



Equipo—

No. 02

Alumnos/ID—

Luna Ruelas Arturo / 00000210568

Salcedo Rodríguez Mario Alejandro / 00000207068

Sánchez Rentería Juan Diego / 00000233013

Zillmann Cano Gerardo / 00000202350

Asignación—

Proyecto Final / Documento de Arquitectura

Materia—

Arquitectura de Software

Profesor—

Borrego Soto Gilberto

Ciudad Obregón, Sonora a 15 de diciembre de 2023

DOCUMENTO DE ARQUITECTURA ARQUITECTURA USADA: BLACKBOARD

Instrucciones: En esta entrega se espera un documento donde se especifique lo siguiente:

- **Explicación breve del juego.**

El juego a realizar consiste en el famoso juego de mesa “Dominó”, un juego con un máximo de 4 jugadores en donde cada uno tendrá su propio monto de fichas, y el ganador del juego será aquel que se quede sin fichas en su mano.

- **Explicación breve del estilo arquitectónico asignado.**

El patrón arquitectónico del cual nuestro equipo estuvo a cargo fue el denominado “Blackboard”, en el cual las acciones a realizar son encargadas a una entidad Control, que será la que determinará el experto (también conocido como agente, knowledge source, entre otros) que pueda realizar la tarea. El siguiente paso será verificar los cambios realizados por el experto, y a partir de ahí la entidad Control decidirá si llamar a otro experto para complementar la acción o si el proceso puede ser finalizado ahí.

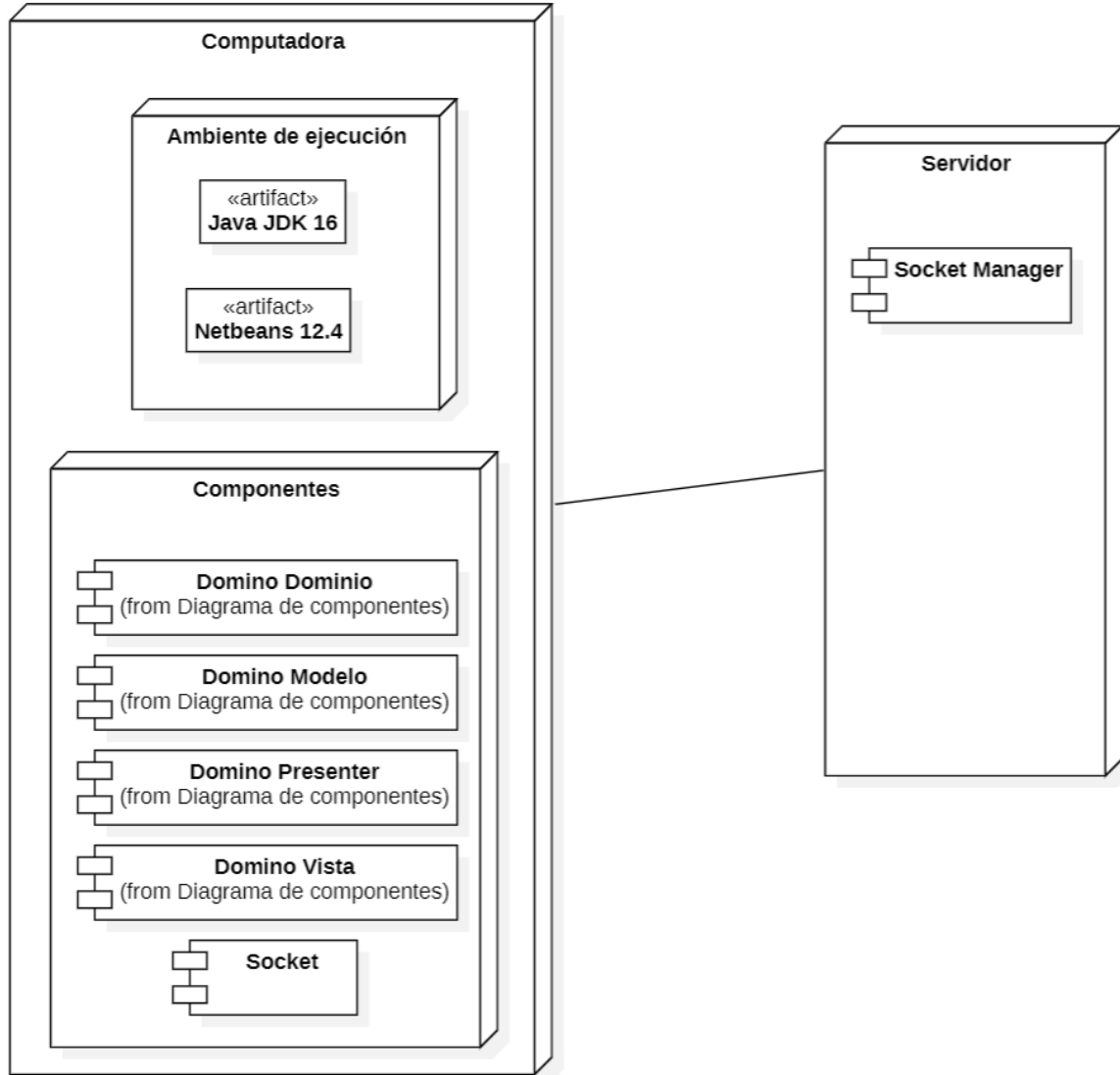
Encontramos tres participantes principales en el patrón Blackboard, los cuales son:

