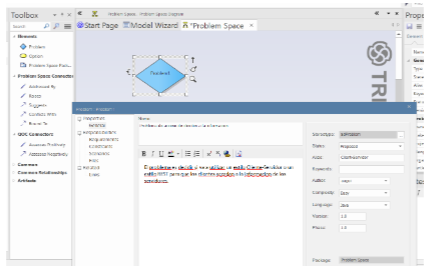
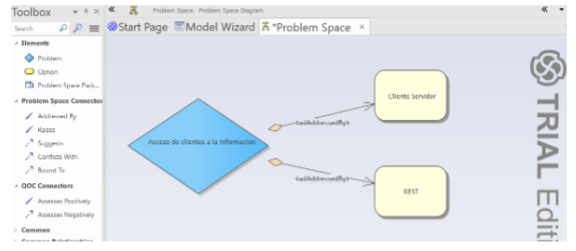
|  |  |
| --- | --- |
| Resultado de imagen de centralita  **Sistema complejo de emergencias (SCE)**  **Captura y Representación de Decisiones de Diseño** | Descripción breve  [Capte la atención del lector con un resumen atractivo. Este resumen es una breve descripción del documento. Cuando esté listo para agregar contenido, haga clic aquí y empiece a escribir.]  Javier Barrio, María Gutiérrez, David Robles, Álvaro Noguerales, Adrián Gómez de Juan y Alex Aguilar.  Diseño y Arquitectura de Software |

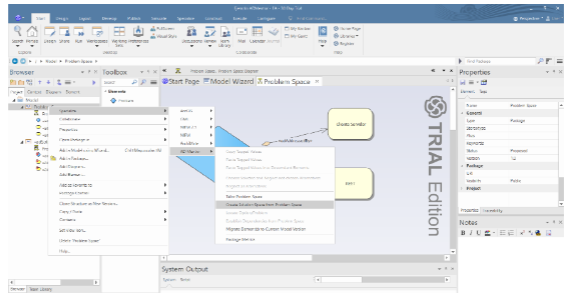
1. Roles:

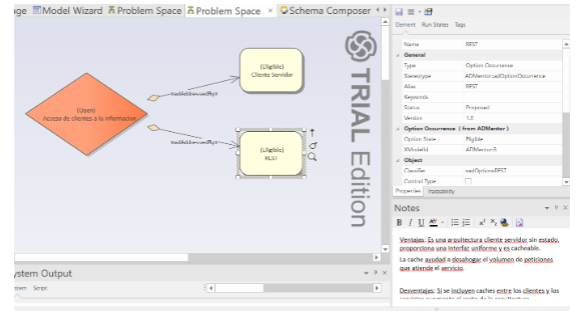
* Arquitectos de Software Seniors: Javier Barrio y María Gutiérrez.
* Arquitectos Software Juniors: Adrián Gómez De Juan y Alejandro Aguilar.
* Arquitectos Software Cognitivos: David Robles y Álvaro Noguerales.

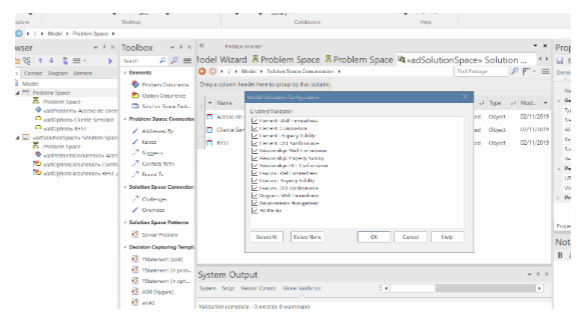
1. Capturas de Pantalla de ADMentor:

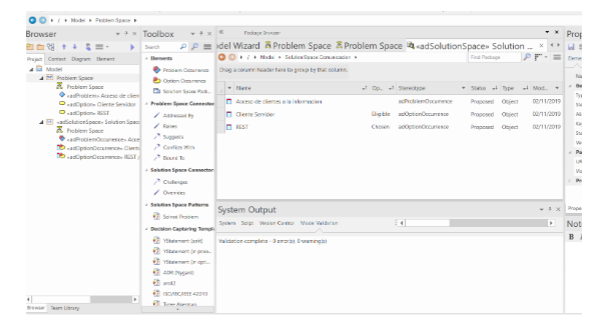












1. Descripción de los resultados para cada tarea:

|  |  |
| --- | --- |
| Título | Estilo General MVC |
| ID | D01 |
| Date | 15/10/2019 |
| Creadores | Javier Barrio, María Gutiérrez |
| Estado | Modificada |
| Requisitos | RF1: Separar el diseño de la APP en Modelo, Vista y Controlador  RF2: Definir como Modelo, la BD y el Gestor del sistema.  RF3: Definir como vista a la Interfaz.  RF4: Definir como Controlador todas las sub-partes del Gestor. |
| Decisiones Alternativas | No contemplamos alternativa más eficiente |
| Resultado de la decisión | Hemos decidido usar el estilo MVC de manera general porque nos permite separar los componentes de nuestra aplicación dependiendo de la responsabilidad que tienen, esto nos permite cambiar parte del código sin afectar al resto. |
| Pros | La posibilidad de reutilizar código y la separación de conceptos. |
| Contras |  |
| Unión con otra decisión |  |
| Unión con Arquitectura | Arquitectura M-V-C |

|  |  |
| --- | --- |
| Título | Estilo Capas Gestor |
| ID | D02 |
| Date | 15/10/2019 |
| Creadores | Javier Barrio, María Gutiérrez |
| Estado | Rechazada |
| Requerimientos | RF5: Tratar cada parte gestionada por el Gestor como una Capa |
| Decisiones Alternativas | Aprovechar el propio modelo MVC |
| Resultado de la decisión | Decidimos el uso del estilo por capas para tener cierta autonomía entre las partes del gestor manteniendo la conexión entre ellas. |
| Pros | Facilita la estandarización, eliminando dependencias y conteniendo cambios a una determinada capa. |
| Contras | Perdida de la eficiencia, redundancia entre capas y una dificultad de diseño correcta entre capas. |
| Unión con otra decisión | D01 |
| Unión con Arquitectura | Arquitectura M-V-C |

|  |  |
| --- | --- |
| Título | Estilo Cliente Servidor Usuarios |
| ID | D03 |
| Date | 15/10/2019 |
| Creadores | Javier Barrio, María Gutiérrez |
| Estado | Aceptada |
| Requerimientos | RF6: Necesidad de un servidor para almacenar datos, en nuestro caso, usaríamos la BD.  RF7: Necesidad de una API REST para la conexión entre cliente y servidor. |
| Decisiones Alternativas |  |
| Resultado de la decisión | Decidimos la utilización del estilo cliente-servidor para la comunicación con los clientes para poder notificarles los eventos correspondientes gestionados por el gestor. |
| Pros | Los clientes pueden acceder a los datos mediante un servidor. |
| Contras | Necesidad de conexión a Internet. |
| Unión con otra decisión | D01 |
| Unión con Arquitectura | Arquitectura Cliente-Servidor |

|  |  |
| --- | --- |
| Título | Estilo Eventos Gestor |
| ID | D04 |
| Date | 15/10/2019 |
| Creadores | Javier Barrio, María Gutiérrez |
| Estado | Aceptada |
| Requerimientos | RF8: Conexión a Internet con una alta velocidad de datos. |
| Decisiones Alternativas | No se contempla decisión alternativa. |
| Resultado de la decisión | Decidimos la utilización del estilo por eventos debido a la necesidad de controlar las llamadas, comunicaciones, emergencias y eventos; todos ellos funcionando mediante notificaciones. |
| Pros | El estilo por eventos es bastante simple, además nos permite el uso de una modularidad para los diferentes eventos a comunicar. La entrega de los eventos a tiempo real y la desvinculación entre productores y consumidores. |
| Contras | Necesidad de conexión a Internet, posibilidad de desborde, no existe garantía de respuesta por parte del suscriptor |
| Unión con otra decisión | D01-D03 |
| Unión con Arquitectura | Arquitectura M-V-C |

|  |  |
| --- | --- |
| Título | Patrón Singleton / Builder Gestor |
| ID | D05 |
| Date | 15/10/2019 |
| Creadores | Javier Barrio, María Gutiérrez |
| Estado | Aceptada |
| Requerimientos |  |
| Decisiones Alternativas | No se contempla decisión alternativa |
| Resultado de la decisión | Hemos elegido el patrón singleton para definir la creación de una única estancia de la instancia del gestor, además el patrón builder nos permitirá crear instancias de las emergencias, llamadas, empleados, eventos, usuarios, recursos y comunicaciones dentro del gestor. |
| Pros | No permitimos que por error se creen dos instancias del gestor, y facilidad y similitud en la creación de instancias de los elementos dentro del gestor. |
| Contras |  |
| Unión con otra decisión | D04 |
| Unión con Arquitectura | Arquitectura M-V-C |

