

Diseño en el desarrollo de software

Ingeniería de software

En sentido general, diseñar es una forma de resolución de problemas.

Por ello, al diseñar se utilizan nociones como:

- Objetivos
 - Restricciones
 - Alternativas
 - Representaciones
 - Soluciones
-

DISEÑO DE SOFTWARE

Modifica elementos para armar el formato que tendrá el programa, su importancia se puede definir en una sola palabra: calidad; ya que dentro del diseño es donde se establece la calidad del proyecto.

El diseño es la única manera de materializar con precisión los requerimientos del cliente.

Elementos del diseño de software

EL DISEÑO DE LOS DATOS

Define la relación entre cada uno de los elementos estructurales del programa.

EL DISEÑO DE LA INTERFAZ

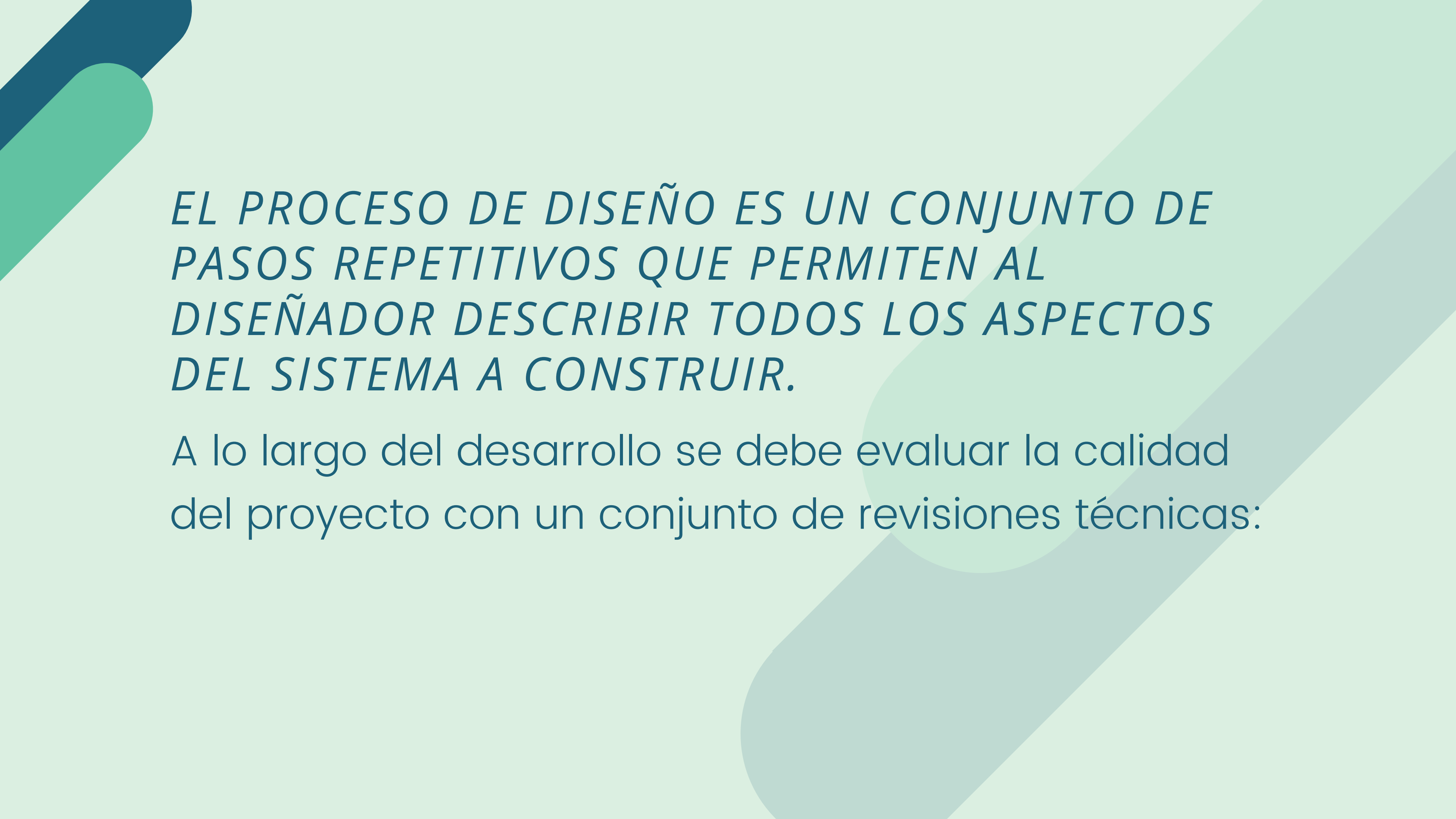
Describe la forma como el sistema interactúa con el usuario más que la apariencia del sistema.

EL DISEÑO ARQUITECTÓNICO

Describe cómo se comunica el software consigo mismo, con los sistemas que operan junto con él y con los operadores y usuarios que lo emplean.

