pruebas 2 no conocíamos bastante la arquitectura de un proyecto WIS en profundidad utilizando las tecnologías propuestas para este proyecto. Sabíamos que la arquitectura se basaba en 3 capas, la capa de presentación, con la que el usuario interactúa, la capa de aplicación, donde se encuentra la lógica de negocio, y la capa de datos en la que se encuentra la base de datos. Estas capas se pueden encontrar en sistemas distintos, como servidores, o ejecutándose en el mismo sistema. Esto lo sabemos ya que en anteriores asignaturas como en Arquitectura e Integración de Sistemas Software y Diseño y Pruebas 1 entre otras se habían estudiado distintos tipos de diseños arquitectónicos así como otros contenido. Sin embargo, las tecnologías o los diseños arquitectónicos utilizados en anteriores proyectos no son los mismos que se han sido elegidos en este caso, más en concreto la utilización de JPA para el desarrollo del frontend ya que todos estamos acostumbrados a hacer este en distintos frameworks de JS.

# **Conclusiones**

Antes de empezar a cursar esta asignatura habíamos aprendido lo básico para poder comenzar a explorar estas nuevas tecnologías y utilizarlas en una arquitectura más conocida para nosotros. Sin embargo, aún nos queda una gran cantidad de conocimiento que adquirir sobre esta arquitectura que esperamos que se vea reducida lo máximo posible al final de esta asignatura.

# **Bibliografía**

Intencionalmente en blanco