**Programa educativo**

INGENIERÍA EN SISTEMAS
COMPUTACIONALES

Grupo

8 "B"

Nombre de la materia

Arquitectura de Servicios

Nombre del alumno

Mendoza Olivares Juan Pablo

González Vera Jaime

Valadez Guerrero Gustavo Adolfo

Número y Nombre del trabajo

Primer avance del proyecto

Unidad # 1

Introducción a la Arquitectura de servicios

Nombre del Profesor

Roberto Suarez Zinzun

Fecha

22 de febrero de 2024

ÍNDICE

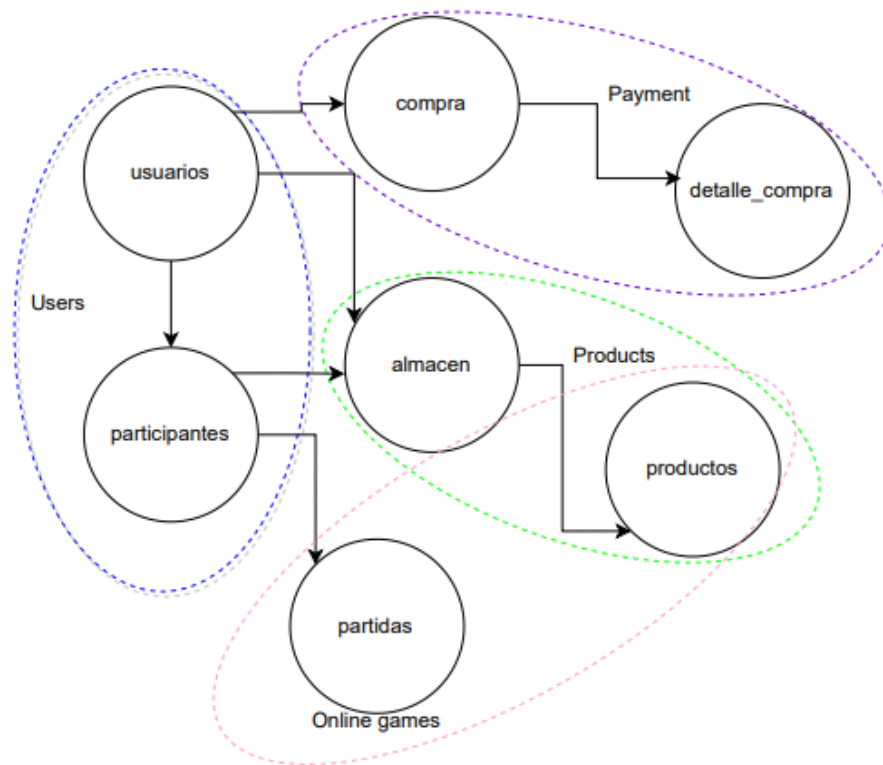
ÍNDICE	2
Descripción del escenario	3
Modelo de Dominio.....	4
Contextos Delimitados del Dominio.....	¡Error! Marcador no definido.
Entidades, Agregados y Objetos de Valor.....	5
Identificación de Servicios	6