- **Control:** Entidad la cual recibirá las instrucciones de la acción que se necesite realizar, y que posteriormente indicará qué experto se encargará de dicha instrucción.
- **Experto:** Clases las cuales tendrán como objetivo el suplir una única acción a realizar. Sólo incluyen un método y los resultados se verán presentes directamente en el Blackboard.
- **Blackboard:** Clase en la cual se verán reflejados los cambios o modificaciones realizadas por los expertos. La clase Control estará observando todo lo sucedido aquí y determinará si el proceso continúa o si ya se ha terminado.

DOCUMENTO DE ARQUITECTURA

ARQUITECTURA USADA: BLACKBOARD

- Diagrama de despliegue con la descripción de cada uno de los nodos, de las comunicaciones entre ellos, así como los requerimientos de instalación en cada nodo.



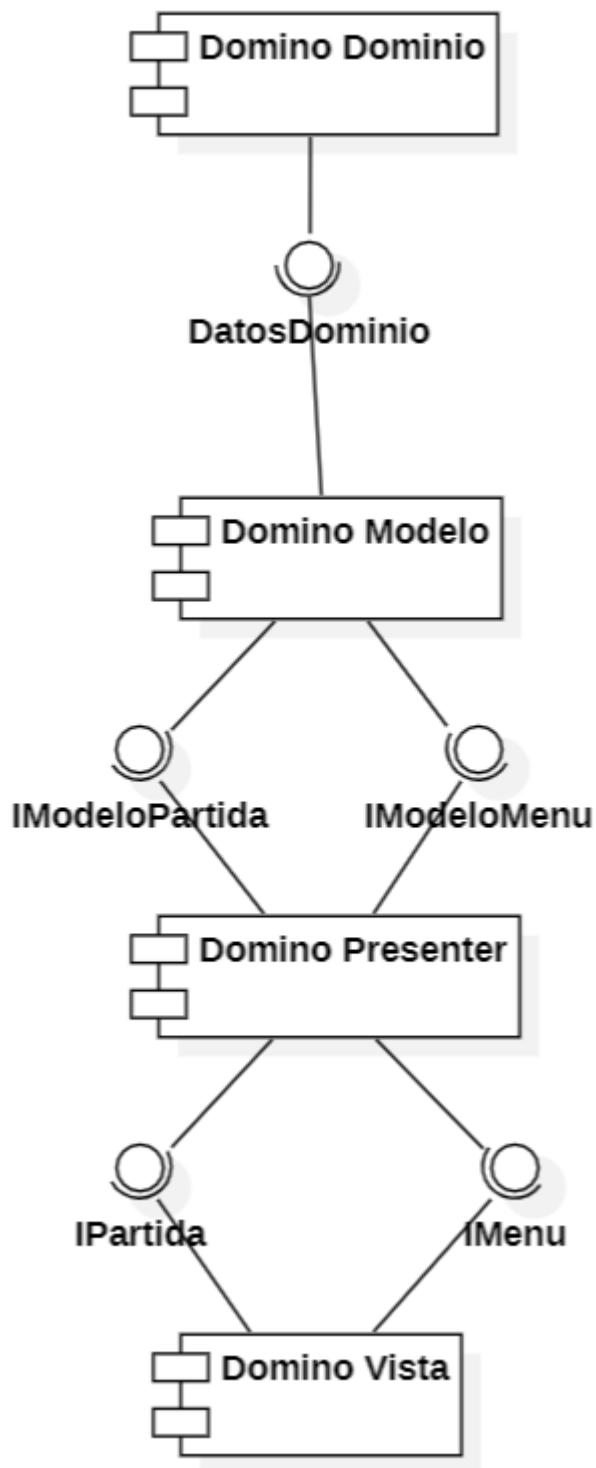
Tanto el computador como el servidor se ocupan de la aplicación de Java para poder funcionar.

