

# Desarrollo de Aplicaciones Distribuidas: Registrador de juegos

Rafael Gálvez-Cañero, Andreas Gerstmayr

Iteración 3 - 9 de Abril de 2015

# Índice general

<b>1. Datos generales</b>	<b>2</b>
1.1. Miembros del grupo . . . . .	2
1.2. Descripción del sistema . . . . .	2
1.2.1. Funcionalidad observable . . . . .	2
1.2.2. Servicios ofrecidos . . . . .	2
1.2.3. Servicios demandados . . . . .	3
1.3. Direcciones de descarga y planificación . . . . .	3
1.4. Seguimiento . . . . .	3
<b>2. Modelado</b>	<b>4</b>
2.1. Análisis del sistema . . . . .	4
2.2. Arquitectura del sistema . . . . .	4
<b>3. Iteración 3</b>	<b>5</b>
3.1. TODO . . . . .	5
<b>4. Iteración 4</b>	<b>6</b>
4.1. TODO . . . . .	6
<b>5. Iteracion 5</b>	<b>7</b>
5.1. TODO . . . . .	7
<b>6. Iteracion 6</b>	<b>8</b>
6.1. TODO . . . . .	8
<b>7. Iteracion 7</b>	<b>9</b>
7.1. TODO . . . . .	9

# Índice de figuras

2.1. Modelo de despliegue del sistema . . . . .	4
---	---

# Índice de cuadros

1.1. Miembros del grupo . . . . .	2
1.2. Datos generales del trabajo en grupo . . . . .	3
1.3. Tabla de seguimiento . . . . .	3

# Capítulo 1

## Datos generales

### 1.1. Miembros del grupo

Apellidos	Nombre	Correo-e	Grupo
Gálvez-Cañero	Rafael	galvesband@gmail.com	18
Gerstmayr	Andreas	andreas.gerstmayr@gmail.com	18

Cuadro 1.1: Miembros del grupo

### 1.2. Descripción del sistema

- **Tipo de sistema distribuido:** Sistema de información.
- **Nombre del proyecto:** Plataforma de juegos, Game Registry.
- **Breve descripción:** Sub-sistema para registrar sesiones de juego e información asociada.

#### 1.2.1. Funcionalidad observable

- Registrar el inicio y el término de todas las sesiones de juego.
- Visualizar el historial de juegos.

#### 1.2.2. Servicios ofrecidos

- Servicio de Registro: Capacidad de aceptar la información de una sesión de juego (juego ID, jugador ID y fecha de inicio y término).
- Servicio de Historial: Ofrece métodos para consultar el historial de sesiones.

### 1.2.3. Servicios demandados

- Servicio de Juego: avisar de término de una sesión de juego
- Servicio de Juego: recibir el título de un juego
- Servicio de Perfil: recibir el nombre de un jugador

## 1.3. Direcciones de descarga y planificación

Código fuente	<a href="https://repositorio.informatica.us.es/svn/lq3vqrtzfnh2nx9yhp">https://repositorio.informatica.us.es/svn/lq3vqrtzfnh2nx9yhp</a>
Planificación temporal	
Iteración 1	24/02/2015
Iteración 2	03/03/2015
Iteración 3	26/03/2015
Iteración 4	7/04/2015
Iteración 5	28/04/2015
Iteración 6	12/05/2015
Iteración 7	26/05/2015
Entrega Final	02/06/2015

