**Decisiones de arquitectura.**

Nuestra aplicación en un principio fue hecha sobre una arquitectura monolítica específicamente en JAX-RS, ahora migramos la aplicación a Play! Lo anterior debido a que en un futuro y con las características de Play nos ayudaría en la implementación de funcionalidades y a mejorar las actuales, adicionalmente, nos provee características que nos parece, son de gran importancia al momento de hablar de los escenarios de calidad tales como el desempeño, la escalabilidad y usabilidad. Estas características son:

* El poco cambio en el contexto de la empresa ayuda bastante en el desempeño.
* En el momento que un componente falla este no afecta en nada el resto, esto nos ayuda específicamente en los casos de los sensores.

Para esta entrega nuestra base de datos ya no corre junto con el servidor lo que alivia la competencia por los recursos y ayuda con el proceso. Al cambiar la arquitectura pudimos evidenciar una notable mejora, ahora tenemos mejores resultados en cuanto a tiempos de respuesta y latencia. Por lo tanto decidimos que cambiar nuestra aplicación de JAX-RS a Play! Además de ser una buena decisión nos ayudaría a cumplir mejor los atributos de calidad y obtener un mejor desempeño.

Por último, una de las tácticas implementadas fue la táctica de introducción de concurrencia. Esta táctica fue implementada con el fin de que se procesaran una mayor cantidad de peticiones mediante la creación de hilos. Con esto, el tiempo de bloqueo por petición se puede reducir, si las mismas se procesan en paralelo.