DOCUMENTO DE ARQUITECTURA
ARQUITECTURA USADA: BLACKBOARD

- Diagrama de componentes con descripción de cada uno de ellos, donde se incluya el papel que juega cada uno en el estilo asignado.

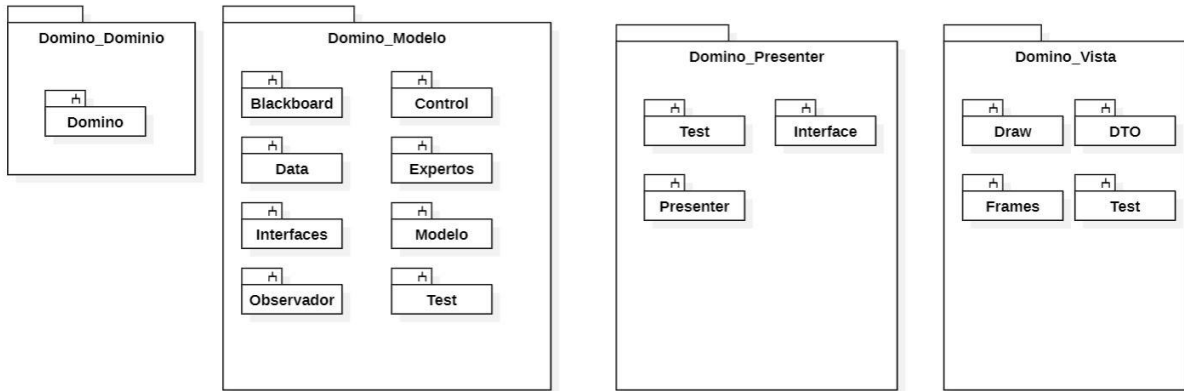
DOCUMENTO DE ARQUITECTURA

ARQUITECTURA USADA: BLACKBOARD



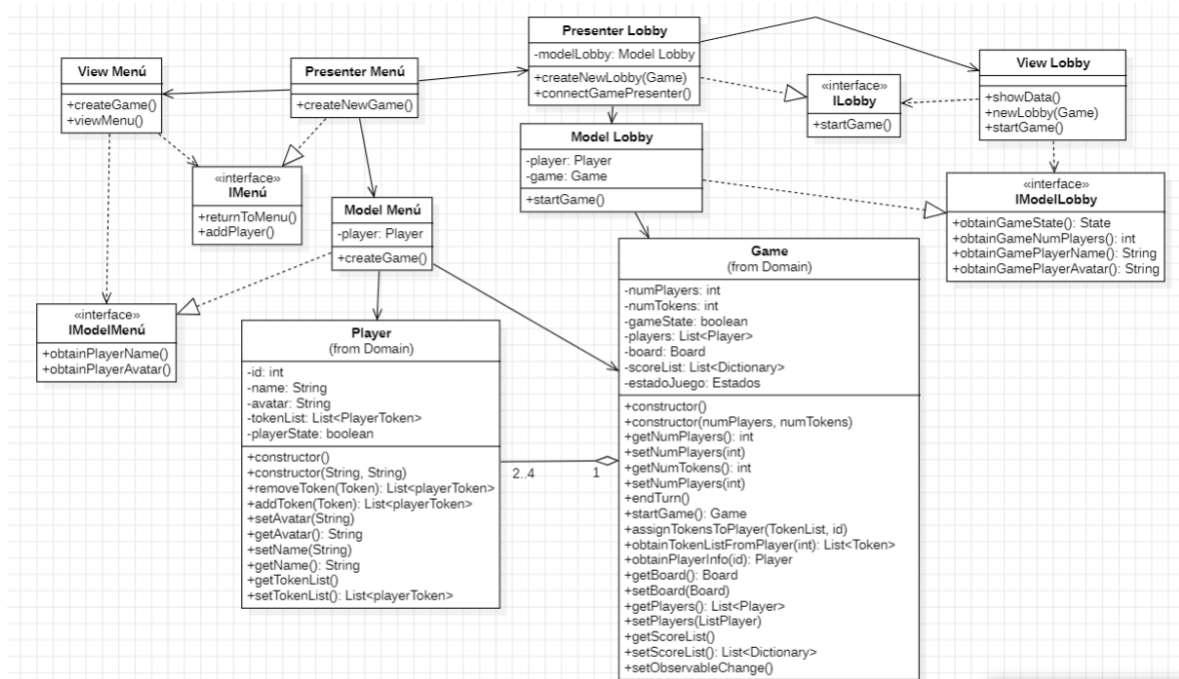
DOCUMENTO DE ARQUITECTURA ARQUITECTURA USADA: BLACKBOARD

- Diagrama de paquetes de cada uno de los componentes especificados, con la descripción de lo que contiene cada paquete.



- Diagrama de clases por cada paquete/subsistema.