EL DISEÑO A NIVEL DE COMPONENTE O DE PROCEDIMIENTOS

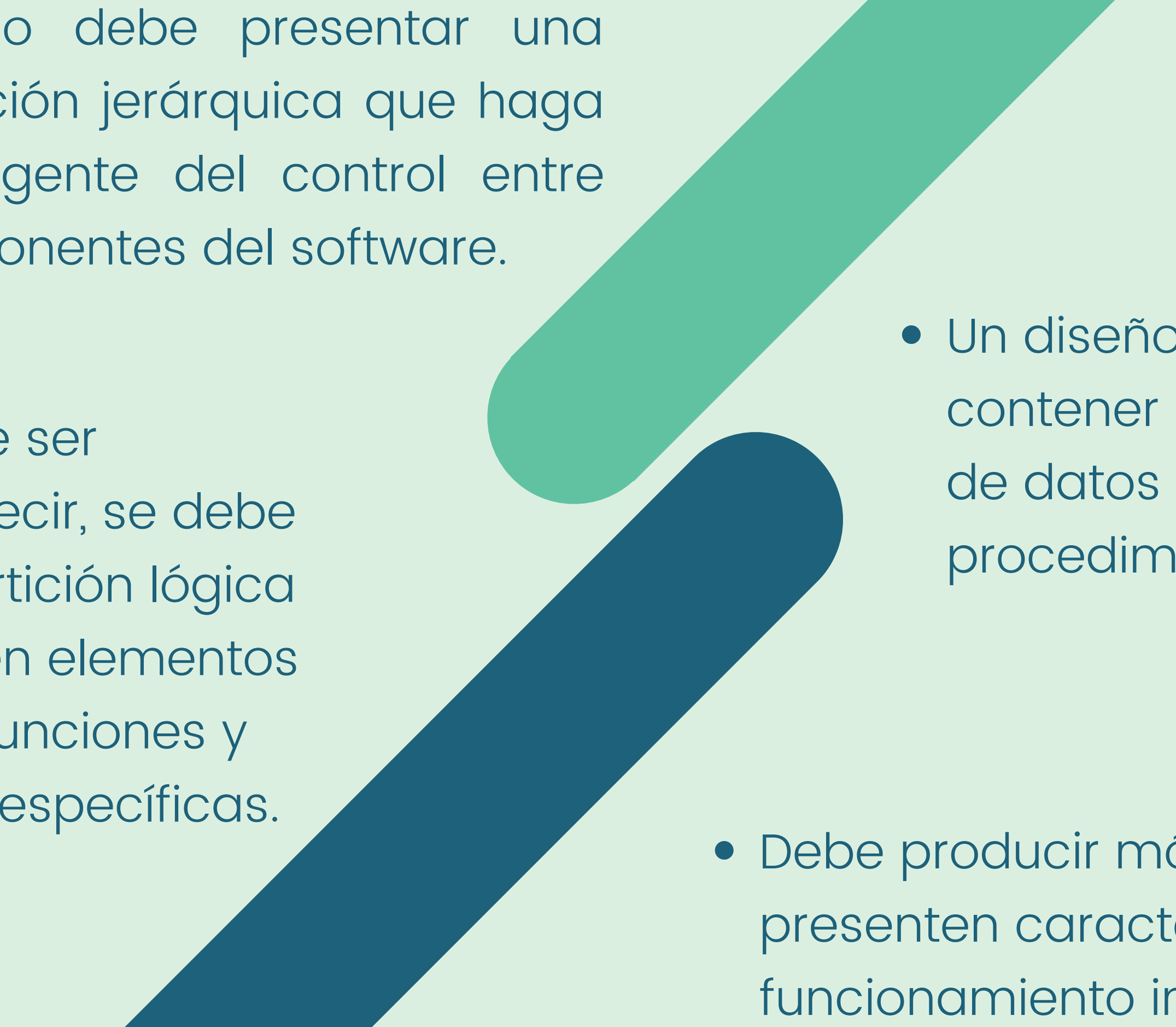
Es una descripción procedimental de cada una de las partes que fueron especificadas en el diseño arquitectónico.



EL PROCESO DE DISEÑO ES UN CONJUNTO DE PASOS REPETITIVOS QUE PERMITEN AL DISEÑADOR DESCRIBIR TODOS LOS ASPECTOS DEL SISTEMA A CONSTRUIR.

A lo largo del desarrollo se debe evaluar la calidad del proyecto con un conjunto de revisiones técnicas:

- Debe implementar todos los requisitos del modelo de análisis y acumular todos los requisitos exactos que desea el cliente, debe ser una guía que puedan leer y entender tanto los que construyan el código, como los que prueban y mantienen el software.
- Debe proporcionar una completa idea de lo que es el software, enfocando los dominios de datos, funcionamiento y comportamiento desde el punto de vista de la implementación.

- 
- Two thick, diagonal, rounded bars are positioned across the slide. The top bar is a light teal color and the bottom bar is a darker teal color. They are parallel to each other and run from the bottom-left towards the top-right.
- Un diseño debe presentar una organización jerárquica que haga uso inteligente del control entre los componentes del software.
 - El diseño debe ser modular, es decir, se debe hacer una partición lógica del software en elementos que realicen funciones y subfunciones específicas.
 - Un diseño debe contener abstracciones de datos y procedimientos.
 - Debe producir módulos que presenten características de funcionamiento independiente.

- DEBE CONDUCIR A INTERFACES QUE REDUZCAN LA COMPLEJIDAD DE LAS CONEXIONES ENTRE LOS MÓDULOS Y EL ENTORNO EXTERIOR.
- DEBE PRODUCIR UN DISEÑO USANDO UN MÉTODO QUE PUEDA REPETIRSE SEGÚN LA INFORMACIÓN OBTENIDA DURANTE EL ANÁLISIS DE REQUISITOS DE SOFTWARE.



**INGENIERÍA DE
SOFTWARE**



iii GRACIAS!!!