

MODELO C4

INGENIERÍA DE SOFTWARE I

2º DE GRADO EN INGENIERÍA INFORMÁTICA
CURSO 2021/2022

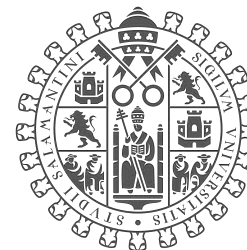
Francisco José García Peñalvo / fgarcia@usal.es

Alicia García Holgado / aliciagh@usal.es

Andrea Vázquez Ingelmo / andreavazquez@usal.es

Departamento de Informática y Automática

Universidad de Salamanca



ÍNDICE

- La brecha entre los modelos y el código
- El modelo C4
 - Nivel de contexto
 - Nivel de contenedores
 - Nivel de componentes
 - Nivel de código
 - Notación
- C4 y los casos de uso

LA BRECHA ENTRE LOS MODELOS Y EL CÓDIGO

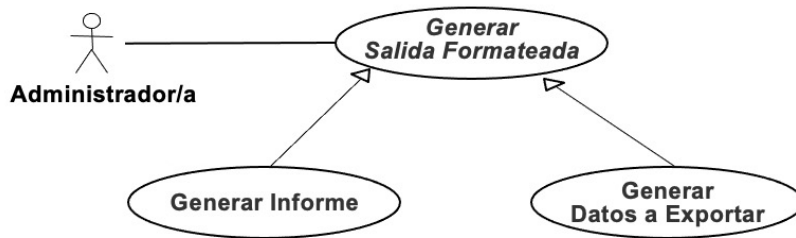
La descripción de una arquitectura software está compuesta por muchas vistas

Separación entre vistas lógicas y de desarrollo

Problemas a la hora de reflejar y trazar de forma precisa las entidades modeladas en el código

La estructura del código debería reflejar la arquitectura de nuestro sistema

LA BRECHA ENTRE LOS MODELOS Y EL CÓDIGO



```
package rentalStore;
import java.util.Enumeration;
import java.util.Vector;

class Customer {
    private String _name;
    private Vector<Rental> _rentals = new Vector<Rental>();

    public Customer(String name) {
        _name = name;
    }

    public String getMovie(Movie movie) {
        Rental rental = new Rental(new Movie("", Movie.NEW_RELEASE), 10);
        Movie m = rental._movie;
        return movie.getTitle();
    }

    public void addRental(Rental arg) {
        _rentals.addElement(arg);
    }

    public String getName() {
        return _name;
    }
}
```