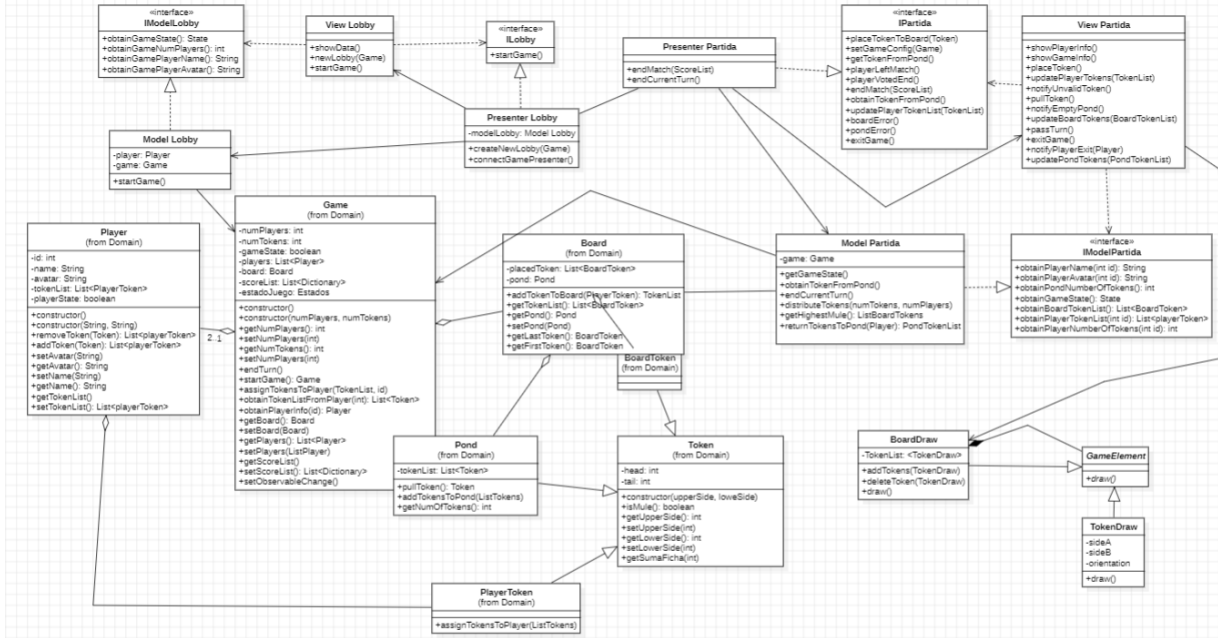
Crear



Iniciar

DOCUMENTO DE ARQUITECTURA

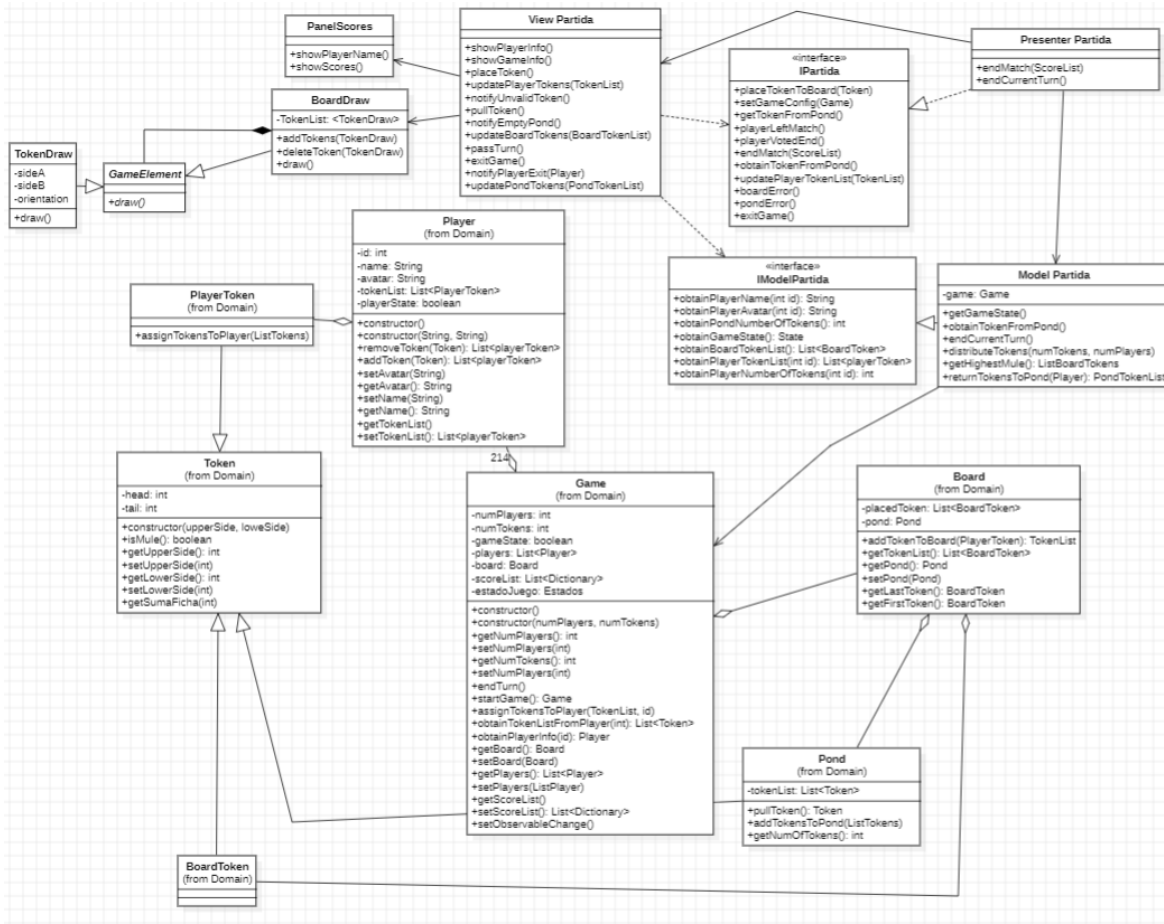
