

Jogo Rubynho

Descripción de la Arquitectura

Versión 2.0

Historia de revisiones

Fecha	Versión	Descripción	Autor
23/11/2014	2.0	Documentació Inicial	Mauricio Calcagno

1. Introducción

En este documento se hace una introducción a la arquitectura del sistema

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 que se han hecho en el sistema

1.2 Alcance

El objetivo de este documento es brindar un primer acercamiento a la arquitectura del sistema

2 Vista de Historias de Usuario

2.1 Historias de Usuario más Relevantes para la Arquitectura

2.1.1 Se crea una estrategia nueva y se la guarda como precargada

En esta historia el usuario crea una estrategia nueva en código ruby y la misma se guarda como precargada

2.1.2 Mostrar en pantalla el resultado de la simulación

Luego de realizada la simulación o mientras se realiza la misma se podrá ver en pantalla una animación que representa la simulación hecha del partido

2.1.3 Crear un partido entre dos equipos

Cuando un usuario ingresa al sistema tiene la opción de listar los equipos disponibles en el sistema, ya sean pre cargados o de otro usuario, en ambos listados el usuario cuenta con la opción de crear un partido entre su equipo y el seleccionado

3 Vista del Modelo de Diseño

3.1 Diseño de Clases



Adobe Acrobat
Document

Se adjunta el Diagrama de Diseño de Clases

3.1.1 Match

Es el partido, guarda información del estado del partido mientras este se ejecuta, referencia a los Equipos y las entidades de Resultados y los datos a consumir por el cliente para la

visualización del mismo

3.1.2 Match_Controller

En esta clase se encapsula la lógica del partido, es el encargado de invocar al simulador y pasarle los Equipos y sus respectivas estrategias.

3.1.3 Simulator

Esta clase encapsula la lógica de la simulación propiamente dicha, mientras ejecuta la simulación va creando las estructura de visualización, estadísticas y resultado final.

3.1.4 Result

Es la entidad de resultado

3.1.5 Matrix

Es la estructura que guarda el transcurso del partido en un formato específico que luego es interpretado por el cliente para la visualización animada de la simulación

3.1.6 Team

Es la entidad de Equipo

3.1.7 PreLoadTeam

Son aquellos equipos pre cargaos, o sea los que el administrador ingresa al sistema para que los usuarios puedan realizar entrenamientos

3.1.8 UserTeam

Son uellos equipos ingresados por un usuario

3.1.9 Player

Es la entidad Jugador

3.1.10 Team_Controller

Esta clase encapsula la lógica de Equipos y se encarga de modificar las relaciones Equipo – Jugador, rece en ella las responsabilidades de administrar las operaciones de ABM de jugadores y en cambiarlos de equipo

3.1.11 User

Es la entidad que se encarga de guardar el perfil del usuario, la cual referencia las Apuestas y los Mensajes del usuario

3.1.12 Message

Es la entidad de Mensaje

3.1.13 Message_Controller

Encapsula la lógica de mensajes (envío y recepción)

3.1.14 Stretgy

Es la entidad de Estrategia

3.1.15 UserStrategy

Son aquellas estrategias ingresadas por un usuario

3.1.16 PreLoadStrategy

Son aquellas estrategias ingresadas por el administrador para que los usuarios puedan entrenar contra ellas, son mapeadas uno a uno con los PreLoadTeam, cuando un administrador crea una estrategia pre cargada también se crea un equipo pre cargado