

# Challenge Accepted

## Descripción de la Arquitectura

### Versión 3.1

Fecha	Versión	Descripción	Autor
30/08/2014	1.0	Inicial sin parte de diseño.	Lucas Bouissa.
31/08/2014	1.1	Revisión y Verificación del documento.	Gonzalo Sintas.
31/08/2014	1.2	Revision final de SQA.	Federico Blumetto.
07/09/2014	2.0	Actualización del documento.	Lucas Bouissa.
07/09/2014	2.1	Revision final de SQA.	Federico Blumetto.
13/09/2014	3.0	Actualización del Documento	Lucas Bouissa
14/09/2014	3.1	Revisión y Verificación del Documento.	Gonzalo Sintas.

## **Contenido:**

- [1. Introducción](#)
  - [1.1. Propósito](#)
  - [1.2. Alcance](#)
  - [1.3. Definiciones, siglas y abreviaturas.](#)
  - [1.4. Referencias](#)
  - [1.5. Visión general](#)
- [2. Vista del Modelo de Casos de Uso](#)
  - [2.1. Diagrama de Casos de Uso relevantes a la Arquitectura](#)
  - [2.2. Casos de Uso relevantes a la Arquitectura](#)
    - [2.2.1. Iniciar Aplicación](#)
    - [2.2.2. Jugar](#)
    - [2.2.3 Ver Ranking](#)
    - [2.2.4 Invitar Amigos](#)
    - [2.2.5 Cambiar Idioma](#)
- [3. Trazabilidad desde el Modelo de Casos de Uso al Modelo de Diseño](#)

Se actualizará en próximas fases.
- [4. Vista del Modelo de Diseño](#)
  - [4.1. Descomposición en Subsistemas](#)
    - [4.1.1. External Communication](#)
    - [4.1.2. Data Access](#)
    - [4.1.3. Logic Bussines](#)
    - [4.1.4. UI Windows Phone](#)
    - [4.1.5. UI Android](#)
    - [4.1.6. Game Engine](#)
  - [4.2. Diseño de Clases](#)
- [5. Trazabilidad desde el Modelo de Diseño al Modelo de Implementación](#)
- [6. Vista del Modelo de Implementación](#)
- [7. Vista del Modelo de Distribución](#)
  - [7.1. Diagrama de Distribución](#)
    - [7.1.1. Facebook](#)
    - [7.1.2. Windows Live](#)
    - [7.1.3. Servidor](#)
    - [7.1.4. Windows Phone](#)
    - [7.1.5. Android](#)

# 1. Introducción

## **1.1. Propósito**

Este documento proporciona una apreciación global y comprensible de la arquitectura del sistema, usando diferentes puntos de vista para mostrar distintos aspectos del sistema. Intenta capturar y llegar a las decisiones de arquitectura críticas que han sido hechas en el sistema.

## **1.2. Alcance**

De forma incremental, se logrará que esta descripción ayude a los diseñadores e implementadores en la comprensión global de la arquitectura.

## **1.3. Definiciones, siglas y abreviaturas.**

No hay por el momento.

## **1.4. Referencias**

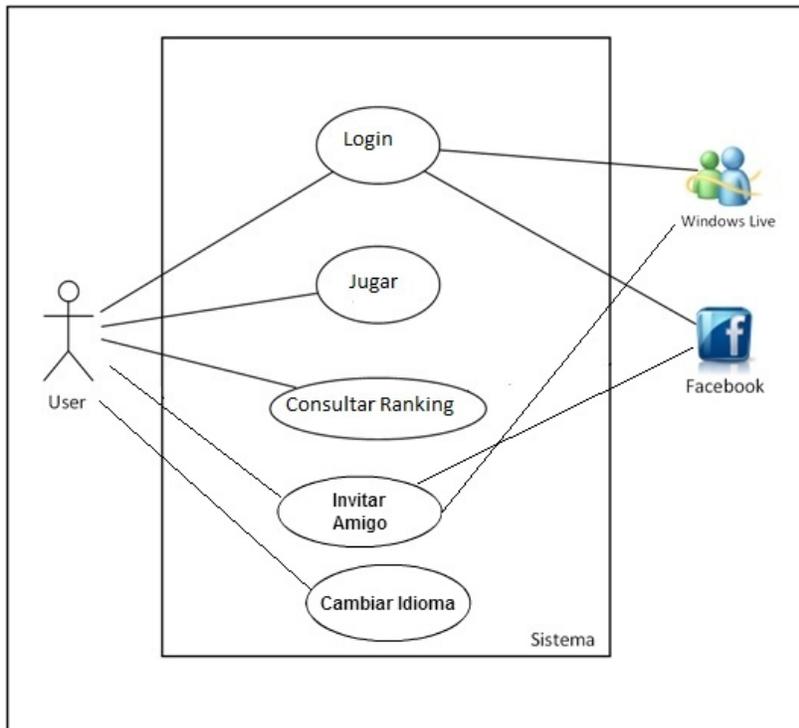
Especificación de Requerimientos versión v2.4.  
Modelo de Casos de Uso v1.0

## **1.5. Visión general**

Se procede a listar algunos de los casos de uso recabados.

