

# Diseño de una Arquitectura



Curso Profesional de  
Arquitectura de Software - Platzi

# Pararse en hombros de gigantes

Aprovechar el conocimiento existente para nuestra solución.

Productos  
“de la estantería”

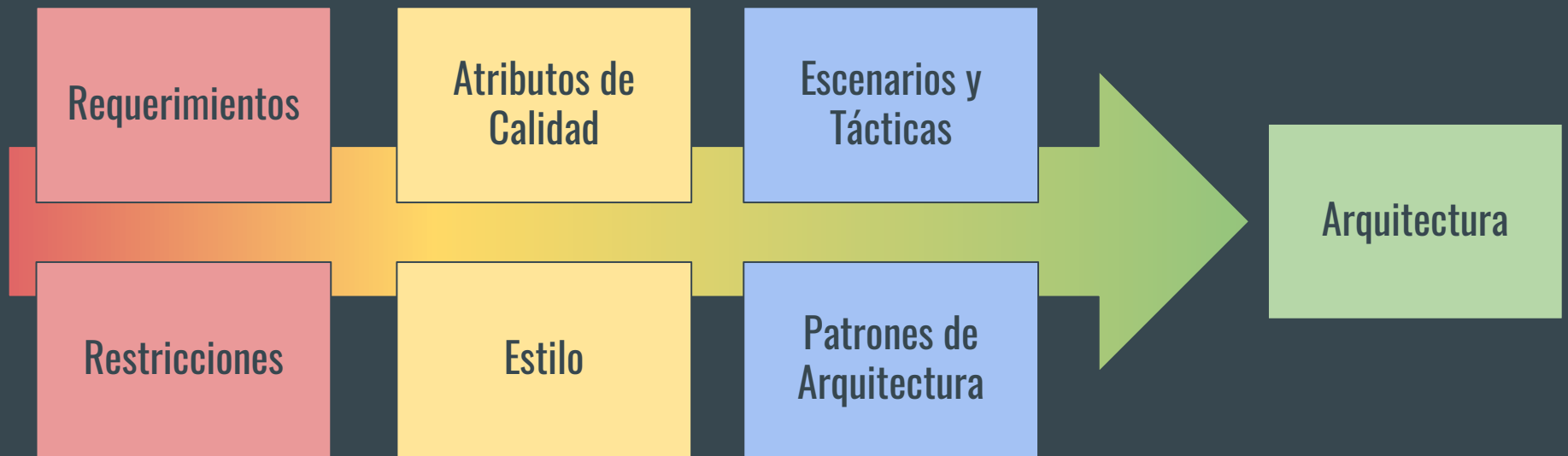
Frameworks

Arquitecturas  
específicas del  
dominio

Patrones de  
arquitectura

---

# Las Herramientas



# Partes de una arquitectura

# Componentes

# Conectores

---

# Tipos de conectores

Llamado a  
procedimiento

Enlace

Evento

Adaptador

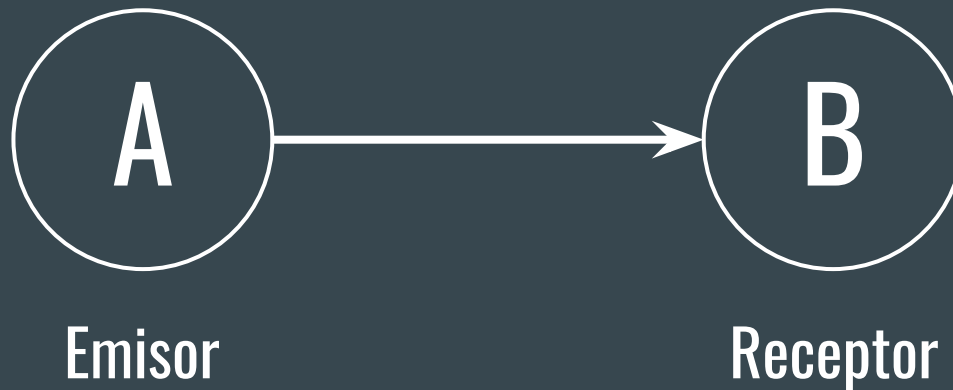
Acceso a datos

Flujo

Arbitraje

