|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| logo utaUNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE AGUASCALIENTES  DIRECCIÓN DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN  CUATRIMESTRE:  ***Septiembre - Diciembre 2021*** | | | | |
| CARRERA: INGENIERÍA EN DESARROLLO Y GESTIÓN DE SOFTWARE  **EXAMEN DE DIAGNÓSTICO** | | | | |
| ASIGNATURA: **ARQUITECTURAS DE SOFTWARE** | | PROFESOR: **MIGUEL ANTONIO ARAUJO GONZALEZ** | | |
| CUATRIMESTRE: **SEPTIMO** | GRUPO: **A** | | FECHA:08/01/2021 | |
| NOMBRE DEL ESTUDIANTE: OSCAR RENATO GARCIA RESENDIZ | | | MATRICULA: 191008 | |
| CALIFICACIÓN: | FIRMA DEL ALUMNO DE RETROALIMENTACIÓN: | | | |
| VO. BO. COORDINADOR DE ASIGNATURA | INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN | | PONDERACIÓN: | CALIFICACIÓN: |
|  | |  |  |
|  | |  |  |
|  | |  |  |
|  | |  |  |
| **TOTAL** | |  |  |

I Conteste las siguientes preguntas (valor 7 puntos):

1. Defina con sus palabras el concepto de arquitectura de software.

Yo creo que la arquitectura de software se basa en un desarrollo de tecnologías a base de una estructura, un mapeo, o algo que ya está estructurado anteriormente para seguir desarrollando con él, pienso que es la estructura que debe llevar cualquier proyecto ya predeterminado, y que la estructura se basa en las partes fundamentales del proyecto

1. Escriba que se entiende como patrón de diseño.

Como lo dice son patrones que hacen que el desarrollo de problemas sea más sencillo ya que son una solución que se aplica en diferentes casos de la misma forma, es una solución a problemas previamente aplicada

1. Ejemplifique y enuncie un requisito funcional (ya sea de un sistema real o bien de un proyecto del TSU).

El proceso de compras en el sistema abarcará los siguientes pasos y transacciones: Ingreso de la requisición, emisión de la solicitud de cotización y emisión de la orden de compra

1. Ejemplifique y enuncie un requisito no – funcional (ya sea de un sistema real o bien de un proyecto del TSU).

El sistema no continuará operando en caso de fuego.

1. Represente gráficamente un requisito funcional.

EJEMPLO: Una computadora no podría funcionar sin un software que permita su correcto desempeño

1. Enliste los tipos de patrones de diseño.

Patrones creacionales.

Patrones estructurales.

Patrones de comportamiento.

1. Represente gráficamente un patrón de diseño.



II Haga el pseudo-código, un lenguaje de programación o framework de desarrollo y utilice el patrón de diseño MVC para hacer un CRUD de una base de datos de control escolar enfocándose en la tabla de información de Alumno (valor 3 puntos)

La pseudo-código u aplicación se calificará según la siguiente lista de cotejo:

|  |  |
| --- | --- |
| **Aspecto** | **Puntaje** |
| Representación de las vistas (o pseudo-código) | 1 |
| Clases del controlador | 1 |
| Clases del modelo | 1 |
| **Total** | 3 |

Este entregable se subirá en MS Teams – fecha de entrega próxima lunes 10 de enero del 2022

**¡Suerte!**