Arquitectura Y Patrones De Software

Jorge Ivan Pinzon Vega

Profesor: Luis Barreto

Universidad de San Buenaventura

Facultad de Ingeniería

Bogotá 2020

Contenido

[Análisis 2](#_Toc38799426)

[Lógica Del Programa 2](#_Toc38799427)

[Logo Aplicación 2](#_Toc38799428)

[Nombre De La Empresa 2](#_Toc38799429)

[Descripción Del Problema a Solucionar 3](#_Toc38799430)

[Solución Del Problema 3](#_Toc38799431)

[Stakeholders 3](#_Toc38799432)

[Lista De Requerimientos 3](#_Toc38799433)

[Diseño 4](#_Toc38799434)

[Mockups 4](#_Toc38799435)

[Arquitectura de Software 6](#_Toc38799436)

[Diagrama De Clases 7](#_Toc38799437)

[Desarrollo 7](#_Toc38799438)

[Interfaz Grafica 7](#_Toc38799439)

[Patron MVC 8](#_Toc38799440)

[Principio SOLID 8](#_Toc38799441)

# Análisis

## Lógica Del Programa

En la lógica del programa podemos encontrar que el objetivo general del programa es poder crear una aplicación para ordenador por medio de java en donde se pueda colocar o se pueda generar una interacción con los jugadores en donde entre ellos puedan jugar una serie de juegos ya definido por medio de código dentro del programa.

## Logo Aplicación



## Nombre De La Empresa

El nombre de la empresa o del programa como tal es **IKEA GAMES**

## Descripción Del Problema a Solucionar

El cliente nos indica que quiere una aplicación para poder tener juegos dentro del programa tanto locales como externos, en donde las personas tengan la posibilidad de jugar algo diferente distinto al igual que también se tenga la posibilidad de generar conexión a juegos externos de alguna página web de juegos, en donde también tengan la posibilidad de hacer el inicio de sesión lo cual implica agregar una base de datos para poder llevar el control de los usuarios registrados a el programa, y que también puedan generar un chat en línea de los jugadores o de los amigos por medio de una aplicación o un programa externo y además que tenga una interfaz amigable y linda con el usuario

## Solución Del Problema

Bueno el problema a solucionar es la creación del programa en donde pueda tener juegos tanto locales como externos a la aplicación programada para esto vamos a aplicar una serie de interfaces sencillas de desarrollar por medio de JFrame en donde podemos agregar fondos iconos y demás cosas a los botones que se van a poner en el programa también se tiene que generar una conexión entre las ventanas en al picar en algún botón nos redirija de ventana o que nos mantenga en la misma ventana o que así mismo nos redirija a la ventana respectiva a la cual el programa necesita ir o el usuario necesita ir también vamos a programar una serie de juegos locales para que el usuario pueda jugar en el programa o también vamos a programar una serie de juegos externos en donde vamos a poder generar una conexión con un sitio web en donde van a haber una mayor variedad de juegos, adicional a esto vamos a hacer la creación de una base de datos en donde vamos a poder llevar el control de las personas que se registran y poder tener un acceso un poco más personalizado a el programa

## Stakeholders

|  |  |
| --- | --- |
| Stakeholders | Descripción |
| Desarrollador | Jorge Ivan Pinzon Vega |
| Código Estudiante | 20133234023 |
| Nombre | Jorge Ivan Pinzon Vega |
| Diseñador | Jorge Ivan Pinzon Vega |

## Lista De Requerimientos

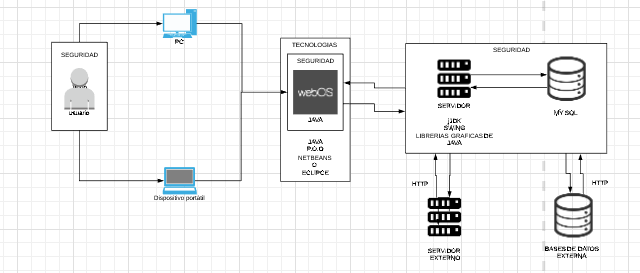
|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Código | Nombre | Descripción |
| RF 1 | Inicio Sesion | Es en donde la persona puede generar el acceso a la aplicación por medio de unos datos ya suministrados y guardados previamente en una base de datos |
| RF 2 | Olvidar contraseña | En una ventana en donde genera una conexión a la base de datos y genera el cambio de contraseña a una persona o a un usuario en especifico |
| RF 3 | Registrarse | Es una ventana donde genera la conexión a la base de datos en donde por medio de unos datos pedidos en la página se registran en una base de datos y por lo tanto al estar ya registrado en la base de datos ya se puede iniciar en el programa |
| RF 4 | Juegos | Es una ventana en donde ya se están programados una serie de juegos ya creados previamente en el programa como también existen juegos que por medio de un clic nos va a redirecciones a una página web con más variedad de juegos |
| RF 5 | Chat | Por medio de este botón nos va a redirecciones a una página en donde las personas van a poder hablar tanto de manera escrita como hacer llamadas entre amigos ya existentes |
| RF 6 | Base De Datos | Es en donde se van a almacenar todos los usuarios que se estén registrando en donde los mismos usuarios por medio de la aplicación van a poder hacer cambios como por ejemplo la contraseña |
| RNF 7 | Interface | Una aplicación amigable con los usuarios con las personas que sea entendible |

# Diseño

## Mockups

|  |  |
| --- | --- |
| Imágenes | Titulo |
|  | Inicio de sesión |
|  | Cambio de contraseña |
|  | Registro de usuarios |
|  | Ventana de juegos |
|  | Panel Central |
|  | Perfil |

## Arquitectura de Software



En esta arquitectura de software es la que se denomina como cliente servidor, en esta arquitectura podemos ver que los usuarios se puedes conectar por medio de un ordenador a un servidos que va a estar programado sobre las tecnologías de java de programación orientada a objetos para el tema de las interfaces por un programa en este caso el elegido fue NetBeans va a estar conectado a una base de datos que va a estar desarrollada sobre MySQL, que también va a estar conectado a unas bases de datos y a unos servidores externos como los son las páginas web de juegos a los cuales se va a redirecciones si el usurario lo desea de misma manera con la página de chats

## Diagrama De Clases

# Desarrollo

## Interfaz Grafica

|  |  |
| --- | --- |
| Imágenes | Titulo |
|  | Inicio de sesión |
|  | Cambio de contraseña |
|  | Registro de usuarios |
|  | Ventana de juegos |
|  | Panel Central |
|  | Perfil |

## Patron MVC

## Principio SOLID