ARQUITECTURA USADA: BLACKBOARD



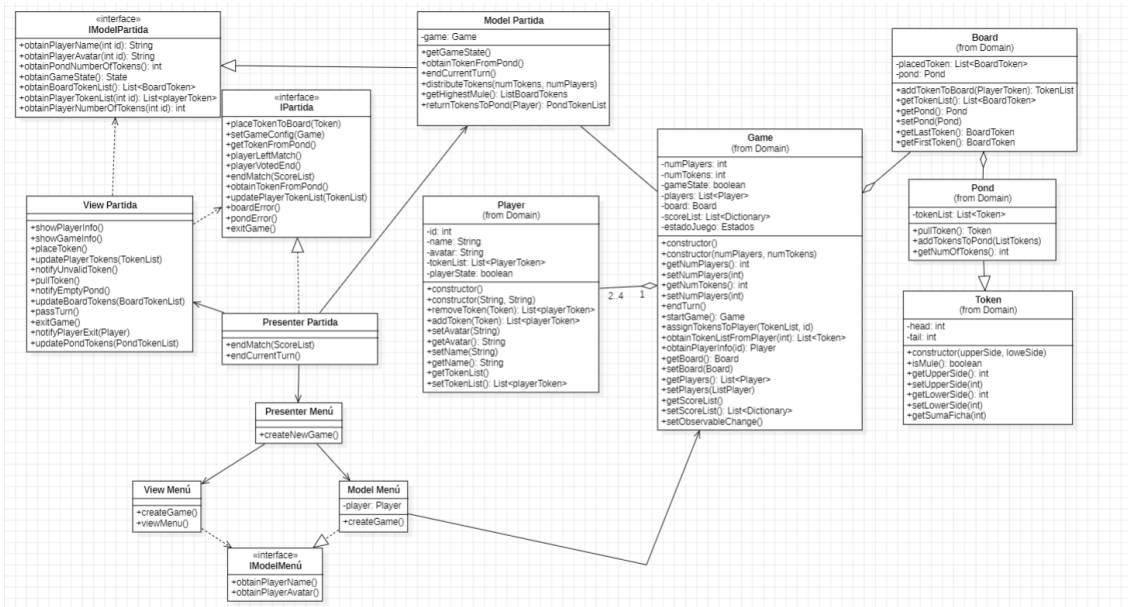
DOCUMENTO DE ARQUITECTURA

