

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

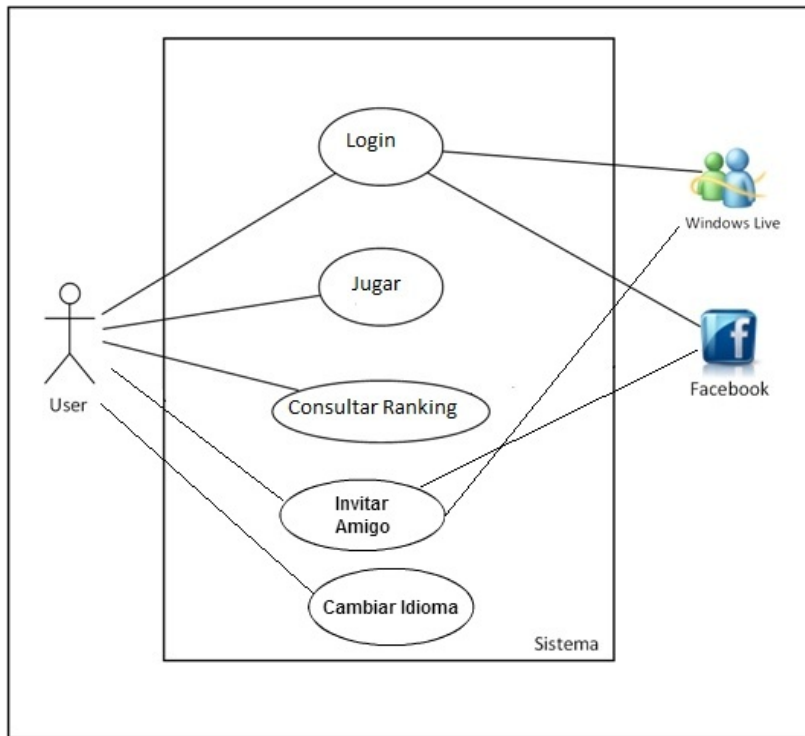
Especificación de Requerimientos versión v2.4.
Modelo de Casos de Uso v1.0

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:

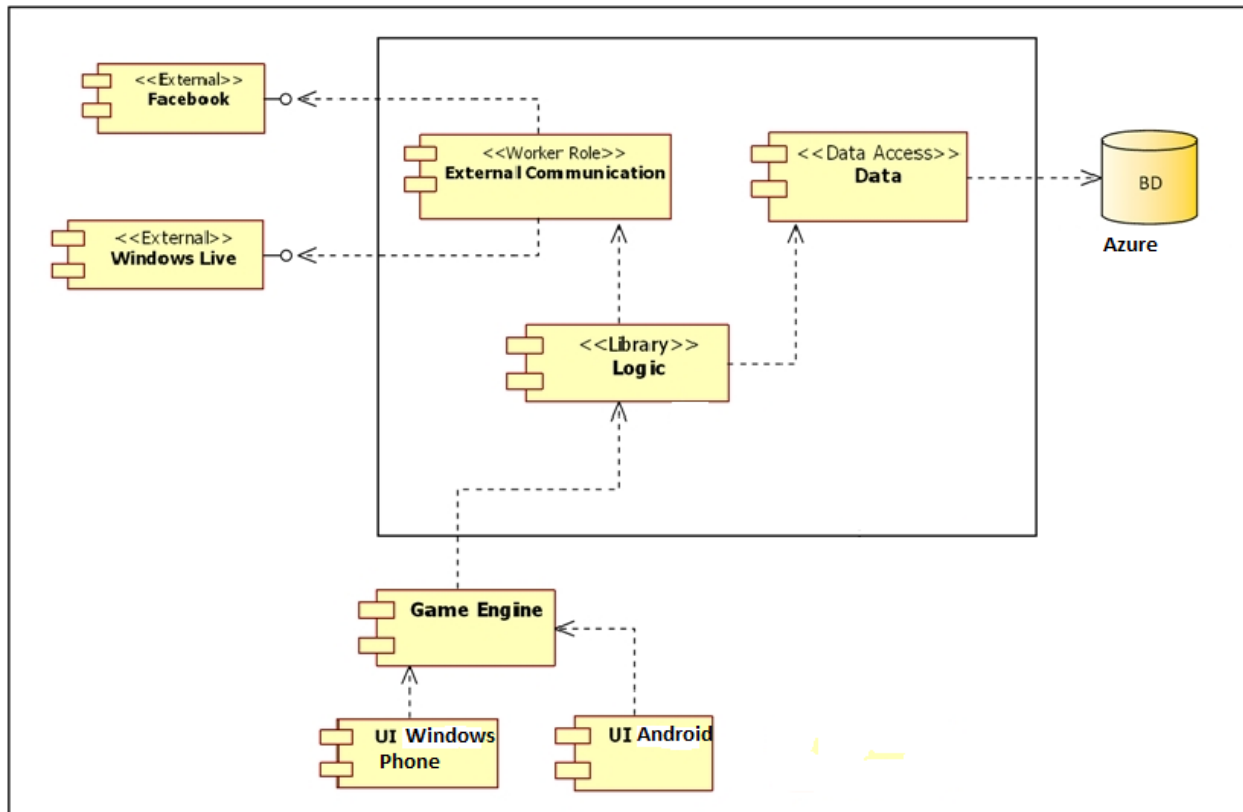
- El sistema cambia su idioma a la opción seleccionada.

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.

