



Instituto Superior de Formación Técnica Nº 151

Carrera: Analista en Sistemas

1 Año. Algoritmos y Estructuras de Datos II.

Trabajo Práctico Nº0	Unidad 0
Modalidad: Semi -Presencial	Estratégica Didáctica: Trabajo individual.
Metodología de Desarrollo: Det. docente	Metodología de Corrección: Via Classroom.
Carácter de Trabajo: Obligatorio – Con Nota	Fecha Entrega: A confirmar por el Docente.

Marco Teórico:

Responder la siguiente cuestionario en función de la bibliografía Obligatoria.

Parte I – El Desarrollador, el artesano, el artista, el Profesional...

1. Dar un ejemplo de la Regla del Boy scout que Plantea Robert. C. Martin.
2. Que entiende por “The Software Craftsman”
3. Explicar el Manifiesto Software Craftsman

Parte II – Código Limpio

3. Que entiende por Código Limpio
4. Que piensa que se requiere para escribir código Limpio
5. Realizar una “Reflexión” sobre la Cita del autor: “En software, el 80% o más de lo que hacemos se llama curiosamente “Mantenimiento”: el acto de reparar...”
6. Relacionar el TPN y el Desarrollo de software.
7. ¿Qué entiende por Profesionalismo Responsable?
8. Desarrollar los conceptos de Código Limpio por:
 - a. Bjarne Stroustrup
 - b. Grady Booch
 - c. Dave Thomas

Parte III – Diseño y Arquitectura.

9. Que entiende Por Diseño y Arquitectura, relacionarlos.
10. Que Objetivos comunes deben tener las “Arquitecturas Limpias”
11. ¿Qué entiende Por “¿Arquitecturas de Capas”, que beneficios Tiene?
12. ¿Qué es una Arquitectura Multicapa?
13. ¿Cuál es el Problema de Modelar como Centro los Datos?
14. ¿Es un Problema en si modelar como centro de Datos o habrá motivos para Implementarlo?, dar ejemplos.
15. Explicar las Onion Architecture (Arquitecturas Cebolla)
16. ¿Qué diferencia tiene un Diseño de Construcción en torno a un Modelo de Dominio?
17. ¿Qué beneficios Presenta respecto a los Modelos Centrados en Datos?
18. ¿Que entiende por Arquitecturas Hexagonales?
19. ¿Qué diferencia Plantea con las Onion Architecture?
20. Que entiende Por “Puertos y Adaptadores”
21. ¿Cómo funcionan estos Componentes?
22. Que significa que “...*nuestro core queda completamente desvinculado del exterior*”
23. ¿Que determina la cantidad de Puertos en esta Arquitectura?
24. ¿Qué se entiende por Puertos Primarios y Secundarios?

Parte IV – Reflexiones sobre lo Visto.

25. Realizar un Resumen a “Modo de Cierre” de la Diapositiva de Conclusiones.
26. Relacionar Software Craftsman, Code Clean y Clean Architecture.