

Bizativiti

Grupo 4

Descripción de la Arquitectura

Versión [1.0]

Historia de revisiones

<i>Fecha</i>	<i>Versión</i>	<i>Descripción</i>	<i>Autor</i>
<i>24/08/2013</i>	<i>1.0</i>	<i>Primer planteo de arquitectura</i>	<i>Juan Pablo Lorier</i>

Contenido

1.Introducción	3
1.1.Propósito	3
1.2. Alcance	3
1.3.Definiciones, siglas y abreviaturas.	3
1.4.Referencias	3
1.5.Visión general	3
2.Vista del Modelo de Casos de Uso	3
2.1.Diagrama de Casos de Uso relevantes a la Arquitectura	3
2.2.Casos de Uso relevantes a la Arquitectura	3
2.2.1.Convertir Archivo a BPMN 2.0	3
3.Trazabilidad desde el Modelo de Casos de Uso al Modelo de Diseño	4
3.1.Convertir Archivo a BPMN 2.0	4
4.Vista del Modelo de Diseño	4
4.1.Diseño de Clases	4
4.1.1.[Clase 1]	4
4.2.Diseño de Casos de Uso	4
4.2.1.[Diseño del Caso de Uso 1]	4
5.Trazabilidad desde el Modelo de Diseño al Modelo de Implementación	4
6.Vista del Modelo de Implementación	4
6.1.Componentes	5
6.1.1. Parser específico	5
6.1.2. Estructura intermedia	5
6.1.3. Conversor a BPMN 2.0	5
6.2.Interfases	5
6.2.1.Interfase Web de usuario	5

1.

Introducción

Se describirán los aspectos más sobresalientes de la arquitectura propuesta para el producto. Se incluirán detalles de las razones para la elección de la misma.

1. Propósito

Se busca informar sobre los aspectos más destacados del proceso de elección de la arquitectura permitiendo tener una visión global de la misma así como un detalles de los aspectos más destacados.

Este documento está orientado a quienes pretendan comprender las motivaciones que condujeron a la arquitectura del sistema.

2. Alcance

En este documento se detallan aspectos referentes a la arquitectura y se describen los casos de uso principales que influyen en el diseño de la arquitectura propuesta.

3. Definiciones, siglas y abreviaturas.

Ver Glosario

4. Referencias

- Glosario.
- Especificación de requerimientos.
- Acta de requerimientos.

5. Visión general

La arquitectura que se adopta es la de plugins para permitir la extensión de las funcionalidades en forma sencilla en un diseño de aplicación web.

2. Vista del Modelo de Casos de Uso

1. Diagrama de Casos de Uso relevantes a la Arquitectura



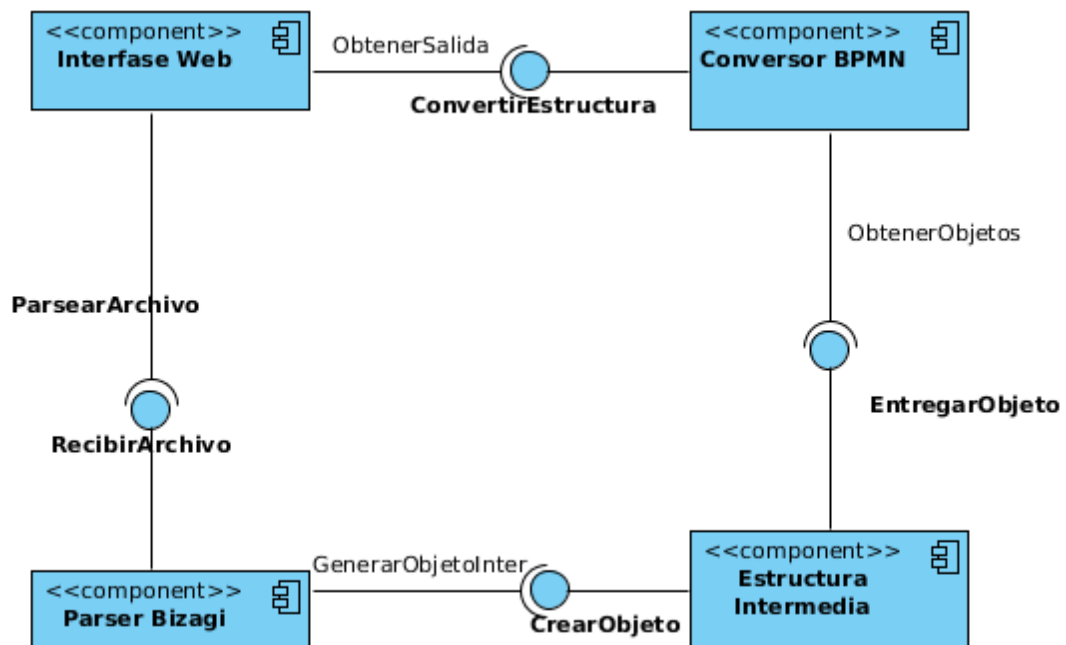
2. Casos de Uso relevantes a la Arquitectura