ARQUITECTURA USADA: BLACKBOARD

Turno



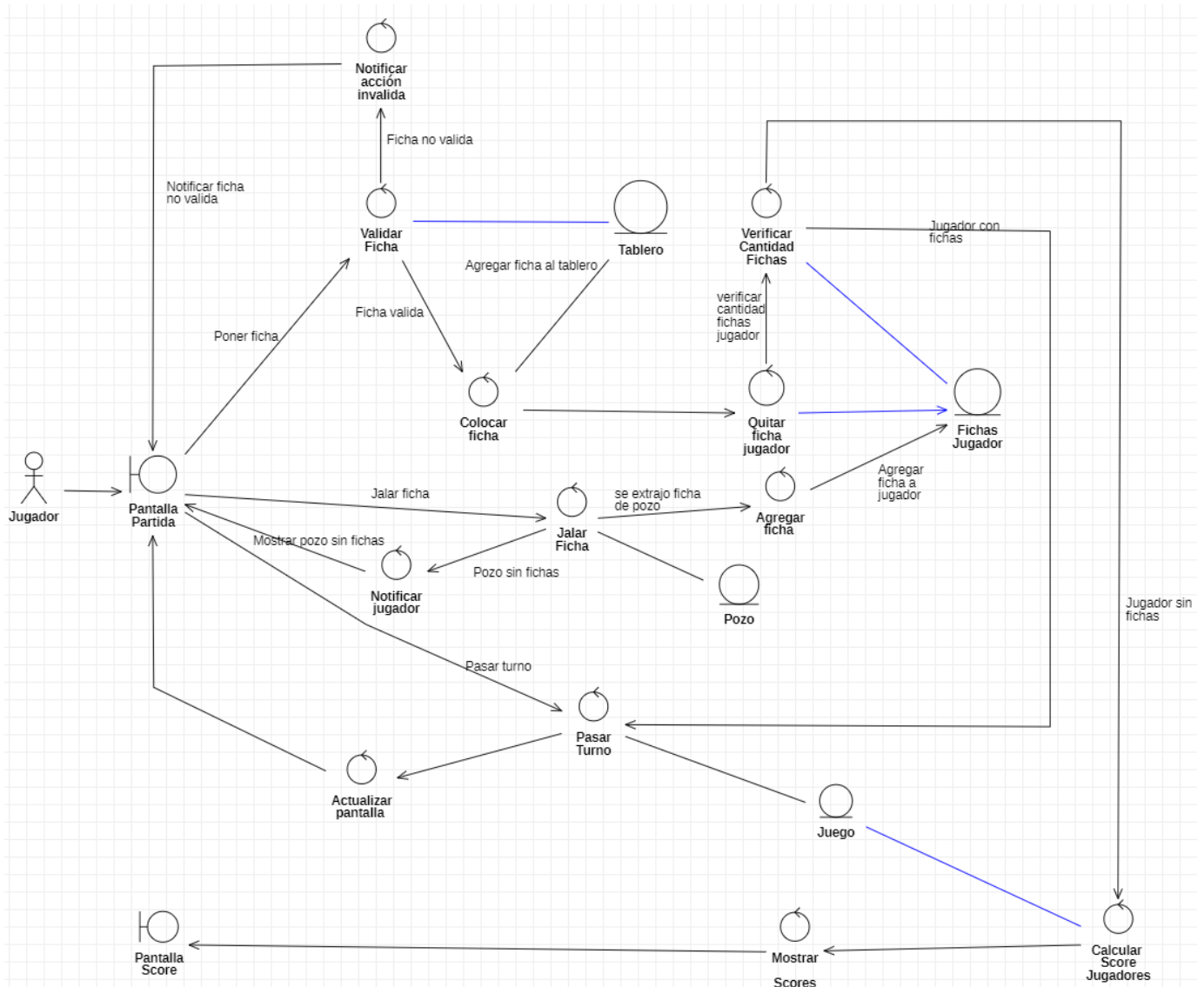
Salir



DOCUMENTO DE ARQUITECTURA

