

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

Requerimiento no funcional asociado: Las calendarizaciones aleatorias, no deben durar más de 10 segundos..

Categoría: Desempeño

Fuente del estímulo: Usuario final, administrador de torneo.

Estímulo: El administrador del torneo desea que la calendarización del mismo sea de manera aleatoria.

Ambiente o contexto: (Normal mode) El sistema se encuentra en la fase normal de calendarización del torneo.

Artefacto: Sistema.

Respuesta: El sistema realizará un match-making, esto es, que el sistema se encargará de hacer que en el torneo se enfrenten primero oponentes cuyo rating de W/L sean de cierta manera equilibrados. Esto no afectaría de ninguna manera el posible resultado del torneo. Podría resultar en un torneo considerado más justo, sin embargo menos aleatorio.

Medición de la respuesta: Latencia, la calendarización del torneo de manera automática, no debería sobrepasar los 10s.

Este escenario se logrará mediante las siguientes tácticas:

### **Resource Demand**

- **Increase computational efficiency:** Pueden hacerse cambios en los algoritmos, para poder lograr que el método utilizado para el match-making sea lo más eficiente posible.

### **Resource management**

- **Increase available resources:** Realizando mejoras tanto en el software como en el hardware utilizado en el sistema, podemos reducir la latencia, que se genera de resolver una solicitud.

### **- Introduce concurrency**

Se procurará que el sistema cuente con varios servidores para resolver las diferentes consultas. Además del empleo de hilos con el mismo fin.