

Introducción al diseño de software

Diseño de Sistemas Software
Curso 2017/2018

Carlos Pérez Sancho



Universitat d'Alacant
Universidad de Alicante

Departament de Llenguatges i Sistemes Informàtics
Departamento de Lenguajes y Sistemas Informáticos

¿Qué es el diseño de software?

Es una disciplina de la Ingeniería de Software...

“Software engineering is the discipline of developing and maintaining software systems that behave reliably and efficiently, are affordable to develop and maintain, and satisfy all the requirements that customers have defined for them.”

(IEEE Computing Curricula 2005)

“(Students should be able to) Demonstrate an understanding of and apply appropriate theories, models, and techniques that provide a basis for problem identification and analysis, software design, development, implementation, verification, and documentation.”

(IEEE Software Engineering 2014)

Diseño de software

- Análisis, diseño e implementación son disciplinas centrales de la ingeniería del software
- Están fuertemente relacionadas, y las decisiones sobre cómo realizar una de ellas afecta directamente a las demás
- Lenguajes, herramientas, actividades a realizar, etc. deben decidirse al comienzo de un proyecto

“Software design is both the process of defining the architecture, components, interfaces and other characteristics of a system, and the result of that process”.

(IEEE Computing Curricula 2005)

- **Diseño explícito:** realizado para planificar o documentar el software desarrollado
- **Diseño implícito:** la estructura que el software tiene realmente, aunque no se haya diseñado formalmente

→ **Todo el software tiene un diseño**

Fases del diseño

- **Diseño arquitectural:** estructura de alto nivel, identificación de los componentes principales junto con los requisitos funcionales y no funcionales
- **Diseño detallado:** los componentes se descomponen con un nivel de detalle más fino. Guiado por la arquitectura y los requisitos funcionales

¿Por qué es importante el diseño?

¿Por qué diseñar?

```
2. vim
#include <stdio.h>

int main() {
    printf("Hello world!\n");
}

-- INSERT --
```



España - Español ▼ ¿Necesitas Ayuda? ▼ ¿Tienes dudas?

IBERIA

Viaja Tus vuelos

Vuela Vuelo+Hotel Vuelo+Coche Hoteles Coches

¿A dónde te llevamos? ⓘ

Madrid (MAD), España ⓘ A ⓘ

Quiero hacer múltiples trayectos ▶

☒ Ida y vuelta ☐ Sólo ida

Ventajas de un buen diseño

- Ayuda a trasladar las especificaciones a los programadores de forma no ambigua
- Ayuda a escribir código de calidad
 - ... conforme a las especificaciones
 - ... fácil de mantener y extender
 - ... que los demás puedan comprender

Aumenta las probabilidades de finalizar con éxito el proyecto

Diseñar bien no es garantía de éxito

- Realizar un diseño previo no garantiza que el software resultante sea conforme a ese diseño ni a la especificación
- Existen disciplinas y técnicas para garantizar la calidad del software (p.ej. pruebas de código)

¿Cómo y cuánto hay que diseñar?

(Algunos) Paradigmas de diseño

- **Diseño orientado a objetos:** los sistemas de software se componen de objetos con un estado privado y que interactúan entre sí
- **Diseño orientado a funciones:** descompone el sistema en un conjunto de funciones que interactúan y comparten un estado centralizado
- **Diseño de sistemas de tiempo real:** reparto de responsabilidades entre software y hardware para conseguir una respuesta rápida
- **Diseño de interfaces de usuario:** tiene en cuenta las necesidades, experiencia y capacidades de los usuarios

Herramientas de Diseño Orientado a Objetos

- Tarjetas CRC

<u>Group Figure</u> Holds more Figures. (not in Drawing) Forwards transformations Cache image, void on update of member.	Figures	<u>Drawing</u> Holds Figures. Accumulates updates, refreshes on demand.	Figure Drawing View Drawing Controller
<u>Selection tool</u> Selects Figures (adds Handles to Drawing View) Invokes Handles	Drawing Controller Drawing View Figures Handles	<u>Scroll tool</u> Adjusts the View's Window	Drawing View

Herramientas de Diseño Orientado a Objetos

- UML, diagramas más usados según Sommerville (2010)
 - **Diagramas de actividad:** actividades involucradas en un proceso o en el procesamiento de datos
 - **Diagramas de caso de uso:** interacciones entre el sistema y su entorno
 - **Diagramas de secuencia:** interacciones entre los actores y el sistema y entre componentes del sistema
 - **Diagramas de clase:** clases de objetos y sus asociaciones
 - **Diagramas de estados:** cómo reacciona el sistema ante eventos internos y externos

UML no hace milagros



¡ATENCIÓN!

UML no es más que un formato de representación

Usar UML no garantiza que el diseño sea bueno

Formas de usar UML

- Como un medio para facilitar el debate sobre un sistema existente o propuesto
- Como una forma de documentar un sistema existente
- Como una descripción detallada que se puede usar para desarrollar una implementación
- Usando herramientas especializadas, los modelos se pueden usar para generar código automáticamente (Model-Driven Engineering, MDD)

La metodología impone las reglas

- En metodologías tradicionales hay que generar numerosos modelos antes de tocar una sola línea de código
- Las metodologías ágiles recomiendan modelar lo mínimo imprescindible, en grupo y de manera informal
⇒ los modelos se usan como herramienta de comunicación

“For a three-week timeboxed iteration, spend a few hours or at most one day (with partners) near the start of the iteration *at the walls...*”

(Larman, 2004, ch. 14.3)

¿Preguntas?

Bibliografía

- [IEEE Computing Curricula 2005](#)
- [IEEE Software Engineering 2014](#)
- Larman, C. (2004). **Chapter 14. In Applying UML and Patterns: An Introduction to Object-Oriented Analysis and Design and Iterative Development, 3rd edition.** Addison Wesley Professional.
[Leer en Safari Books Online](#)
- Tsui, F., Karam, O., Bernal, B. (2013). **Chapters 2 & 7. In Essentials of Software Engineering, 3rd edition.** Jones & Bartlett Learning.
[Leer en Safari Books Online](#)
- Sommerville, I. (2010). **Software Engineering, Ninth edition.** Addison-Wesley.