

**Universidad Carlos III**  
**Curso Ingeniería del Software 2016-17 - Leganés**  
**Prácticas 8 – Modelado Arquitectónico**

## **OBJETIVO DEL EJERCICIO**

Identificación de subsistemas y componentes incluyendo sus interfaces.

Habituarse al uso de diagramas básicos UML:

- Diagrama de Componentes

## **ENUNCIADO DE LA PRÁCTICA**

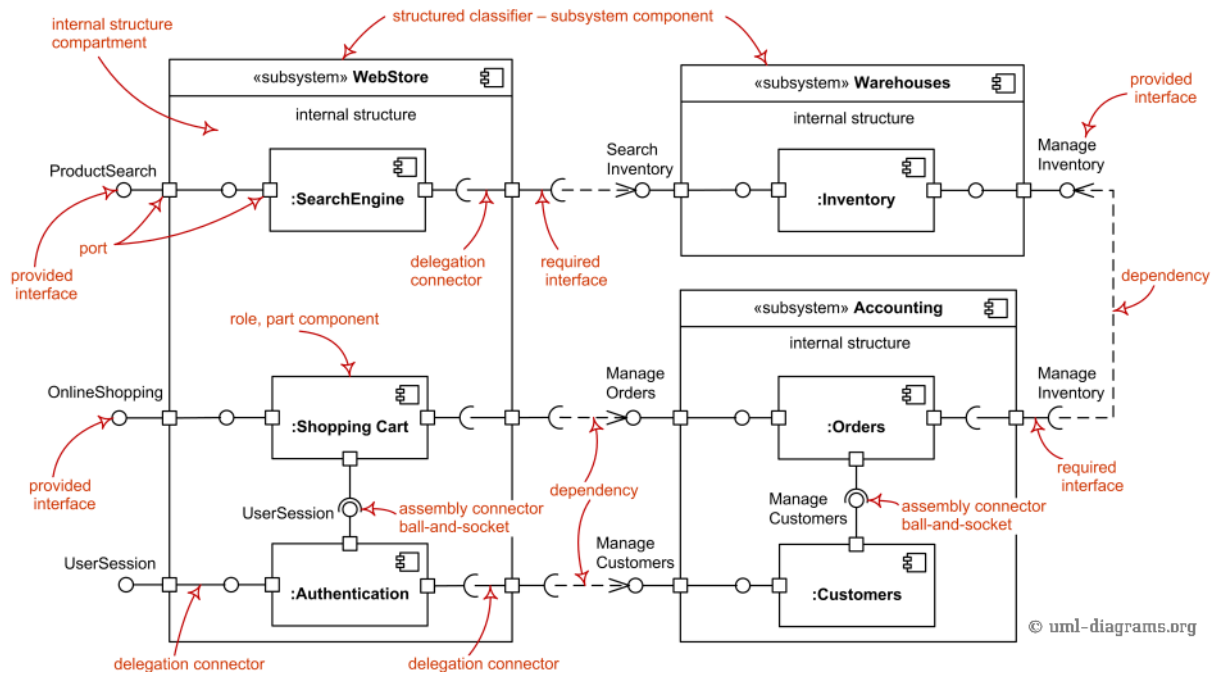
La tienda on-line de IKEA busca conocer su arquitectura actual en la cual se han identificado los siguientes subsistemas: tienda on-line, almacenamiento y contabilidad. En concreto, las funcionalidades de estos subsistemas vienen determinadas por las siguientes características:

- Tienda on-line: los clientes se conectan a la plataforma web on-line en la cual pueden realizar búsquedas productos, gestionar un carrito de la compra y registrarse (autorización). Toda la información que se presenta en esta plataforma se obtiene de los otros dos subsistemas: los datos, de la gestión del almacenamiento, y la gestión de los pagos a través del subsistema de contabilidad. Hay que destacar que el componente de búsqueda y la autorización de clientes se ofrecen como servicios para terceros no sólo para el propio portal web de IKEA.
- Almacenamiento: se trata de un gran sistema de almacenamiento corporativo con distintas bases de datos implementadas con diferente tecnología. No obstante, las operaciones de este subsistema se ofrecen a través de dos interfaces: 1) de consulta de productos y 2) de gestión del inventario.
- Contabilidad: este subsistema se encarga de la gestión de las transacciones que se realizan en la plataforma por lo que sus responsabilidades se centran en la gestión de pedidos (afectando al inventario y a los clientes) y en la gestión de los propios clientes de los cuales se almacenarán datos relativos a los métodos de pago y similares.

## **TAREAS A REALIZAR**

1. Identificación de subsistemas y componentes del sistema global de IKEA.
2. Identificación de interfaces (incluyendo operaciones relevantes).
3. Establecimiento de dependencias entre subsistemas y componentes a través de las interfaces.
4. Dibujo de la arquitectura en base a los puntos anteriores mediante un diagrama de componentes UML.

## SOLUCIÓN



Fuente: <http://www.uml-diagrams.org/component-diagrams.html>