

EVALUACIÓN SUMATIVA TEÓRICA

**NOTA**

MÓDULO: ARQUITECTURA DE SOFTWARE

NOMBRE ESTUDIANTE: Gabriel Oscar Cáceres Peralta RUT: 19.876.990 - 8

PUNTAJE TOTAL: 30 Puntos NIVEL DE EXIGENCIA PARA EL LOGRO: 60%

INSTRUCCIONES GENERALES:

1. Tiempo para el desarrollo de la actividad de evaluación 60 minutos
2. Se prohíbe el uso de cualquier dispositivo electrónico móvil.
3. Ante plagio, copia y utilización de información ajena a la proporcionada en este documento, el estudiante será calificado con nota 1,0.
   1. **Marque con una X la alternativa Correcta.**
4. **Los patrones de diseño se agrupan en tipos. Una de las alternativas no corresponde:**
   1. **Estilos arquitectónicos**
   2. **Patrones de diseño**
   3. **Idioms**

**(X) Diseños arquitectónicos**

1. **El sistema se descompone en servicios y sus servidores asociados y en clientes que acceden y usan dichos servicios. A que estilo corresponde**
   1. **Shared Data**

**(X) Cliente – Servidor**

* 1. **BlackBoard**
  2. **Capas Jerárquicas**

1. **“Describe como implementar aspectos particulares de elementos o de las relaciones entre ellos usando las características de un lenguaje particular.”. La definición anterior corresponde a:**
   1. **Estilos arquitectónicos**
   2. **Patrones de diseño**

**(X) Idioms**

* 1. **Diseños arquitectónicos**

1. **Ciclo de Vida, donde se requiere una clara identificación de los requerimientos, no hay retroalimentación, ideal para proyectos conocidos.**

**(X) Cascada**

* 1. **Modelo V**
  2. **Espiral**
  3. **RUP**

1. **“Describe una estructura recurrente de elementos de diseño interconectados que soluciona un problema general de diseño dentro de un contexto particular”. La definición anterior corresponde a:**
   1. **Estilos arquitectónicos**

**(X) Patrones de diseño**

* 1. **Idioms**
  2. **Diseños arquitectónicos**

II - Lea con atención cada una de las preguntas que a continuación se exponen y responda brevemente (3 Puntos cada respuesta correcta)

1. **Que es la sigla SRS y ¿para qué sirve?**

La Sigla SRS es Especificación de Requerimientos del Sistema, Sirve para la arquitectura de software, Diseño detallado, Implementación y Verificación la cual está relacionada con el ciclo de vida del desarrollo de software.

1. **Defina Arquitectura de Software**

La arquitectura de software es un plano que contiene una estructura de un sistema informático de gran y pequeño tamaño, trayendo con ello una serie de funcionalidades e interacción con los componentes del software

1. **Escriba la Meta de su proyecto de Software para el Módulo de Arquitectura de Software**

La meta es poder pulir mis conocimientos sobre el ciclo de vida del software y adquirir nuevos aprendizajes a través del desarrollo de este proyecto

1. **Cuáles son los conceptos fundamentales de la Programación Orientado a Objeto**

Los programas se modelan en torno a objetos que aglutinan toda la funcionalidad relacionada con ellos, el POO se crean clases que representan entidades que quieres manejar en tu programa, También gira más entorno a los datos que en torno a la lógica y se basa en clases, objetos e instancias.

1. **Nombre y explique 3 arquitecturas de sistemas distribuidos**

Cliente-Servidor: se compone especialmente por servidores que ofrecen servicios a los clientes que luego también puede acceder a dichos servidores

Objetos distribuidos: se gestiona a través de un servidor y los clientes pueden ejecutarlo desde un método de invocación remota

Peer-to-peer: es una red de ordenadores en la que funcionan sin clientes ni servidores fijos

1. **Defina Cada uno de los tipos de Patrones de Diseño**

**Estilos arquitectónicos**: que son soluciones de organizaciones a nivel de sistema

**Patrones de diseño**: son soluciones a problemas detallados de diseño de software

**Idioms:** son soluciones útiles para problemas específicos en algún lenguaje de programación

1. **Defina con sus palabras Patrones de Software y de un ejemplo**

Los patrones de software es seguir un contexto de alta probabilidad de triunfo en proyecto ya creados y reutilizar esas soluciones que han tenido éxito potencial y de esta forma se obtiene una certeza segura y de un porcentaje mayor de aceptación y equilibrio

Por ejemplo, tenemos un patrón de software que es llamado Singleton la cual se utiliza para limitar la creación de una clase a un solo objeto, su intención consiste en garantizar que una sola clase tenga una instancia y proporcionar un punto de acceso general a ella.

1. Escriba 5 de los requerimientos de su proyecto de Software para el módulo de Arquitectura de Software con su respectiva plantilla.