Descripción del escenario

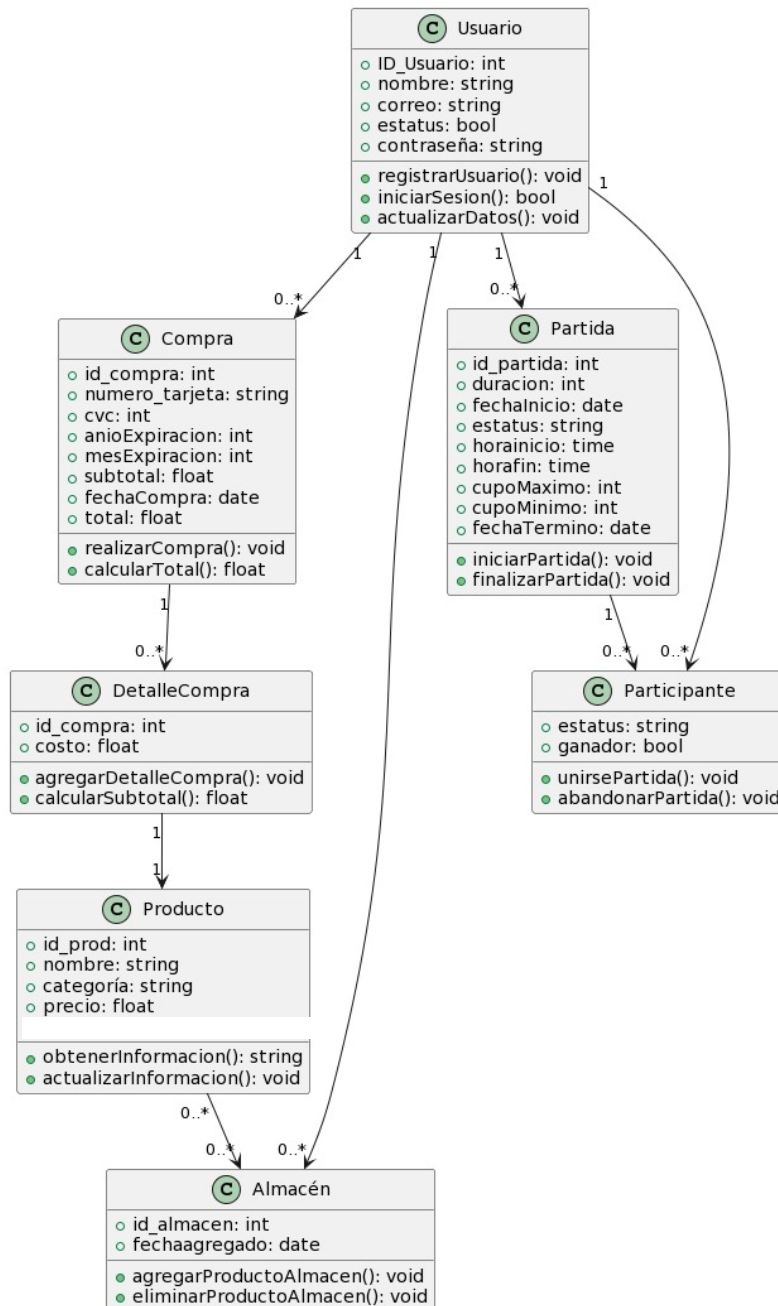
En el escenario actual, nos encontramos con un sistema monolítico que respalda un juego en línea de gran escala, específicamente un Battle Royale. Este sistema monolítico ha sido eficaz en sus inicios, sin embargo, a medida que el juego ha crecido en popularidad y complejidad, ha surgido una serie de desafíos significativos que necesitan ser abordados de manera eficiente y flexible. La problemática principal radica en la capacidad limitada del sistema monolítico para adaptarse a las demandas cambiantes del juego y a las necesidades de los usuarios.