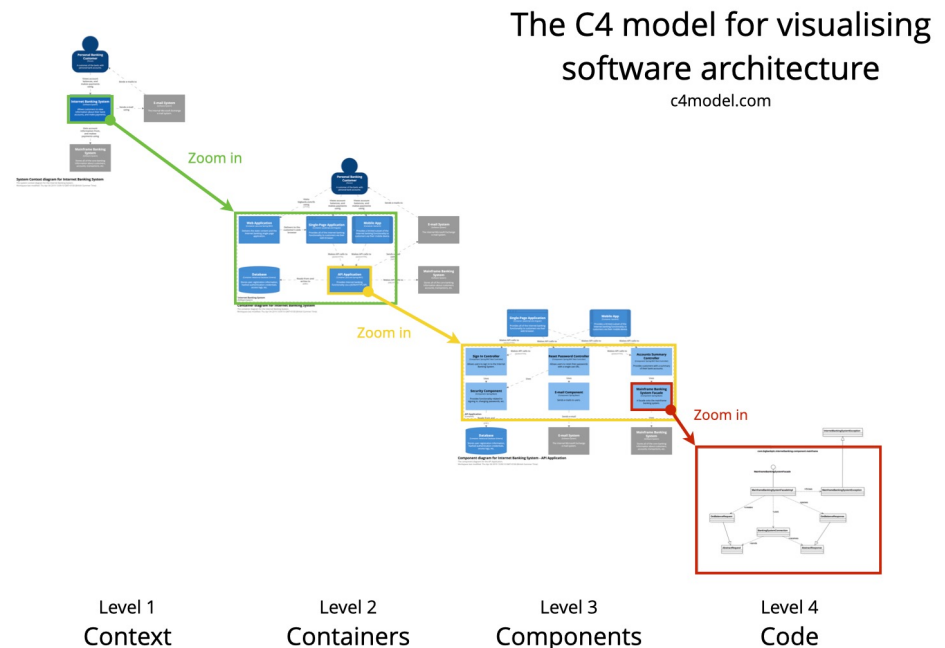
EL MODELO C4

Surge como solución para aliviar la brecha entre modelo y código

Permite comunicar la arquitectura de un sistema en función del detalle que se quiera proporcionar

Está basado en cuatro niveles que describen el sistema con distintos grados de granularidad

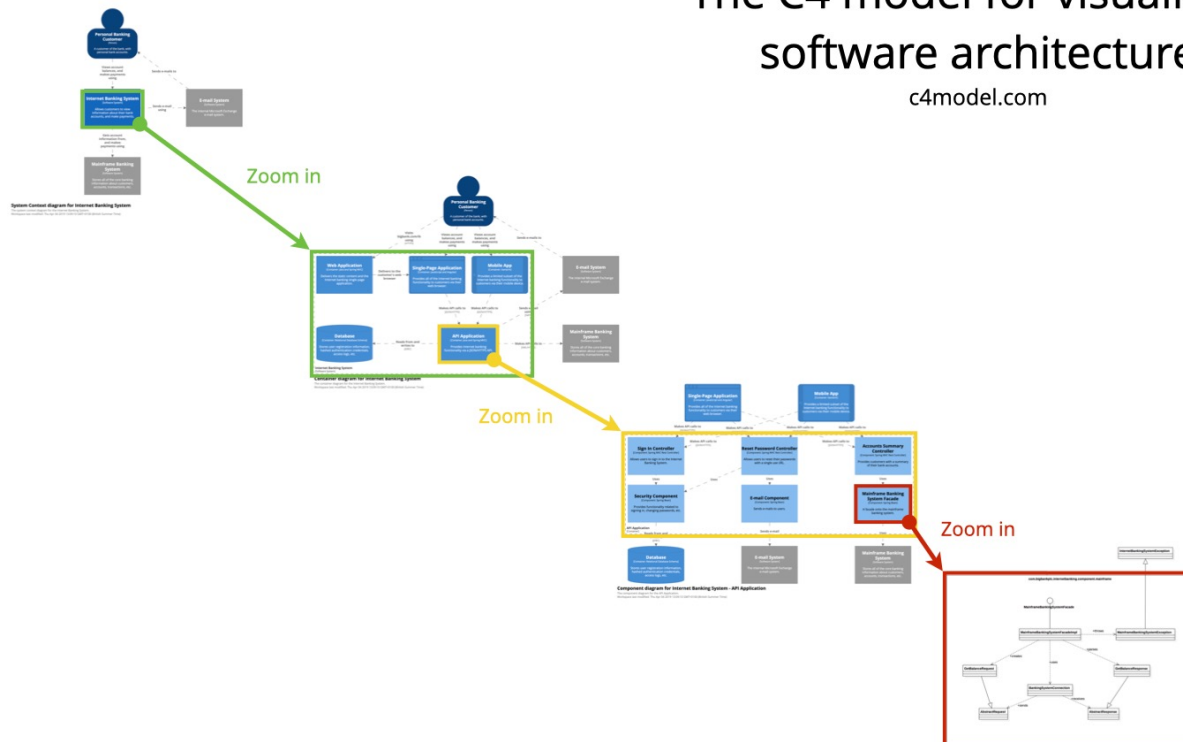
- El nivel de contexto
- El nivel de contenedores
- El nivel de componentes
- El nivel de código



