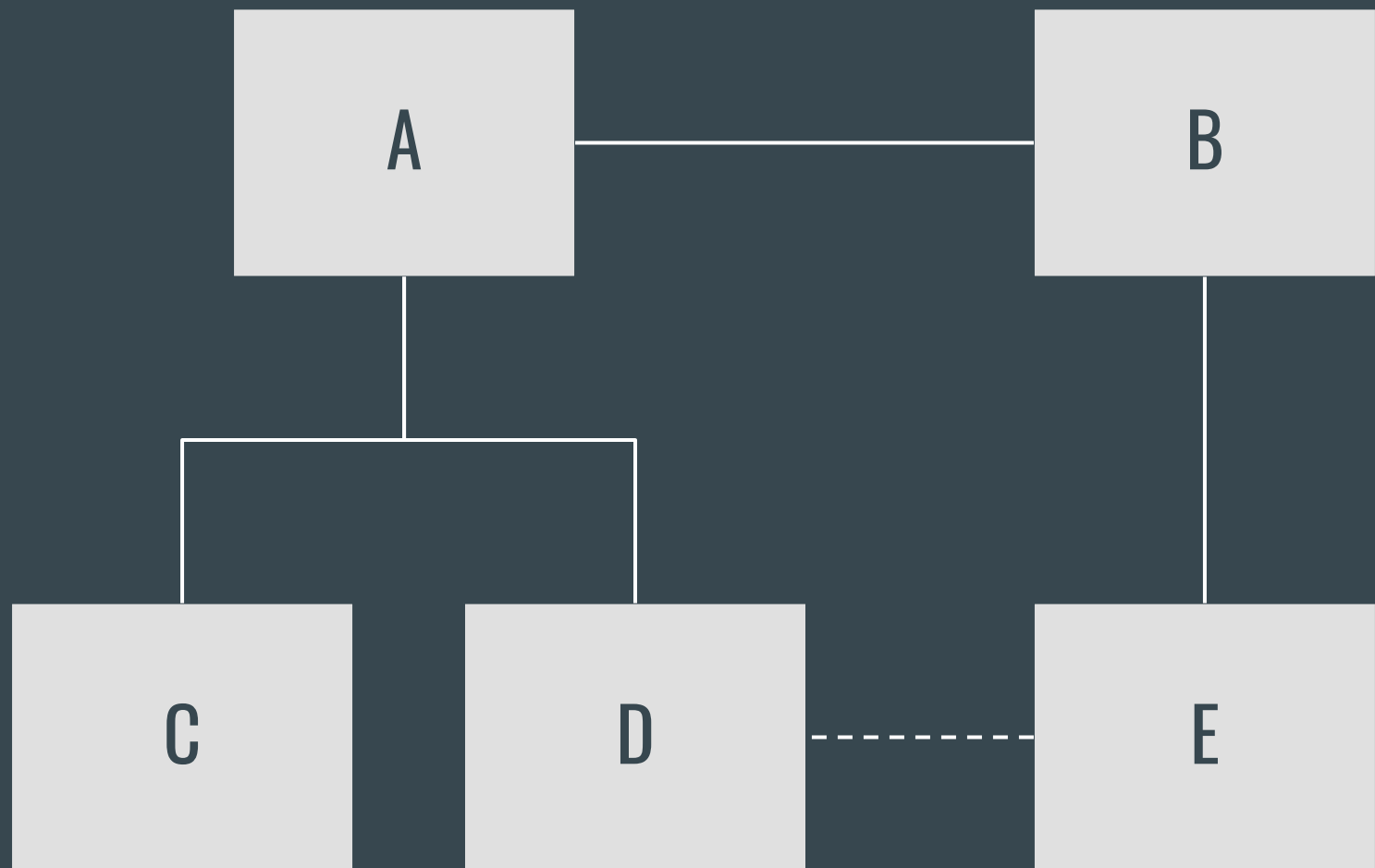


# Introducción a la Arquitectura de Software



Fundamentos de  
Arquitectura de Software - Platzi

**¿Qué es arquitectura de software?**



**“La estructura del sistema, compuesta por elementos de *software*, sus propiedades visibles y sus relaciones.”**

*Software Architecture in Practice* (Bass, Clements & Kazman, 2003)