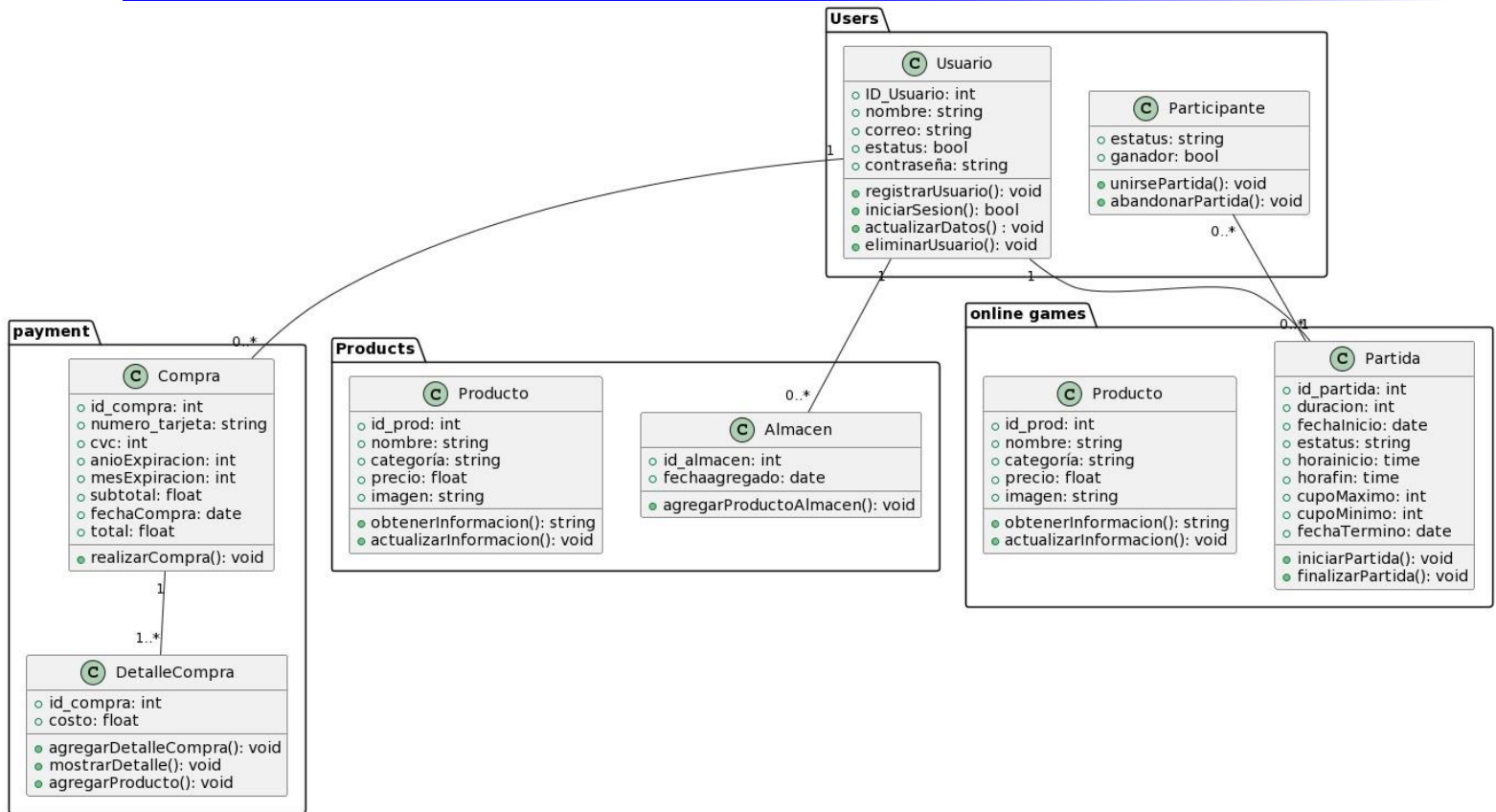
- **Escalar y Mantener:** La arquitectura monolítica dificulta escalar componentes individuales del sistema de manera independiente. Esto significa que cuando una parte del juego experimenta un aumento repentino en la demanda, como el servidor de autenticación durante un lanzamiento de actualización, toda la aplicación debe escalar, lo que resulta en un uso ineficiente de recursos y costos adicionales.
- **Tiempo de Desarrollo y Despliegue:** El ciclo de desarrollo y despliegue es largo y engorroso en un sistema monolítico. Cualquier cambio en el código requiere la compilación y el despliegue de toda la aplicación, lo que puede llevar mucho tiempo y aumentar el riesgo de errores.
- **Flexibilidad y Mantenibilidad:** La falta de modularidad en la arquitectura monolítica dificulta la introducción de nuevas características y la corrección de errores sin afectar otras partes del sistema. Además, el acoplamiento entre los diferentes componentes del juego hace que sea difícil realizar cambios sin provocar efectos secundarios no deseados.
- **Escalabilidad y Tolerancia a Fallos:** La falta de desacoplamiento entre los diferentes servicios del juego dificulta la implementación de estrategias efectivas de escalabilidad y tolerancia a fallos. Un fallo en un componente del sistema puede provocar la caída de toda la aplicación, lo que resulta en una mala experiencia del usuario y pérdida de ingresos.

Modelo de Dominio



Entidades, Agregados y Objetos de Valor





Identificación de Servicios

Subdominio	Servicio	Tipo de Servicio	Bajo Cargo
Users	Autenticación	Utilidad	Gustavo Adolfo Valadez Guerrero
	Gestión de Usuarios	Entidad	Juan Pablo Mendoza Olivares
Payment	Gestión de Compras	Tarea	Jaime González Vera
	Gestión de Detalles	Tarea	Gustavo Adolfo Valadez Guerrero
Products	Gestión de Almacén	Entidad	Juan Pablo Mendoza Olivares
	Gestión de Productos	Entidad	Gustavo Adolfo Valadez Guerrero
Online games	Gestión de Partidas	Tarea	Jaime González Vera
	Gestión de Participantes	Tarea	Juan Pablo Mendoza Olivares

