Leyes de Lehman

Andrés Ángel González Granda (u068216) Álvaro García Peña (u0275778)

Introducción



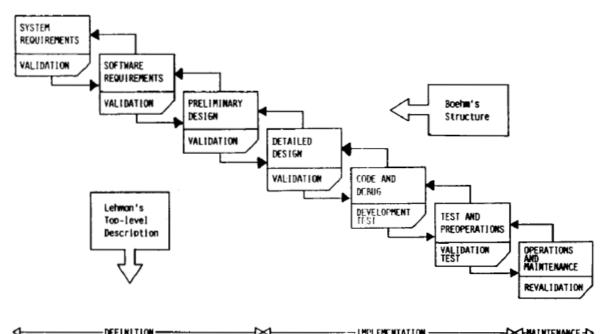
Meir Manny Lehman (1925 - 2010)



László "Les" Bélády (1928)

Contexto histórico

Décadas 1960-1970 Desarrollo IBM OS/360





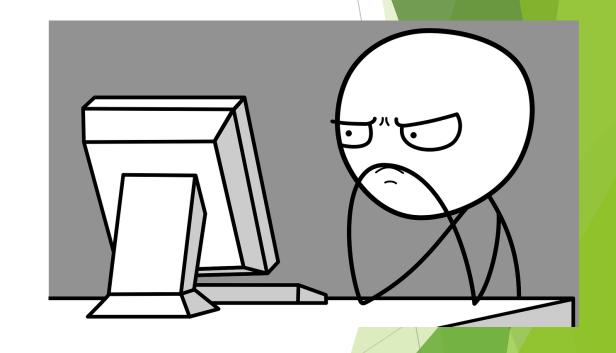
Big Design Up Front Desarrollo en cascada

Fig. 5. The software life cycle according to Boehm.

Cambio continuo

(Continuing change)

Un sistema de software se volverá progresivamente menos satisfactorio para sus usuarios con el tiempo.



Complejidad creciente

(Increasing complexity)

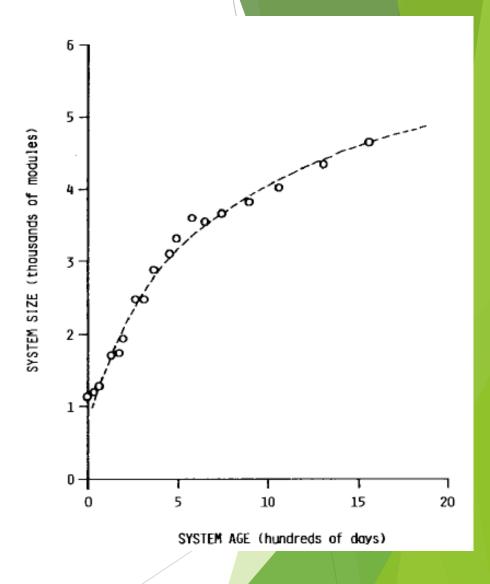
Un sistema de software se volverá progresivamente más complejo con el tiempo.



Autorregulación

(Self-regulation)

- El proceso de evolución del software se autorregula.
- Los atributos de los sistemas son casi estables para cada entrega (release).



Conservación de la estabilidad organizacional

(Conservation of organizational stability)



La cantidad de trabajo dedicada al desarrollo de un sistema software en evolución tiende a permanecer constante.

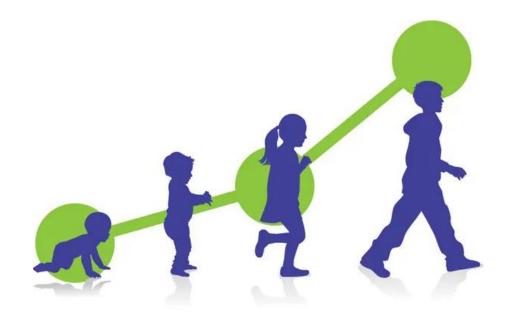
Conservación de la familiaridad

(Conservation of familiarity)

La cantidad de contenido nuevo en cada versión sucesiva de un sistema de software tiende a permanecer constante o disminuir con el tiempo.

Crecimiento continuo

(Continuing growth)



La cantidad de funcionalidad en un sistema de software aumentará con el tiempo, para complacer a sus usuarios.

Deterioro de la calidad

(Declining quality)

- Se percibirá que la calidad de un sistema de software disminuye con el tiempo.
- A menos que su diseño se mantenga cuidadosamente y se adapte a los cambios en su entorno.



Sistema de retroalimentación

(Feedback System)



El proceso de desarrollo debería ser un sistema de retroalimentación de múltiples bucles, múltiples agentes y múltiples niveles.

Conclusiones

- Cambios en el mundo del desarrollo y la ingeniería del software.
 - **►** Internet
 - Software libre y procesos ágiles
 - Desmonolitización de los sistemas de software

> ¿Siguen siendo significativas en la actualidad?