

Patrones GoF y Tipos de pruebas
En desarrollo de software

Juan Esteban Fajardo Torres.
Paula Herrán.

Universitaria Agustiniana
Tecnólogo en Desarrollo de Software
Introducción al Desarrollo de Software
Daniel Lara
Bogotá, D.C.
2023

¿Qué son los patrones Gof?

Los patrones de diseño tuvieron su origen a mediados de la década del noventa, y a partir de allí fueron ampliamente aceptados en el área de desarrollo de software tanto en empresas como en el mundo académico.

Los *GoF* dieron una definición precisa de lo que es un patrón de diseño y cómo debe ser usado: “descripciones de objetos que se comunican y clases que son personalizadas para resolver un problema de diseño general en un contexto particular”.

El concepto de patrón representa uno de los enfoques más atractivos para la reutilización de conocimientos de diseño. Se utiliza el término “patrón» para describir abstracciones de software que son utilizadas por diseñadores y programadores expertos en el desarrollo de sus aplicaciones.

Los patrones de diseño describen soluciones a problemas de diseño específicos que surgen al refinar un diseño global. Estos patrones pueden ser dependientes o independientes del dominio de aplicación.



Ejemplos de patrones de diseño

- Hace años, al tomar mucha importancia el diseño responsive, se empezó a hablar de un patrón de diseño para el botón de “Volver Arriba”. El mismo Norman Nielsen escribió un artículo con nueve pautas a la hora de elaborar este patrón para integrarlo en nuestras soluciones de diseño.
- También hablamos aquí, hace muchos años, de los patrones de diseño en la compra impulsiva. Puedes leer el artículo sobre la compra impulsiva y los patrones de diseño en el ahora difunto Google Offers.
- Y era el 2006, cuando Yahoo publicaba su Biblioteca de patrones de diseño y lo contábamos en un artículo. Actualmente este recurso ya no existe, pero en su día fue muy interesante para estudiar cómo Yahoo proporcionaba soluciones a sus problemas de diseño.
- También hemos hablado de los patrones de diseño en fases tempranas y de los casos donde el prototipado en papel no es una opción, y es recomendable usar patrones de diseño y plantillas para presentaciones.
- En otras ocasiones hemos hablado del uso de patrones en diseño de interacción y de modelos de patrones de pantalla.

Hay cientos de librerías de patrones de diseño que pueden ayudarnos en nuestro trabajo de experiencia de las personas usuarias.

Tipos de Pruebas en el Desarrollo de Software

Las pruebas de software permiten controlar la calidad y funcionalidad de cualquier producto que se desarrolle.



Principales tipos de pruebas de software:

Cada una tiene propias particularidades, aplicaciones distintas dependiendo de cual sea el objetivo.

- Pruebas unitarias o unit testing
- Pruebas de integración
- Pruebas funcionales
- Pruebas de aceptación
- Pruebas de rendimiento
- Pruebas de estrés
- Pruebas de regresión
- Pruebas de humo

Bibliografías:

- <https://www.torresburriel.com/weblog/2022/03/14/que-son-los-patrones-de-diseno-y-por-que-utilizarlos/#:~:text=Los%20GoF%20dieron%20una%20definici%C3%B3n,general%20en%20un%20contexto%20particular%E2%80%9D.>
- <https://www.unir.net/ingenieria/revista/pruebas-software/>
- <https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fwww.loadview-testing.com%2Fes%2Fblog%2Ftipos-de-pruebas-de-software-diferencias-y-ejemplos%2F&psig=AOvVaw1VuFm1R-J3ym3d3ugZuivj&ust=1684897513021000&source=images&cd=vfe&ved=0CBEQjRxqFwoTCLCxisG6iv8CFQAAAAAdAAAAABAE>
- https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fclibre.io%2Fblog%2Fpor-secciones%2Fcodigo%2Fitem%2F433-patrones-de-diseno-de-software&psig=AOvVaw2QzTK_Gc9JnA-r2U0RXe7f&ust=1684897428298000&source=images&cd=vfe&ved=0CBEQjRxqFwoTCLi139S6iv8CFQAAAAAdAAAAABAJ