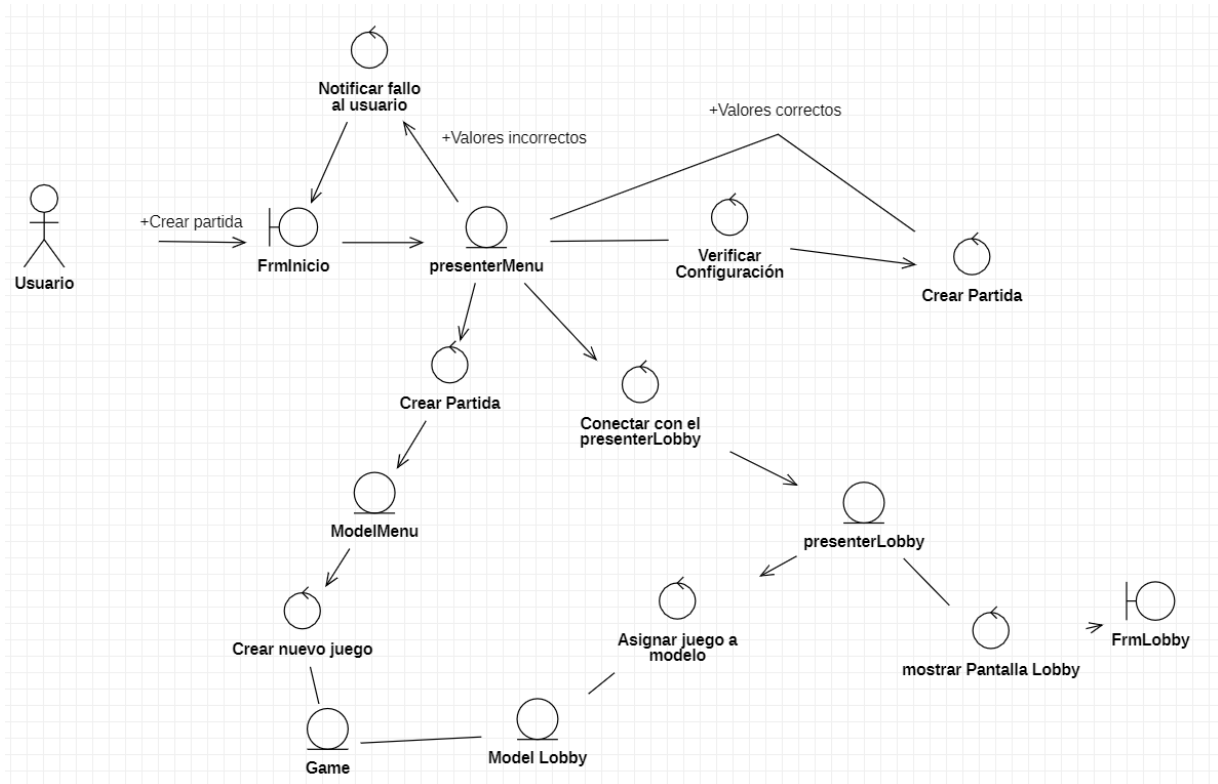
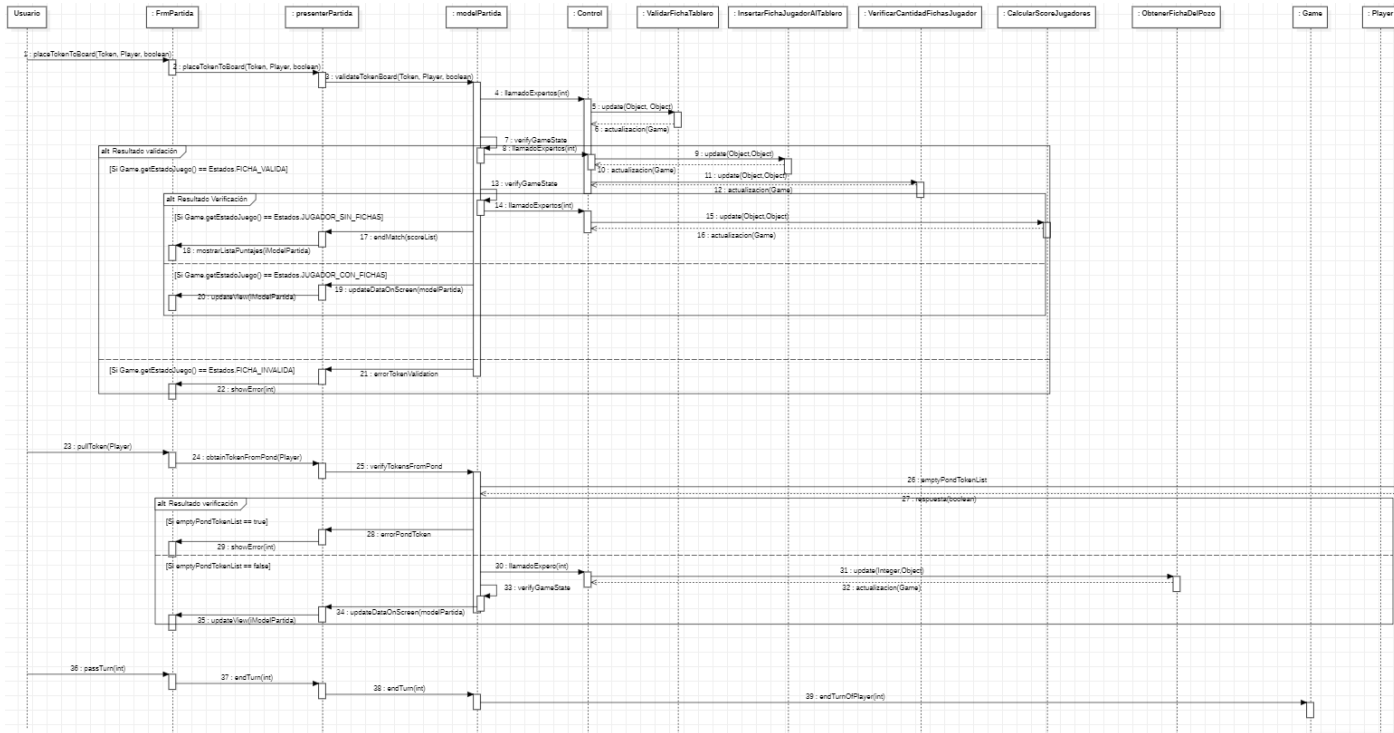
ARQUITECTURA USADA: BLACKBOARD

