



Guía de práctica de laboratorio de: Diseño de Software

Primera unidad

Práctica N°03: Arquitectura Punto a Punto

Sección :

Docente : Miguel Angel Casimiro Bravo

Apellidos :

Nombres :

Fecha : / /

Tipo de práctica: Individual () Grupal ()

Instrucciones: El profesor hará la demostración de la arquitectura. Luego resuelva lo solicitado para el estudiante.

1. PRÁCTICA DE LABORATORIO (PARA EL PROFESOR)

- 1) Crear las carpetas: "C:\BDServidor" y "C:\BDCliente".
- 2) Copiar en la carpeta "C:\BDServidor" las bases de datos de Microsoft Access "AcadémicaServidor.accdb" y "FarmaciaServidor.accdb", adjuntas al presente laboratorio.
- 3) Crear en la carpeta "C:\BDCliente" las bases de datos de Microsoft Access "AcadémicaCliente.accdb" y "FarmaciaCliente.accdb", vinculadas a las bases de datos "AcadémicaServidor.accdb" y "FarmaciaServidor.accdb" respectivamente.
- 4) Comprobar el uso y actualización de datos de las cuatro bases de datos.
- 5) El profesor realizará la explicación de la arquitectura punto a punto.

2. PRÁCTICA DE LABORATORIO (PARA EL ESTUDIANTE)

- 1) Describa en un párrafo, la explicación dada por el profesor, incluyendo por qué entre los servidores y clientes, no existe nivel de jerarquía.
- 2) Represente gráficamente la arquitectura punto a punto explicada por el profesor. Utilice la herramienta Power Designer – versión de prueba. Use un diagrama de componentes/distribución UML.

3. FECHA DE ENTREGA

Informarse en el aula virtual.

4. FORMA DE ENTREGA

- El trabajo es individual.
- Entregar el párrafo de explicación y el diagrama, en un solo documento PDF.
- Subir el archivo al enlace en el aula virtual.