

To Be

1. Тип приложения: мобильное приложение
2. Стратегия развёртывания: ClickOnce
3. Выбор технологии: iOS SDK.

Используем её, т.к это нативная технология, т.е лучшее из того, что есть. Все нововведения сюда приходят гораздо раньше. Также стабильнее остальных технологий.

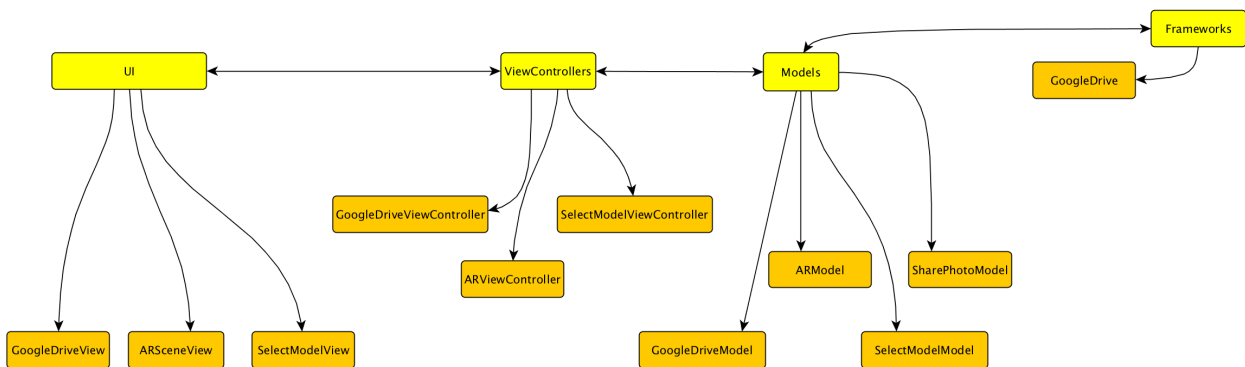
4. Показатели качества:

- концептуальная целостность;
- удобство и простота обслуживания;
- возможность взаимодействия;
- надёжность;
- удобство и простота использования

5. Пути реализации сквозной функциональности:

авторизация пользователя в Google Drive реализована с использованием API от Google.

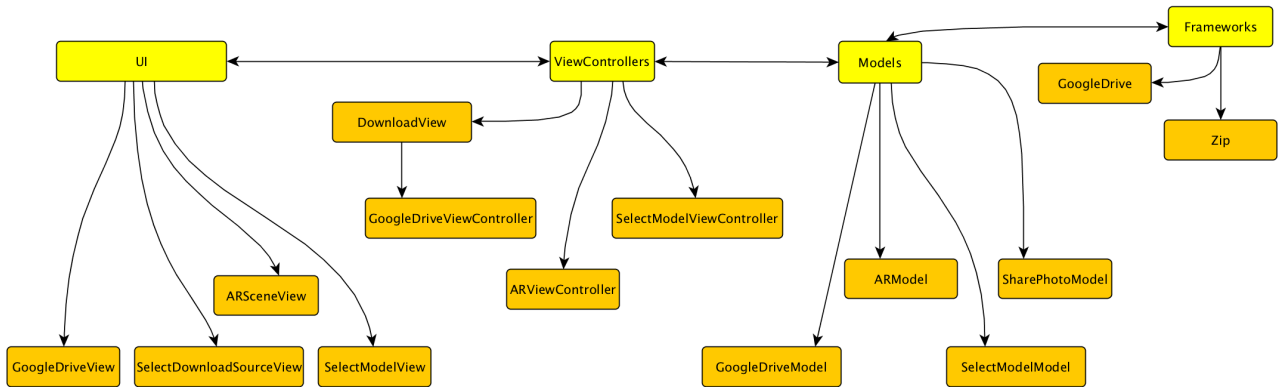
6. Структурная схема приложения:



As Is

1. Анализ архитектуры: архитектура приложения многоуровневая. Имеется возможность достаточно просто и быстро внедрять в приложение новую функциональность.

2. Обобщённая схема архитектуры



3. Диаграмма классов: в лучшем разрешении смотреть в папке UML



Compare

1. Архитектура, которая получилась при реализации приложения, оказалась отличной от первоначальной.

2. Отличия:

- Наличие фреймворка Zip: из-за невозможности iOS читать файлы в формате COLLADA пришлось разрабатывать собственный формат, в котором Zip используется для сжатия и сокрытия данных от пользователя;
- DownloadViewController: для большей гибкости был добавлен ViewController, на котором построен GoogleDriveViewController. Благодаря этому в дальнейшем можно будет добавить другие облачные сервисы, например, Dropbox;
- SelectDownloadSourceView: не был продуман момент выбора источника загрузки модели. Поэтому разработали новый ViewController.

3. На текущем уровне приложение имеет достаточно хорошую архитектуру: легко дополнять новым функционалом, блоки приложения чётко отделены друг от друга. К минусам можно отнести высокую нагруженность ARViewController: там следует разнести логику управления моделью и сценой.