

# 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><b>Fecha</b></i>	<i><b>Versión</b></i>	<i><b>Descripción</b></i>	<i><b>Autor</b></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**

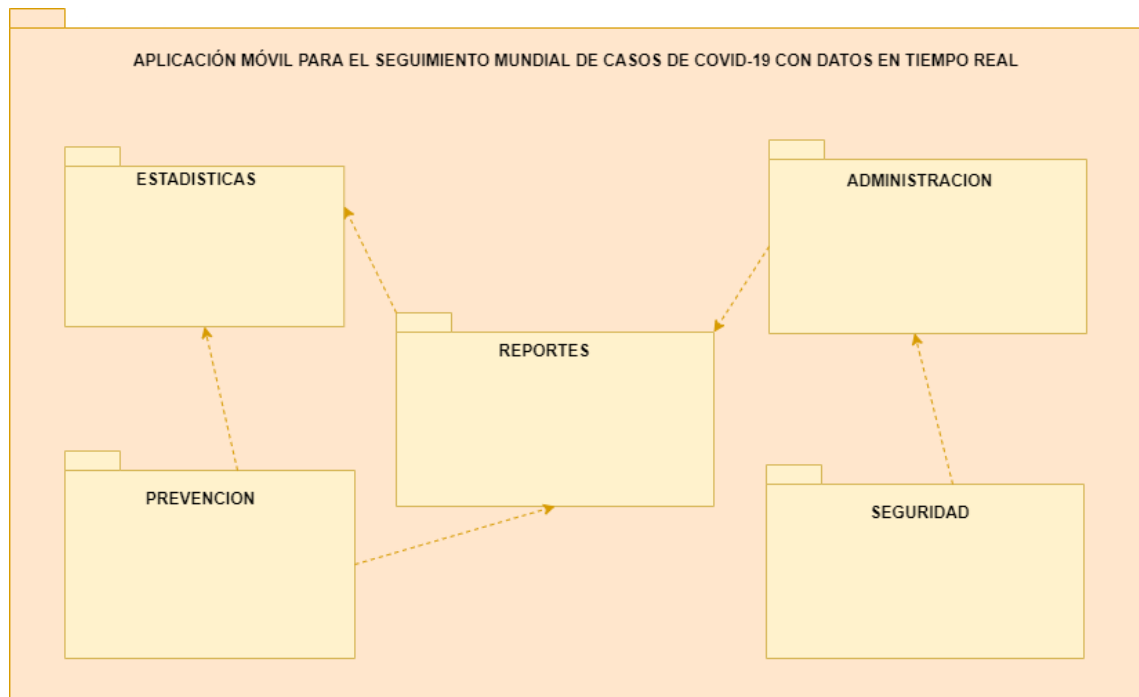
- Tiempo de respuesta corto.
- Interfaz Amigable.
- La aplicación móvil debe ser desarrollado utilizando el sistema operativo Android.

### **2.3. RIESGOS PRINCIPALES**

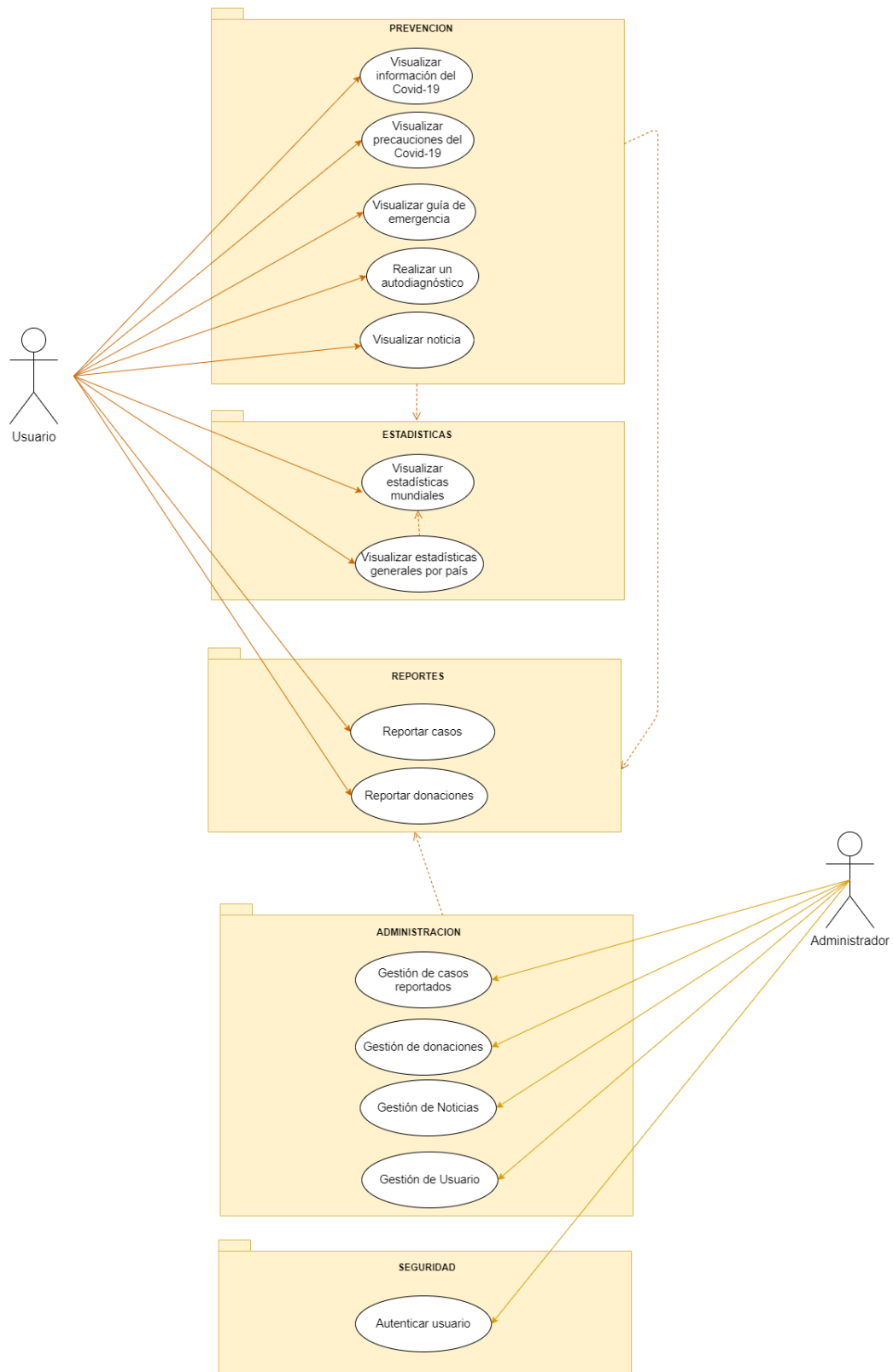
- El personal encargado del análisis del sistema no tenga la suficiente experiencia para afrontar el desafío al momento de desarrollar un sistema.
- No contar con servicio fluido de internet.
- La inexperiencia de los usuarios al momento de manejar el sistema debido a una falta de capacitación por parte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

