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.

Diagram

Description automatically generated

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 considerazioni questi tre fattori per determinare le scelte di design.

Decisioni di design:

A continuazione vengono elencate le scelte di design più importanti in linguaggio naturale. Rappresentazioni più tecniche sono disponibili nei diversi schemi UML.

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).

Module View

Component and connector View

Allocation View