## 2. Vista del Modelo de Casos de Uso

### 2.1. Diagrama de Casos de Uso relevantes a la Arquitectura



### 2.2. Casos de Uso relevantes a la Arquitectura

#### 2.2.1. Iniciar Aplicación

**Precondiciones:**

- No existen.

**Descripción:** El usuario se autentica en el sistema ingresando su usuario y contraseña de Windows Live o Facebook. Por el momento estos dos son la prioridad, otro tipo de logueo presenta hoy una prioridad más baja.

**Postcondiciones:**

- El usuario queda autenticado en el sistema.
- Se carga la pantalla que corresponda según el caso.

### 2.2.2. Jugar

**Precondiciones:**

- El usuario debe estar autenticado en el sistema.

**Descripción:**

- El usuario desea comenzar a jugar.
- El sistema se encuentra en la página principal.
- El sistema tiene la información del último desafío del cual participó el usuario en la semana.

**Postcondiciones:**

- Se carga la pantalla principal, con la información de puntajes y próximo desafío actualizadas.
- El sistema actualiza en el jugador los puntos y el desafío actual, además actualiza el ranking de la semana en caso que el jugador haya obtenido un puntaje que lo califique para los 10 mejores o si el jugador ya formaba parte de los 10 mejores.

### 2.2.3 Ver Ranking

**Precondiciones:**

- El usuario debe estar autenticado.
- El sistema se encuentra en la página principal.

**Descripción:** El usuario obtiene información de su desempeño en la semana, así como el de los otros usuarios que participaron.

**Postcondiciones:**

- No hay.

### 2.2.4 Invitar Amigos

**Precondiciones:**

- El usuario ya se encuentra registrado en el sistema.
- El sistema se encuentra en la página principal.

**Descripción:** Este caso comienza cuando el usuario desea invitar a un amigo para que este empiece a jugar el juego. El usuario selecciona la opción Invitar Amigo de la página principal, el sistema muestra los amigos del usuario, este selecciona uno y da la confirmación. El caso finaliza cuando el sistema le envía una invitación al amigo seleccionado.

**Postcondiciones:**

- No hay.

### 2.2.5 Cambiar Idioma

**Precondiciones:**

- El usuario ya se encuentra registrado en el sistema.
- El sistema se encuentra en la página principal.

**Descripción:** Este caso de uso comienza cuando el usuario desea cambiar el idioma de la aplicación. El usuario selecciona la opción Cambiar Idioma y a continuación una pantalla muestra las dos opciones de idioma, Inglés y Español. El usuario selecciona el idioma deseado y confirma su selección. El caso de uso finaliza cuando el sistema cambia su configuración de idioma por el seleccionado por el usuario.