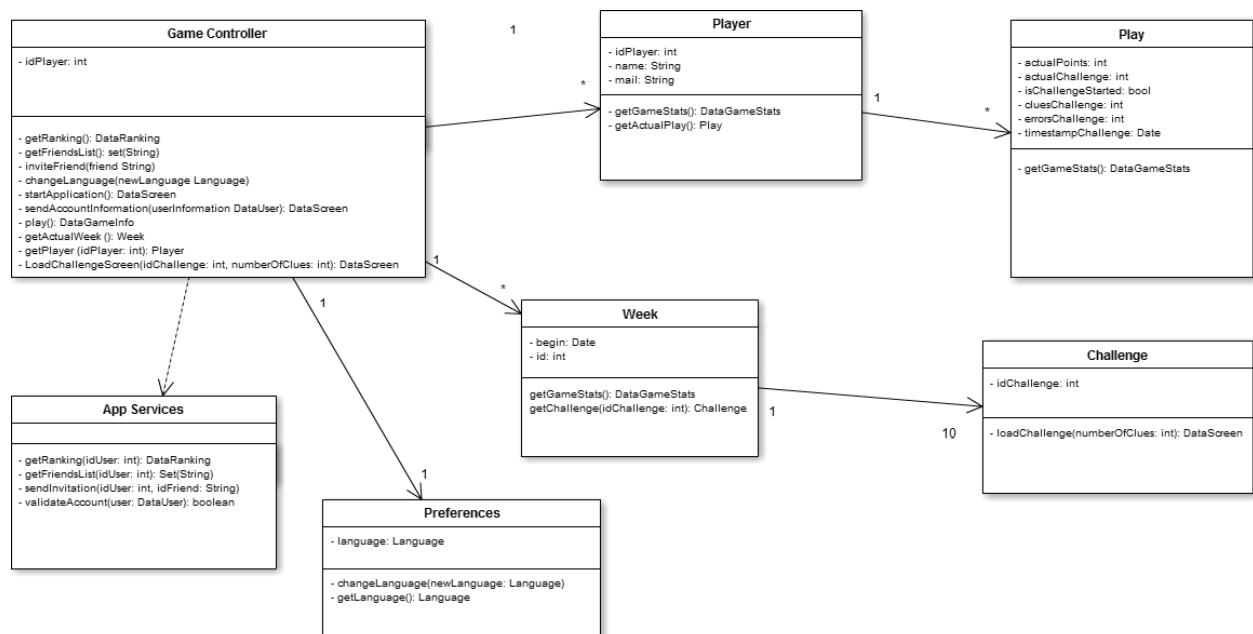
4.1.5. UI Android

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

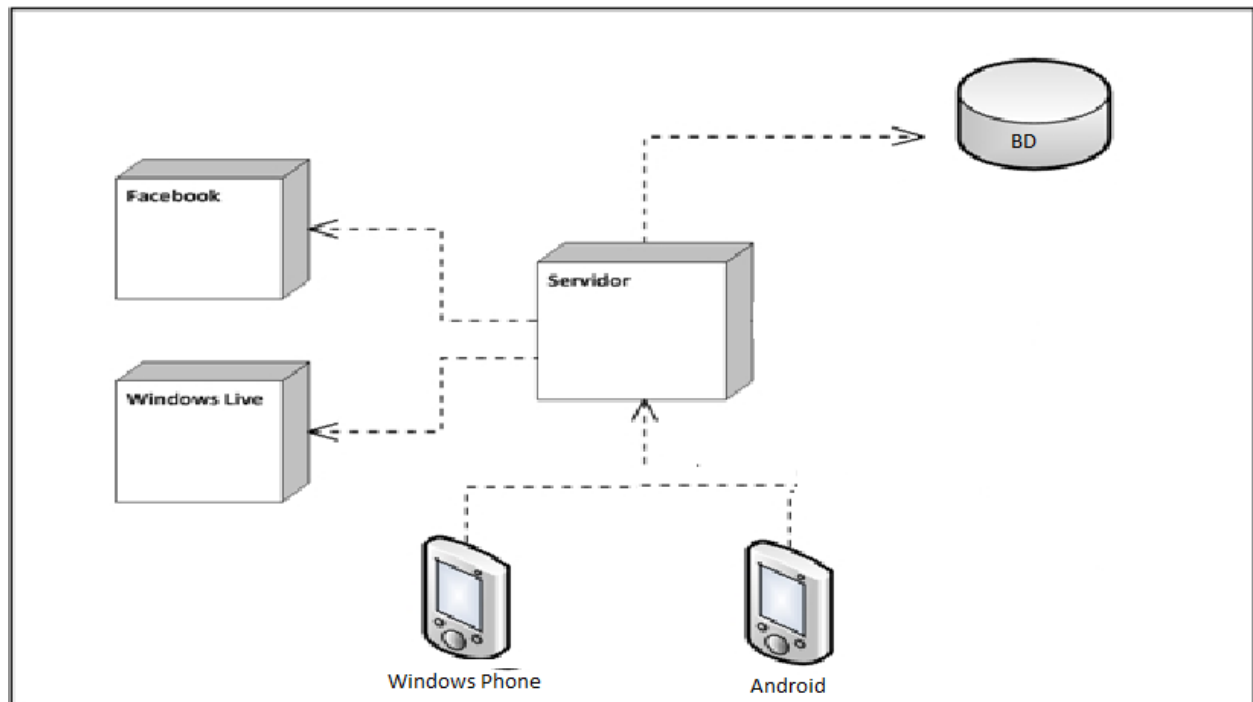
No se realizará en esta fase.

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 de 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 de las versiones móvil del juego. Se trata de un dispositivo móvil con sistema operativo Android.