

INFORME DE LA ARQUITECTURA DE UN WIS

GRUPO: E3.07

Juan Castro Albertos
Francisco Javier De la Prada Prados
Miguel Gaviro Martínez
Álvaro Gómez Nieto

Índice

1. [Introducción](#)
2. [Conocimientos previos sobre la arquitectura de los WIS](#)
 - [Arquitectura e Integración de Sistemas Software](#)
 - [Introducción a los Sistemas de Información II](#)
 - [Diseño y Pruebas I](#)

1. Introducción

En este documento vamos a detallar cuales son los conocimientos de los integrantes del grupo acerca de la arquitectura de un WIS (Web Information System) que hemos adquirido a través de las diferentes asignaturas que hemos cursado con anterioridad en la titulación de Ingeniería Informática-Ingeniería del Software.

Para ellos vamos a enumerar dichas asignaturas, así como el curso donde las cursamos, para posteriormente describir qué aprendimos sobre la arquitectura de los WIS.

2. Conocimientos previos sobre la arquitectura de los WIS

• Arquitectura e Integración de Sistemas Software

Un sistema de información es un sistema que recoge, almacena, procesa y distribuye información. Las apps web más habituales implementan un SI, las cuales se denominan Sistemas de información web.

El estilo arquitectónico de los SI es el de capas. Las capas se comunican entre ellas y son capa de presentación, capa de lógica y capa de datos. Las capas son conceptuales, por lo que no tienen porqué corresponderse con la estructura de la implementación.

El diseño físico de la arquitectura tiene 4 tipos: mononivel, 2 niveles, 3 niveles y N-niveles.

• Introducción a los Sistemas de Información II

La arquitectura de un WIS puede ser por capas, cliente-servidor, componentes y centrada en datos.

Los patrones arquitectónicos que tienen los WIS son cliente-servidor con tres capas (presentación, lógica de negocio y datos) y MVC (modelo, vista, controlador).

• Diseño y Pruebas I

Implementamos el WIS que teníamos como proyecto usando la arquitectura de capas, la cual ya hemos comentado anteriormente en este documento.

Los patrones arquitectónicos usados fueron el patrón proxy, que proporciona un sustituto de otro objeto para controlar su acceso y los patrones de vista (vista de plantilla y transformación de vista).