EL MODELO C4

The C4 model for visualising software architecture

c4model.com



Level 1
Context

Level 2
Containers

Level 3
Components

Level 4
Code

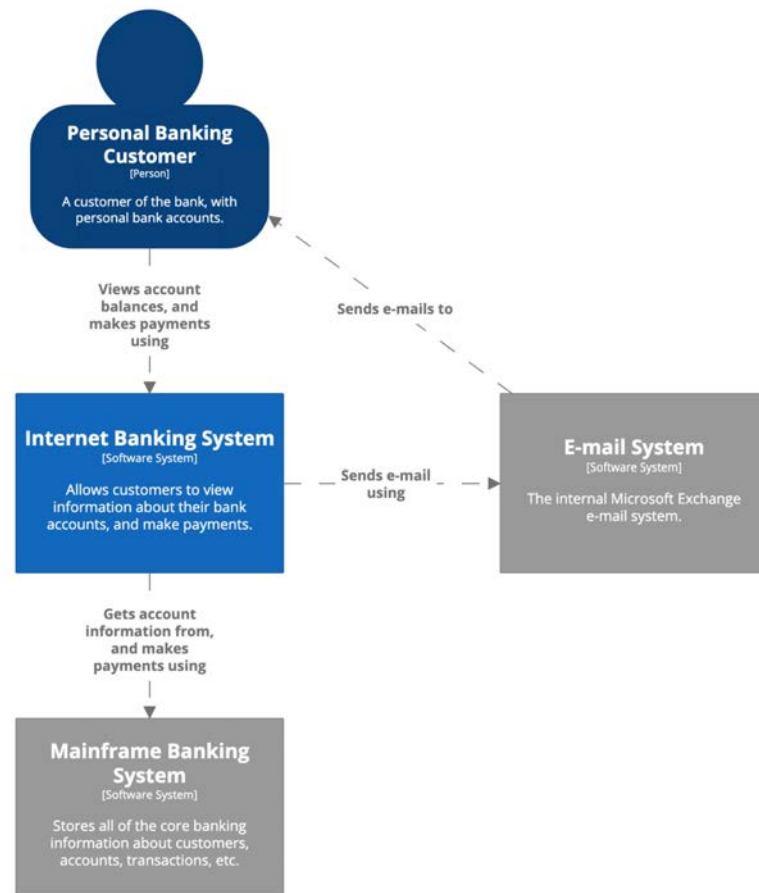
NIVEL DE CONTEXTO

Nos permite tener una imagen genérica de nuestro sistema y sus interacciones con el exterior

En este nivel podemos especificar los sistemas externos con los que interactúa nuestro propio sistema

El sistema que modelamos se considera una “**caja negra**”, solo nos interesan sus relaciones externas

También permite identificar los usuarios finales que harán uso de la funcionalidad de nuestro software



