

PIS 2014 Grupo 10

Descripción de la Arquitectura

Versión 2.1

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.

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

Se actualizará en próximas fases.

 - 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

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

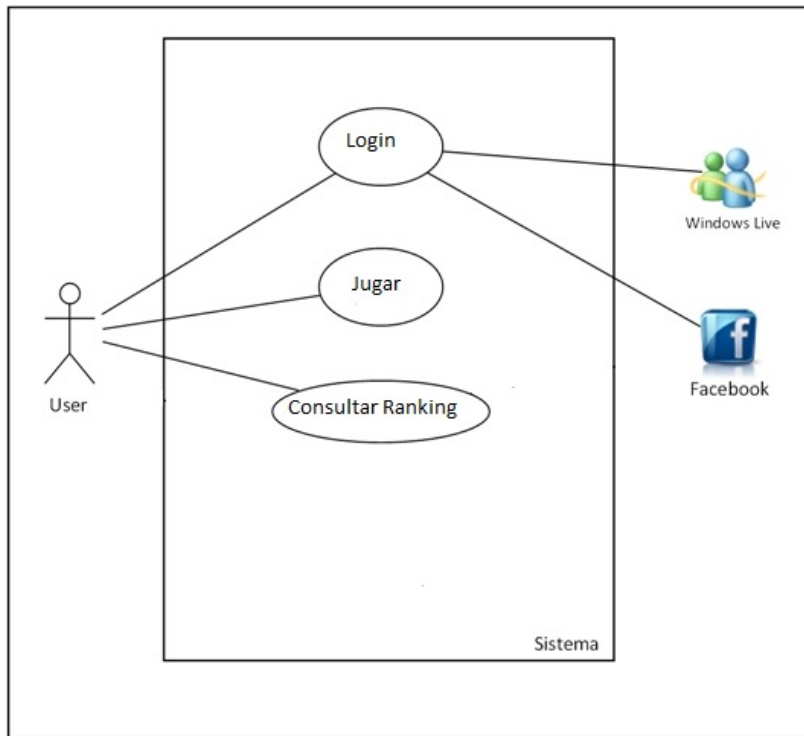
Especificación de Requerimientos versión v2.4.

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:

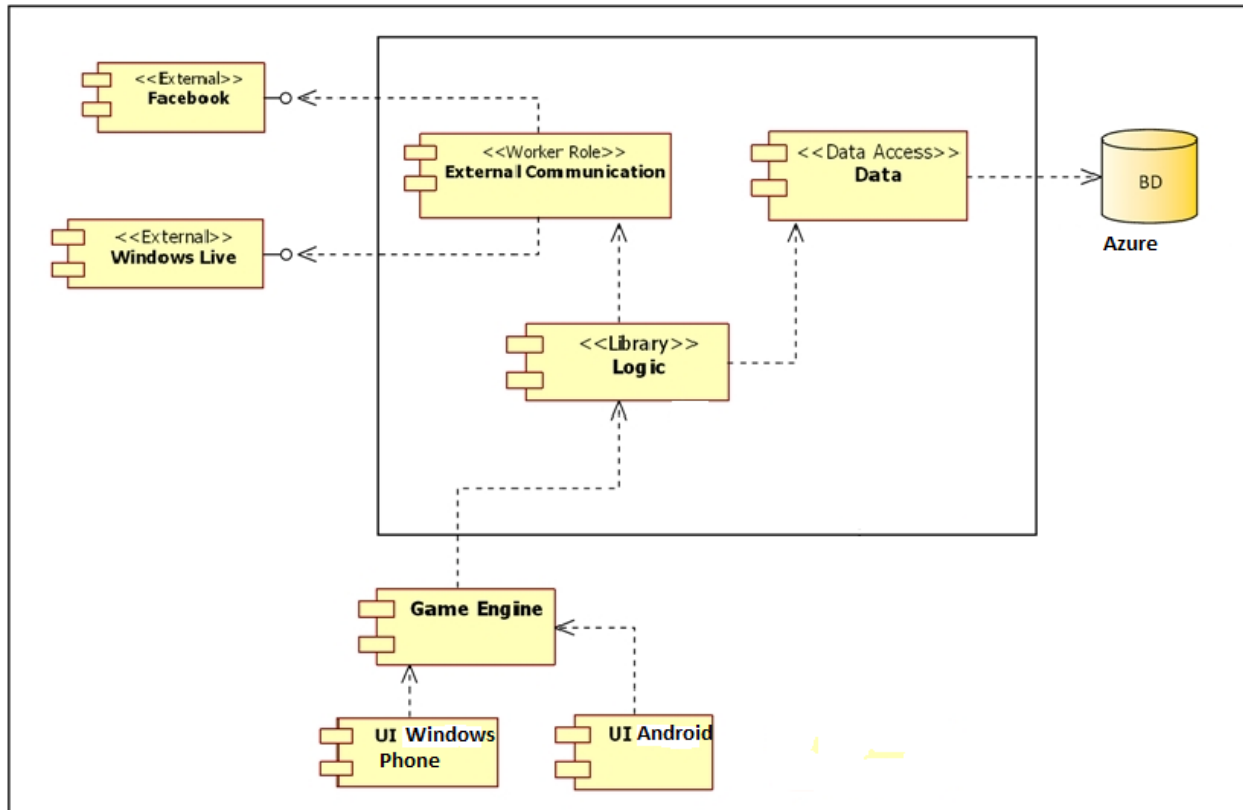
- Se le muestra su ranking de la semana al usuario.

