21 agosto 2019

**Tercera fase arquitectura**

* Definir la estructura de solución para cumplir los requerimientos funcionales y de calidad.
* Documentar las decisiones.

**Cuarta Fase Diseño detallado**

* Construir de forma iterativa, un diseño detallado del sistema por construir.
* Paso #1 identifique las clases
* Busque los sustantivos en las historias de usuario.
* Algunos sustantivos se convertirán en clases. Otras se eliminan y otras se unen.
* Las clases deben tener una sola responsabilidad.
* Paso #2 Identifique asociaciones
* Identificar como interactúan las clases entre sí.
* Una asociación tiende a convertirse en un atributo.
* Paso #3 identifique atributos y métodos.

**Patrones de Diseño**

* Un patrón es una regularidad.
* En el software hay regularidades o problemas recurrentes.
* Reutilizar buenas soluciones es una buena práctica conocida por los ingenieros de sotfware.
* Buscar nuevas soluciones en experiencias previas.
* Patrón de diseño
* Solución general para un problema común en un contexto dado.
* Es una buena práctica.
* Son conocidas por muchos profesionales a nivel mundial.