*Elektronski fakultet Niš*



**Arhitektura i projektovanje softvera**

**UNO INFINITY WAR**

Tim: B2J

David Bosnić 16489

Nikola Begović 16481

Jovana Jović 16639

PRVA FAZA

Kontekst i cilj projekta

Arhitekturni zahtevi

Arhitekturno značajni slučajevi korišćenja (glavni funkcionalni zahtevi)

Ne-funkcionalni zahtevi (atributi kvaliteta) :

***1.*** Minimalno vreme odziva - Obezbediti odaziv nakon igranja poteza ne vise od 0.5s.

***2.*** Upotrebljivost - Obezbediti intuitivan, pregledan i prost interfejs.

***3.*** Sigurnost - Obezbediti sigurno prenošenje i čuvanje korisničkih podataka, pre svega lozinki drugih osetljivih informacija

***4.*** Skalabilnost - Aplikacija treba da bude u stanju da podrži veliki broj istovremenih korisnika kao i nagle skokove u broju korisnika koji koriste aplikaciju.

***5.*** Obezbediti pouzdanu konekciju sa serverom tokom igre.

***6.*** Obezbediti dostupnost sistema (24x7)

Tehnička i poslovna ograničenja

Use case

* satanizam kao na informacionim sis.

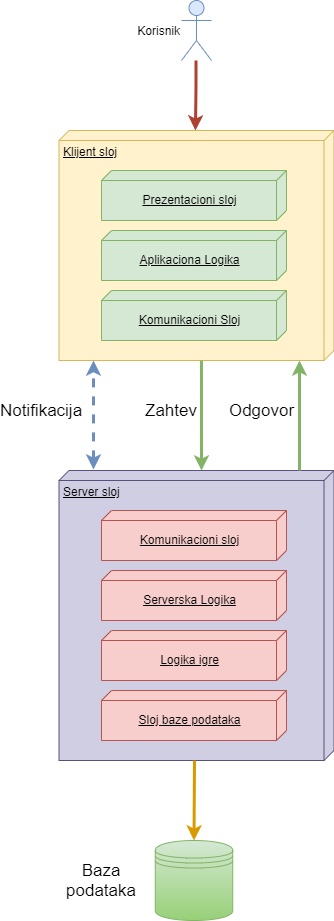
Arhitekturni dizajn

Arhit.

* Troslojni client server
* Publish subscriber(event-driven)
* Broker????????(socket.io)

--Arhitekturni obrasci

Generalna arhitektura (box-line)



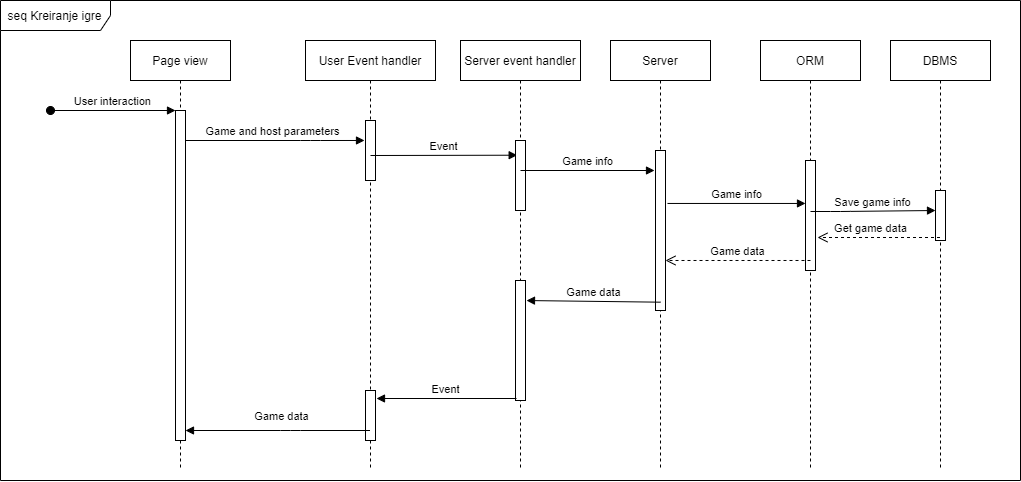
--Strukturni pogledi

--Bihevioralni pogledi

--Implementaciona pitanja - biblioteke, komponente i okviri (framework-i) koji će biti korišćeni za implementaciju

Stukturni pogled/dijagram komponenti/obavezno firebase

Sekv. Dijagram

* Kreiranje igre
* Slanje poruke
* Odigravanje poteza
* Eventualno jos jedan ako kenjaju

Analiza arhitekture

Potencijalni rizici u implementaciji i strategije prevazilaženja