

Ingeniería de software

Lectura 1



Unidad III : Planificación del proyecto de software.

PRESENTAN:

Ricardo Gomez Martínez.

DOCENTE:

EDUARDO FLORES GALLEGOS

Leyes Famosas Del Desarrollo De Software

Como en cualquier otro campo, en el mundo del desarrollo de software también existen leyes, reglas y principios, en el artículo menciona interpretación y pensamientos sobre las leyes más famosas y más utilizadas en el desarrollo de software.

En lo personal siempre he creído que nunca esta demás saber un poco de todo y en este caso el saber un poco de las leyes utilizadas en el desarrollo de software siendo este el objetivo de mi carrera es bastante importante saber un poco.

En este documento se dará a conocer algunas de las leyes con su respectiva explicación sobre lo que consiste cada una:

Ley de Murphy

Probablemente una de las leyes más famosas, sobre todo porque no solo es aplicable al desarrollo de software. Esta ley nos dice que, si algo puede salir mal, lo hará, es decir que debemos analizar todos los posibles resultados de nuestras acciones. **“Una computadora hará lo que escribas no lo que quieras”**

Ley de Brook

La mayoría de los desarrolladores, ya sea a sabiendas o sin saberlo, tendrán experiencia con la ley de Brook, nos dice **“La adición de mano de obra a un proyecto de software tardío lo hace más tarde”**.

Si un proyecto se está retrasando, simplemente agregar mano de obra probablemente tendrá resultados desastrosos.

Ley de Hofstadter

La ley de Hofstadter fue escrita por Douglas Hofstadter y lleva su nombre. Esta ley nos dice **“Siempre lleva más tiempo de lo que espera, incluso si tiene en cuenta la Ley de Hofstadter”**

La "ley" es una declaración sobre la dificultad de estimar con precisión el tiempo que tomará para completar tareas de complejidad sustancial.

Ley de Conway

Esta ley nos dice **“Cualquier pieza de software refleja la estructura organizativa que lo produjo”** dicho de otra forma las organizaciones cuyos sistemas de diseño están obligados a producir diseños que sean copias de las estructuras de comunicación de estas organizaciones.

El principio de robustez de la ley de Postel aka

Este principio nos dice **“Sea conservador en lo que envía, sea liberal en lo que acepta”**

La ley de linus

Nombrado en honor a Linus Torvalds, el creador de Linux, esta ley establece: Dados suficientes globos oculares, todos los errores son superficiales

Este documento nos habla de estas leyes las cuales pueden ser de mucha ayuda a la hora de estar construyendo un proyecto de software para que las cosas nos salgan de la mejor manera.

Bibliografía

timsommer. (18 de diciembre de 2017). Recuperado el 9 de Abril de 2019, de <https://www.timsommer.be/famous-laws-of-software-development/>