Documento de Arquitectura de Software

Integración de PGE con tecnologías GIS

Luciana Canales

Alejandro Remiro

Maximiliano Felix

Contenido:

[1 Introducción. 3](#_Toc303693280)

[2 Vista de Casos de Uso 4](#_Toc303693281)

[2.1 Diagrama de Casos de Uso Críticos 4](#_Toc303693282)

[2.2 Actores 5](#_Toc303693283)

[2.3 Especificación de Casos de Uso Críticos 6](#_Toc303693284)

[3 Vista Lógica 7](#_Toc303693285)

[3.1 Estilo Arquitectónico. 7](#_Toc303693286)

[3.2 Subsistemas. 8](#_Toc303693287)

[3.3 Diagramas de Interacción 9](#_Toc303693288)

[4 Vista de Distribución (Deployment). 11](#_Toc303693289)

[4.1 [Escenario 1] 12](#_Toc303693290)

[4.2 [Escenario 2] 12](#_Toc303693291)

[5 Vista de Procesos. 13](#_Toc303693292)

[6 Vista de Implementación. 14](#_Toc303693293)

[7 Referencias 15](#_Toc303693294)

# Introducción.

[

En esta sección se realiza una introducción al sistema cuya arquitectura se describe.

Para la elaboración de este plantilla, se tomó como base el modelo 4+1 [10].

]

# Vista de Casos de Uso

[

Los elementos de las cuatro vistas desde las que se analiza la arquitectura son “ejercitados” por un pequeño subconjunto de casos de uso (o escenarios de esos casos de uso) que llamamos casos de uso críticos. Este subconjunto se debe elegir cuidadosamente, utilizando principalmente dos criterios:

* Que intervengan el mayor número de componentes arquitectónicos posibles
* Que intervengan los componentes que se vislumbran como críticos o más complejos.

]

## Diagrama de Casos de Uso Críticos

[

En esta sección se utilizan los Diagramas de Casos de Uso de UML para mostrar los casos de uso críticos para la arquitectura. Los elementos a utilizar en estos diagramas son:

|  |  |
| --- | --- |
| Caso de Uso | Secuencia de acciones con un fin específico (Ej. Enroll in University) |
| Actor | Persona, organización o sistema externo que interactúa con el sistema (Ej. Student) |
| Asociación | Relación entre un Caso de Uso y un Actor que participa en él. |
| Frontera del Sistema | La Frontera del Sistema se indica con un rectángulo que encierra los Casos de Uso. |
|  |  |

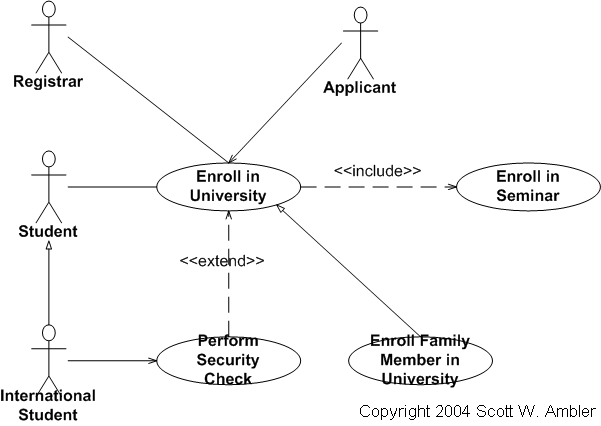


Diagrama de Ejemplo 1 (Ver [2])

]

## Actores

[

En esta sección se realiza una descripción de cada actor perteneciente al diagrama anterior.

]

### [Actor 1]

### [Actor 2]

## Especificación de Casos de Uso Críticos

[

En esta sección se incluye un ítem por cada caso de uso mostrado en el diagrama anterior. De cada caso de uso debe brindarse su descripción, así como uno o más flujos de eventos que detallen la interacción actor-sistema para cada escenario relevante del caso de uso. Opcionalmente, pueden especificarse pre y postcondiciones para cada caso. Las precondiciones son las condiciones que deben cumplirse para que el flujo del caso de uso pueda realizarse. Las postcondiciones son las condiciones que se cumplen al terminar el flujo del caso de uso (modificaciones en el estado del sistema).

