Diseño y Pruebas II

WIS Architecture Report

C3.018

Grado en Ingeniería Informática – Ingeniería del Software  
Diseño y pruebas 2

Curso 2023 – 2024

<https://github.com/davidg43/Acme-SF-D>

|  |  |
| --- | --- |
| **Grupo de prácticas: C1.018** | |
| **Autores por orden alfabético** | **Rol** |
| Gavira Serrano, David   * 29510529B * davgavser@alum.us.es | Manager, Developer |
| García Parras, Luis   * 29516772K * luuisgarc@gmail.com | Developer |

# Índice de contenido

[Tabla de versiones](#_5jxk4or0chw8) 3

[Tabla de revisiones](#_ab8ndrnldg1x) 3

[Resumen Ejecutivo](#_wxpr1x8jg0wx)3

[Introducción](#_xpp62xaepwre) 3

Contenido4

[Conclusiones](#_13hed5ve802) 5

Bibliografía 5

# 

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Tabla de versiones | | |
| Versión | Fecha | Descripción |
| 1.0 | 16/02/2024 | Versión inicial del documento. |
| 2.0 | 22/10/2024 | Versión actualizada del documento. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Tabla de revisiones | | |
| N. Revisión | Fecha | Descripción |
| 1 | 16/02/2024 | D01 |
| 2 | 22/10/2024 | D01-D04(October9 |

# 

# Resumen Ejecutivo

En este documento vamos a tratar y a constatar la experiencia previa a esta asignatura que tenemos como grupo a la hora de trabajar con arquitecturas del tipo WIS, nuestros conocimientos sobre ella y como está enfocada en el proyecto que tenemos que desarrollar en esta asignatura. Consideramos que los conocimientos expuestos en este documento irán en ascenso a lo largo del curso, pues trataremos con más profundidad este tipo de arquitecturas.

# Introducción

Previamente, comenzaremos definiendo el concepto de qué es una arquitectura WIS y en qué consiste. Resumidamente, una arquitectura WIS es un enfoque de diseño para sistemas de información basados en la web. Se centra en la estructura y la interacción de los componentes de software en un sistema web, incluyendo la presentación, la lógica de negocio y la persistencia de datos. La arquitectura WIS se basa en los principios de la arquitectura de tres capas, donde cada capa tiene una función específica, existiendo así la capa de presentación, que es la interfaz de usuario que interactúa con los usuarios finales. Puede ser una interfaz web, una aplicación móvil, un servicio web, etc.

Después tenemos la capa de lógica de negocio, que contiene la lógica de procesamiento y la manipulación de datos. Aquí se llevan a cabo las operaciones de negocio y se procesan las solicitudes de los usuarios.

Por último tenemos la capa de persistencia de datos, que se encarga de almacenar y recuperar los datos necesarios para el funcionamiento del sistema. Puede ser una base de datos relacional, un sistema de archivos, un servicio de almacenamiento en la nube, etc.

Una vez definida este tipo de arquitectura, es necesario mencionar nuestros conocimientos previos antes de cursar esta asignatura, que se encontraran en el apartado de **Contenido**, junto a las conclusiones en el apartado final del documento **Conclusiones.**

# Contenido

# 

Todos los miembros de este grupo hemos tenido contacto previo a este tipo de arquitecturas en otras asignaturas, como fue por ejemplo DP1. Aquí ya trabajamos con una arquitectura similar en nuestro proyecto de Petclinic y a la hora de desarrollar nuestro propio videojuego, por lo que somos plenamente conscientes del funcionamiento de este tipo de arquitectura, sus componentes e interacciones entre sí, desde la solicitud HTTP inicial que puede realizar el cliente desde la capa de aplicación hasta el funcionamiento del repositorio, servicio y controlador y como estos gestionan dicha solicitud y recuperan la información necesaria de la base de datos. Sin embargo, si es cierto que durante DP1 no profundizamos tanto en detalles como el servidor HTTP, Servlet Server o el Render, es decir, estaban presentes pero no éramos plenamente conscientes de cómo funcionaban, simplemente teníamos un esquema general del funcionamiento de la arquitectura sin entrar tanto en conceptos como estos.

Respecto al resto de conocimientos e información desarrollada por el profesorado y las transparencias de teoría proporcionadas en esta asignatura, estamos al tanto de todo lo que engloba una arquitectura WIS, su desarrollo y como funciona internamente. Estos son los conocimientos que, como grupo, tenemos sobre esta arquitectura antes de cursar esta asignatura

# Conclusiones

Finalmente, concluimos este documento comentando que nuestra experiencia previa trabajando con este tipo de arquitecturas no es muy extensa, tan solo en una asignatura más, pero esperamos profundizar y aprender lo máximo posible durante el transcurso de esta asignatura y mientras nos encargamos de desarrollar nuestro proyecto. De esta manera, pondremos todo de nuestra parte para ampliar más nuestros conocimientos respecto a este tipo de arquitectura.

# Bibliografía

Intencionalmente en blanco.

# 