

Architecture: overview of the documentation (sprint 1)

Nicolas Anselmi, David Guzman Piedrahita and Marco Vinciguerra

6 gennaio 2022

1 Architecture design metod

Per derivare una prima architettura funzionante partendo dai requirements specificati nell'apposito documento, si segue il criterio Generalized Model di Hofmeister et al. (2007).

Questo architecture design method è particolarmente utile per il progetto in questione, in quanto è strutturato utilizzando la terminologia e i ragionamenti di SCRUM, che è il life-cycle agile usato per l'applicazione e il suo sviluppo.

In particolare, usa lo stesso concetto di backlog per elencare i diversi problemi che devono essere gestiti, e da esso è possibile scegliere gli elementi ritenuti più importanti in particolare iterazione.

Il backlog ha in input i requirements del progetto con particolare attenzione ai requisiti di qualità; il contesto, che contiene idee aggiuntive sul come implementare un sistema che soddisfi i requisiti e, infine, i risultati della valutazione dell'architettura dell'iterazione precedente.

Nel progetto verranno presi in considerazione questi tre fattori per determinare le scelte di design.

2 Decisioni di design

2.1 Decision 1

- Issue
- Decision
- Status
- Assumptions
- Alternatives
- Rationale
- Implications
- Notes

3 Rappresentazione architettura con IEEE 1471

Le rappresentazioni più concrete dell'architettura dell'applicativo vengono descritte attraverso degli schemi UML. Questi possono essere categorizzati come delle View indirizzate a diversi Stakeholder e definite tramite diversi Viewpoint, come formalizzato dallo standard IEEE 1471.

In particolare, i Viewpoint utilizzati per definire le View sono stati scelti tra quelli proposti da Bass et al. (2003).

3.1 Module View

3.2 Component and connector View

3.3 Allocation View