



UNIVERSIDADE DA CORUÑA



JoinMe!
Arquitectura lógica
Version 1.0

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

Histórico

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

Índice

1. Introducción	2
1.1. Propósito	2
1.2. Alcance	2
1.3. Definiciones, Acrónimos y Abreviaturas	2
1.4. Referencias	2
2. Arquitectura lógica	3
3. Explicación	4
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.

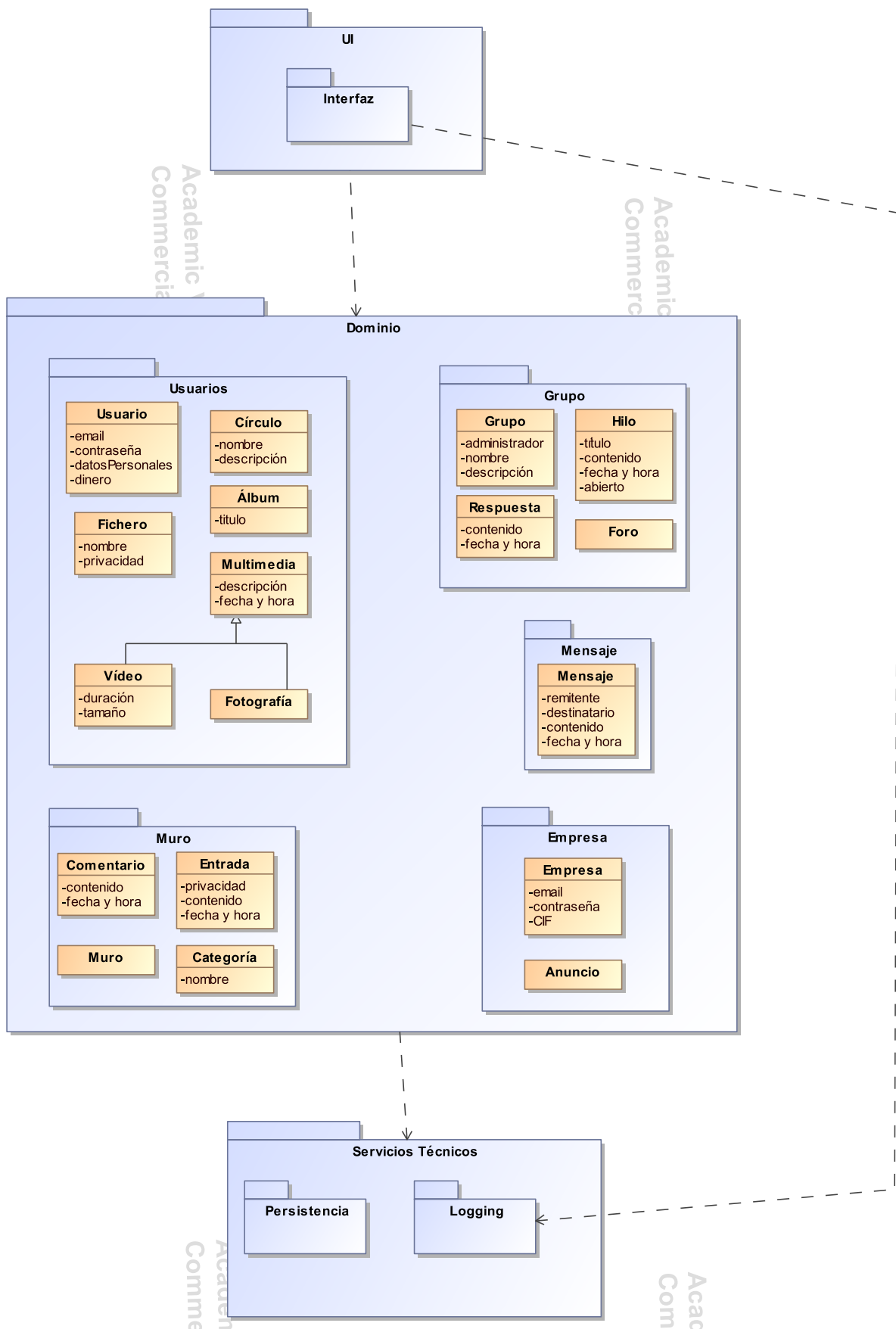
1.3. Definiciones, Acrónimos y Abreviaturas

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.