1. Convertir Archivo a BPMN 2.0

El caso de uso comienza cuando el usuario selecciona el archivo a convertir mediante una ventana de elección de archivo. Luego elige de una lista desplegable el tipo de archivo de entrada correspondiente de entre los tipos disponibles y con una ventana de selección de archivo elige la ruta y nombre del archivo XML de salida. Finalmente, presiona el botón de convertir y el sistema traduce el archivo de entrada a BPMN 2.0 y crea en la ruta de destino, el archivo XML de salida.

3. Trazabilidad desde el Modelo de Casos de Uso al Modelo de Diseño

1. Convertir Archivo a BPMN 2.0



4. Vista del Modelo de Diseño

1. Descomposición en Subsistemas

El sistema no presenta subsistemas

2. Diseño de Clases

[Se indican las Clases de Diseño claves del Sistema.]

1. [Clase 1]

[Breve descripción de la Clase, incluyendo principales funcionalidades que brinda, esto se encuentra con mayor detalle en el Modelo de Diseño.]

3. Diseño de Casos de Uso

1. **[Diseño del Caso de Uso 1]**

[Describe las clases del Diseño y los subsistemas que corresponden a la Arquitectura del Diseño del Caso de Uso 1.]

5. **Trazabilidad desde el Modelo de Diseño al Modelo de Implementación**

[Indicar la trazabilidad entre las entidades de diseño del Modelo de Diseño y los componentes del Modelo de implementación.

Indicar para cada entidad de diseño qué elemento en el ambiente de implementación le corresponde, por ejemplo para cada subsistema el módulo que lo implementa; para una funcionalidad importante cual es el conjunto de objetos que la implementan, a qué módulo pertenece.]

6. **Vista del Modelo de Implementación**

1. **Componentes**

1. **Parser específico**

Este módulo es responsable del parseo del archivo de entrada para convertir los elementos que se encuentren en el archivo al formato intermedio aceptado por el módulo de conversión a BPMN 2.0

2. **Estructura intermedia**

Este módulo provee una API para la creación y manejo de una estructura intermedia de representación de los distintos elementos contenidos en los modelos de procesos y que son soportados por el conversor.

3. **Conversor a BPMN 2.0**

Es el módulo que se encarga de tomar la estructura intermedia y representarla según el standard en el archivo XML de salida

2. **Interfases**

1. **Interfase web de usuario**

El sistema cuenta con una sencilla interfase web que le permite al usuario conectarse a través de un navegador web al servidor de aplicaciones donde se le presenta una pantalla que permite que ingrese la ruta del archivo de entrada, elija el formato en el que éste se encuentra e indique la ruta del archivo de salida. Una vez cumplido con estos requisitos, está en condiciones de hacer la conversión a BPMN 2.0