



C3.03.14

<https://github.com/c1-03-14/c1.03.14>

Victor Graván Bru

vicgrabru@alum.us.es

Gonzalo Santiago Martín

gonsanmar2@alum.us.es

Fernando Barroso Barroso

ferbarbar1@alum.us.es

Alvaro Sánchez Flores

alvsanf1@alum.us.es

Índice

Índice	1
Resumen ejecutivo	2
Tabla de versiones	2
Introducción	2
Contenido	3
Conclusión	4
Bibliografía	4

Resumen ejecutivo

No aplica.

Tabla de versiones

Revisión	Fecha	Descripción
1.0	10-02-2023	Primera versión del documento
1.1	16-02-2023	Arreglos tras el follow-up

Introducción

En este documento vamos a realizar una breve descripción de los conocimientos sobre WIS Architecture previos a esta asignatura.

La arquitectura WIS consta de tres componentes principales: el servidor de aplicaciones, el servidor de contenido y el servidor de control de acceso. El servidor de aplicaciones se encarga de gestionar y procesar las solicitudes de los usuarios, el servidor de contenido proporciona los datos y servicios en línea que solicitan los usuarios, y el servidor de control de acceso garantiza la seguridad y autenticidad de los usuarios que acceden al sistema.

La arquitectura WIS se basa en un modelo cliente-servidor, en el que el cliente es un dispositivo móvil que se comunica con el servidor a través de una conexión inalámbrica. La arquitectura WIS utiliza una capa de presentación basada en HTML para proporcionar una interfaz de usuario común para todos los dispositivos móviles.

Aunque la arquitectura WIS fue una de las primeras arquitecturas inalámbricas utilizadas para conectar dispositivos móviles a servicios en línea, fue reemplazada por otras arquitecturas más modernas y avanzadas, como la arquitectura de servicios web.

Contenido

Acerca de la WIS architecture tenemos los conocimientos adquiridos en DP-1.

Está dividido en tres niveles que son el de presentación, la base de datos y un intermediario que es el que los conecta llamado aplicación.

Esto se puede realizar gracias a la ayuda de los componentes que pueden ser frameworks, servidores, etc...

Dentro de los Wis hay diferentes tipos de patrones o arquitecturas.

Algunos de los patrones arquitectónicos WIS más comunes son:

1. Patrón cliente-servidor: el patrón más común en la arquitectura WIS, en el que el cliente es un dispositivo móvil y el servidor es una aplicación central que procesa las solicitudes del cliente.
2. Patrón basado en eventos: en este patrón, los dispositivos móviles son notificados cuando ocurre un evento, como un cambio en la información, lo que permite una actualización en tiempo real.
3. Patrón de caché: este patrón se utiliza para reducir la cantidad de tráfico de red al almacenar en caché datos en el dispositivo móvil para que no tengan que ser recuperados desde el servidor.
4. Patrón push: este patrón permite que los servidores envíen información a los dispositivos móviles sin que se produzca una solicitud previa, lo que puede ser útil para enviar notificaciones en tiempo real.
5. Patrón de sincronización: este patrón se utiliza para garantizar que los datos almacenados en el dispositivo móvil y en el servidor estén sincronizados, lo que puede ser útil en entornos donde los datos cambian con frecuencia.

En general, los patrones arquitectónicos WIS son una herramienta útil para ayudar a los arquitectos de software a diseñar sistemas inalámbricos robustos y escalables que conectan dispositivos móviles a servicios en línea.

Conclusión

Tenemos un conocimiento básico sobre la arquitectura, aunque ya la hayamos visto en otras asignaturas, al tener tantas asignaturas diferentes algunos conocimientos los olvidamos, por eso creemos, que está bien refrescar esta información en las diapositivas de teoría.

Bibliografía

Diapositivas del tema 4 de teoría de DP2

PDF de Universidad del Rey Juan Carlos Grado en Ingeniería Software