**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PANAMÁ**

**FACULTAD DE INGENIERÍA DE SISTEMAS COMPUTACIONALES**

**CARRERA DE LICENCIATURA EN DESARROLLO DE SOFTWARE**

**DESARROLLO DE SOFTWARE IX**

**PROYECTO FINAL**

**ESTUDIANTE:**

**RAMOS, ANDRES 2-743-2480**

**CALDERON, JOVANNIS 2-732-724**

**CASTILLO, LUIS 8-908-1320**

**FACILITADOR:**

**PROF.**

**AGRAZAL, ERICK**

**II SEMESTRE**

**PANAMÁ, JUEVES 28 DE JULIO DE 2022**

# Documento de Arquitectura de Software

## Introducción

Introducción La documentación de arquitectura contiene la descripción de la estructura del juego serio. Además, contiene las características técnicas del desarrollo de la aplicación. Entre los temas a tocar están, el propósito del proyecto, su descripción, la vista de casos de uso, y la arquitectura del negocio.

### Propósito

El propósito de la documentación es dejar claro los lineamientos utilizados para comprender el proyecto del proyecto final (Juego de Ajedrez) y poder darle un mantenimiento en un futuro sin necesidad de los creadores de a aplicación.

### Descripción

El Proyecto consiste en una aplicación para jugar ajedrez con amigos de manera local que nos da la posibilidad de configurar el tablero y las piezas entre una selección de diferentes temas que el usuario puede adquirir mediante una suscripción.

## Representación de la Arquitectura del negocio

### Casos de Uso del sistema

#### Caso de uso “iniciar sesión”



#### Caso de uso “Realizar subscripción”



#### Caso de uso “Cambiar temas”



### Arquitectura de la aplicación

