Para la primera entrega del experimento 1 se decidió implementar una arquitectura de actores, la anterior se desarrolló en Play para garantizar el desempeño y la latencia requerida. La arquitectura de actores se basa en una comunicación por mensajes entre actores, además de que se tienen unos supervisores que permiten balancear la carga entre los diferentes actores. De igual forma, esta arquitectura es más eficiente en desempeño ya que trabaja de manera asincrónica manejando un mailbox donde se almacenan las peticiones, esto permite que los actores no queden bloqueados esperando respuesta de otros, disminuyendo la latencia de los servicios implementados.

Por otro lado, para las pruebas de los servicios que utilicen un .update() a la base de datos tendrán resultados incongruentes con las pruebas de Jmeter. Esto se debe a que solo se está modificando una tupla lo que lleva a que se encolen los threads ya que estos no pueden modificar todos al tiempo, en las gráficas se puede observar que la latencia aumenta proporcional a la cantidad de threads siendo esta la prueba del argumento anterior.