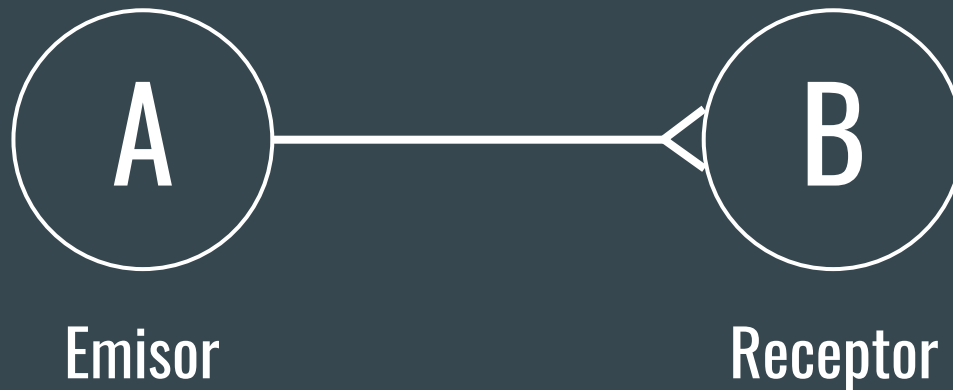
Distribuidor

# Llamado asincrónico





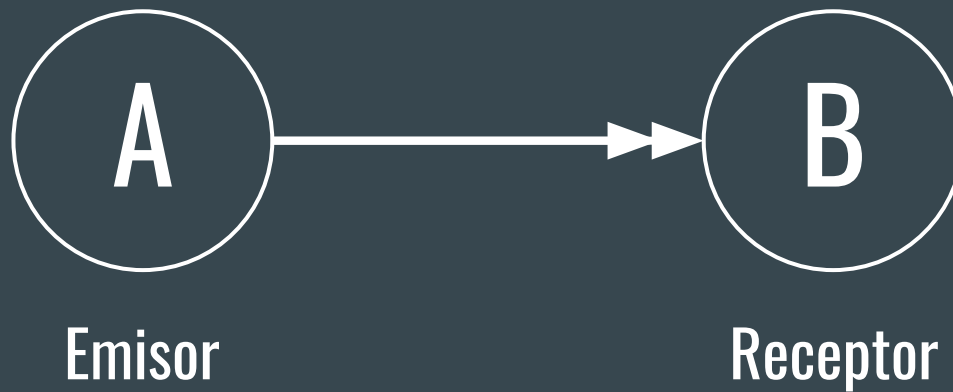
# Llamado sincrónico



# Cliente / Servidor



# Enrutador



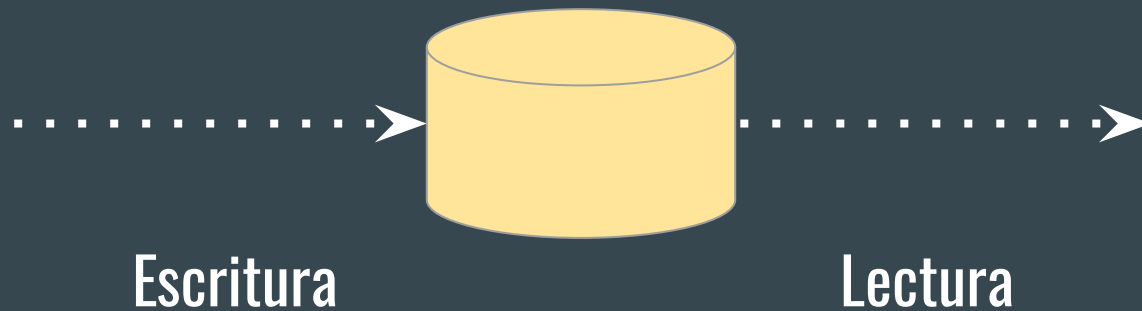
# Difusión



# Cola

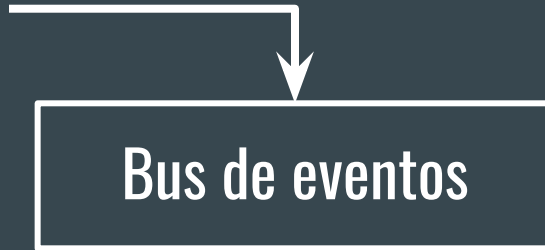


# Repositorio / Pizarra



# Publicar / Suscribir

Publicador



Bus de eventos



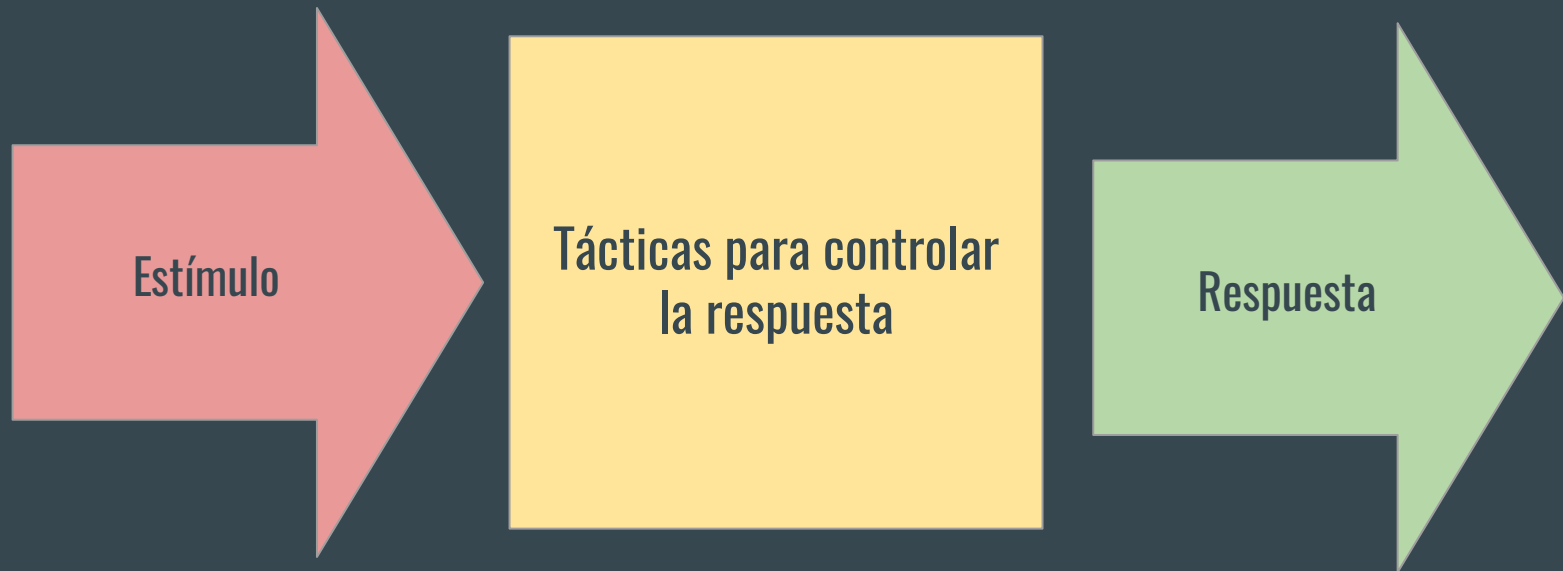
Suscriptor



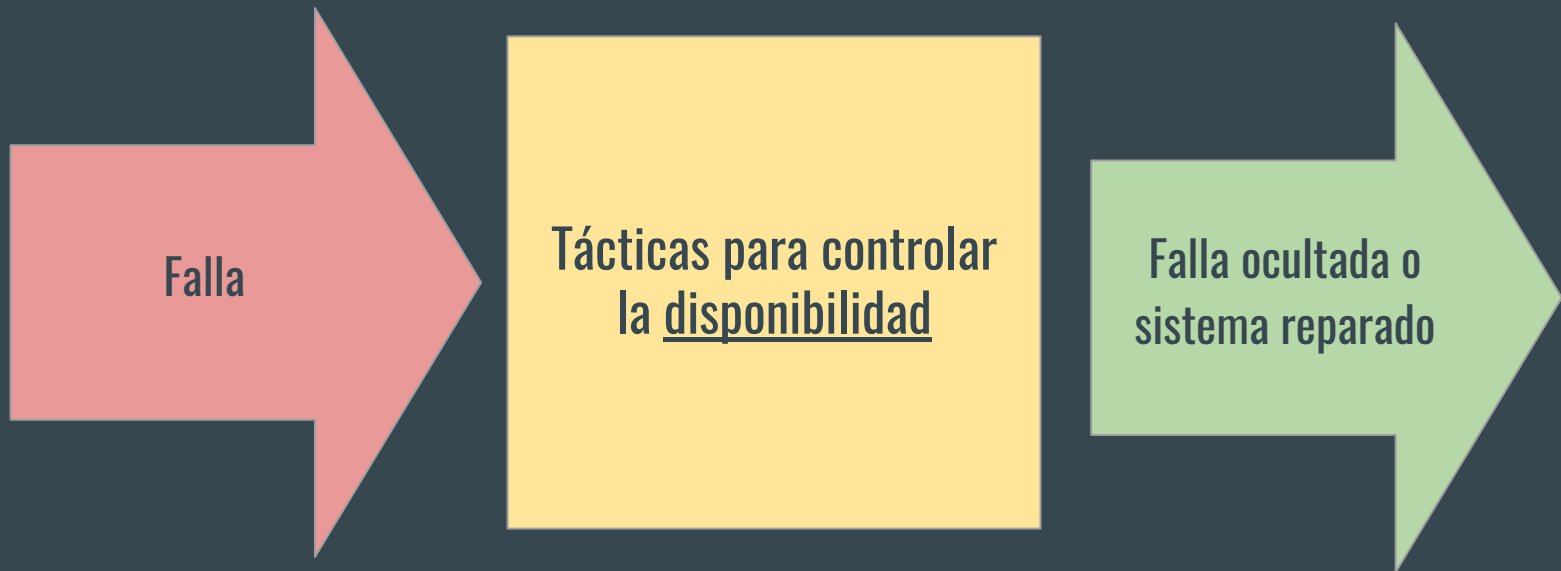
# Escenarios y Tácticas



## Escenario: Atributo de Calidad X



## Escenario: Disponibilidad



# Disponibilidad

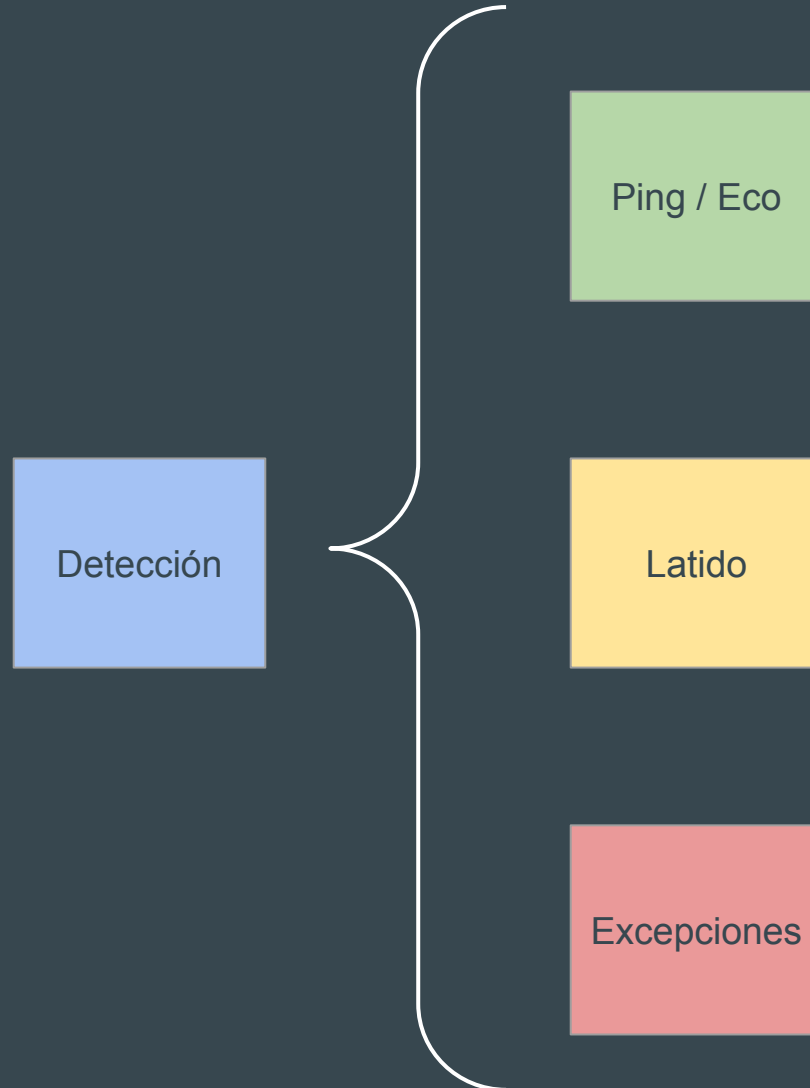
