

Fichas de Artículos

Johan Calderón Perdomo

- **Artículo 1:** El resumen expone cómo la arquitectura de software organiza un sistema a nivel general, definiendo los elementos y sus relaciones para facilitar el desarrollo. Destaca el uso de arquitecturas de referencia para reutilizar componentes y cómo estas han evolucionado, guiando el diseño y comprensión de sistemas complejos a través de patrones, enfoques estructurales y escenarios.
-

Maryury Bonilla González

- **Artículo 5:** Se compararon las arquitecturas monolíticas y de microservicios, analizando cuándo son más efectivas. También se presentaron casos reales, como los de Amazon y eBay, que migraron entre estas arquitecturas, destacando los desafíos y beneficios en términos de escalabilidad, mantenimiento y desarrollo eficiente.
-

Carlos Andrés Pantoja Jaramillo

- **Artículo 8:** Se exploraron dos variantes del patrón Modelo-Vista-Controlador (MVC) en aplicaciones web, evaluando su efecto en el tiempo de respuesta y la escalabilidad. La implementación clásica (llamada y respuesta) se comparó con una alternativa basada en tuberías y filtros con Python.
-

Stefanny Nikoll Hidalgo Urrea

- **Artículo 16:** La exposición detalló una arquitectura para un robot móvil, organizada en tres niveles: uno para los componentes básicos, otro para librerías que permiten crear aplicaciones de control, y el último que incluye una interfaz con un panel de control y simulador 3D para programar y monitorear el robot. Además, se verificó su funcionamiento con pruebas, y todo fue desarrollado en C#.

Juan David Cerquera Salazar

- **Artículo 7:** Se analizó un estudio dirigido a profesionales de software sobre las arquitecturas más usadas y sus características principales:
 - Arquitectura en la nube: Seguridad y flexibilidad.
 - MVC: Mantenibilidad, rendimiento, velocidad y memoria.
 - Microservicios: Mantenibilidad, rendimiento, seguridad y flexibilidad.
 - MVP: Modificabilidad, rendimiento, flexibilidad y modularidad. El estudio también clasificó las arquitecturas según los dispositivos a los que están orientadas, destacando aplicaciones web, móviles y de escritorio.
-

Erick Daniel Peña Cedeño

- **Artículo 2:** Se describió cómo los microservicios ofrecen una solución más flexible y moderna frente a las limitaciones de las arquitecturas monolíticas. Esta arquitectura permite que los componentes del sistema sean autónomos e independientes, mejorando la eficiencia en el desarrollo y mantenimiento de aplicaciones.
-

Marlon Estiven Torres Medina

- **Artículo 8:** El patrón Flyweight fue presentado como una técnica para optimizar el uso de memoria al compartir datos entre objetos similares. Se mostraron ejemplos de su aplicación en áreas como los videojuegos y sistemas gráficos, junto con sus ventajas, limitaciones y consideraciones para implementarlo.
-