**“El conjunto de decisiones principales de diseño tomadas para el sistema.”**

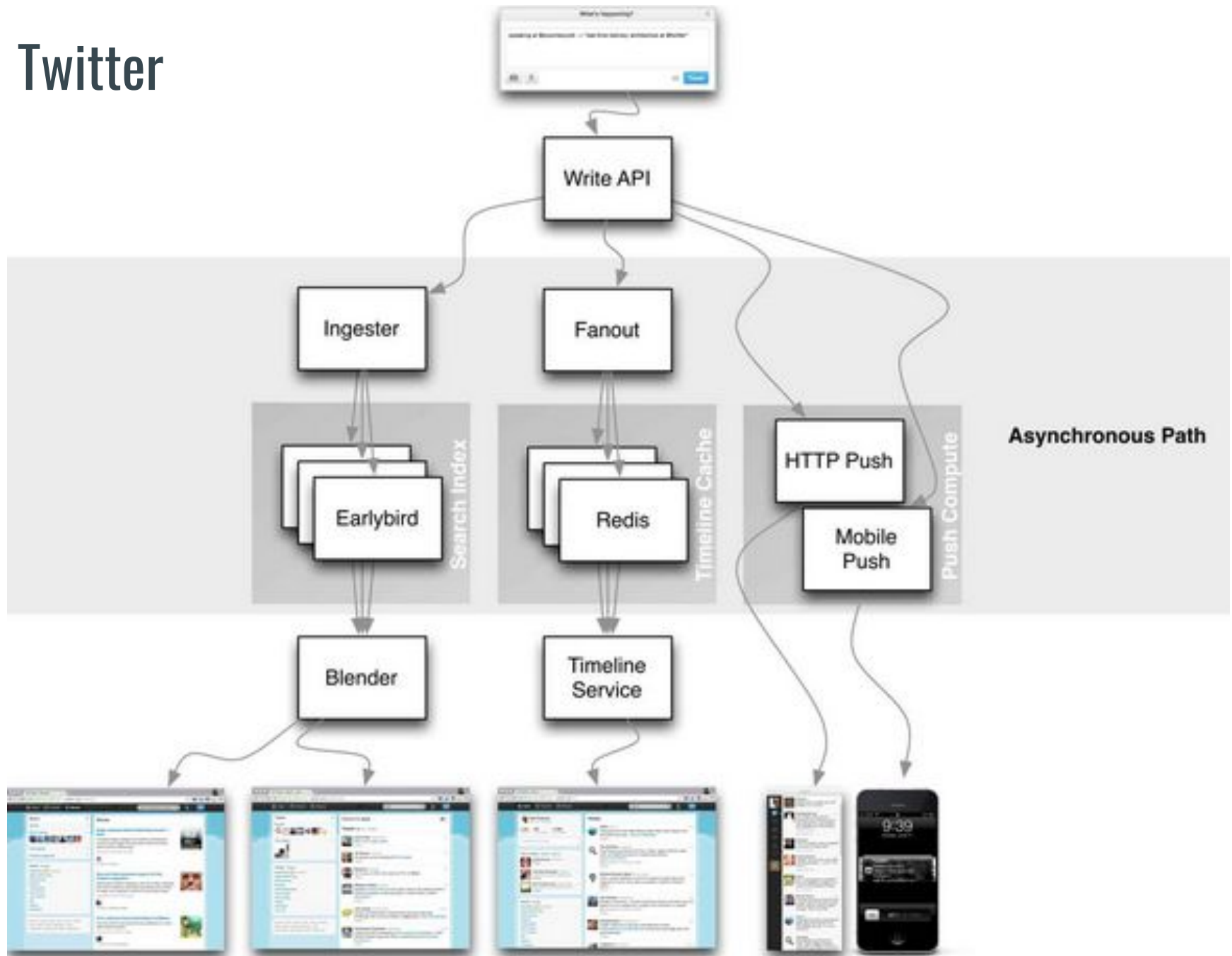
*Software Architecture: Foundations, Theory and Practice* (Taylor, 2010)

**“(...) la arquitectura se reduce a las cosas importantes, cualesquiera que sean.”**

*Patterns of Enterprise Application Architecture* (Fowler, 2002)

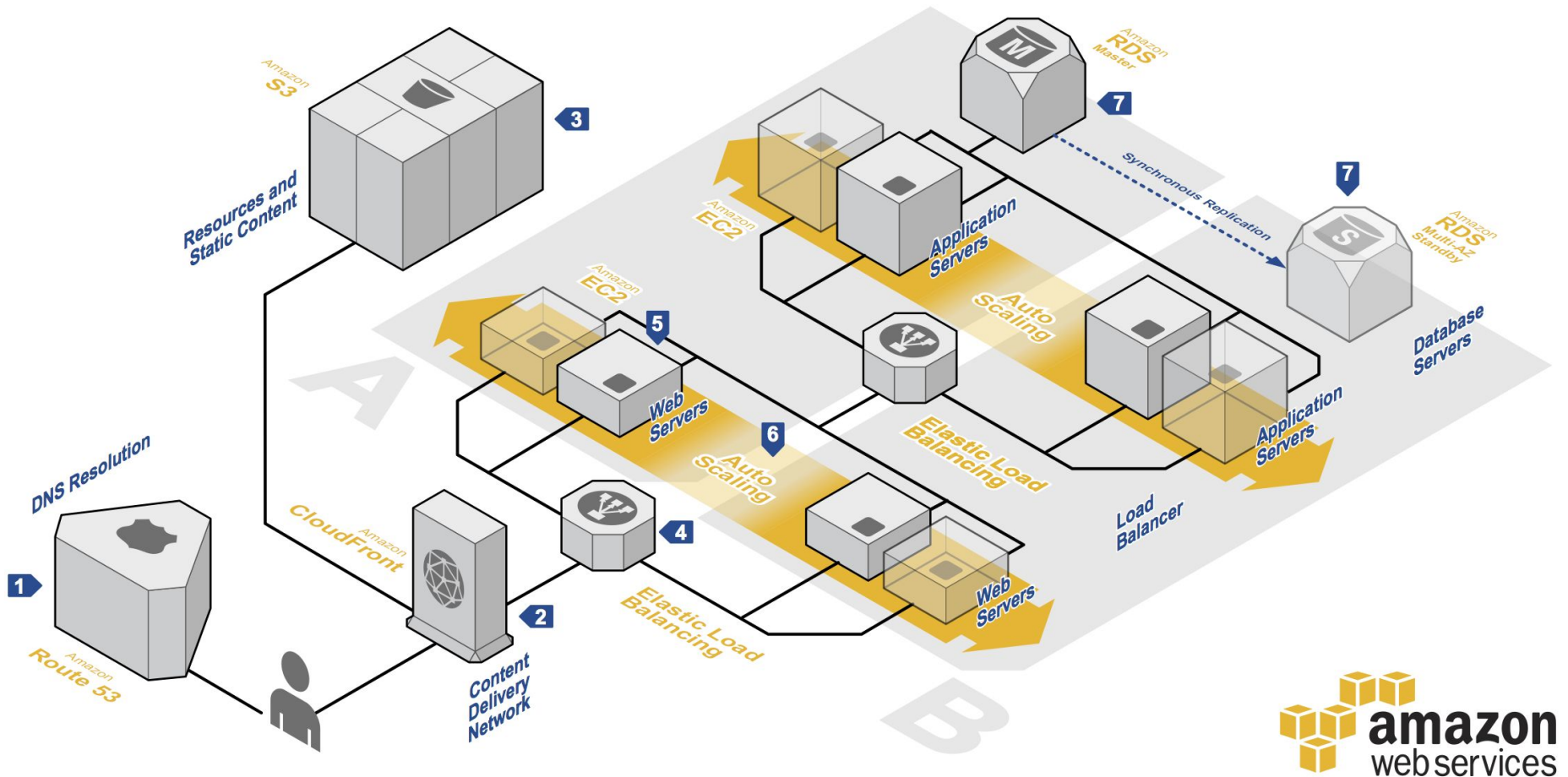
# Ejemplos

# Twitter

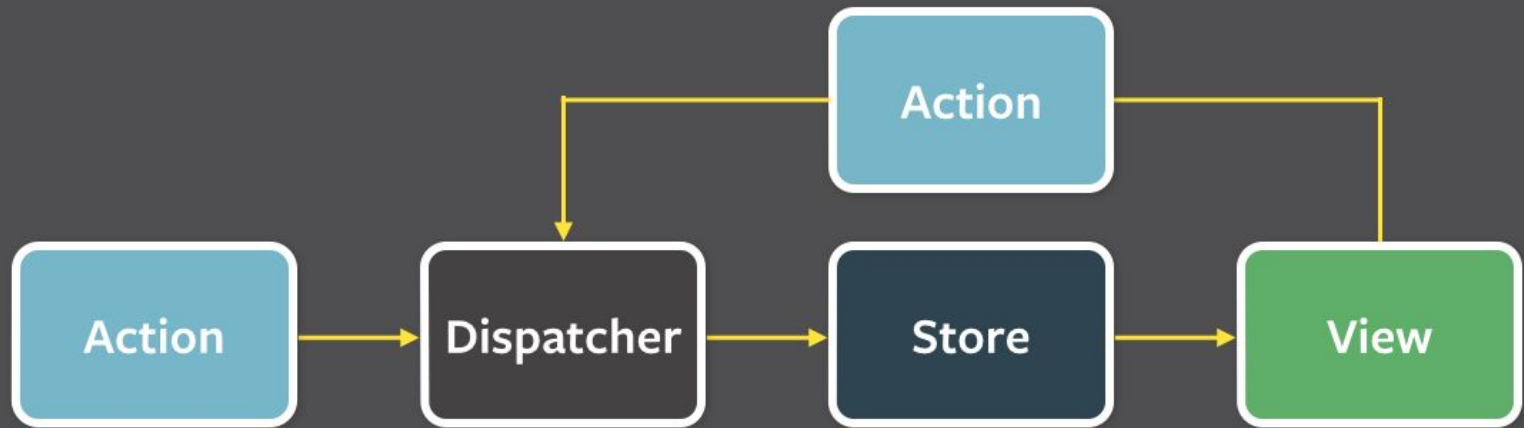




# WEB APPLICATION HOSTING



# Flujo de datos - Flux



¿Qué hace un arquitecto de *software*?

## Analiza el contexto

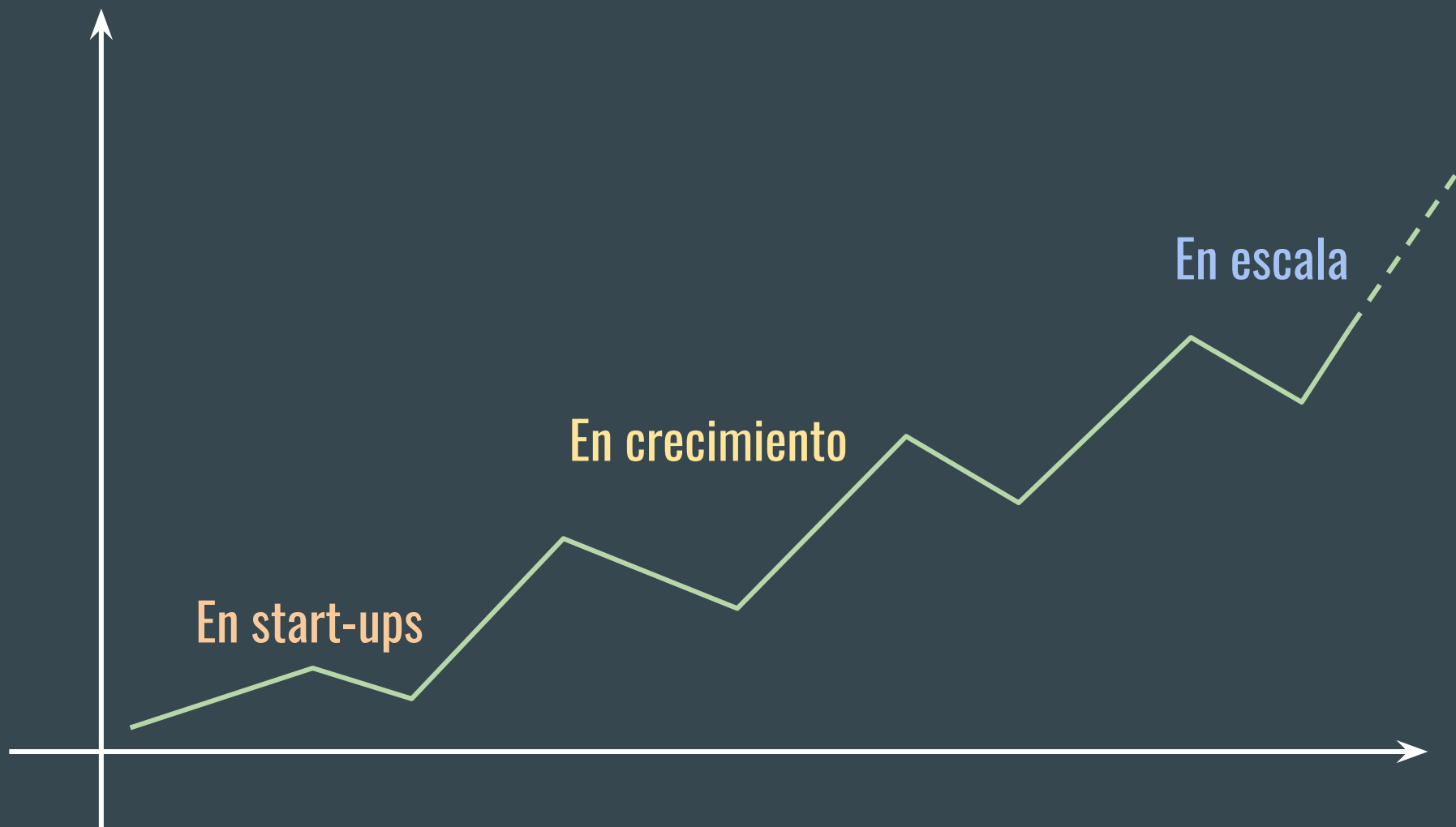


## Posee herramientas de diseño



## Diseña la solución





# La importancia de la comunicación

## Sistemas monolíticos

~ un solo equipo, una sola pieza de software.

## Sistemas distribuidos

~ múltiples equipos independientes, múltiples sistemas intercomunicados.

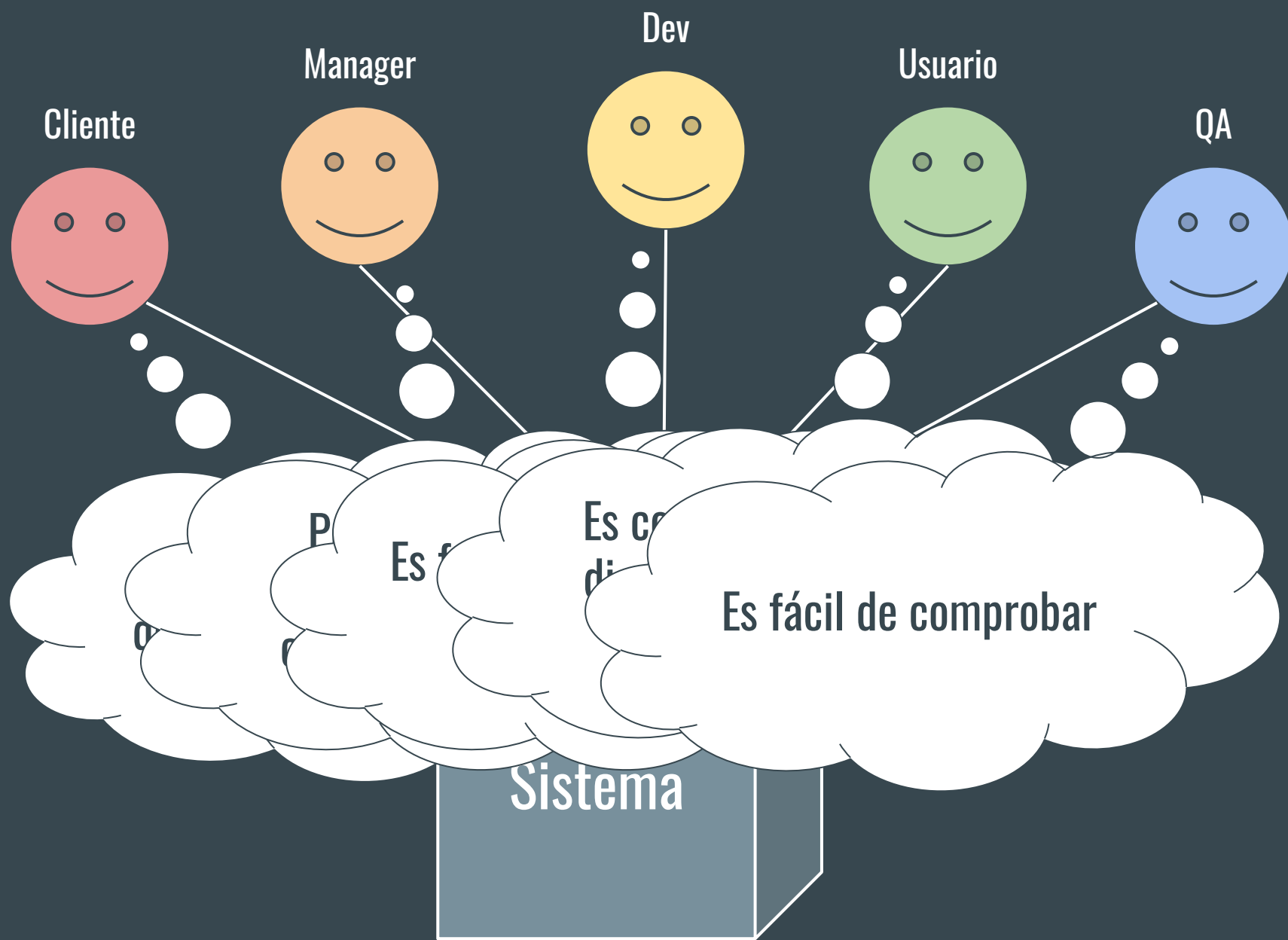
---

**“Las organizaciones que diseñan sistemas están limitadas a producir diseños que son copias de las estructuras de comunicación de estas organizaciones”**

*Ley de Conway (Melvin Conway, 1967)*



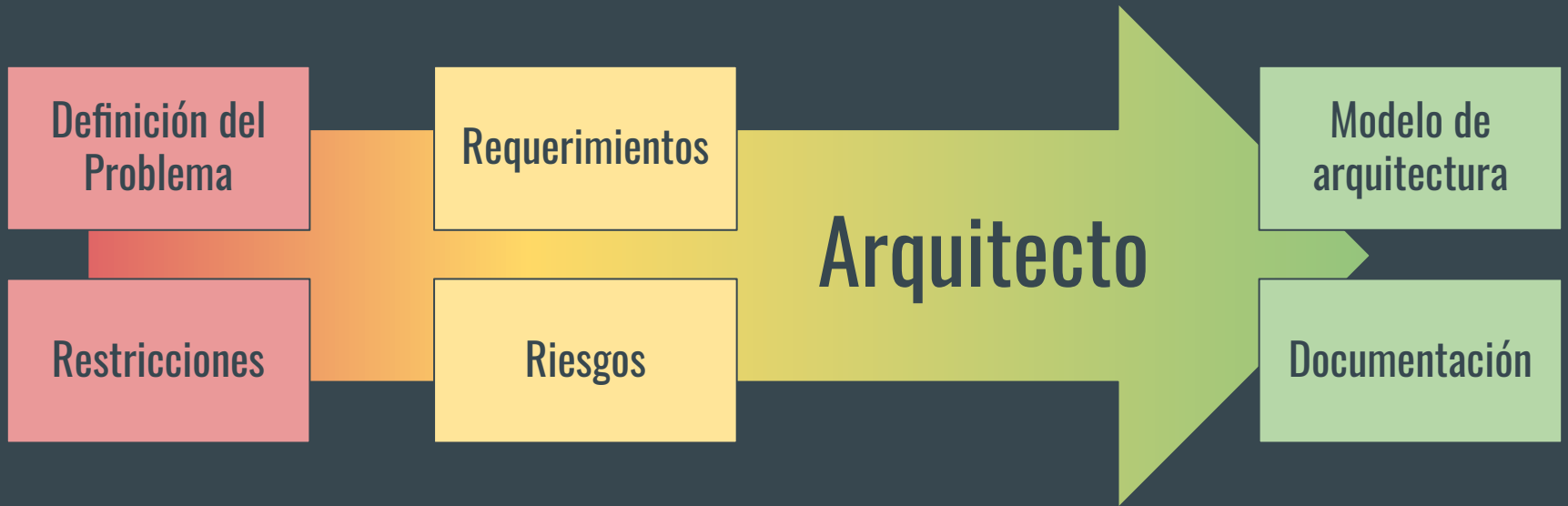
# Objetivos del arquitecto



# Arquitectura y Metodologías

# Metodologías tradicionales

## Etapa de diseño



# Metodologías Ágiles