]

### [Caso de Uso Crítico 1]

##### Descripción

##### Pre-condiciones

##### Flujo de Eventos

|  |  |
| --- | --- |
| Acción de Actor | Respuesta del Sistema |
| 1 - |  |
|  | 2 - |
| 3 - |  |

##### Post-condiciones

### [Caso de Uso Crítico 2]

# Vista Lógica

[

La vista lógica permite describir el sistema en base a abstracciones fundamentales del diseño orientado a objetos para dar soporte a los requerimientos funcionales. En un enfoque top-down, se comienza por descomponer el sistema en un conjunto de subsistemas “grandes”, como ser las “capas” (*layers*) si se utiliza una arquitectura en capas, y a partir de ellos se realizan sucesivos refinamientos hasta llegar a las unidades lógicas más pequeñas.

]

## Estilo Arquitectónico.

[

En esta sección se describe el estilo arquitectónico elegido para el sistema (capas estricto, capas no estricto, etc.). En el lenguaje de modelado UML 2, se utiliza el Diagrama de Componentes para representar componentes lógicos, creados en tiempo de diseño, y no componentes físicos (ejecutables, bibliotectas, etc.) creados en tiempo de implementación, como sucede con el Diagrama de Componentes de UML 1. Se aconseja utilizar diagramas de componentes para representar subsistemas (considerar el clasificador <<subsystem>> como alternativa a <<component>>.

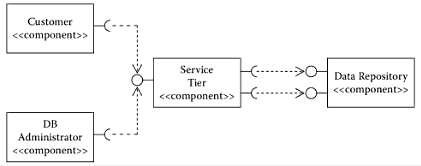


Diagrama de Ejemplo 2 (Ver [4])

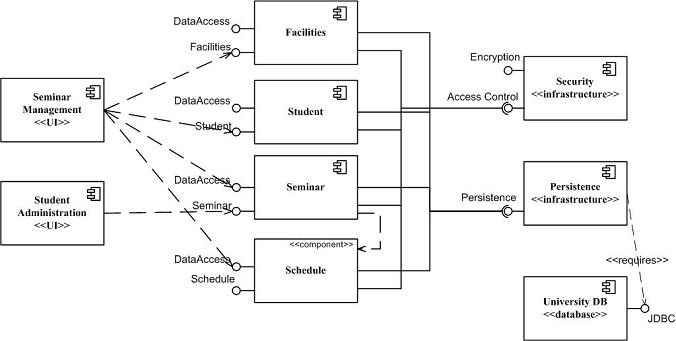


Diagrama de Ejemplo 3 (Ver [4])

]

## Subsistemas.

[

En esta sección se describe cada uno de los subsistemas. El diagrama de componentes muestra en detalle los componentes que corresponden a ese subsistema. Para cada componente, deben detallarse las interfaces que implementa.

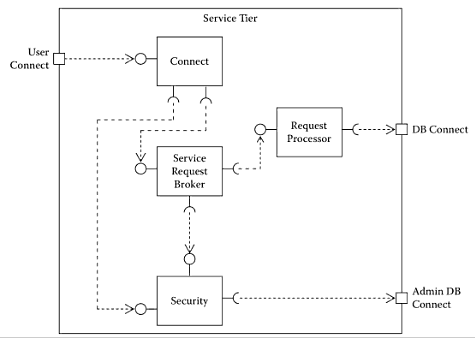


Diagrama de Ejemplo 4 (El subsistema es la capa de servicios)

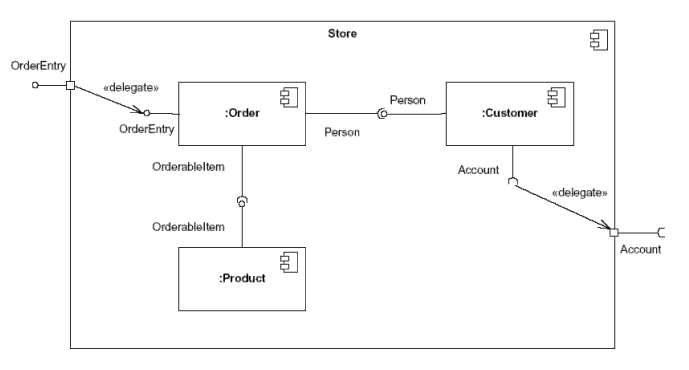


Diagrama de Ejemplo 5 (El subsistema es el componente Store)

]

### [Subsistema 1].

##### Diagrama de Componentes.

##### Descripción.

#### [Subsistema 2].

## Diagramas de Interacción

[

En esta sección se incluyen el o los diagramas de interacción de uno o más escenarios de cada caso de uso crítico que se considere apropiado especificar con mayor detalle. Se recomienda utilizar el Diagrama de Secuencia de UML, a nivel de componentes y no de clases.

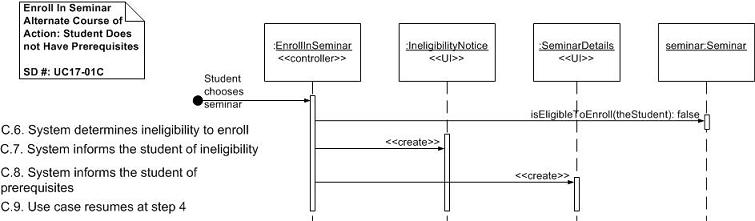


Diagrama de Ejemplo 6 (Diagrama de Secuencia para un caso de uso, ver [3])

]

# Vista de Distribución (Deployment).

[

En la vista de distribución o deployment se plantean uno o varios escenarios de distribución de los componentes en *tiers* o nodos. Se utiliza el Diagrama de Deployment de UML que permite mostrar la estructura del escenario en base a nodos, conexiones entre nodos y componentes de cada nodo. Un nodo puede ser un elemento de hardware (un host, un router, etc.) o un elemento de software (un servidor de aplicaciones JEE, por ejemplo). Para distinguir los nodos físicos (hardware) se utiliza el estereotipo <<device>>.

Para cada escenario planteado, interesa particularmente la descripción de los requerimientos no funcionales que justifican dicho escenario.

Opcionalmente, pueden describirse los nodos y conexiones presentes. De los nodos pueden especificarse requerimientos de software y hardware (sistema operativo, procesador, memoria, almacenamiento secundario, etc.) y de las conexiones los protocolos de comunicación, ancho de banda, etc.

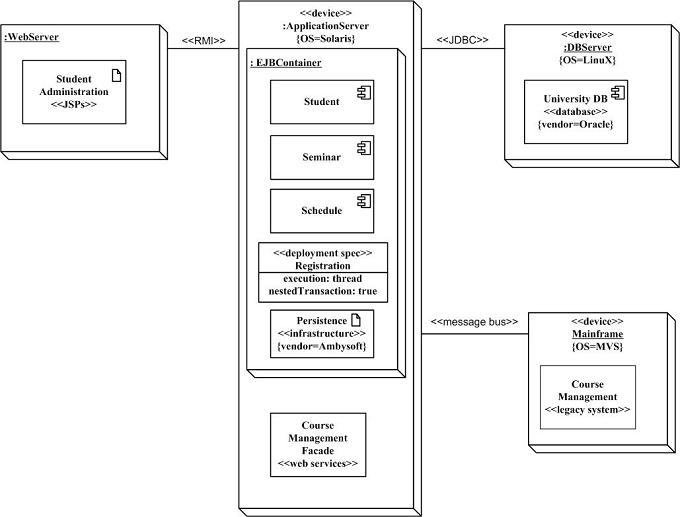


Diagrama de Ejemplo 7 (Diagrama de Deployment con cuatro nodos, ver [5])

]

## [Escenario 1]

#### Descripcion.

#### Nodos.

#### Conexiones.

## [Escenario 2]

# Vista de Procesos.

[

La Vista de Procesos permite analizar el sistema a través de su descomposición en unidades de ejecución, es decir, procesos del sistema operativo e hilos (threads). Esta vista **no es requerida** dentro de este documento.

La vista puede dividirse en una parte que muestre la estructura estática de hilos y procesos, así como en una parte dinámica enfocada a la interacción de los mismos (sincronización, comunicación, etc.).

Los tipos de diagramas que pueden utilizarse para esta vista son básicamente los mismos que se utilizan para la Vista Lógica, pero centrados en las clases activas que representan a los hilos y procesos.

Para mostrar la estructura estática se sugiere utilizar el Diagrama de Clases de UML, con los estereotipos <<thread>> y <<process>>.

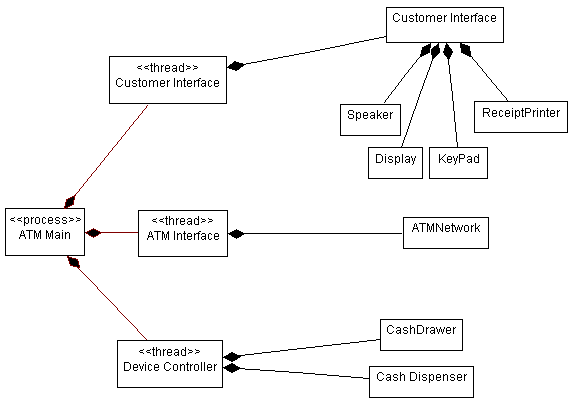


Diagrama de Ejemplo 8

Si se considera necesario mostrar la parte dinámica, se sugiere utilizar el Diagrama de Actividad de UML.

]

# Vista de Implementación.

[

La vista de implementación se focaliza en los componentes en tiempo de ejecución que forman el sistema (ejecutables, archivos de clases, bibliotecas, frameworks, etc.), que son la implementación de los componentes lógicos (provenientes de Diseño).

Dentro de esta vista, interesa mostrar las dependencias entre componentes implementados (utilizando los “artefactos”de UML).

También pueden mostrarse la distribución de los artefactos en los nodos.

En ambos casos se utiliza el Diagrama de Deployment de UML.



Diagrama de Ejemplo 9 (Dependencias entre artefactos, ver [6])

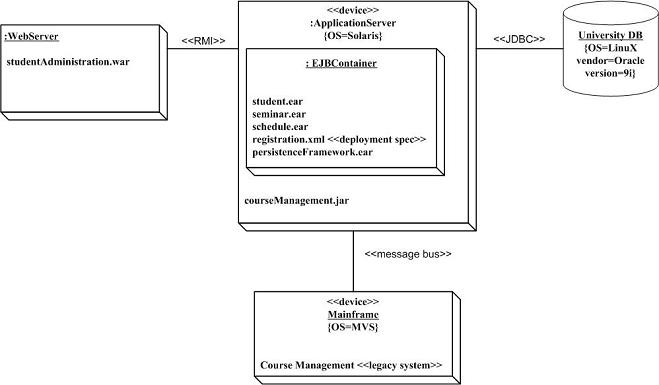


Diagrama de Ejemplo 10 (Ver [6])

]

# Referencias

1. Agile Models Distilled: Potential Artifacts for Agile Modeling  
   <http://www.agilemodeling.com/artifacts/>
2. Agile Modeling. UML 2 Use Case Diagrams  
   <http://www.agilemodeling.com/artifacts/useCaseDiagram.htm>
3. Agile Modeling. UML 2 Sequence Diagrams  
   <http://www.agilemodeling.com/artifacts/sequenceDiagram.htm>
4. Agile Modeling. UML 2 Component Diagrams  
   <http://www.agilemodeling.com/artifacts/componentDiagram.htm>
5. Agile Modeling. UML 2 Deployment Diagrams  
   <http://www.agilemodeling.com/artifacts/deploymentDiagram.htm>
6. Deployed Software: Artifacts  
   <http://codeidol.com/other/learnuml2/Modeling-Your-Deployed-System-Deployment-Diagrams/Deployed-Software-Artifacts/>
7. Software Systems Architecture: Working With Stakeholders Using Viewpoints and Perspectives. N. Rozanski, E. Woods. Addison-Wesley, 2005
8. Software Architecture in practice, Second Edition. L. Bass, P. Clemens, R. Kazman. Addison-Wesley, 2003
9. An Introduction to Software Architecture. D. Garlan, M. Shaw. 1994. <http://www.cs.cmu.edu/afs/cs/project/able/ftp/intro_softarch/intro_softarch.pdf>
10. Architectural Blueprints — The “4+1” View Model of Software Architecture. Kruchten, Philippe. 1995. <http://www.cs.ubc.ca/~gregor/teaching/papers/4+1view-architecture.pdf>
11. Software Architecture Links. Bredemeyer Consulting.  
    <http://www.bredemeyer.com/links.htm>