Detección

Recuperación:  
Preparar / Reparar

Recuperación:  
Reintroducción

Prevención

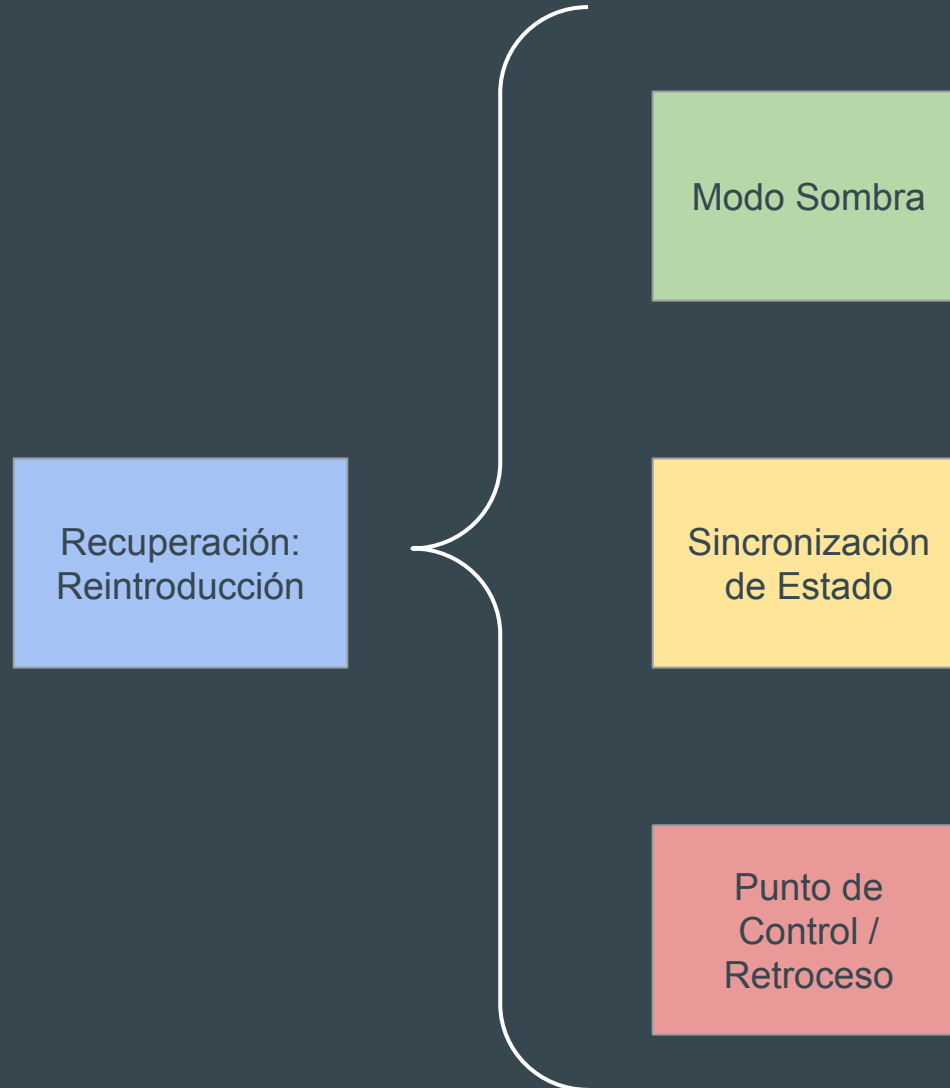
# Disponibilidad



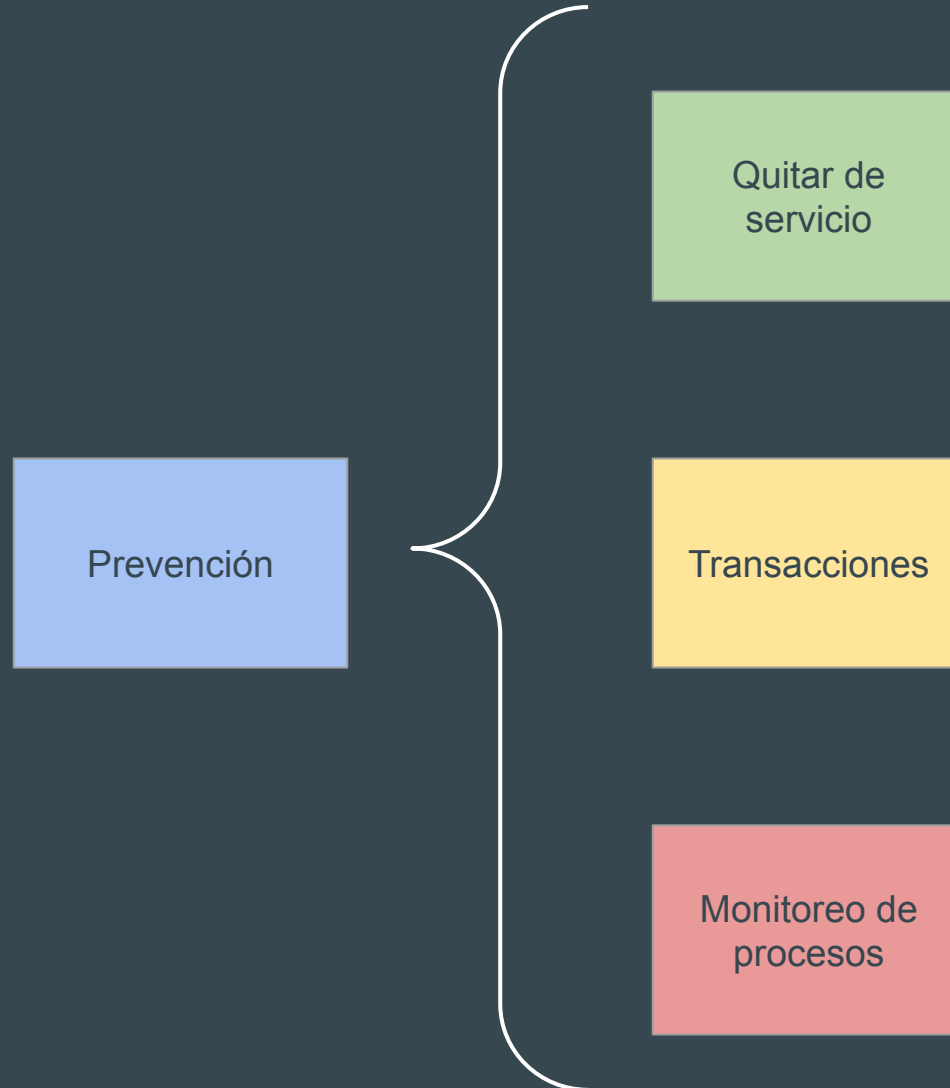
# Disponibilidad



# Disponibilidad



# Disponibilidad



## Escenario: Mantenibilidad

Pedido de cambio

Tácticas para controlar  
la mantenibilidad

Cambio hecho,  
probado y  
desplegado



# Mantenibilidad



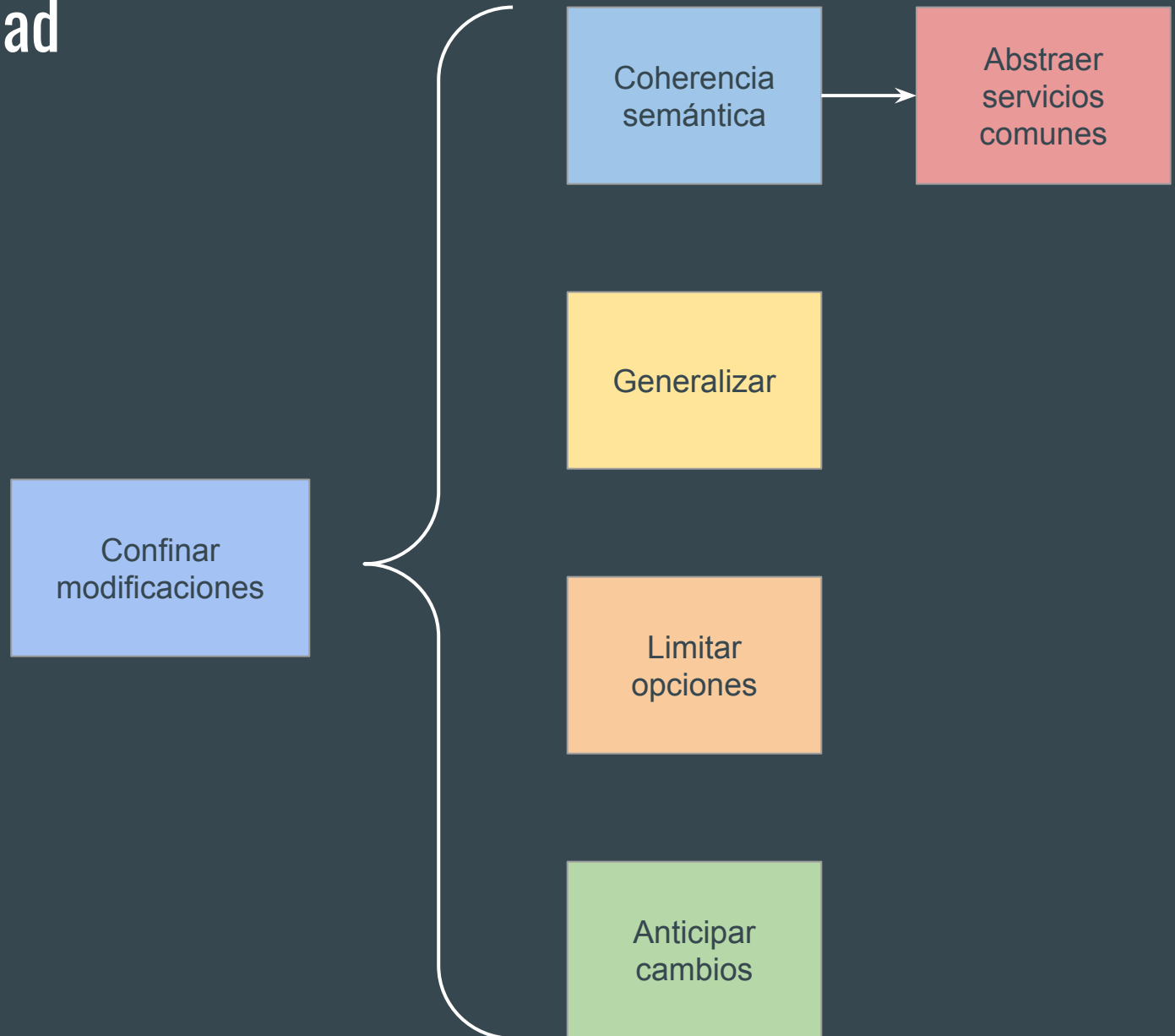
```
graph LR; A[Mantenibilidad] --- B[Confinar modificaciones]; A --- C[Prevenir efectos dominó]; A --- D[Diferir enlace];
```

Confinar  
modificaciones

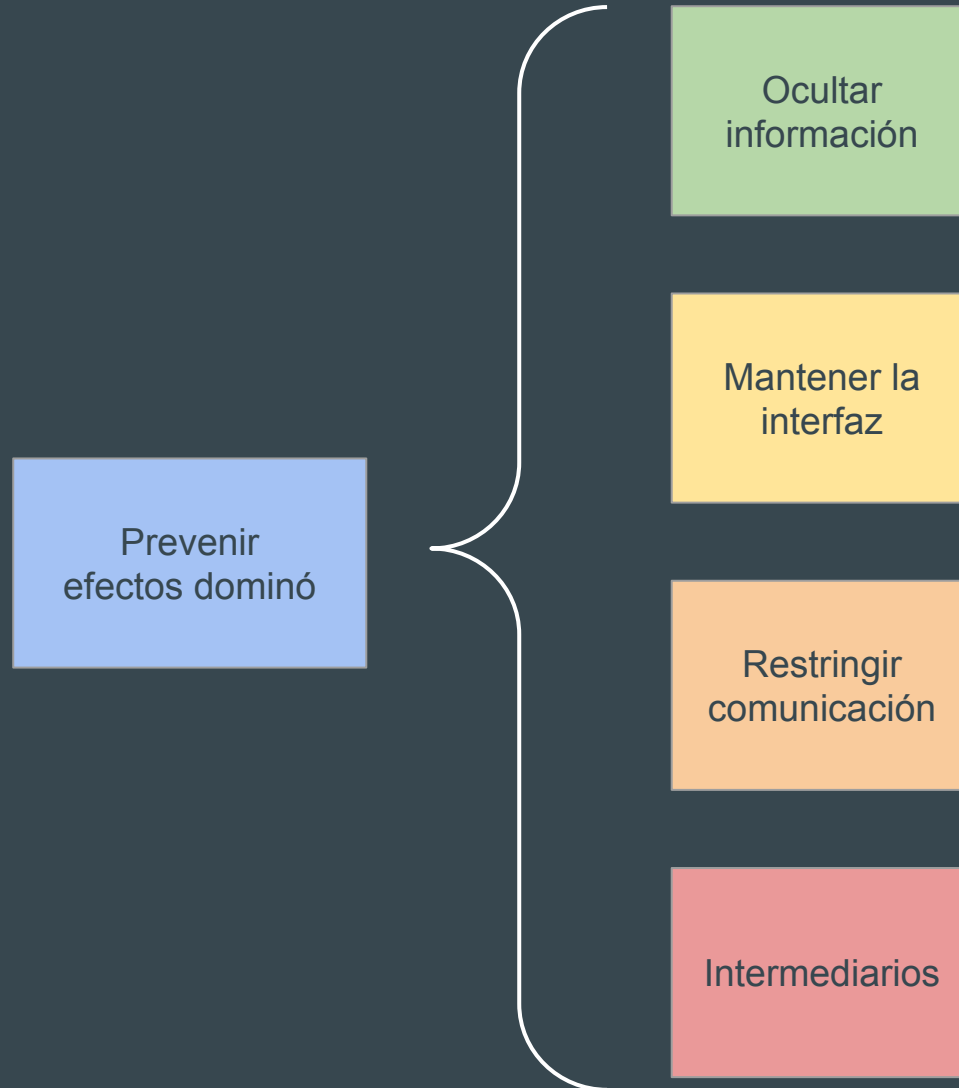
Prevenir  
efectos dominó

Diferir enlace

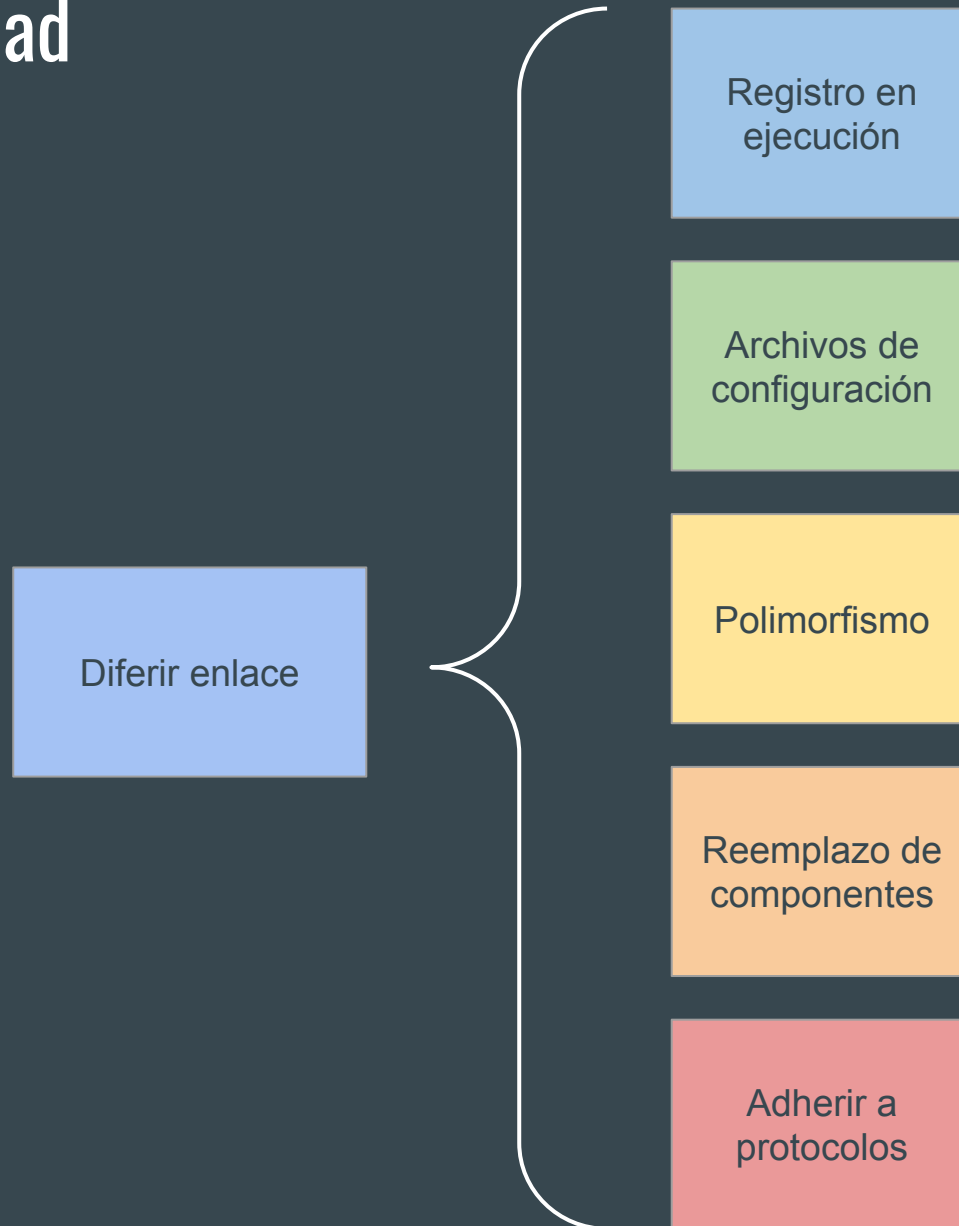
# Mantenibilidad



# Mantenibilidad



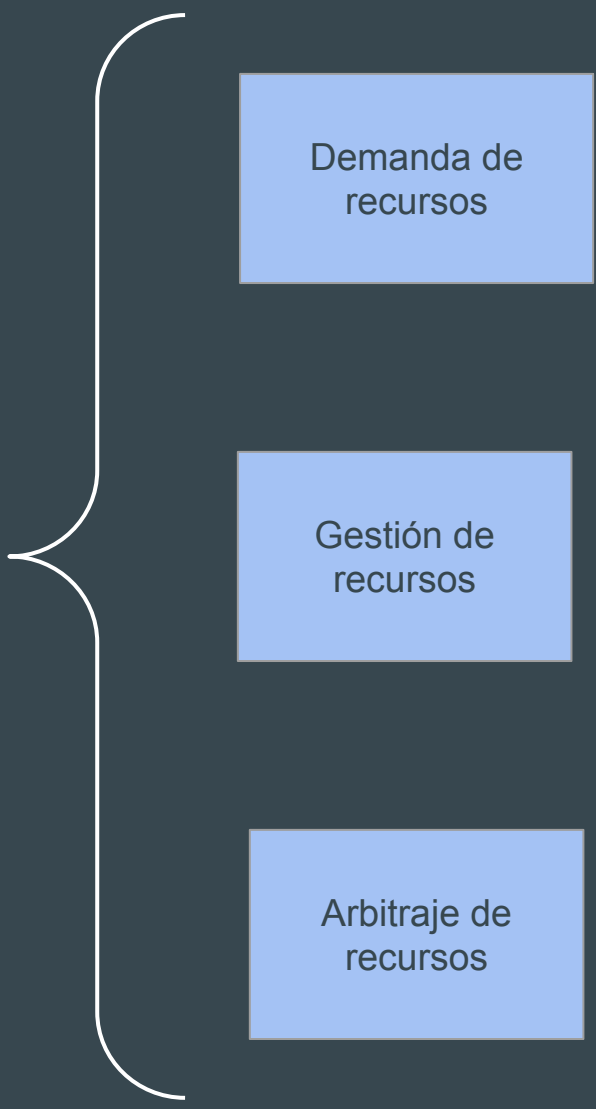
# Mantenibilidad



## Escenario: Eficiencia de ejecución



# Eficiencia de ejecución

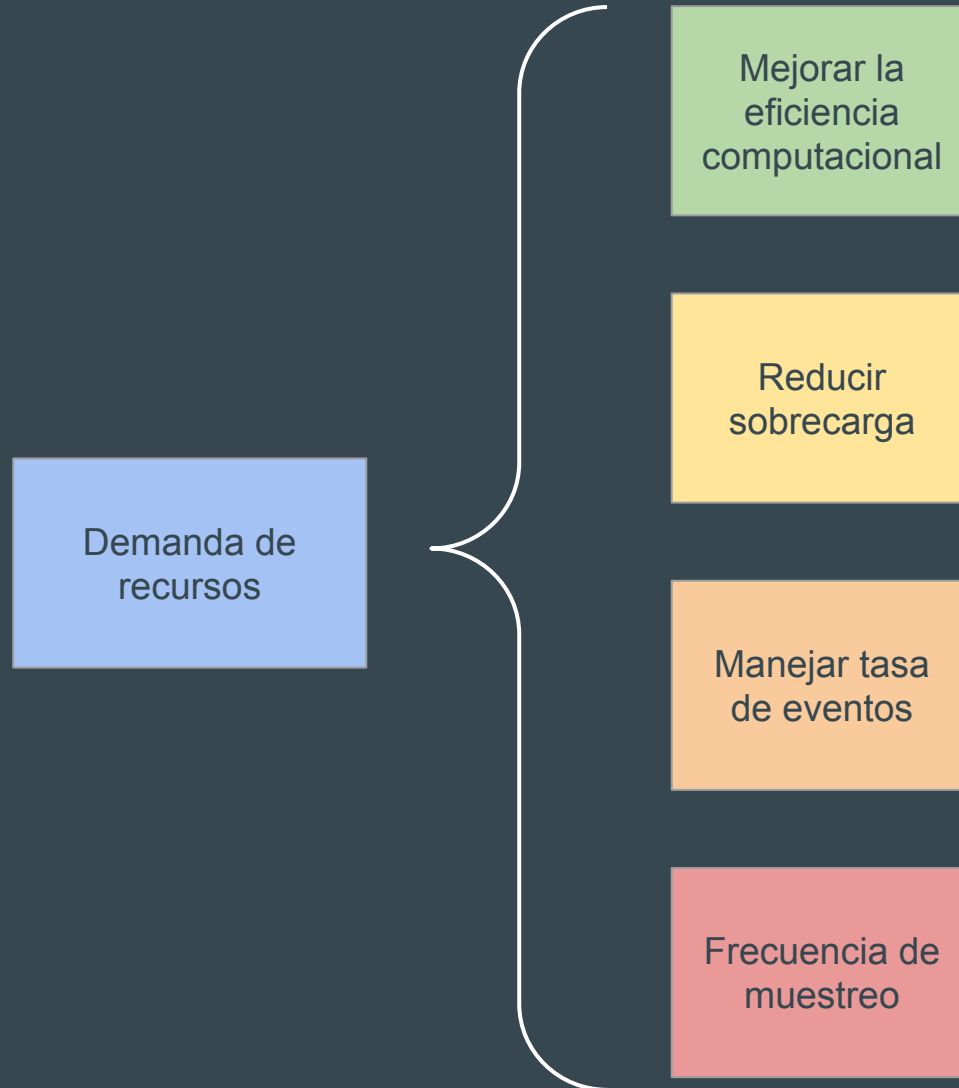


Demanda de  
recursos