|  |  |
| --- | --- |
| Título | Patrón Abstract Factory Objetos Gestor |
| ID | D06 |
| Date | 15/10/2019 |
| Creadores | Javier Barrio, María Gutiérrez |
| Estado | Rechazada |
| Requerimientos | No se necesitan requerimientos previos |
| Decisiones Alternativas | Utilizarlo en el modelo y no en el controlador para distinguir los objetos |
| Resultado de la decisión | Usaremos el patrón Abstract Factory para evitar la mezcla de objetos dentro del Gestor y que se aprecie a que familia de las distintas partes del Gestor pertenece. |
| Pros | Brinda flexibilidad al aislar clases concretas |
| Contras | Para agregar nuevos productos debemos modificar las clases abstractas y concretas. |
| Unión con otra decisión | D04-D05 |
| Unión con Arquitectura | Arquitectura M-V-C |

|  |  |
| --- | --- |
| Título | Patrón Factory Method Empleados y Usuarios |
| ID | D07 |
| Date | 15/10/2019 |
| Creadores | Javier Barrio, María Gutiérrez |
| Estado | Rechazada |
| Requerimientos | No se necesitan requerimientos previos |
| Decisiones Alternativas | Utilizarlo en el modelo y no en el controlador para distinguir los objetos |
| Resultado de la decisión | Usaremos el patrón Factory Method para ocultar la diversidad de casos particulares que puede tener tanto un empleado como un usuario. |
| Pros | Brinda flexibilidad en la creación de objetos, además de facilitar futuras ampliaciones en objetos, por otro lado, facilita la jerarquía entre clases paralelas. |
| Contras | Obligamos al cliente a definir subclases de una clase Creadora |
| Unión con otra decisión | D04-D05-D06 |
| Unión con Arquitectura | Arquitectura M-V-C |

|  |  |
| --- | --- |
| Título | Patrón Facade Interfaces del Gestor |
| ID | D08 |
| Date | 15/10/2019 |
| Creadores | Javier Barrio, María Gutiérrez |
| Estado | Aceptada |
| Requerimientos | Una buena definición y diseño del Gestor |
| Decisiones Alternativas | No se contemplan |
| Resultado de la decisión | Mediante el patrón Facade proveeremos de una interfaz unificada simple para acceder a cada grupo de interfaces del gestor. |
| Pros | Reducimos el número de objetos con los que el cliente trata, se reducen las dependencias, las aplicaciones pueden usar clases de los subsistemas si las necesitan. |
| Contras | En caso de utilizar una fachada global los usuarios podrían utilizar solo una pequeña parte, por lo que deberíamos utilizar fachadas más específicas. |
| Unión con otra decisión | D04-D05-D06-D07 |
| Unión con Arquitectura | Arquitectura M-V-C |

|  |  |
| --- | --- |
| Título | Patrón ChainofResponsibility Comunicación |
| ID | D09 |
| Date | 15/10/2019 |
| Creadores | Javier Barrio, María Gutiérrez |
| Estado | Aceptada |
| Requerimientos | No se necesitan requerimientos previos |
| Decisiones Alternativas | No se contemplan |
| Resultado de la decisión | Usaremos el patrón ChainofResponsability para las comunicaciones entre objetos de diferentes clases. |
| Pros | Poseer una estructura común entre objetos reduciendo acoplamiento y asignando flexibilidad en las responsabilidades a objetos. |
| Contras | Si no configuramos la estructura correctamente una petición puede quedarse sin tratar. |
| Unión con otra decisión | D04-D05-D06-D07-D08 |
| Unión con Arquitectura | Arquitectura M-V-C |

|  |  |
| --- | --- |
| Título | Patrón State Empleados |
| ID | D10 |
| Date | 15/10/2019 |
| Creadores | Javier Barrio, María Gutiérrez |
| Estado | Aceptada |
| Requerimientos | Contemplar que el empleado puede estar libre o no |
| Decisiones Alternativas | No se contempla decisión alternativa |
| Resultado de la decisión | Mediante el patrón State modificamos el comportamiento de los empleados pudiendo especificar si están libres de trabajo o no. |
| Pros | Brinda flexibilidad al aislar clases concretas |
| Contras | Existe una extrema complejidad en el código cuando se intentan administrar comportamientos diferentes según el número de estados diferentes. Además, incrementa el número de sub clases. |
| Unión con otra decisión | D04-D05-D06-D07-D08-D09 |
| Unión con Arquitectura | Arquitectura M-V-C |