- Diagrama de robustez y de secuencia por cada caso de uso arquitectónicamente significativo.



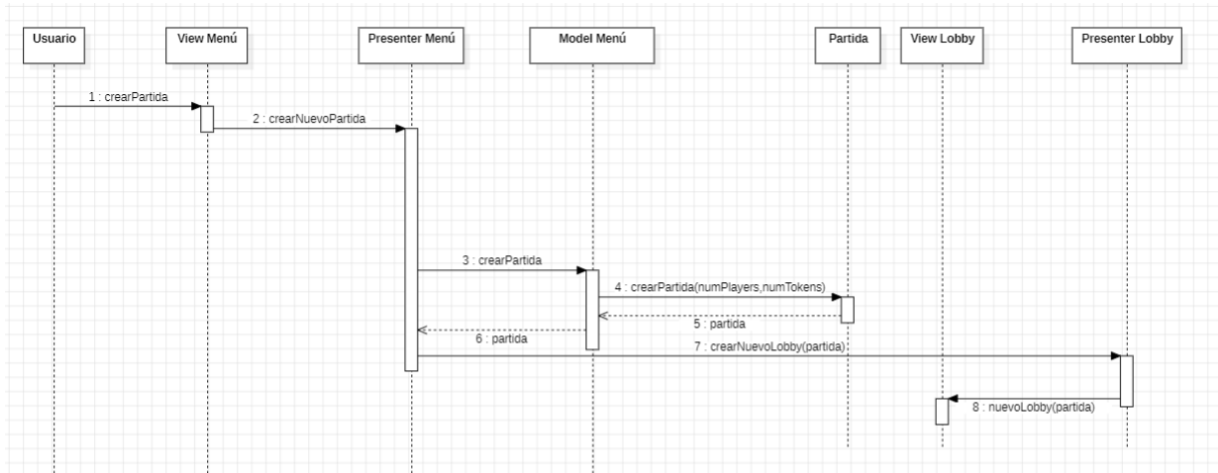
DOCUMENTO DE ARQUITECTURA

ARQUITECTURA USADA: BLACKBOARD



DOCUMENTO DE ARQUITECTURA

ARQUITECTURA USADA: BLACKBOARD



Enlace al repositorio:

https://github.com/MarioSalcedo207068/Domino_v1.0