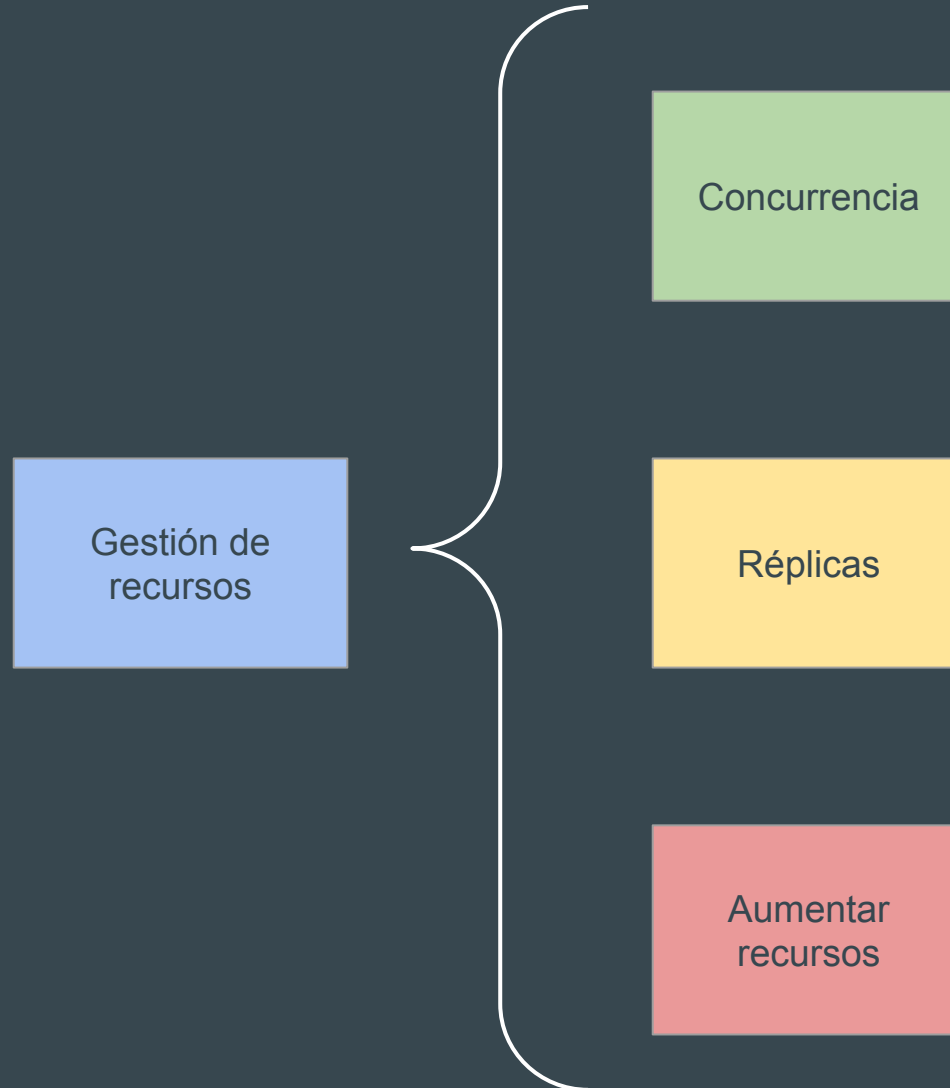
Gestión de  
recursos

Arbitraje de  
recursos

# Eficiencia de ejecución

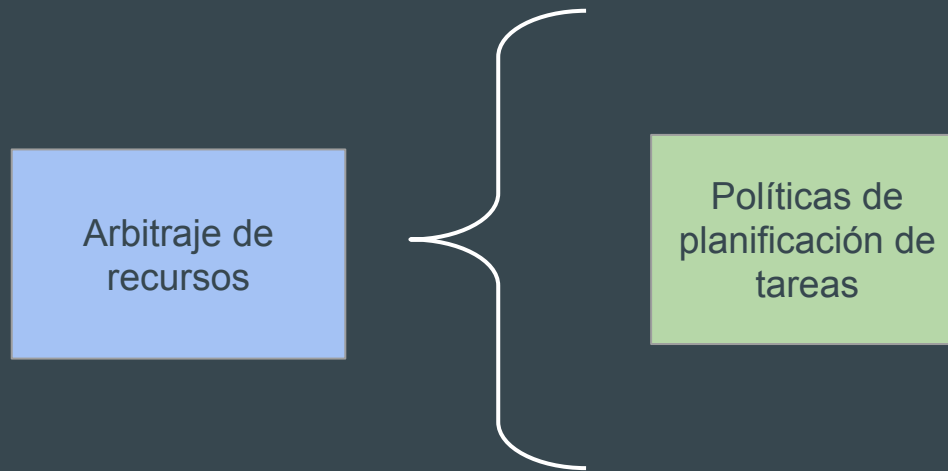


# Eficiencia de ejecución

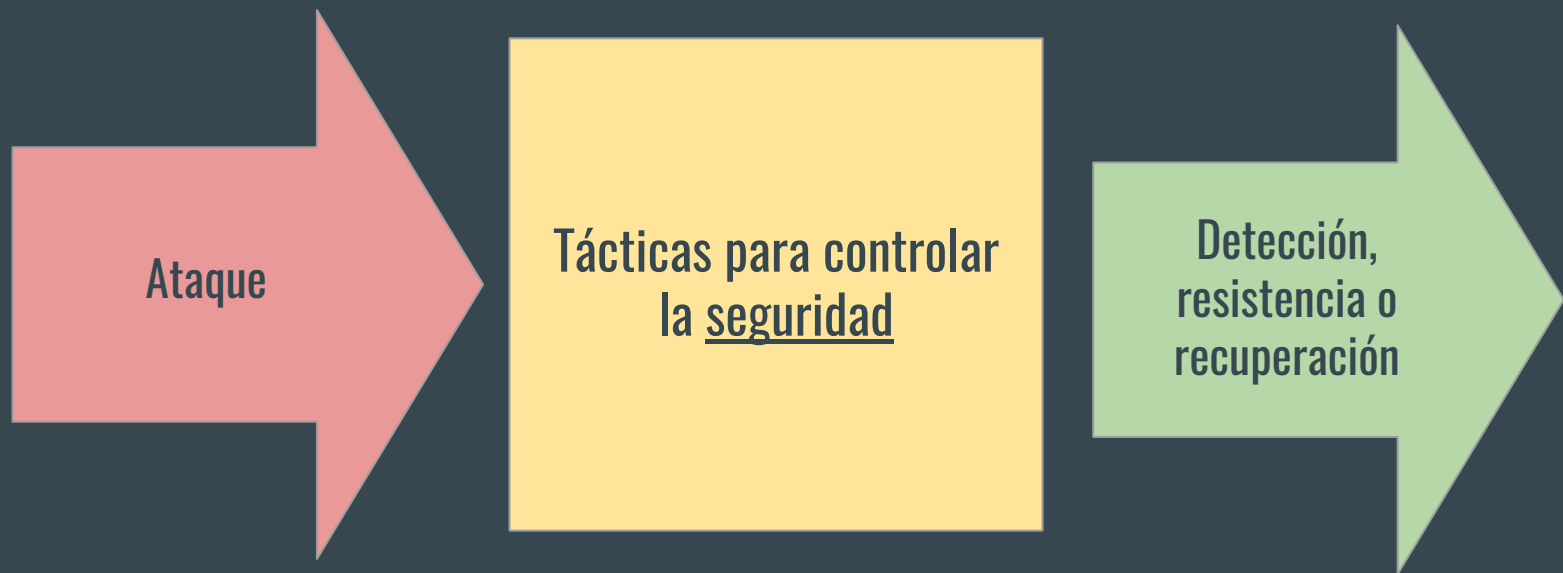




# Eficiencia de ejecución



## Escenario: Seguridad



# Seguridad

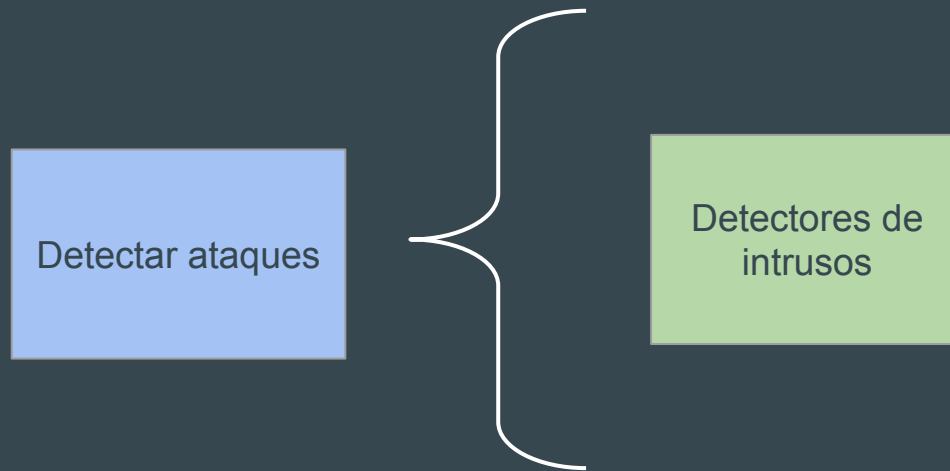


Detectar ataques

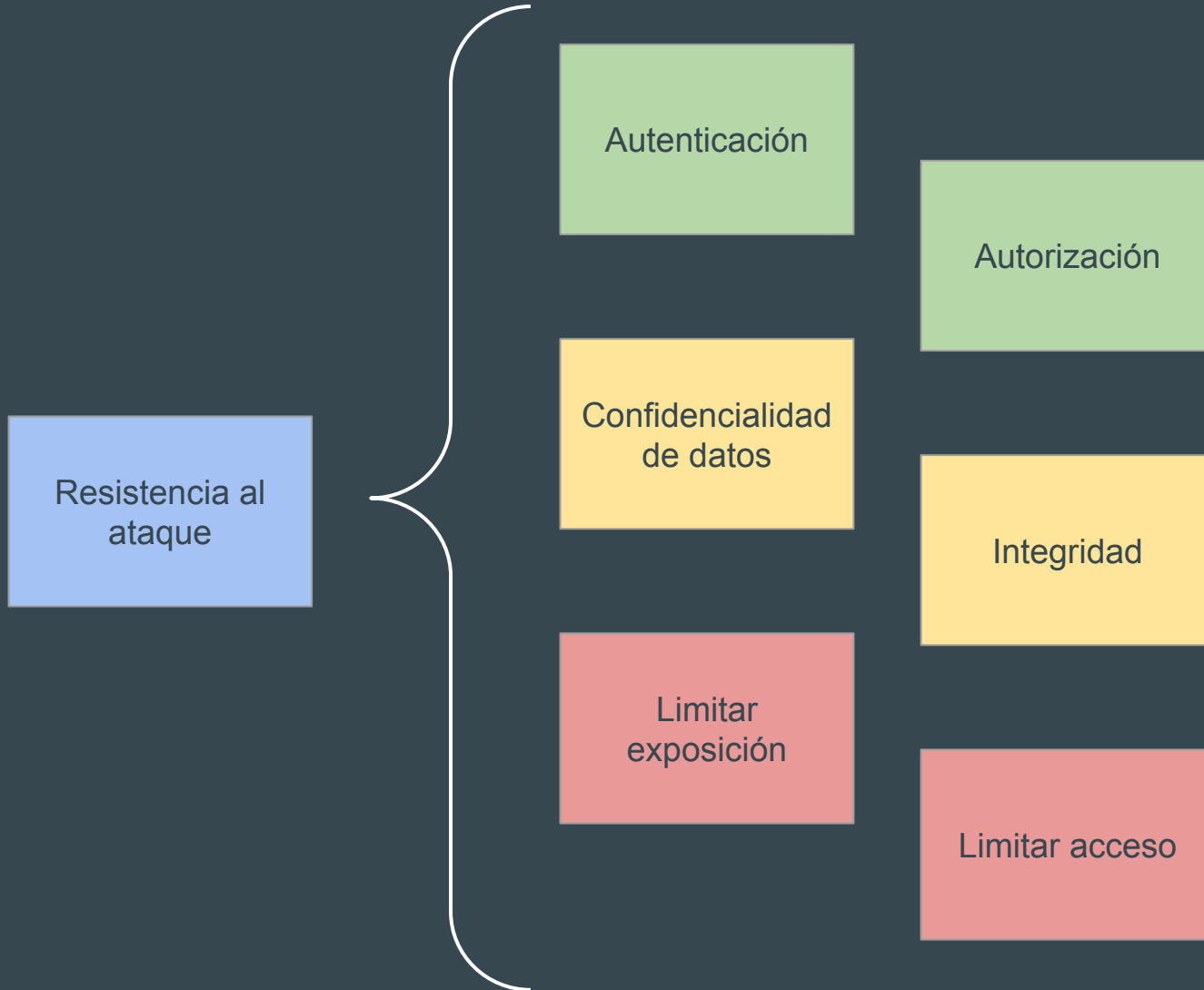
Recuperación de  
ataques

Resistencia al  
ataque

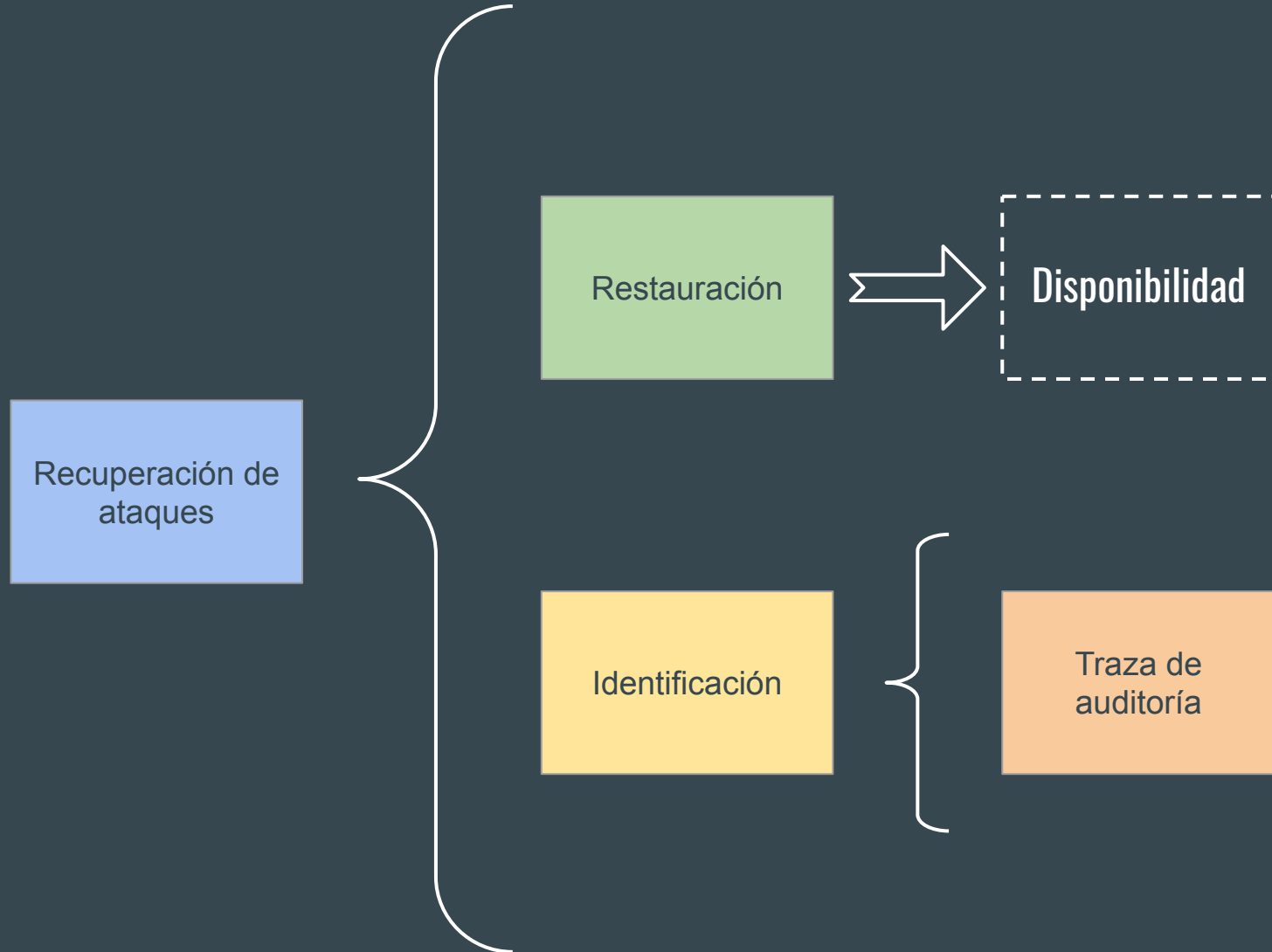
# Seguridad



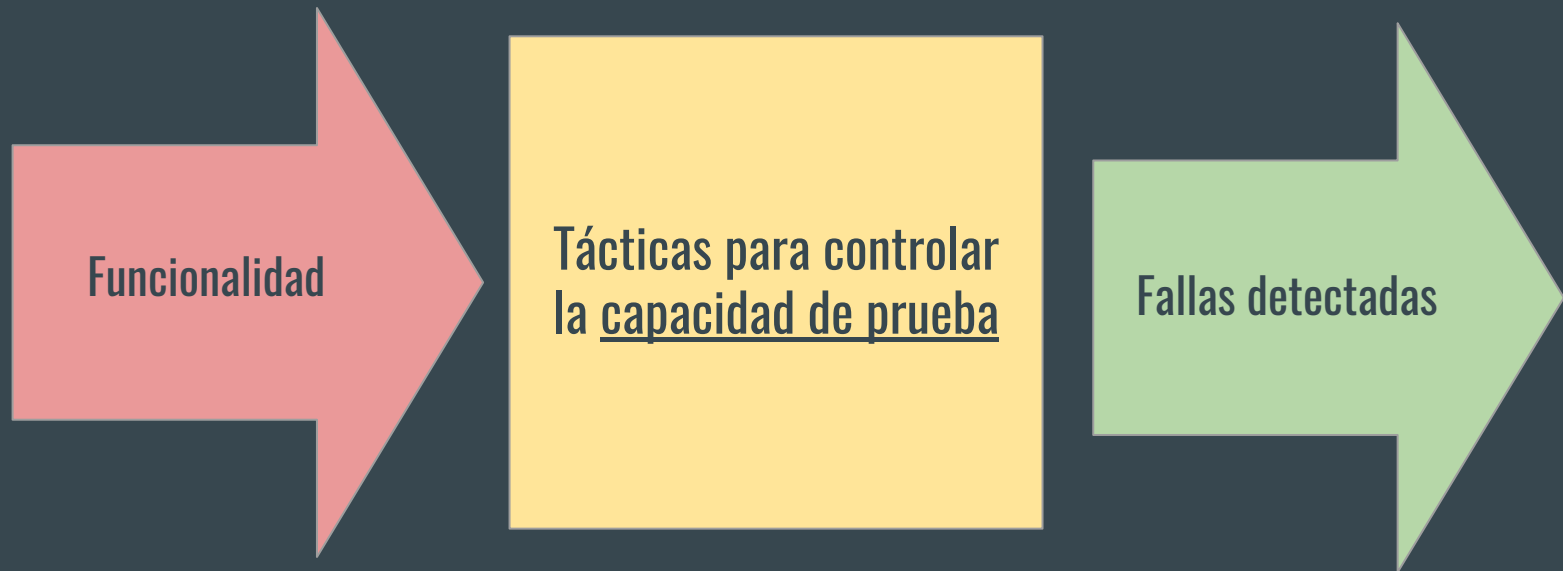
# Seguridad



# Seguridad



## Escenario: Capacidad de prueba



# Capacidad de prueba

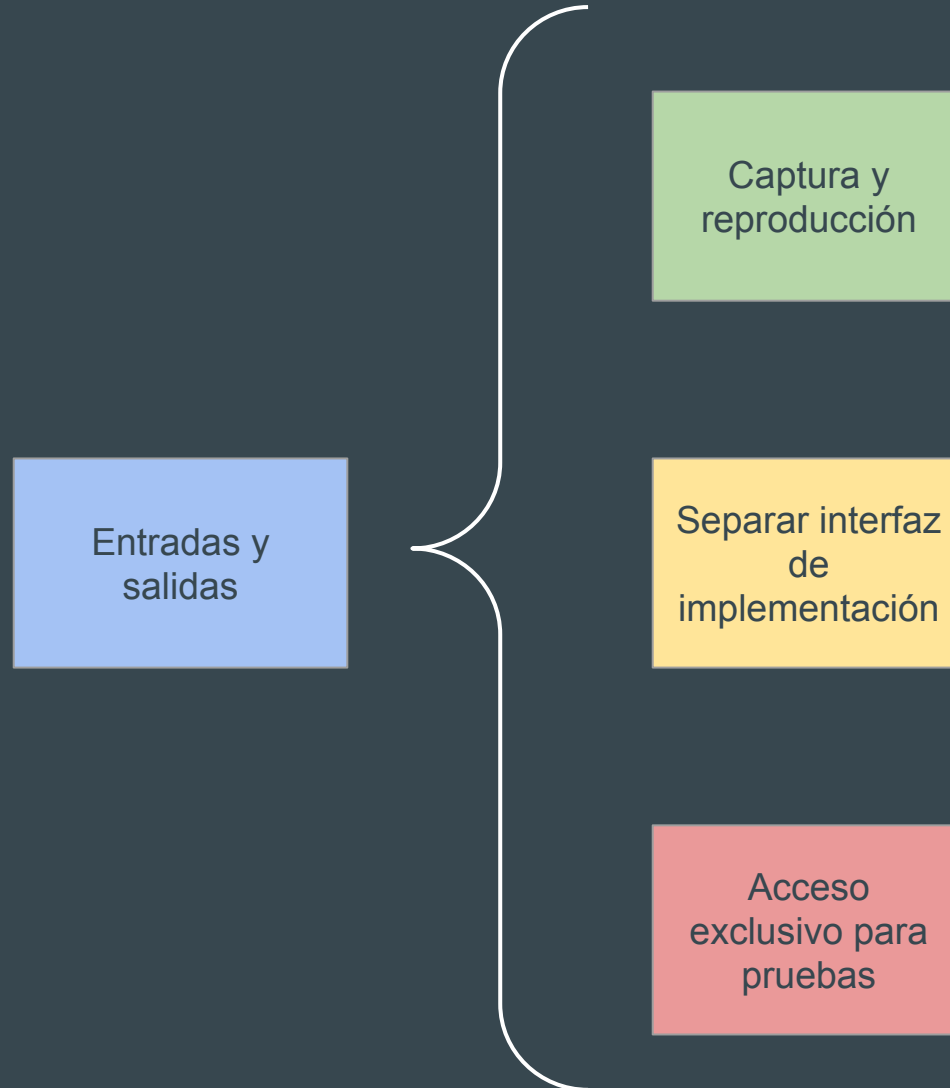
```
graph LR; A[Capacidad de prueba] --- B[Entradas y salidas]; A --- C[Monitoreo interno];
```

Entradas y  
salidas

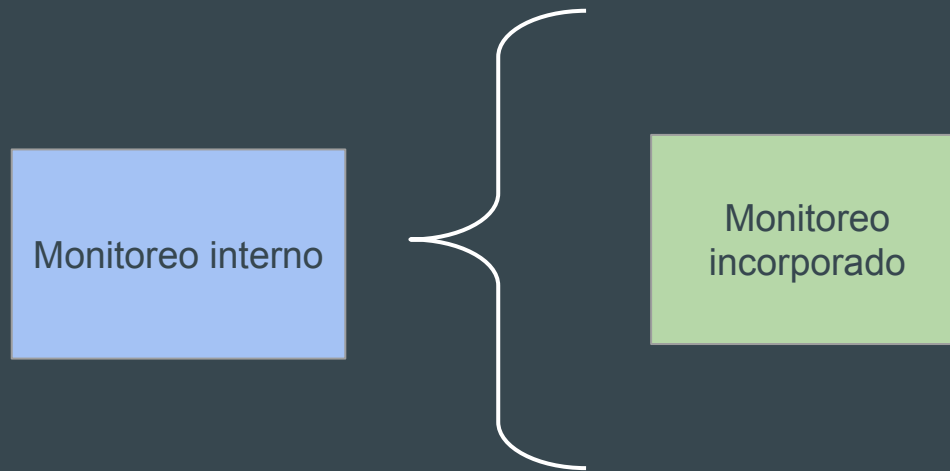
Monitoreo interno



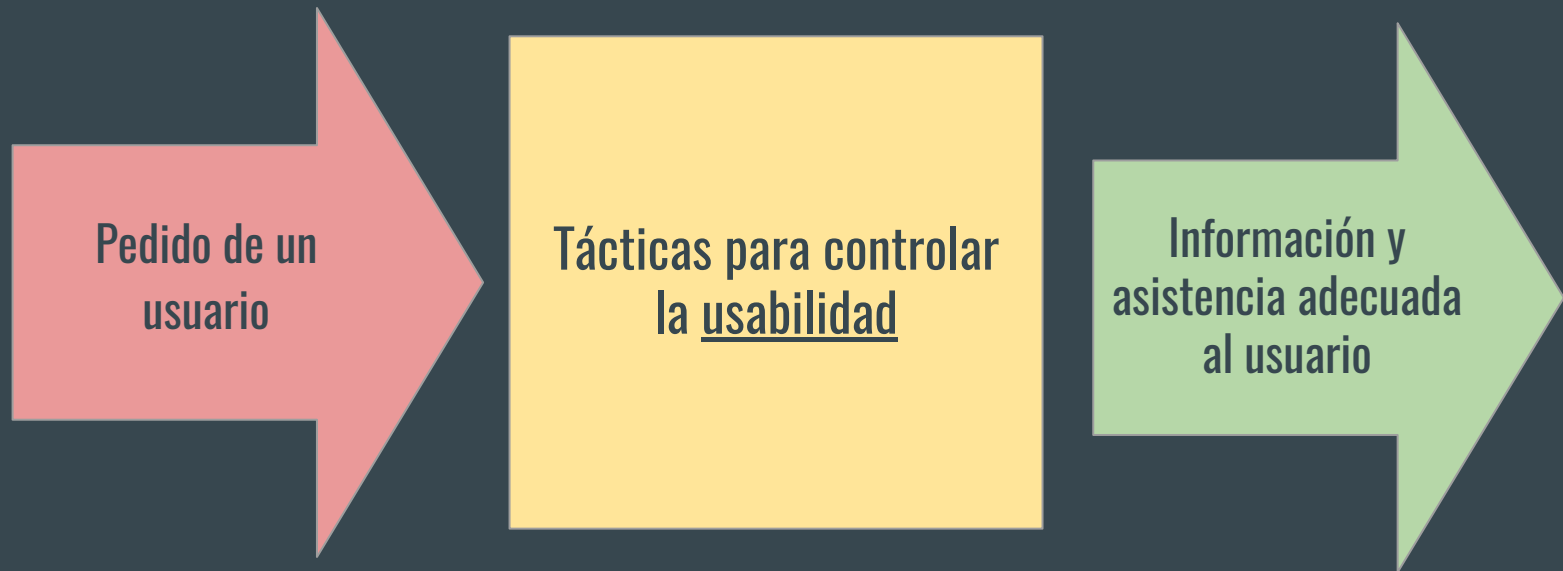
# Capacidad de prueba



# Capacidad de prueba



## Escenario: Usabilidad



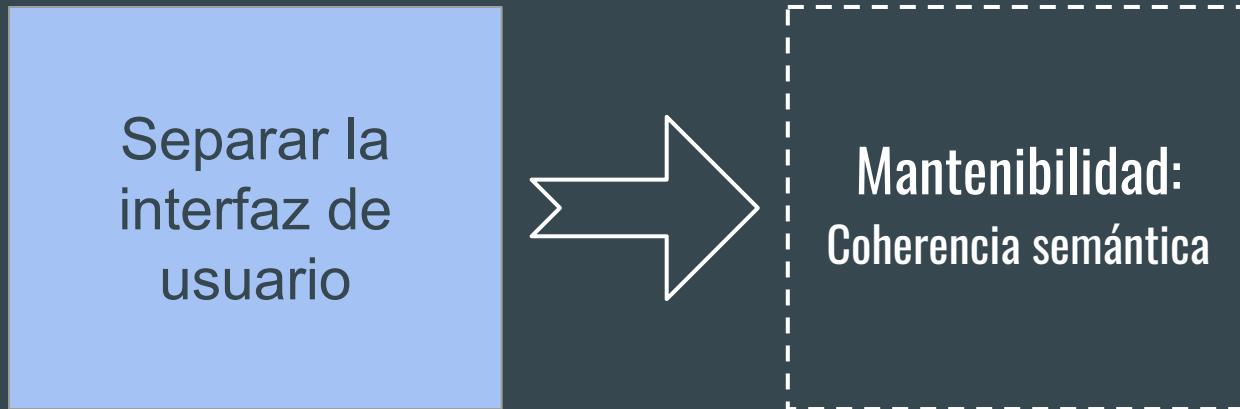
# Usabilidad

Separar la  
interfaz de  
usuario

Iniciativas del  