|  |  |
| --- | --- |
| Título | Patrón ObserverNotificación estado de los Empelados |
| ID | D11 |
| Date | 15/10/2019 |
| Creadores | Javier Barrio, María Gutiérrez |
| Estado | Aceptada |
| Requerimientos | Tener bien implementada la D10 |
| Decisiones Alternativas | No se contempla |
| Resultado de la decisión | Notificaremos los cambios en los estados de los empleados mediante el Patrón Observer a los objetos que necesiten conocer estos cambios. |
| Pros | Abstrae el acoplamiento entre el sujeto y el observador consiguiendo mayor independencia. |
| Contras | Desconocimiento acerca de los motivos de una actualización. |
| Unión con otra decisión | D04-D05-D06-D07-D08-D09-D10 |
| Unión con Arquitectura | Arquitectura M-V-C |

|  |  |
| --- | --- |
| Título | Patrón Publish-Subscribe Notificación Usuarios |
| ID | D12 |
| Date | 15/10/2019 |
| Creadores | Javier Barrio, María Gutiérrez |
| Estado | Aceptada |
| Requerimientos | Contemplar la suscripción de Usarios |
| Decisiones Alternativas | No se contempla |
| Resultado de la decisión | Notificaremos los cambios no programados mediante eventos notificables a los usuarios suscritos. |
| Pros | Los editores no necesitan saber la existencia de los usuarios suscritos. Mejora el estilo cliente-servidor tradicional permitiendo las operaciones paralelas, y el almacenamiento en caché de mensajes. |
| Contras | Se debe implementar cuidadosamente para evitar pérdidas de mensajes asegurando la entrega. También se pueden presentar retrasos dependiendo del numero de aplicaciones que usan el sistema, y el volumen de mensajes. |
| Unión con otra decisión | D04-D05-D06-D07-D08-D09-D10-D11 |
| Unión con Arquitectura | Arquitectura M-V-C |

|  |  |
| --- | --- |
| Título | Modificación D01 |
| ID | D13 |
| Date | 16/10/2019 |
| Creadores | David Robles, Álvaro Noguerales |
| Estado | Aceptada |
| Requisitos | Contemplar la D01 |
| Decisiones Alternativas | No contemplamos alternativa más eficiente |
| Resultado de la decisión | Partiendo de la D01, en la que habíamos contemplado la existencia de una clase Recursos dentro del Gestor, trasladamos dicha clase fuera del Gestor y funcionando en paralelo con él, siendo parte ahora del Modelo.  También eliminaremos la clase Usuario que se había ubicado dentro del Gestor, ya que no se especifica que los Usuarios puedan no tener acceso a todo el sistema. |
| Pros | El Gestor se hará cargo a la gestión de eventos y peticiones de usuarios únicamente. |
| Contras | Perdida de la gestión de usuarios. |
| Unión con otra decisión | D01 |
| Unión con Arquitectura | Arquitectura M-V-C |

|  |  |
| --- | --- |
| Título | Modificación D06 y D07 |
| ID | D14 |
| Date | 16/10/2019 |
| Creadores | David Robles, Álvaro Noguerales |
| Estado | Aceptada |
| Requerimientos | No se necesitan requerimientos previos |
| Decisiones Alternativas | No se contemplan |
| Resultado de la decisión | Trasladamos el uso de ambos patrones al Modelo para poder ordenar y distinguir los diferentes objetos |
| Pros | Toda la información requerida por el sistema se encontrara en el Modelo. |
| Contras | Se deben implementar adecuadamente ya que en esta parte del sistema es donde conviven la mayor parte de los recursos. |
| Unión con otra decisión | D06-D07 |
| Unión con Arquitectura | Arquitectura M-V-C |

1. Tabla de Tiempos:

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Semana | Iteración | Time in ADD (AS) | Reflection Time (ASS-ASC) | Time in refined ADD (ASS) | Design ADD Time (ASJ) |
| 2 | 1 | 90’ | 60’ | 30’ |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |

1. Conclusiones en base a lecciones aprendidas:
2. Bibliografía:
3. Anexo con todos los tiempos Estimados:
4. Documentos en GitHub:
5. Arquitecturas producidas en cada Iteración: