



METODOLOGÍAS DE DISEÑO

El Diseño de Software es un proceso para conceptualizar los requisitos de software en implementación de software, en la presente investigación se muestran 2 de las metodologías más utilizadas para la etapa de diseño de software:

1) Diseño Orientado a Objetos - ADOO

Es un diseño de ingeniería de software enfocado a modelar un sistema como un grupo de objetos que interactúan entre sí, en este método se crea un conjunto de modelos utilizando la notación del lenguaje unificado de modelado o **UML**.

El Diseño Orientado a Objetos o también conocido como ADOO aplica técnicas de modelado de objetos para analizar los requerimientos para un contexto y para diseñar una solución donde se mejore los procesos involucrados.

Cabe destacar que ADOO no está restringido al diseño de programas de computadora, sino que cubre sistemas enteros de distinto tipo.

2) Diseño Orientado a funciones

En el Diseño Orientado a funciones, el sistema es repartido o dividido en varios pequeños subsistemas conocidos como **funciones**, estas funciones son capaces de llevar a cabo tareas significativas en el sistema, de esta forma el sistema es considerado como la vista superior o la generalización de todas las funciones.

El diseño orientado a funciones se basa principalmente en la metodología de “dividir y conquistar”, debido a esto el mecanismo de diseño divide la totalidad del sistema en pequeñas funciones, lo cual nos aporta ocultación de la información, de operaciones y sobre todo modularidad del sistema.

Referencias:

- 1) Bass Len, Clements Paul. Software Architecture in Practice. Addison Professional. 2003.
- 2) Abran Alain. Software Metrics and Software Metrology. Wiley. 2010.