<https://c4model.com/>

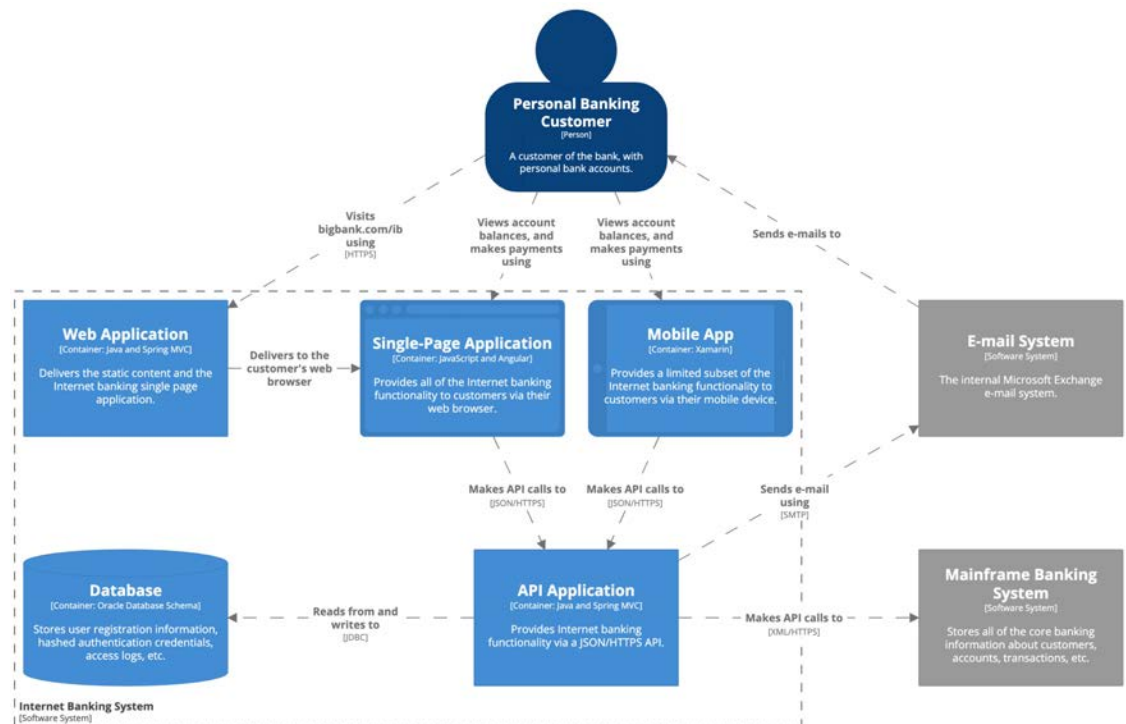
NIVEL DE CONTENEDORES

Los contenedores referencian cualquier entidad que ejecuta código o almacena datos

Pueden verse como unidades desplegables o ejecutables

Ejemplos de **contenedores**

- Aplicaciones web
- Servicios web
- Aplicaciones de escritorio
- Bases de datos
- Sistema de ficheros



<https://c4model.com/>

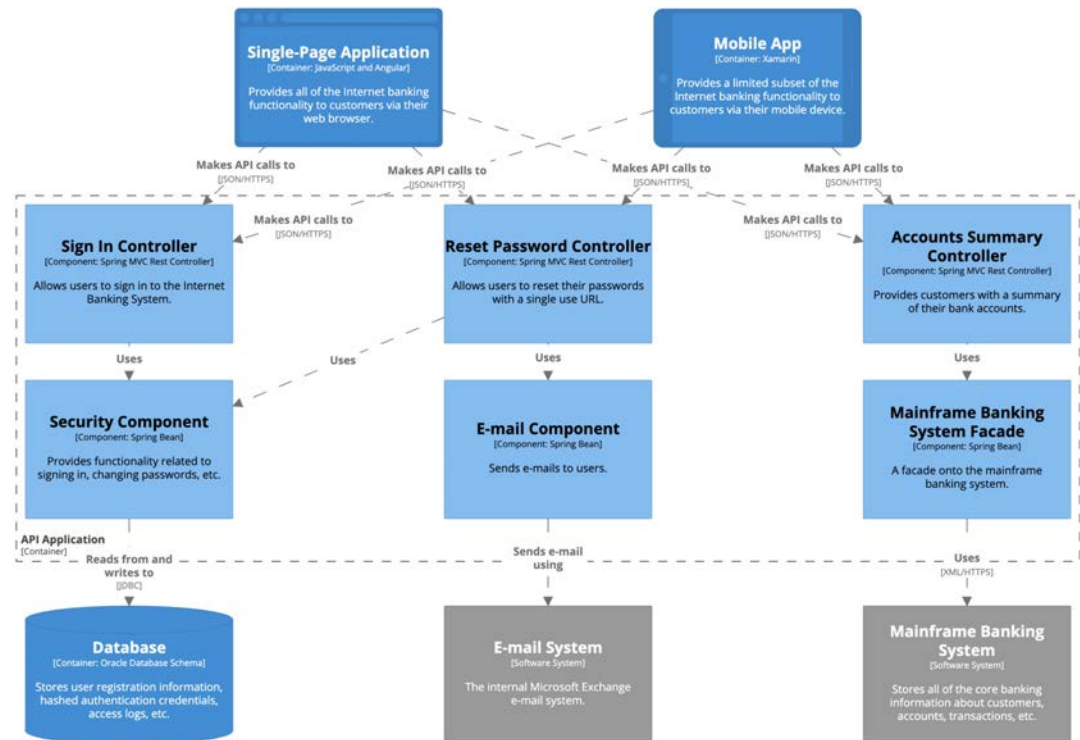
NIVEL DE COMPONENTES

Dentro de cada contenedor podemos encontrar diversos **componentes**

Los componentes representan un grupo de funcionalidades

Los componentes pueden tener relaciones entre sí y entre los usuarios finales

Muestra la **responsabilidad** de cada componente a alto nivel, así como los detalles de implementación (tecnología utilizada, etc.)

