

DOCUMENTO DE ARQUITECTURA DE SOFTWARE



PROYECTO:

APLICACIÓN MÓVIL PARA EL SEGUIMIENTO MUNDIAL DE CASOS DE COVID-19 CON DATOS EN TIEMPO REAL

INTEGRANTES:

- PILCO QUISPE, Mireya Flavia
- SALAMANCA CONTRERAS, Fiorella Rosmery
- ZAVALA VENEGAS, Luis Angel

TACNA - PERÚ
2020

ÍNDICE

HISTORIAL DE VERSIONES	3
1. INTRODUCCIÓN	4
1.1. PROPÓSITO	4
1.2. GENERALIDADES	4
2. ARQUITECTURA GENERAL DEL SISTEMA	5
2.1. METAS Y RESTRICCIONES ARQUITECTÓNICAS	5
3. DIAGRAMAS DEL SISTEMA	6
3.1. DIAGRAMA DE PAQUETES	6
3.2. DIAGRAMA DE MODELO DE CASOS DE USO (GENERAL)	7
3.3. DIAGRAMA ENTIDAD - RELACION	8

HISTORIAL DE VERSIONES

<i>Fecha</i>	<i>Versión</i>	<i>Descripción</i>	<i>Autor</i>
02/06/20	1.0	Creación del documento	MP

DOCUMENTO DE ARQUITECTURA DE SOFTWARE

1. INTRODUCCIÓN

El presente documento tiene por función proveer una visión general de la arquitectura de la Aplicación móvil para el seguimiento mundial de casos de Covid-19 con datos en tiempo real, usando diferentes vistas para apreciar los diferentes aspectos del sistema, utilizando el Lenguaje de Modelamiento Unificado - UML 2.0 (Rational Rose).

1.1. PROPÓSITO

Los objetivos del presente documento son:

- Plasmar mediante diagramas y modelos del UML 2.0.
- Esbozar los aspectos funcionales de la aplicación.
- Definir los mecanismos de despliegue y distribución del software.

1.2. GENERALIDADES

Esta sección describe lo contenido en el resto del documento y explica cómo el documento se encuentra organizado en lo adelante.

El documento está conformado por las siguientes secciones, con el siguiente contenido:

- [1.0] Diagrama de Paquetes:
Los paquetes pueden representar los diferentes niveles de un sistema para revelar la arquitectura. Se pueden marcar las dependencias de paquetes para mostrar el mecanismo de comunicación entre niveles.
- [2.0] Diagrama de Casos de Uso:
Los diagramas de casos de uso representan las especificaciones de un caso de uso y modelan las unidades funcionales de un sistema. Estos diagramas ayudan a los equipos de desarrollo a comprender los requisitos de su sistema, incluida la función de la interacción humana en el mismo y las diferencias entre diversos casos de uso.

2. ARQUITECTURA GENERAL DEL SISTEMA

El documento se ha estructurado empleando la representación de la arquitectura del sistema. La representación se realizará a fin de mostrar diferentes perspectivas del producto software, empleando las vistas siguientes:

- Perspectiva Funcional – Vista de Casos de Usos. Presenta la arquitectura desde la perspectiva del usuario final. Esta vista se desarrolla a través del Modelo de Casos de Usos (usando Diagramas de Casos de Uso de UML).

2.1. METAS Y RESTRICCIONES ARQUITECTÓNICAS

Se han identificado los requerimientos funcionales en el documento:

- Especificación de Requerimientos

Además, los siguientes requerimientos no funcionales que definen las metas y restricciones arquitectónicas.

2.2. REQUERIMIENTOS NO FUNCIONALES

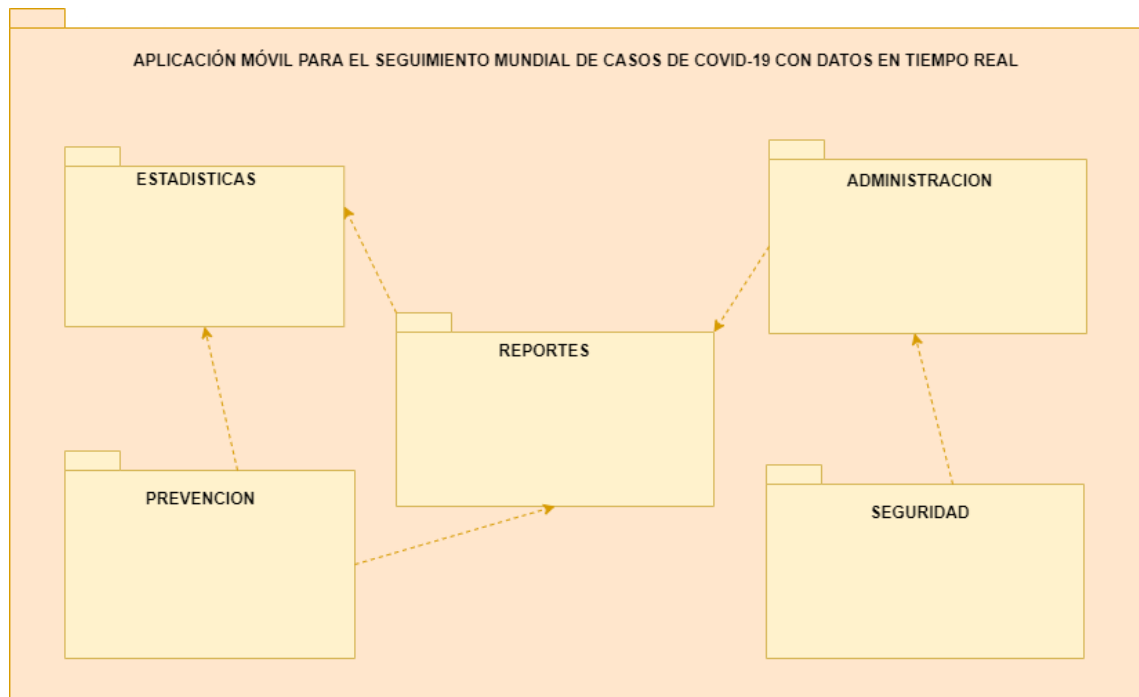
- Tiempo de respuesta corto.
- Interfaz Amigable.
- La aplicación móvil debe ser desarrollado utilizando el sistema operativo Android.

