Recicla tu entrada

Version <1.0>

Revision History

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Date** | **Version** | **Description** | **Author** |
| <31/Ene/15> | <1.0> | Primera versión del documento | Alducin Vazquez Jorge |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Table of Contents

1. Introducción 4

1.1 Propósito 4

1.2 Alcance 4

1.3 Definiciones, Siglas y abrevituras 4

1.4 Referencias 4

1.5 Visión 4

2. Representación arquitectonica 4

3. Objetivos de arquitectura y limitaciones 4

4. Descripción de los niveles/ vistas. 4

Documento de arquitectura de software

# Introducción

Básicamente, este documento intenta servir de guía durante la fase de elaboración del nuestro proyecto.

Este documento se elabora desde la fase de inicio del proceso de desarrollo del módulo con el objetivo de explicar el diseño de la arquitectura del software a desarrollar.

La Arquitectura de Software es la estructura lógica y física del sistema, formada por todas las decisiones de diseño estratégico y táctico, aplicadas durante el desarrollo. Esta arquitectura no sólo está influenciada por la estructura y el comportamiento sino también por el uso, la funcionalidad, el rendimiento, la flexibilidad, la reutilización, la facilidad de comprensión, las restricciones y compromiso económico y tecnológico y la estética.

Es conocido que la arquitectura de un sistema debe ser aceptada y entendida por todos los involucrados en el mismo. En el diseño de la arquitectura se especifican los componentes del sistema así como las funcionalidades específicas y se definen las relaciones entre los componentes.

Este documento explica la arquitectura utilizada para el desarrollo del módulo Cuentas de usuario en base a vistas arquitectónicas, las cuales son una descripción simplificada de una abstracción del sistema desde una perspectiva o punto de vista particular. Básicamente se propone utilizar una Arquitectura de tres capas para el desarrollo de este módulo, lo cual será explicado a lo largo del documento con sus razones correspondientes.

## Propósito

Este documento provee una visión de la arquitectura del módulo Cuentas de usuario a desarrollar, usando un número de vistas diferentes para explicar los diferentes aspectos del módulo. Además se intenta capturar las diferentes decisiones significativas en el aspecto arquitectónico que han sido tomadas para el desarrollo del módulo

## Alcance

Este documento pretende explicar los principios arquitectónicos bajo los cuales se llevará a cabo el desarrollo del módulo Cuentas de usuario para su uso en el contenedor, entre ellos se encuentran las descripciones y modelos correspondientes a cada una de las vistas arquitectónicas como son casos de uso.

## Definiciones, Siglas y abrevituras

UTCV: Universidad Tecnológica del Centro de Veracruz

## Referencias

Presente Documento

## Visión

Consta de la Representación de la arquitectura elegida en la que se detalla cada una de las vistas a desarrollar en el documento incluyendo los diagramas y modelos necesarios para cada uno de ellos; Las restricciones de arquitectura que vienen dadas por los requerimientos que tengan un impacto significativo en la arquitectura; Posteriormente se detallan cada una de las vistas arquitectónicas del módulo para concluir con el aspecto de calidad, tamaño desempeño en el que se explican las características del software que implementará la arquitectura para satisfacer los requerimientos funcionales y suplementarios del módulo.

# Representación arquitectonica

AQUÍ

# Objetivos de arquitectura y limitaciones

Es importante recordar que todo sistema de tamaño considerable evolucionará aunque esté en desarrollo. Todo sistema debe ser capaz de aceptar modificaciones sin que esto afecte la operatividad del mismo, lo cual se garantiza por ejemplo diseñando un sistema en componentes, lo cual implica una decisión arquitectónica por esta razón la arquitectura elegida para cualquier sistema a desarrollar va a impactar en forma negativa o positiva en la mantenibilidad y escalabilidad del mismo.

Además, cabe destacar que el módulo en desarrollo será utilizado básicamente por los miembros de la División de Personal de la UTCV pero manejará un alto flujo de información ya que se trata de almacenar todos los datos referentes a cada uno de los miembros que componen la Institución, por lo cual el manejo de la información debería ser lo más eficiente que se pueda. La Eficiencia es un aspecto que puede ser resuelto por medio de alguna o algunas decisiones con respecto a la arquitectura a implementar.

Finalmente, en cuanto al requerimiento de usabilidad, es muy importante definir interfaces amigables para el módulo tomando en cuenta que no todos los usuarios tienen un alto nivel de conocimientos en computación. El diseño de las interfaces y de la navegabilidad del sistema como tal debe definirse por medio de decisiones arquitectónicas como son los diagramas de secuencia, entre otros artefactos especificados por RUP y respetando los estándares establecidos en la Institución en cuanto a interfaces gráficas en los sistemas.

# Descripción de los niveles/ vistas