usuario

Iniciativas del  
sistema

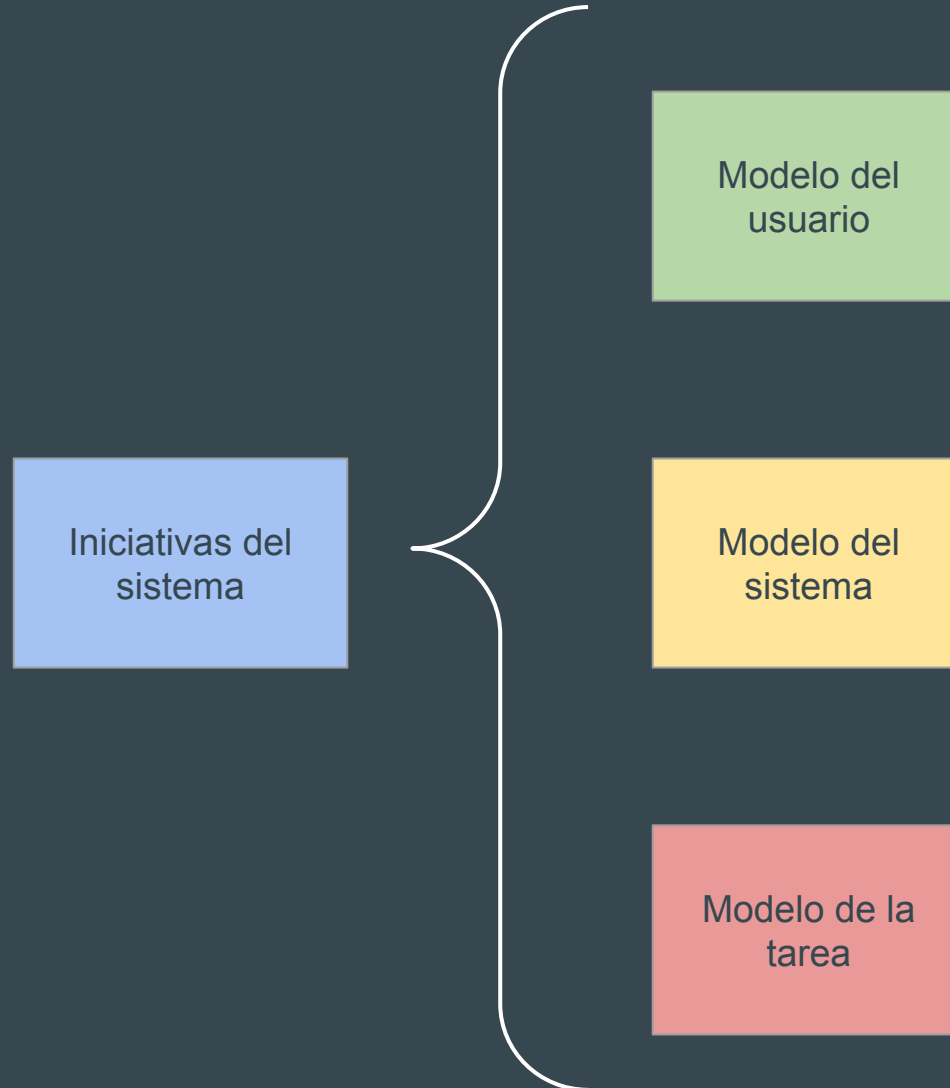
# Usabilidad



# Usabilidad

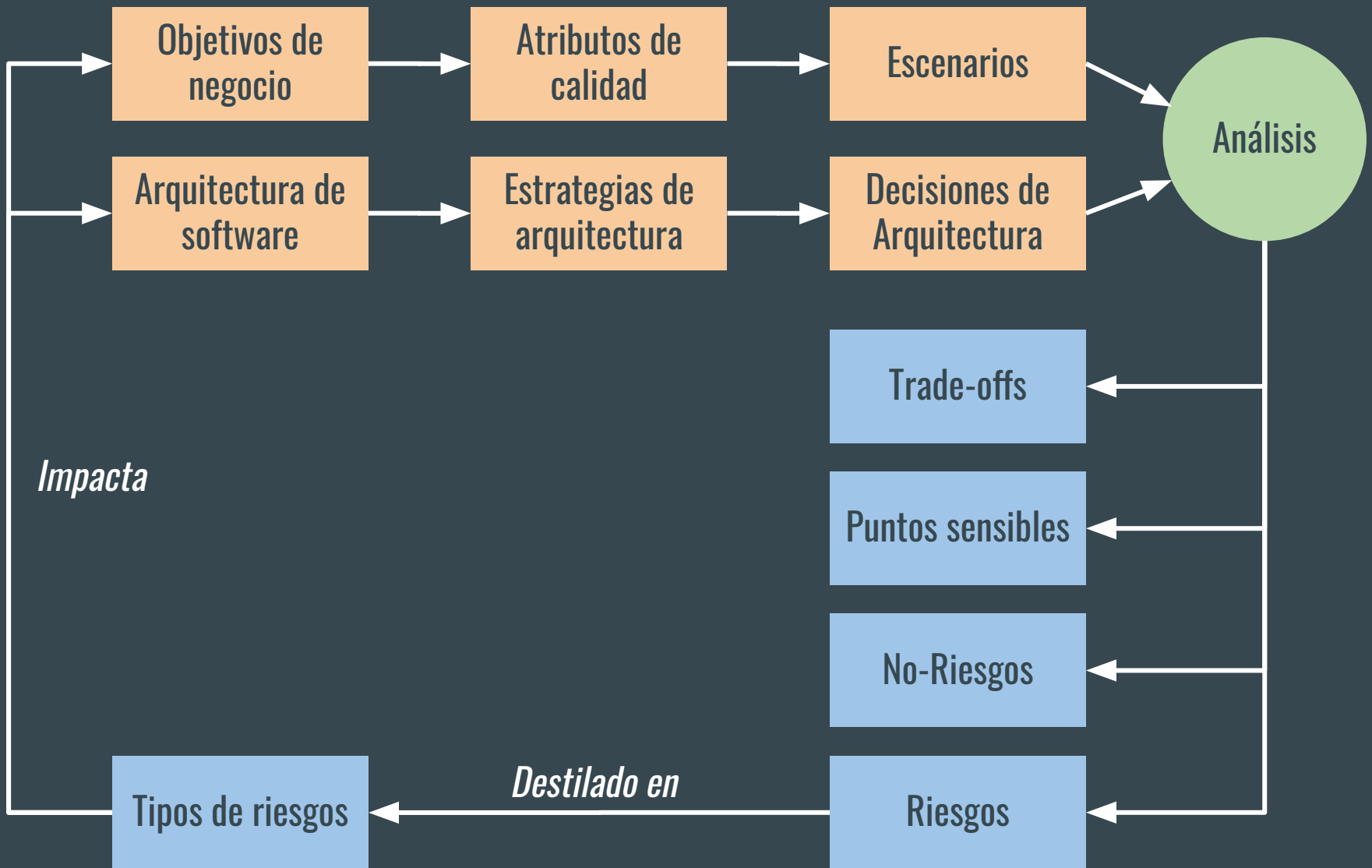


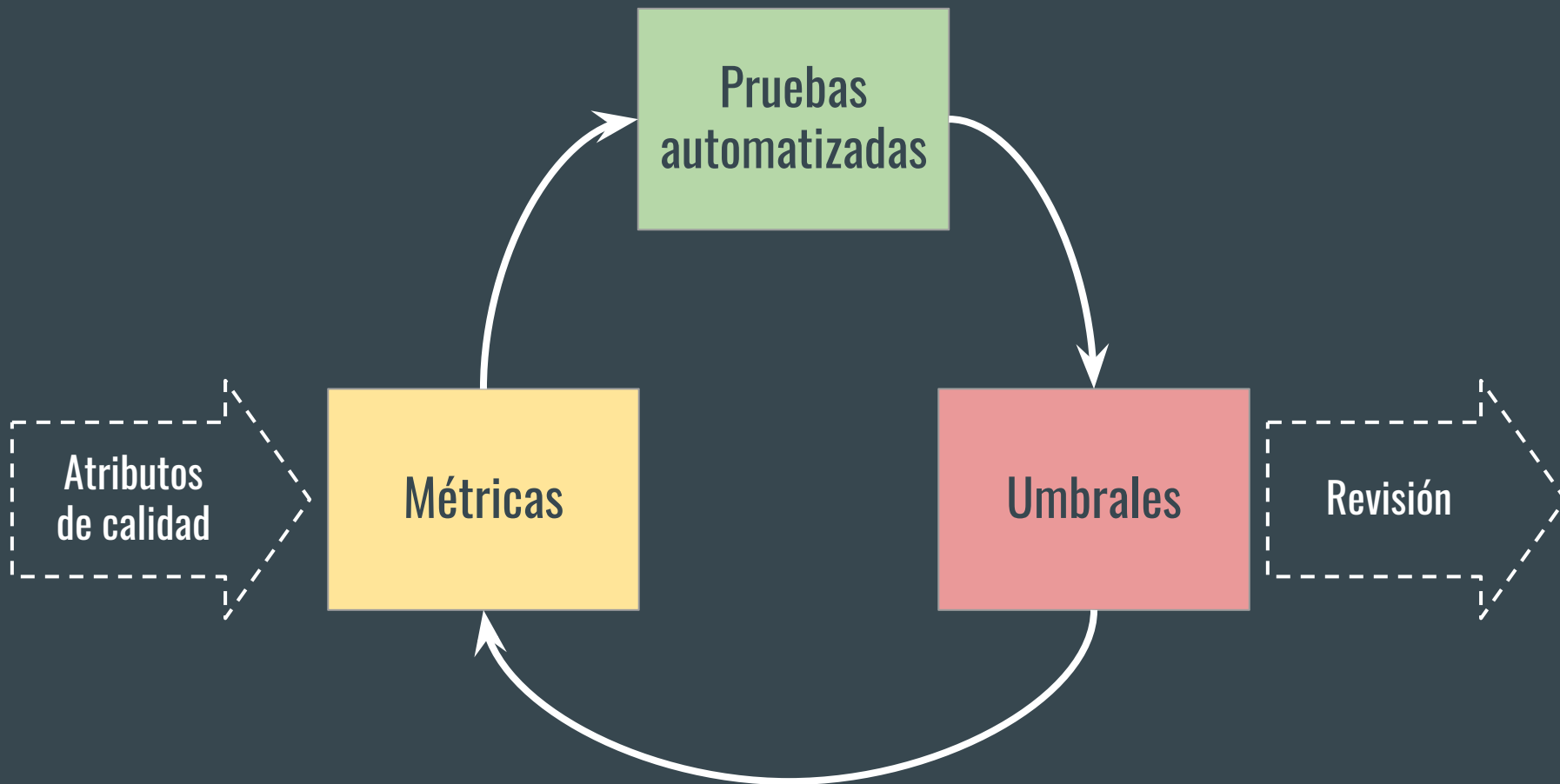
# Usabilidad



**Validar las decisiones**







# Arquitectura en evolución

# Arquitectura en evolución