**Postcondiciones:**

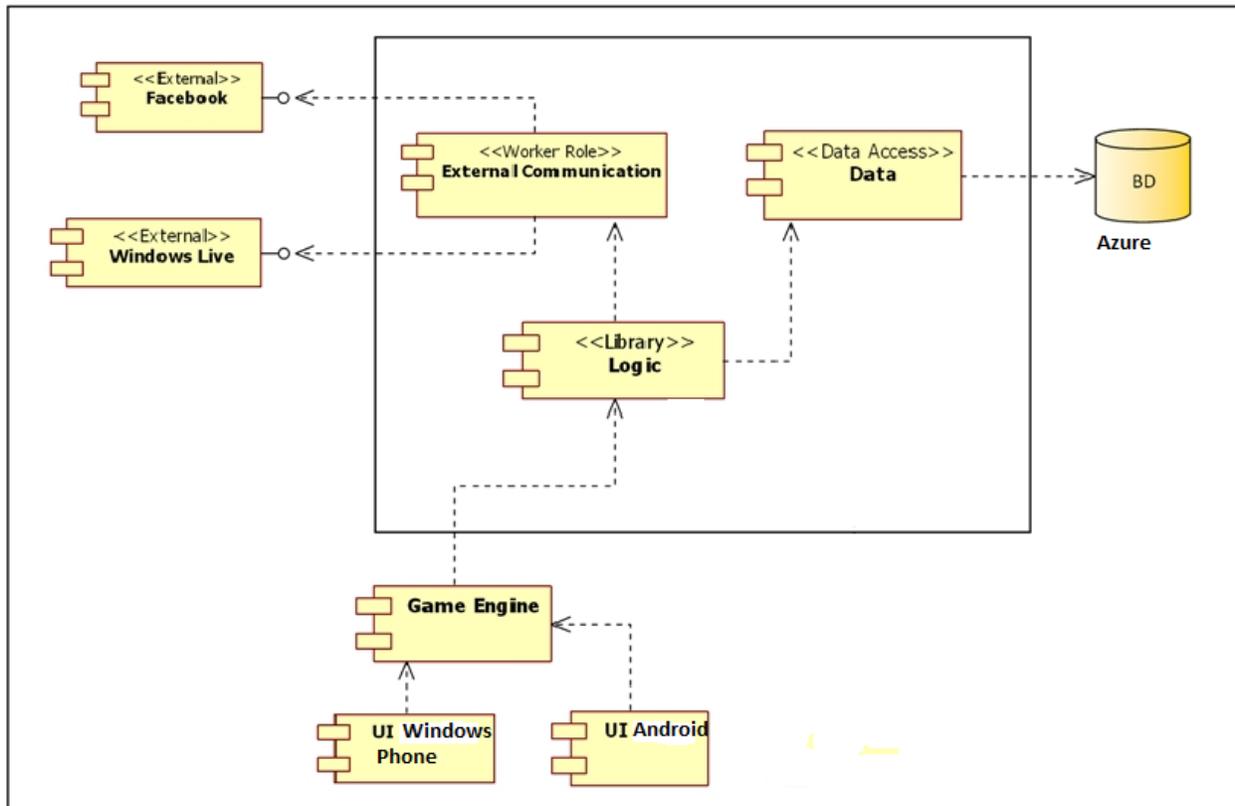
- El sistema cambia su idioma a la opción seleccionada.

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

Se actualizará en próximas fases.

## 4. Vista del Modelo de Diseño

### 4.1. Descomposición en Subsistemas



#### 4.1.1. External Communication

Maneja específicamente la comunicación con Facebook y Windows Live mediante la utilización de sus respectivas APIs.

#### 4.1.2. Data Access

Maneja toda la interacción del sistema con la base de datos.

#### 4.1.3. Logic Bussines

Gestiona el procesamiento de información correspondiente a usuarios, puntajes y desafíos.

#### 4.1.4. UI Windows Phone

Se encarga de la interfaz de usuario, que ejecuta sobre móviles Windows Phone.

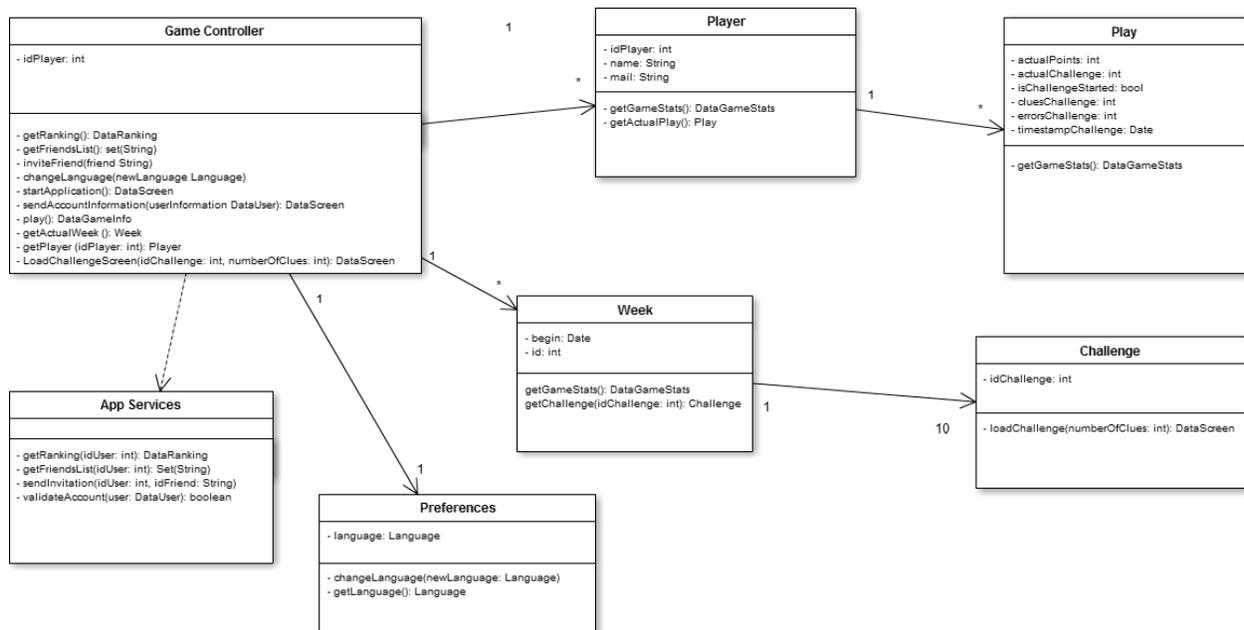
#### 4.1.5. UI Android

Se encarga de la interfaz de usuario, que ejecuta sobre móviles Android.

