- Nuestros clientes
 - Empresas editoriales periódicos y revistas
 - Diario Información
 - Opinión de Murcia
 - Diario Levante
- Necesidades
 - Gestión de la información multimedia
 - Textos (teletipos, e-mail, cartas)
 - Imágenes (fotos, infografías)
 - Otros...

- Enero 2001
 - Infraestructura existente
 - Ordenadores Macintosh con sistema operativo 9
 - Servidores Windows NT 4.0
 - Red Ethenet AppleTalk
 - Aplicaciones existentes
 - Visor de teletipos
 - Visor de imágenes
 - Aplicación para la catalogación

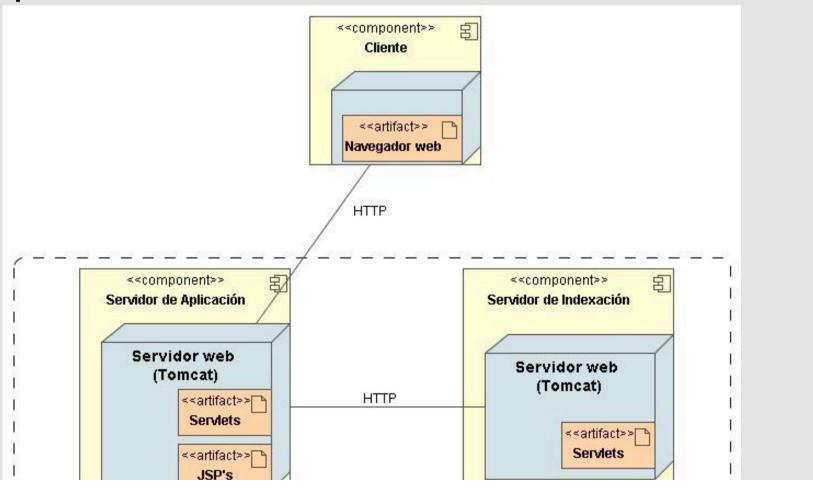
Opciones

- Arquitectura cliente/servidor clásica
 - Cliente de escritorio (C, C++, Java...)
 - Servidor (Base de datos)
- Aplicación web
 - Cliente navegador (Explorer, Netscape, FireFox...)
 - Servidor web (Tomcat, Resin)

- Enero 2001
 - Versión 1.0 sistema
 - Tecnología usada
 - Servidor Web (Tomcat 3.0)
 - Servlets y JSP
 - Explorer 5.5 para Macintosh



Arquitectura inicial del sistema



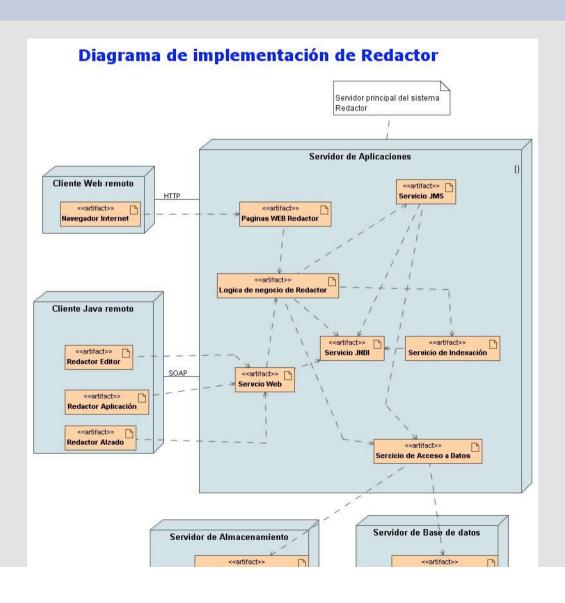
Beneficios

- Desarrollo rápido
- Puesta en producción rápida

Contras

- Lento renderizando páginas de imágenes
- Mantenimiento difícil
- Expansión complicada

- Año 2006. Rediseño del sistema
 - Objetivos
 - Mejorar el rendimiento
 - Reutilizar código
 - Sistema más robusto
 - Mantenibilidad
 - Expansión de nuevas funcionalidades



- Mejorar el rendimiento del sistema
 - Separar funcionalidades por módulos
 - Agencias, Documentación, Workflow, etc.
 - Cada usuario usa lo que necesita
 - Separar la presentación de los datos del servidor al cliente
 - AJAX
 - Trasmisión de XML del servidor al cliente
 - El cliente contiene la lógica de presentación
 - Usar la tecnología adecuada a cada caso

- Sistema más robusto
 - Cambiar Tomcat por Jboss
 - Cluster de nodos
 - Réplica de sesiones
 - Balanceo de carga
 - Caché de objetos
 - JMS
 - Sincronización de Indices
 - Mensajería entre componentes
 - EJB3

- Mantenimiento y expansión del sistema
 - Mejora el mantenimiento
 - Separación de módulos
 - Struts
 - Lógica de negocio e interacción con el navegador
 - Expansión del sistema
 - Spring
 - Usar Interfaces y clases abstractas