**Arquitectura y diseño de software**

**Entrega parcial experimento 1**

María Arévalo - 201415326

Sofia Hernandez - 20141410

Héctor Calderón - 2014

**Pre-experimentación**

1. **Problemática:**

OilCol es una empresa colombiana de petróleos que cuenta con aproximadamente 1200 pozos de crudo. Actualmente cuenta con un monitoreo de estos de manera manual, por parte de los operarios. Debido a que este proceso es propenso a errores, la empresa desea automatizarlo mediante sensores y un sistema de procesamiento de la información recopilada.

1. **Objetivo del experimento:**

Para el desarrollar la aplicación Oilcol se escogió una arquitectura de tipo reactiva, usando el framework de desarrollo Play. Esta decisión se tomó debido a que consideramos que al tener este tipo de arquitectura, junto con el patrón de MVC usando dispatchers, es la manera más eficiente de solucionar los requerimientos funcionales y no funcionales del proyecto.

**3. Descripción del experimento:**

Para el experimento se va a someter la aplicación a las diferentes pruebas para verificar que cumple las peticiones básicas de CRUD, con el número máximo de usuarios que exigen los requerimientos. Se van a simular los datos que los sensores envían a la aplicación.

**4. Artefactos a construir:**

Para la solución se va a construir la aplicación Oilcol usando con arquitectura de tipo reactiva,asíncrona mediante el patrón MVC. Esto será desarrollado en Play Framework utilizando Intellij IDEA. Para simular la base de datos en esta primera entrega se utilizaron mocks.

**5. Recursos de la experimentación:**

La aplicación será corrida en una máquina virtual con 8gb RAM, con un sistema operativo de 64bits y Windows 7 Enterprise. Las pruebas serán ejecutadas con Apache JMeter 3.0. Para el despliegue de la aplicación se utilizará Intellij IDEA 2016.2 ultimate.

**6. Resultados esperados:**

Como se dijo anteriormente, se va a utilizar una arquitectura asíncrona, reactiva con el uso MVC y akka. Se escogió de esta manera debido a que podemos tener una aplicación que maneja las peticiones de manera concurrente y asíncrona, mediante el uso de FutureTask. Con esto, las tareas pueden ser pausadas y reanudadas, permitiendo que se puedan reusar los hilos de ejecución para otras tareas, una mejora considerable respecto a JAX-RS, ya que disminuye los bloqueos en la ejecución de la aplicación. Gracias a esta implementación, se verá mejorado el desempeño de la aplicación en cuanto a concurrencia, disminución de error, y tiempo de respuesta, apuntando directamente a los atributos de calidad de desempeño y escalabilidad.

**7. Duración y etapas:**

Para esta etapa se entrega la parte lógica de la aplicación implementada con mocks. Esto cumple los requerimientos base CRUD de cada entidad solicitada.

**Experimentación**

**Post-experimentación**

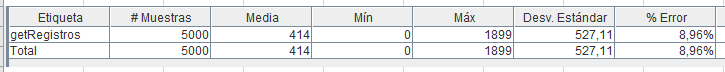
**Resultados obtenidos:**

Se adjunta un excel con los resultados obtenidos y gráficas correspondientes

**Artefactos construidos:** Todos los artefactos planeados fueron construidos. La aplicación Oilcol con mocks simulando la base de datos, corriendo en intellij y las pruebas en JMeter 3.0.

**Análisis:**

Recepción de información de 4800 sensores en ventana de 1 segundo:



En este caso se simuló en JMeter el hecho de que llegaran 5000 registros de sensores en 1 segundo. Como se puede evidenciar, se obtuvo un error del 8,96% y una latencia media de 414. Esto nos lleva a pensar que el hecho de haber utilizado mocks y no una base de datos, es decir, la capa de persistencia, hace que haya un porcentaje de error mayor. Por esto se espera que al desarrollar dicha capa, el porcentaje de error se mantenga en 0.

**Conclusiones:**

Debido a que en esta etapa solo se desarrolló la capa lógica, sin la persistencia, se obtuvieron porcentajes de error mayores al 0% y medias de tiempo que superan 1 segundo. Se espera que después de la implementación de la persistencia se vea mejorado el desempeño y la escalabilidad de la aplicación.