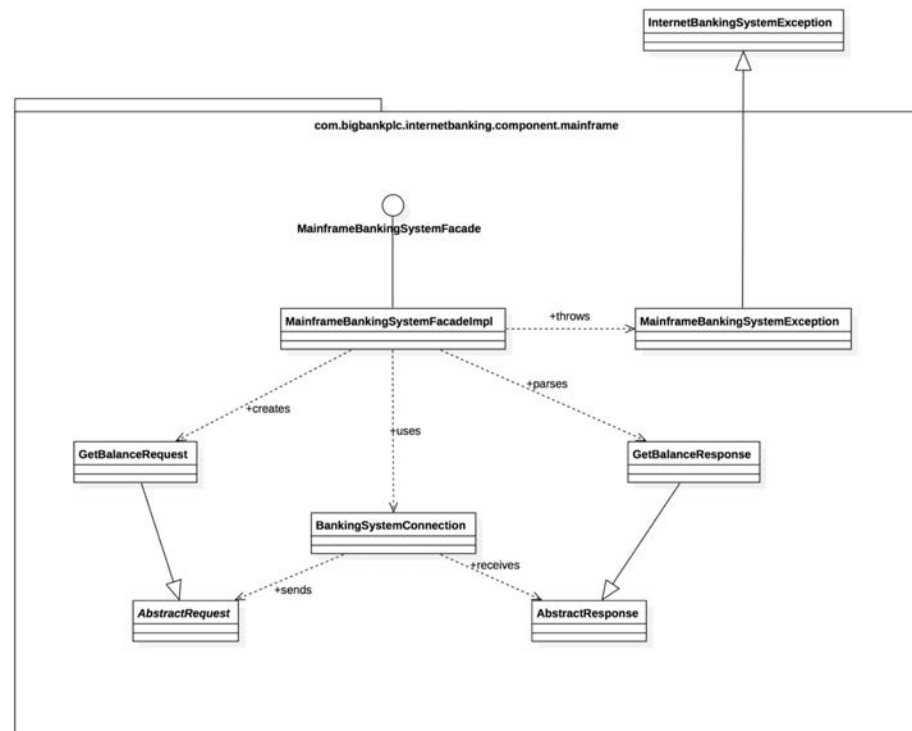


<https://c4model.com/>

NIVEL DE CÓDIGO

En este nivel se muestran detalles de la implementación de cada componente

Se pueden utilizar diagramas de clase, de entidad relación, o similares



<https://c4model.com/>

NOTACIÓN



<https://c4model.com/>

C4 Y LOS CASOS DE USO

Los casos de uso de UML también nos sirven para especificar el contexto del sistema y los actores que interactúan con los diversos bloques funcionales

Es posible transformar los diagramas de casos de uso al modelo C4

Se propone especificar mediante los niveles de contexto y contenedores la solución al taller de casos de uso (evaluación continua)

BIBLIOGRAFÍA

- [Software Architecture for Developers: Volume 2 – Visualise, document and explore your software architecture. Simon Brown.](#)
- <https://c4model.com>
- <https://medium.com/@javiervivanco/el-modelo-c4-de-documentaci%C3%B3n-para-la-arquitectura-de-software-424704528390>

MODELO C4

INGENIERÍA DE SOFTWARE I

2º DE GRADO EN INGENIERÍA INFORMÁTICA
CURSO 2021/2022

Dr. Francisco José García Peñalvo / fgarcia@usal.es

Alicia García Holgado / aliciagh@usal.es

Andrea Vázquez Ingelmo / andreavazquez@usal.es

Departamento de Informática y Automática

Universidad de Salamanca