2.3. RIESGOS PRINCIPALES

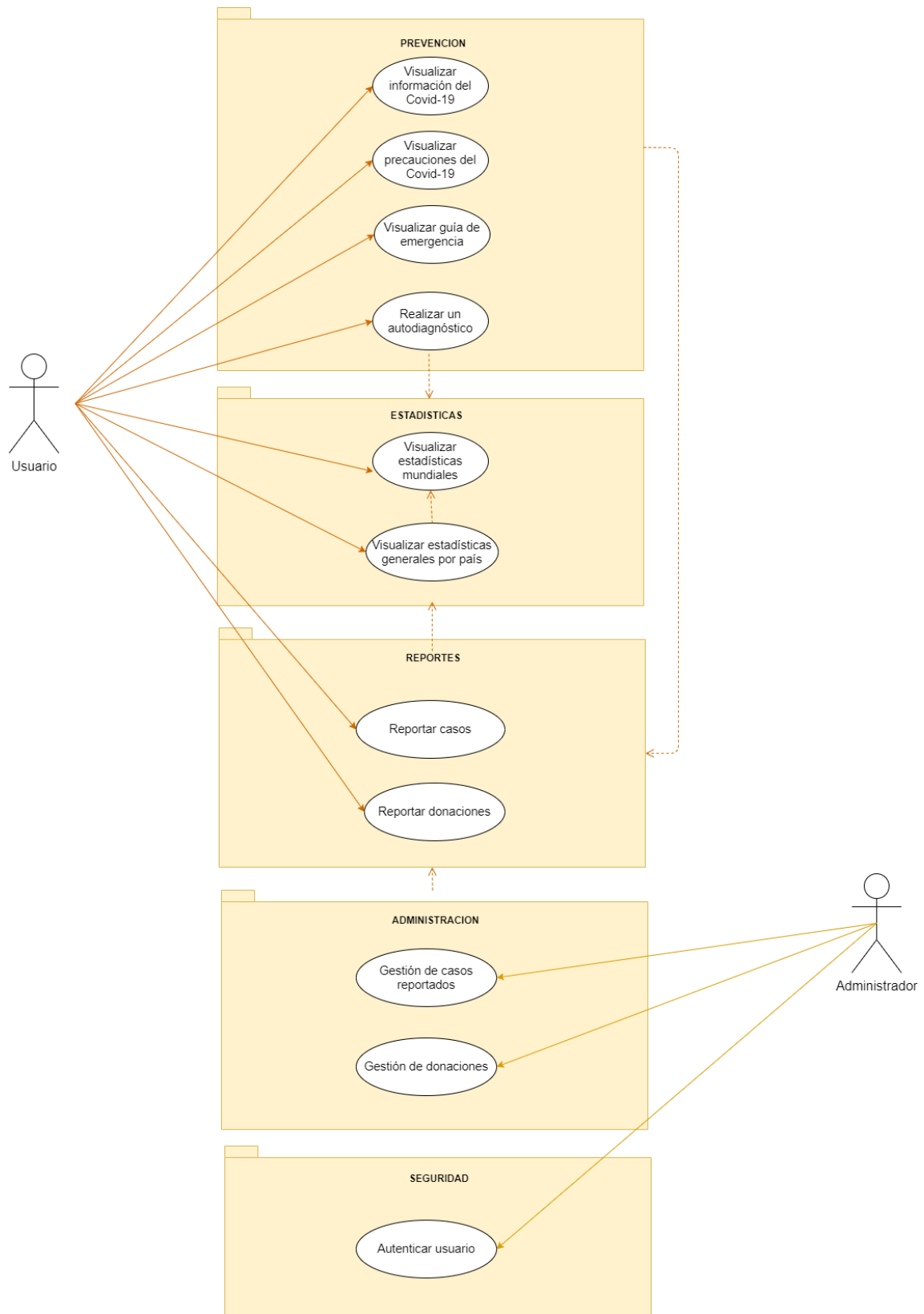
- El personal encargado del análisis del sistema no tenga la suficiente experiencia para afrontar el desafío al momento de desarrollar un sistema.
- No contar con servicio fluido de internet.
- La inexperiencia de los usuarios al momento de manejar el sistema debido a una falta de capacitación por parte de los desarrolladores.

3. DIAGRAMAS DEL SISTEMA

3.1. DIAGRAMA DE PAQUETES



3.2. DIAGRAMA DE MODELO DE CASOS DE USO (GENERAL)



3.3. DIAGRAMA ENTIDAD - RELACION