#### 4.1.6. Game Engine

Es el responsable de llevar el juego adelante. El mismo es un archivo .dll el cual estará distribuido entre el servidor y en el movil.

### 4.2. Diseño de Clases



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

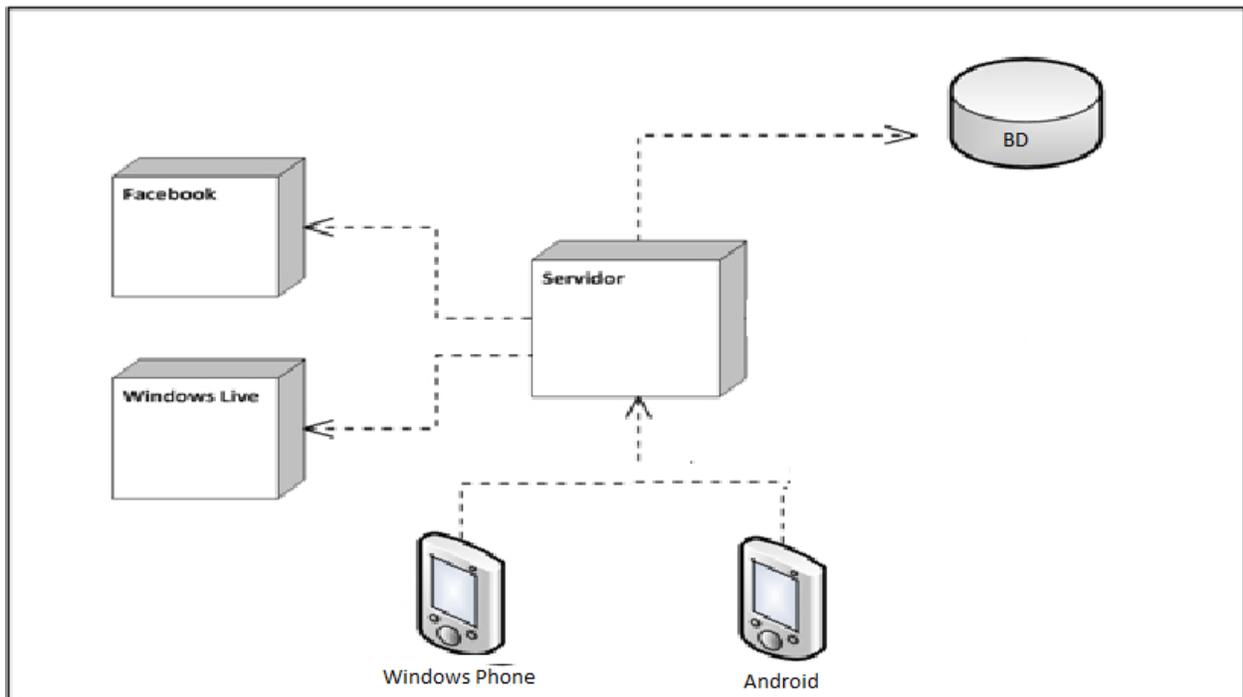
No se realizará en esta fase.

## 6. Vista del Modelo de Implementación

No se realizará en esta fase.

## 7. Vista del Modelo de Distribución

### 7.1. Diagrama de Distribución



#### 7.1.1. Facebook

Servidor de la red social Facebook, que expone un servicio por el cual obtenemos la información de los usuarios. Se corresponde con el subsistema externo de Facebook.

### **7.1.2. Windows Live**

Servidor de Windows Live, que expone un servicio por el cual obtenemos la información de los usuarios. Se corresponde con el subsistema externo de Windows Live.

### **7.1.3. Servidor**

Es el encargado de exponer los servicios con los móviles y de la comunicación con la base de datos, además permite la inclusión de nuevos desafíos así como las actualizaciones del sistema.

### **7.1.4. Windows Phone**

Es donde correrá una las versiones móvil del juego. Se trata de un dispositivo móvil con sistema operativo Windows Phone 8.

### **7.1.5. Android**

Es donde correrá una las versiones móvil del juego. Se trata de un dispositivo móvil con sistema operativo Android.