

Architecture of a WIS

Grupo E7-07

Repositorio:

<https://github.com/adrleogom/Acme-One>

Miembros:

Abraham Cobelo Galindo; email: abrcobgal@alum.us.es

Álvaro Escalante Castro; email: alvesccas@alum.us.es

Paula Ferreira Jiménez; email: pauferjim@alum.us.es

Carmen Galván López; email: cargallo2@alum.us.es

Adriana León Gómez; email: adrleogom@alum.us.es

Beatriz Llamas Sainz-Pardo; email: beallasai@alum.us.es

02-03-2022

Tabla de Contenidos

Resumen Ejecutivo	3
Control de Versiones	3
Introducción	4
Experiencia en arquitecturas	4
Conclusiones	5
Bibliografía	5

Resumen Ejecutivo

Este informe recoge la información de nuestros miembros sobre dónde, cómo y cuándo hemos obtenido la experiencia sobre las arquitecturas estudiadas a lo largo de la carrera, para ello lo describimos en el apartado “Experiencia en arquitecturas”. El objetivo de este informe es poner en común cuáles han sido los patrones de diseño y arquitectónicos aprendidos.

Control de Versiones

Versión	Fecha	Descripción
1.0	23-02-2022	Se ha creado el documento y se han añadido la estructura tal y como se especifica en el documento Group Deliverables
1.1	01-03-2022	-Introducción realizada -Experiencia en arquitecturas realizada -Conclusión realizada

Introducción

En este documento se recoge la información obtenida por nuestros miembros después de los años de experiencia en arquitecturas.

Para ello, describimos a continuación cuáles serán los patrones de diseño y arquitectónicos utilizados a lo largo de la carrera especificando en qué asignaturas se han llegado a utilizar para poder desarrollar el proyecto correctamente. Basándonos adecuadamente en ellos hemos conseguido finalizar el trabajo debidamente.

También se ha realizado el informe detallando además de en qué asignaturas se ha conseguido la experiencia, cuándo y si todos los miembros del grupo han alcanzado su conocimiento.

Al final del documento encontraremos un apartado donde podremos ver las conclusiones obtenidas y otro donde se ve reflejada la bibliografía consultada para la realización del mismo.

En el documento aparecen los siguientes contenidos:

- Experiencia en arquitecturas

Experiencia en arquitecturas

Los miembros del grupo han trabajado en diversos proyectos a lo largo de su carrera, en DP1 se trabajó creando un juego de mesa en el cuatrimestre pasado, usando los siguientes patrones de diseño y arquitectónicos, que nos han facilitado el desarrollo de la aplicación a trabajar: patrón MVC, template view, transformar vista, proxy, front controller, intercepting filter, patrón repositorio, patrón servicio, patrón layer-supertype, inyección de dependencias, patrón modelo de dominio y paginación.

Además se han visto en clase varios modelos más, estudiarlos nos ha servido para tenerlos en cuenta.

El proyecto anteriormente mencionado, lo organizamos separando las clases en paquetes, y añadiendo en los mismos diversos archivos java, se añadía un servicio que añadía funciones que eran necesarias para la implementación de dicha clase, se creaba un repositorio donde se creaban las llamadas a la base de datos para extraer información, y un controlador, donde se creaban las funciones que eran ejecutadas cuando la aplicación redirigía a las mismas.

En IISII2, en 2º curso, se trabajó en la creación de una web, separando los archivos según si eran html, php, css, etc. además de crear subcarpetas de forma que fuese más sencillo encontrarlos cuando se necesiten.

Conclusiones

Las conclusiones obtenidas son las siguientes. Somos un equipo con experiencia en el tipo de proyecto en el que vamos a trabajar, gracias al conocimiento reunido de anteriores proyectos.

Únicamente nos tendremos que adaptar al framework con el que vamos a trabajar, aunque no será completamente nuevo, ya que tenemos experiencia en Spring, un framework para el desarrollo de aplicaciones y contenedor de inversión de control, de código abierto para la plataforma Java.

Ha sido trabajado en DP1, donde hemos aprendido la mayoría de arquitecturas, ya que hemos podido adquirir mayor entendimiento de las mismas.

Hemos sacado en conclusión que las arquitecturas más importantes que han sido utilizadas son: patrón mvc, modelo-vista-controlador, patrón de arquitectura de software, que separa los datos y principalmente lo que es la lógica de negocio de una aplicación de su representación y el módulo encargado de gestionar los eventos y las comunicaciones; y el patrón proxy, un patrón estructural que tiene como propósito proporcionar un subrogado o intermediario de un objeto para controlar su acceso.

Gracias a este documento hemos podido comprobar el conocimiento de los miembros acerca del tema, nos ha servido de ayuda para realizar un repaso de ello.

Bibliografía

https://es.wikipedia.org/wiki/Spring_Framework

<https://es.wikipedia.org/wiki/Modelo%E2%80%93vista%E2%80%93controlador>

[https://es.wikipedia.org/wiki/Proxy_\(patr%C3%B3n_de_dise%C3%B1o\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Proxy_(patr%C3%B3n_de_dise%C3%B1o))