

DOCUMENTO DE ARQUITECTURA

Tabla de contenido

1.	INTRODUCCIÓN	3
1.1.	PROPÓSITO	3
1.2.	DEFINICIONES, ACRÓNIMOS Y ABREVIATURAS	3
1.3.	AUDIENCIA.....	3
1.4.	ALCANCE	3
2.	ARQUITECTURA DEL PRODUCTO/SISTEMA	4
2.1.	VISTA FUNCIONAL	4
2.1.1.	<i>Modelo de Análisis.....</i>	<i>4</i>
2.2.	VISTA LÓGICA	7
2.2.1.	<i>Descripción</i>	<i>7</i>
2.2.2.	<i>Paquetes de Diseño Arquitectónicamente Significativos.....</i>	<i>7</i>
2.3.	VISTA DE IMPLEMENTACIÓN - COMPONENTES	¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.
2.4.	VISTA DE DESPLIEGUE - AMBIENTE FÍSICO.....	¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.
2.5.	VISTA DE DATOS	¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.
2.5.1.	<i>Definiciones</i>	<i>¡Error! Marcador no definido.</i>
2.5.2.	<i>Diseño de Base de Datos.....</i>	<i>¡Error! Marcador no definido.</i>
2.6.	REQUISITOS DE SOFTWARE/HARDWARE	8
3.	CALIDAD	8

1. Introducción

1.1. Propósito

Este documento proporciona un resumen general sobre la arquitectura del proyecto Video Juego, utilizando las vistas necesarias de arquitectura para describir los diferentes aspectos del sistema. Con esto se pretende documentar las decisiones de arquitectura más significativas que han sido tomadas en cuenta en el proyecto por el equipo #1.

1.2. Definiciones, Acrónimos y Abreviaturas

RC: Responsable de Confección
RA: Responsable de Aprobación
UD: Usuario Directo
NT: Notificado (Cualquier persona que debe ser notificada y que no es RA o UD)
ARQ: Documento de Arquitectura
AF: Analista Funcional
LP: Líder de Proyectos

1.3. Audiencia

Roles sugerido para la audiencia:

Jose Obed Zoriila Pool y Ronald Cabrera (Repositorio de código fuente).

Bradigson Nuñez y Eudy Gonzalez (Documento de Arquitectura (Atributos de calidad deseados: rendimiento, portabilidad y usabilidad)).

Caterine y Lenon Mercedes (Presupuesto del Proyecto).

1.4. Alcance

El Documento de Arquitectura abarca la definición de la arquitectura del producto a través de las vistas de casos de uso, lógica (análisis y diseño), despliegue e implementación, también define los procedimientos del usuario para lograr una buena experiencia con el juego, a los que se les dará soporte y el manejo que se realizará a los datos.

2. Arquitectura del Producto/Sistema

2.1. Vista Funcional

2.1.1. Modelo de Análisis

Referenciar a Diagramas de Colaboración y de Secuencia, Diagramas de Estados y de Actividades

Diagrama de Colaboración

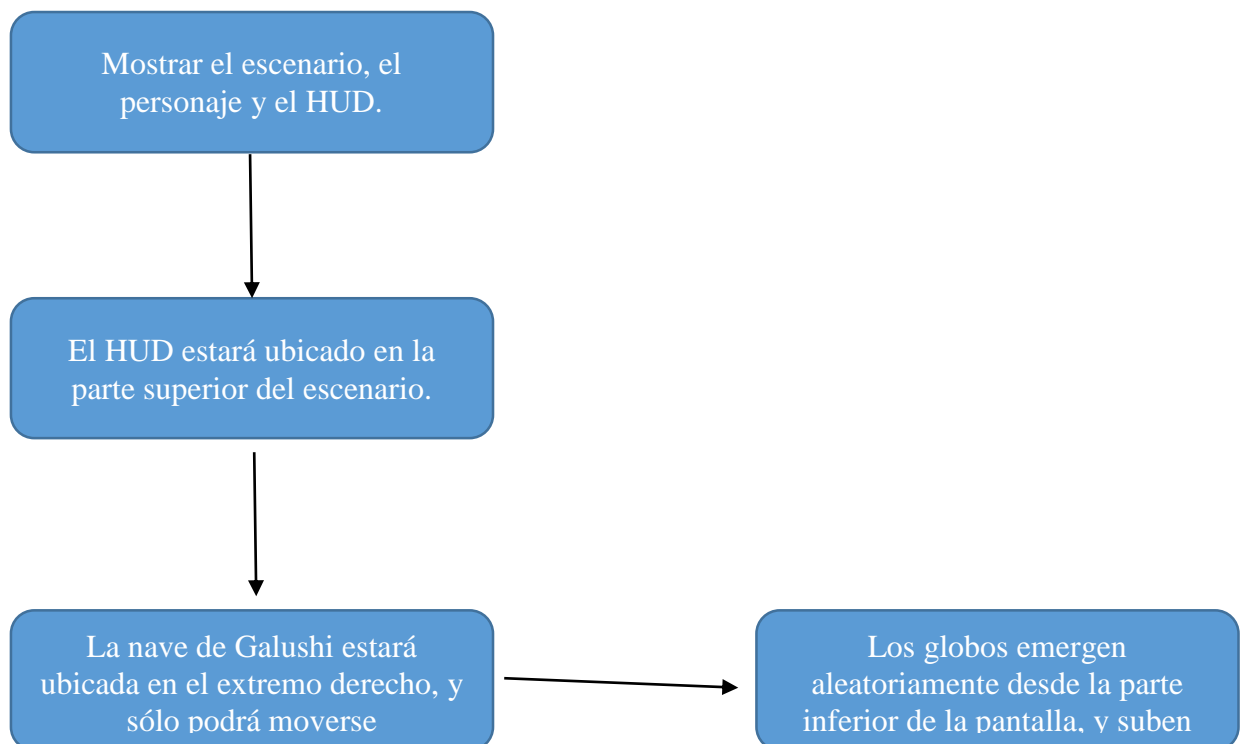


Diagrama de Secuencia



:Galushi personaje del juego.

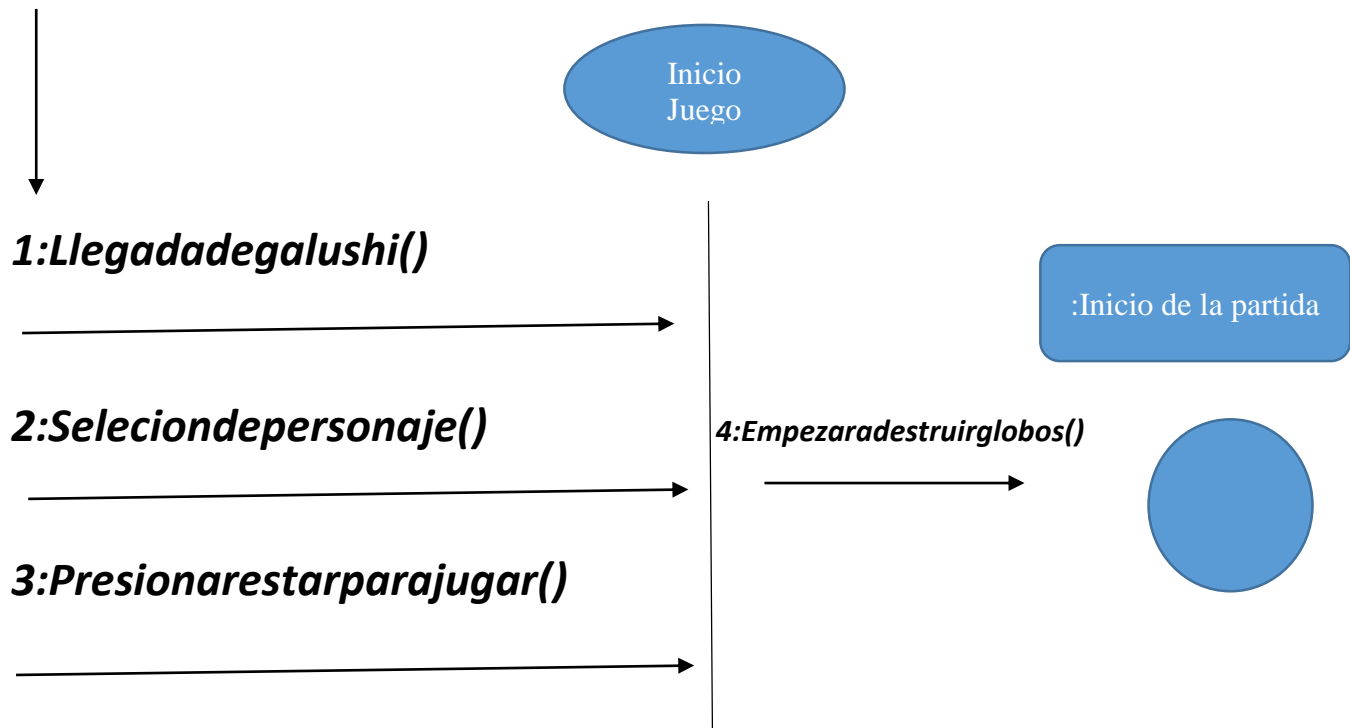
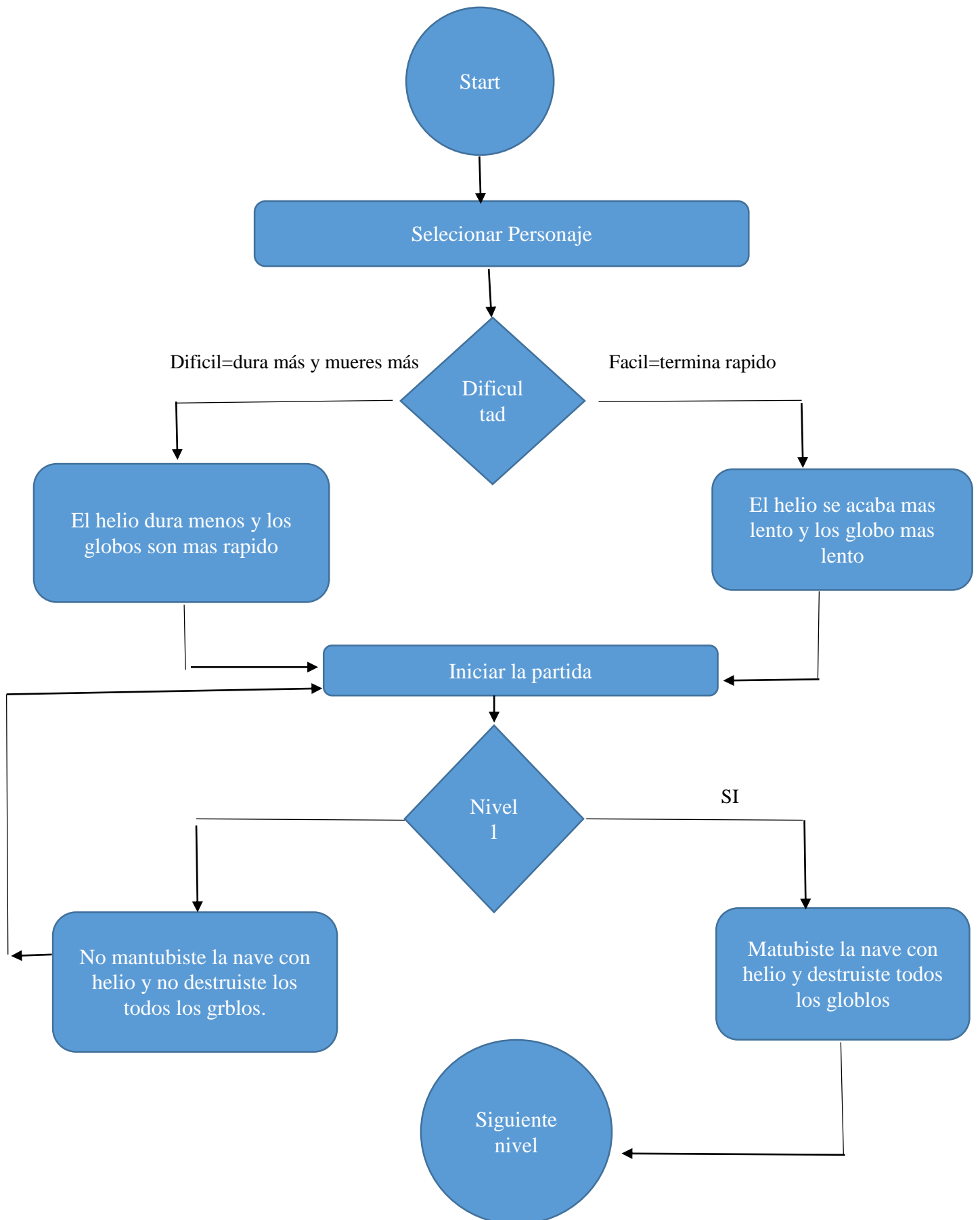


Diagrama de Actividad



1.1. Vista Lógica

Esta sección describe las partes del modelo de diseño significativas arquitectónicamente.

2.1.1. Descripción

El diseño del sistema respeta el Modelo MVC (Model, View, Controller)

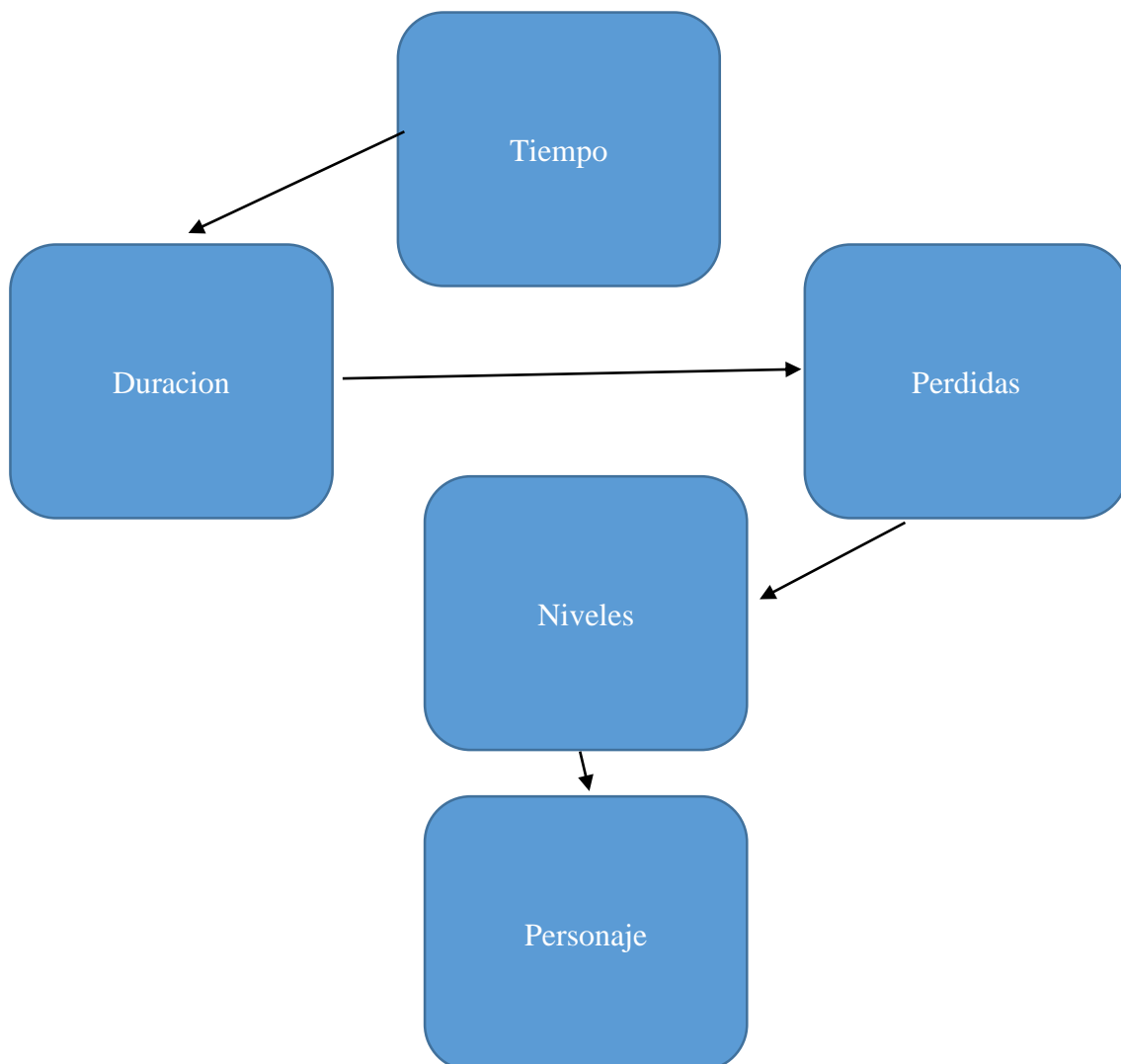
Capa de Base de Datos (Model), se encarga de almacenar toda la información, y tenerla disponible para cualquier aplicación.

Para esta capa se utilizará como motor de base de datos SQL.

Capa de Aplicaciones (View y Controller), Donde se instalan toda lo relacionado con con los datos que se reciben y con la intefaz grafica, y son publicadas para los usuarios internos.

Escucha requerimientos de los usuarios, y responde, con una aplicación que se conecta a la base de datos para consultas y modificar.

1.1.1. Paquetes de Diseño Arquitectónicamente Significativos



2.2. Requisitos de Software/Hardware

Aca tenemos las estimaciones de capacidad iniciales de recursos computacionales críticos.

Equipamiento y Configuración:

Servidor de Aplicaciones

- Sistema Operativo Windows10
- Intel Xeon x5570 de 2 procesadores
- Memoria 8 GB, 4 GB reservado
- Disco 30 GB

3. Calidad

Dado a la estructura relativamente simple del Video Juego, principalmente son ingresar y extraer datos e identidades, este no debería presentar fallas al momento de ejecutar de los diversos servicios que ofrece. La calidad de la aplicación dependería principalmente de la funcionabilidad del motor grafico utilizado.