

## **Plantilla para escenario específico de atributo de calidad**

Requerimiento no funcional asociado: El sistema deberá poder procesar al menos 1000 sincronizaciones entre usuarios por segundo

Categoría: Capacidad

Fuente del estímulo: Usuarios que están jugando contra algún otro jugador

Estímulo: Arriros stocasticos de eventos

Ambiente o contexto: Operación normal, un juego entre al menos dos personas.

Artefacto: Sistema

Respuesta: Los jugadores conectados deben recibir las actualizaciones del juego en menos de 5s.

Medición de la respuesta: La respuesta se tomará según la latencia por solicitud y la cantidad de solicitudes no atendidas.

Este escenario se logrará mediante las siguientes tácticas:

### **Copias del cómputo/datos:**

Se tendrán múltiples copias del cómputo de servidores y bases de datos. Esto para reducir la carga en los servidores y aumentar su velocidad de respuesta.

Se hará un uso extensivo de caches para aprovechar la jerarquía de memoria. En particular se utilizarán caches locales del servidor y las caches a nivel del navegador para reducir la carga sobre los servidores de bases de datos.