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

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, en el Phone, Desktop y aplicación Web.

4.2. Diseño de Clases

No se realizará en esta fase.

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

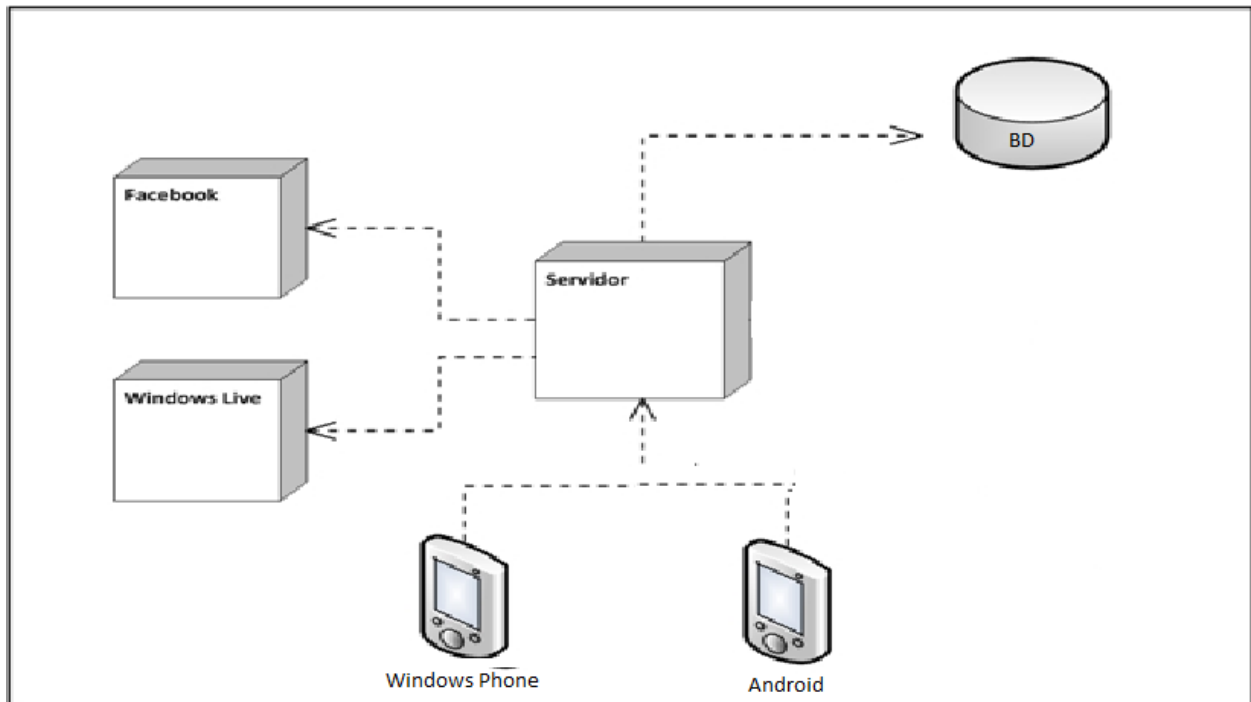
No se realizará en esta fase.

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 7 o superior.

7.1.5. Android

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