



TECNOLÓGICO
NACIONAL DE MÉXICO



INSTITUTO TECNOLÓGICO[®]
de Pabellón de Arteaga

ATEC

Ingeniería de software

Leyes Famosas del Desarrollo de Software

Profesor:

Eduardo Flores Gallegos

Alumna:

Leslie Guadalupe Esparza Caldera

Carrera:

Ingeniería en Tecnologías de la Información y Comunicaciones



Fecha: 11/04/2019



TECNOLÓGICO
NACIONAL DE MÉXICO



INSTITUTO TECNOLÓGICO[®]
de Pabellón de Arteaga

ITEC

Son reglas o palabras dichas por personas famosas, pero al mismo tiempo son datos importantes e interesantes que estas personas descubrieron

Y estas leyes son:

- **Ley de Murphy**

Si algo puede salir mal, lo hará

A base de errores aprenderás solo no te rindas

- **Ley de Brook**

La adición de mano de obra a un proyecto de software tardío lo hace más tarde.

Cuando un proyecto va retrasado no es bueno incluir a mas personas puesto que lo retrasarían mas porque no saben nada acerca del proyecto y perderían tiempo en estarles explicando el procedimiento en lugar de avanzar

- **Ley de Hofstadter**

Siempre lleva más tiempo de lo que espera, incluso si tiene en cuenta la Ley de Hofstadter.

Esta ley es el reflejo de la dificultad a la hora de estimar el tiempo para cumplir las tareas a realizar

- **Ley de Conway**

Cualquier pieza de software refleja la estructura organizativa que lo produjo

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**

Sea conservador en lo que envía, sea liberal en lo que acepta

Elige bien lo que quieres mandar y se libre de lo que quieras escoger

- **Principio de Pareto también conocido como la regla 80-20**

Para muchos fenómenos, el 80% de las consecuencias provienen del 20% de las causas.

No sabes lo que quieres el código te demuestra que no sabes bien lo que realizas y por lo tanto no sabes cómo corregir el error por lo tanto mueves y modificas y el código causando más errores de los ya antes previstos

- **El principio de peter**



Una ley bastante deprimente y, a veces, frustrante, ciertamente si tiene experiencia de primera mano.

En una jerarquía, cada empleado tiende a elevarse a su nivel de incompetencia.

El decide hasta donde quiere llegar

- **Principio de Kerckkhoff**

En la criptografía, un sistema debe ser seguro incluso si todo lo relacionado con el sistema, excepto una pequeña parte de la información, la clave, es de conocimiento público.

Este es el principio fundamental de la criptografía de clave pública.

- **La ley de linus**

Dados suficientes globos oculares, todos los errores son superficiales.

explica el contraste entre dos modelos diferentes de desarrollo de software libre

- El modelo de Cathedral, en el que el código fuente está disponible con cada versión de software, pero el código desarrollado entre versiones está restringido a un grupo exclusivo de desarrolladores de software.
- El modelo Bazaar, en el que el código se desarrolla a través de **Internet en vista del público**.

- **Ley de Moore**

¡La velocidad de procesamiento de las computadoras se duplicará cada dos años!

El poder de las computadoras por unidad de costo se duplica cada 24 meses.

La versión más popular dice:

El número de transistores en un circuito integrado se duplicará en aproximadamente 18 meses.

- **Ley de wirth**

El software se ralentiza más rápido que el hardware.



TECNOLÓGICO
NACIONAL DE MÉXICO



INSTITUTO TECNOLÓGICO[®]
de Pabellón de Arteaga

ATEC

- **Regla del noventa y noventa**

El primer 90% del código toma el 10% del tiempo. El 10% restante toma el otro 90% del tiempo.

- **Principio de optimización de Knuth**

La optimización prematura es la fuente de todos los males.

Primero escribe código y después ves si sirve para la solución del problema

- **La ley de norvig**

Cualquier tecnología que supere el 50% de penetración nunca volverá a duplicarse (en cualquier número de meses).

Referencia:

Tim Sommer. (2017). Famous Laws Of Software Development. 11/04/2019, de Inspired Web Development Sitio web: <https://www.timsommer.be/famous-laws-of-software-development/>