



UNIVERSIDADE DA CORUÑA



**JoinMe!**  
**Arquitectura lógica**  
Version 1.0

José Antonio López Sebío  
Pablo Paz Varela  
Grupo ER-12-03

**Histórico**

<b>Fecha</b>	<b>Version</b>	<b>Descripción</b>	<b>Autor</b>
11/04/2014	1.0	Primera Revisión	ER-12-03
	1.1		ER-12-03

# Índice

<b>1. Introducción</b>	<b>2</b>
1.1. Propósito . . . . .	2
1.2. Alcance . . . . .	2
1.3. Definiciones, Acrónimos y Abreviaturas . . . . .	2
1.4. Referencias . . . . .	2
<b>2. Arquitectura lógica</b>	<b>3</b>
<b>3. Explicación</b>	<b>4</b>
3.0.1. UI . . . . .	4
3.0.2. Dominio . . . . .	4
3.0.3. Servicios Técnicos . . . . .	5

# **1. Introducción**

## **1.1. Propósito**

Este documento muestra una descripción del sistema usando diagramas y explicaciones textuales para representar la arquitectura lógica que está establecida en nuestro sistema.

## **1.2. Alcance**

En este documento se especifica la organización en clases, paquetes, subsistemas y capas de la aplicación.

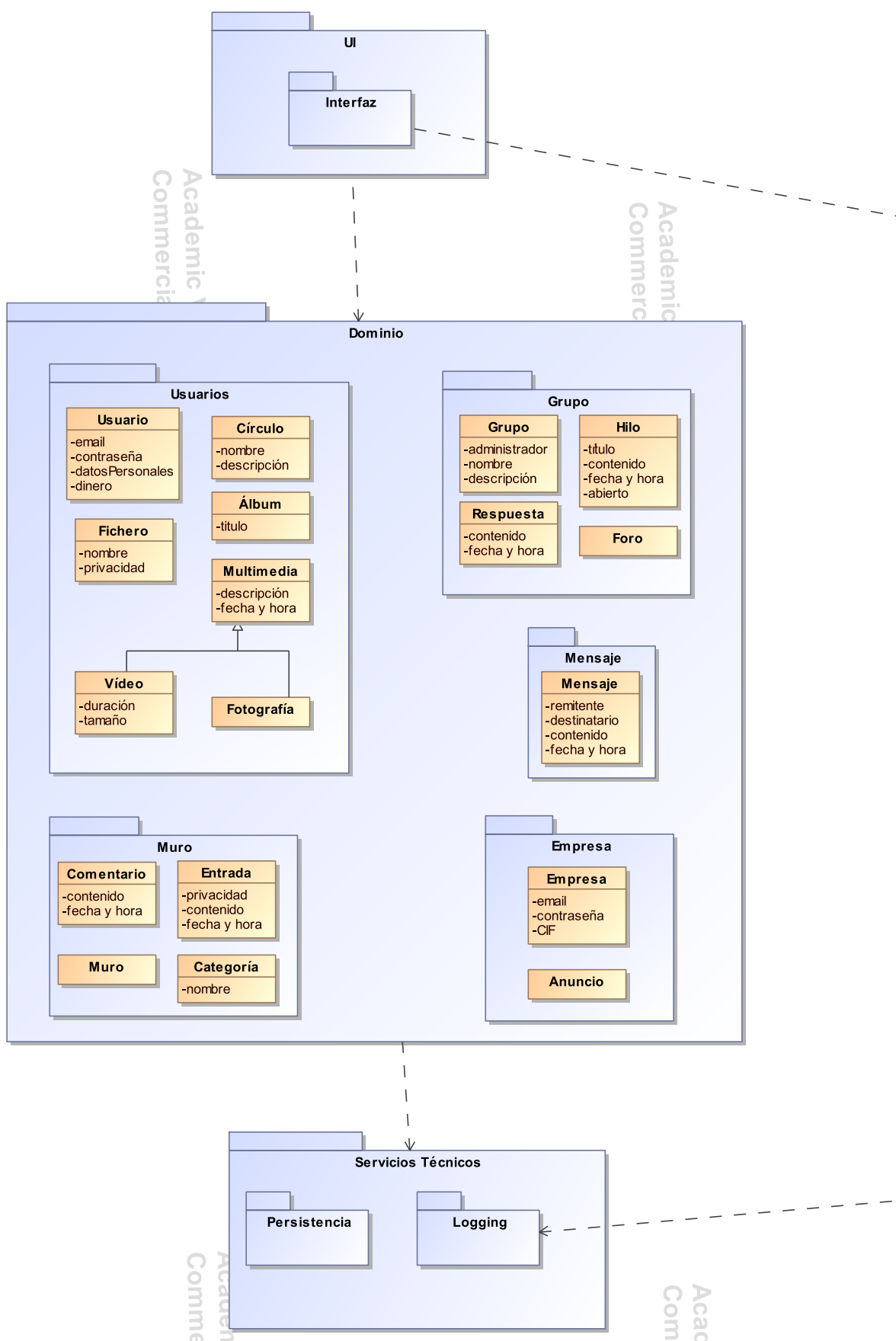
## **1.3. Definiciones, Acrónimos y Abreviaturas**

Ver Glosario

## **1.4. Referencias**

- JoinMe! - Glosario
- JoinMe! - Modelo de casos de uso
- JoinMe! - Especificación suplementaria
- JoinMe! - Modelo del dominio

## 2. Arquitectura lógica



### 3. Explicación

Considerando una división en tres capas:

- **UI:** Capa que contiene el diseño de la interfaz de usuario para interactuar con el sistema.
- **Dominio:** Capa que contiene toda la lógica de negocio y las entidades que se emplean en el sistema.
- **Servicios Técnicos:** Capa donde se encuentra la persistencia de datos y el servicio de login de los usuarios.

#### 3.0.1. UI

La interfaz de usuario es única, es decir, será la misma para navegadores de ordenadores, como para dispositivos móviles, ya que será una interfaz *responsive* que se adaptará a las necesidades de cada pantalla. Por lo que sólo existe el paquete:

- **Interfaz:** Inicialmente sea un usuario normal o una empresa no existiría diferencia ninguna. El usuario tendrá que hacer login para poder ver las opciones que tiene disponibles.

#### 3.0.2. Dominio

En la capa Dominio es donde se encuentra toda la lógica de negocio, en la cual hemos realizado la siguiente división por paquetes:

- **Usuarios:** Contiene las clases relacionadas con los usuarios de la red social, tales como:
  - Usuario
  - Fichero
  - Círculo
  - Álbum
  - Fichero
  - Multimedia
  - Vídeo
  - Fotografía
- **Muro:** Incluye las clases relacionadas directamente con el muro, como son:
  - Comentario
  - Muro
  - Entrada
  - Categoría
- **Grupo:** Clases relacionadas estrechamente con los Grupos.

- Grupo
  - Foro
  - Hilo
  - Respuesta
- **Empresa:** Agrupa las clases que representan a las empresas.
    - Empresa
    - Anuncio

### 3.0.3. Servicios Técnicos

Este paquete contiene las clases relacionadas con los servicios técnicos:

- **Persistencia:** Representa las clases y métodos que dan acceso a la base de datos con todos los datos de las redes sociales.
- **Login:** Servicio para comprobación de las credenciales de acceso a la red social.