

PIS 2014 Grupo 10

Descripción de la Arquitectura

Versión 1.2

Historia de revisiones

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.

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. Login
 - 2.2.2. Jugar
 - 2.2.3 Consultar Ranking
3. Trazabilidad desde el Modelo de Casos de Uso al Modelo de Diseño

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

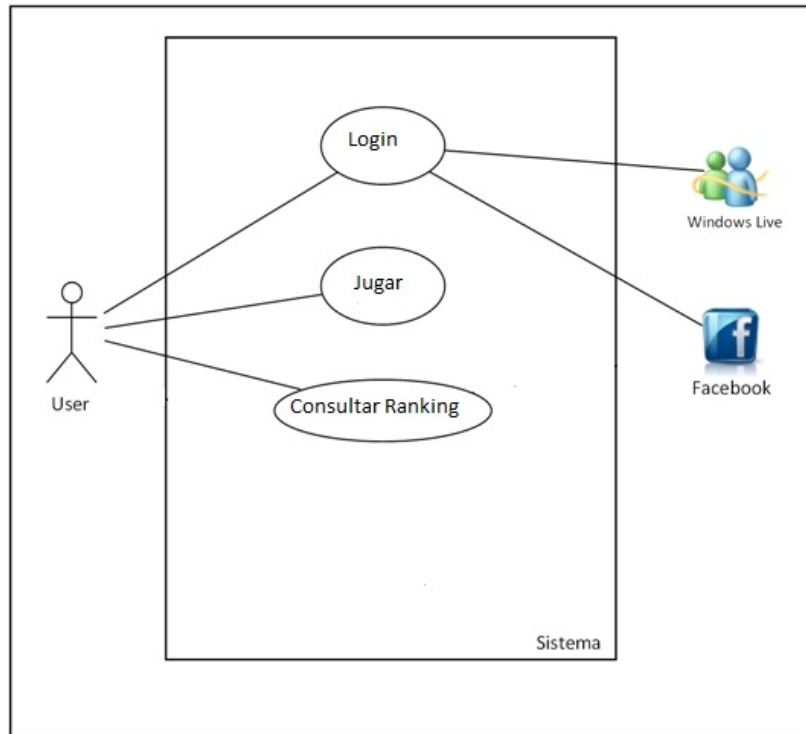
Especificación de Requerimientos versión v2.4.

1.5. Visión general

A posteriori se presentarán 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. Login

Precondiciones:

- Tener una cuenta en Facebook o en Windows Live por el momento.

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.

2.2.2. Jugar

Precondiciones:

- El usuario debe estar autenticado en el sistema.

Descripción:

- El usuario desea comenzar a jugar.

Postcondiciones:

- El usuario comienza a disputar la partida semanal en curso.

2.2.3 Consultar Ranking

Precondiciones:

- El usuario debe estar autenticado.

Descripción: El usuario obtiene información de su desempeño en la semana.

Postcondiciones:

- Se le muestra su ranking de la semana al usuario.

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

No aplica de momento, quedando pendiente para la próxima versión al igual que las restantes secciones relacionadas con