Cuadro 1.2: Datos generales del trabajo en grupo

## 1.4. Seguimiento

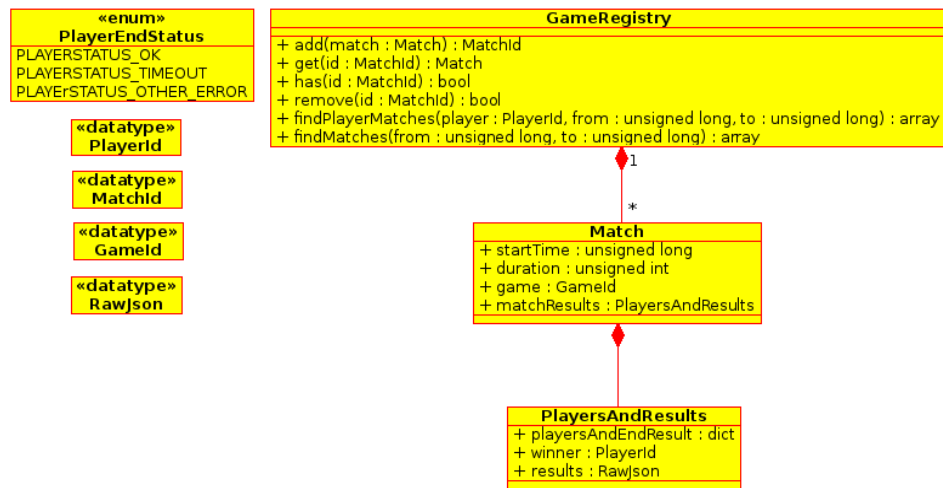
Estudiante	Iteración								Total	Pond.
	1	2	3	4	5	6	7	Final		
Rafael Gálvez-Cañero	5	5	5	5	-	-	-	-	<b>10</b>	1
Andreas Gerstmayr	5	5	5	5	-	-	-	-	<b>10</b>	1
Total	10	10	0	0	0	0	0			

Cuadro 1.3: Tabla de seguimiento

# Capítulo 2

## Modelado

### 2.1. Análisis del sistema



### 2.2. Arquitectura del sistema

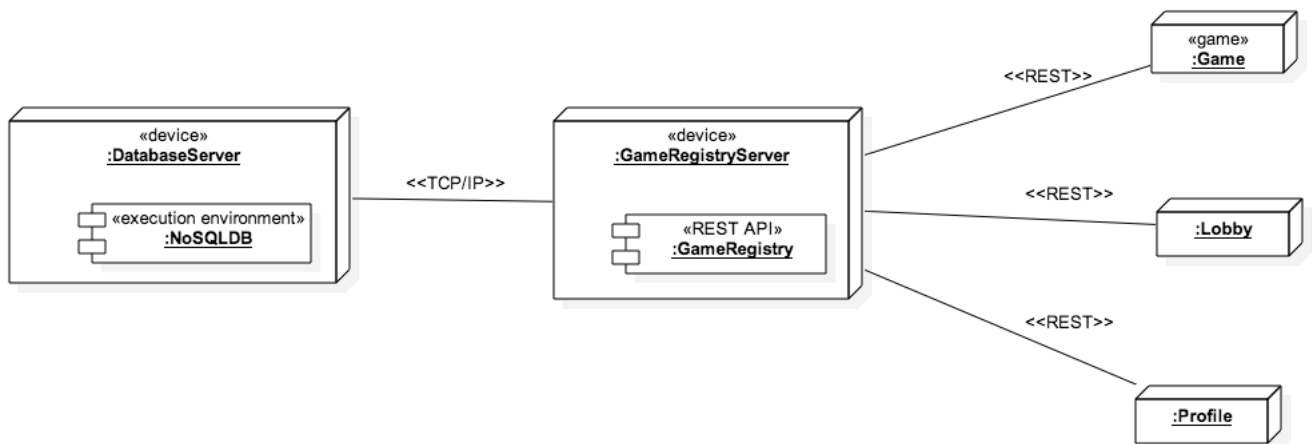


Figura 2.1: Modelo de despliegue del sistema

# Capítulo 3

## Iteración 3

### 3.1. Objetivos de iteración

- Integración de Gradle
- Servidor dockerizado
- Estructura inicial del Cliente vertex.



# Capítulo 4

## Iteración 4

### 4.1. Objetivos de iteración

- Integración de MondoDB (como contenedor docker)
- Cliente más avanzado. Servidor estructurado en Servicio / Controlador.

# Capítulo 5

## Iteracion 5

### 5.1. Objetivos de iteración

- Implementación inicial de API
- Primeros tests.
- ¿Integración continua?

# Capítulo 6

## Iteracion 6

### 6.1. Objetivos de iteración

Final testing.

# Capítulo 7

## Iteracion 7

### 7.1. Objetivos de iteración

Subir a repositorio Maven.