# II. Архитектура на облачна система за управление на поръчките от клиенти

В този раздел са представени основни елементи, които да положат фундамент на софтуерно решение (прототип). Първа подточка ще разгледа общи принципи на софтуерната архитектура. След това втора и трета ще дадат детайлна характеристика на концептуалните и функционални модели на подсистемите.

## 2.1 Същност, цел и обхват на софтуерната архитектура

В общ смисъл, софтуерната архитектура е структурирано решение, което може да оптимизира общи атрибути на качеството като: висока производителност, сигурност, контрол, управляемост, мащабируемост, достъпност. (Ali Babar et al., 2009)

Основни изисквания към системата са:

* Потребителски– начинът, по който крайните потребители взаимодействат със системата;
* Бизнес изисквания – по-евтино, по-бързо, по-добре от конкурентите;
* Изисквания към ИТ системата – изисквания към инфраструктурата;

Кларк и Уокър (2001) въвеждат концепцията за композиционни модели като начин за разработка. Структурни елементи и интерфейси, съставящи системата са:

* Обекти – градивни елементи от ниско ниво;
* Комуникационните канали в архитектурата;
* Картографиране структурата на данните от високо ниво

(графики

* Архитектурни стилове (Model-View-Controller, Ориентираната към микро-услуги и други), които ръководят композицията.

Освен това дизайнът трябва да обхваща: икономически, технологични ограничения и естетически проблеми .

Целта е да:

Структура на документа от високо ниво

Не навлизайте в подробности за изпълнението

Минимизирайте сложността

Обърнете внимание на всички изисквания

Бъдете съвместими с всички случаи на употреба и сценарии

# Литература:

1. <https://www.sciencedirect.com/topics/computer-science/structured-solution> (Anil Kumar Thurimella, T. Maruthi Padmaja, in Economics-Driven Software Architecture, 2014)