**Resúmenes ficha entre semana 2694667**

**Camilo:**

La arquitectura de software es la base de un proyecto.

**Carolina:**

**Artículo 4:**

**Un software educativo para una carrera de ingeniería civil.**

Permite el análisis de precio unitario y optimización de recursos.

Metodología secuencial.

Diagrama de casos de uso, se puede observar el registro, gestor de base de salarios, inicio de sesión, gestionar caracterizaciones, gestionar de precios unitarios. Tiene user.

A nosotros nos permite simular las decisiones, como afectan los costos y la eficiencia de cada uno de nuestros proyectos.

**Cristian Narváez:**

**Artículo 24:**

**Documentación**

La arquitectura de software es clave

Arquitectura en capas.

Arquitectura en tres capas: escalabilidad.

Las empresas, ha y dos sectores, cada uno maneja su arquitectura. La parte financiera.

El otro grupo es la gestión de contactos, marketing, que tanto se ha vendido en la empresa, mayormente en esos dos grupos se utilizan diferentes arquitecturas.

**Jeanpool:**

**Artículo 1:**

**Análisis comparativo de diseño**

Era más centrado a la investigación de la eficacia, para resolver problemas comunes en el desarrollo, para someter a las pruebas, se hizo un proyecto para cada uno, en el mismo entorno.

Se evaluaron varios aspectos, los tiempos, la el uso de memoria RAM y tiempo de respuesta.

Se llevo a cabo que el modelo vista, modelo controlador era el más eficaz.

Productividad, rendimiento.

¿Qué pruebas se le hicieron a cada uno?

Uso de memoria RAM, uso de CPU, líneas de código, tiempo de respuesta.

**Dylan:**

No entregó.

**Isabella:**

Tampoco entregó artículos.

**Iván:**

No entregó.

**Sebastián Penna:**

**Artículo 12:**

**Arquitectura hexagonal:**

Arquitectura de puertos y adaptadores.

Responsabilidades en una aplicación, facilita el desarrollo.

Dividir el sistema en partes.

Se comunican a través de puertos y adaptadores.

Desventaja: puede ser más compleja de entender e implementar que la arquitectura en capas.

**José Gasca:**

**Modelo y herramienta de software**

Presenta un modelo para la gestión de desarrollo, propone una arquitectura de software con tres perspectivas: conceptual, lógica y física.

Características: se basa en encontrar identificadores.

Gestionar los riesgos en el desarrollo de aplicaciones web.

Se puede utilizar para proyectos medianos y grandes

El ciclo de vida de desarrollo es iterativo

Beneficios: seguridad, se puede identificar a una edad temprana los riesgos.

**Juan Pablo:**

No envío.

**Julián:**

**Artículo 1: Una arquitectura para una herramienta de patrones de diseño.**

Primera instancia, la arquitectura permite la creación, eficiencia, usabilidad del software.

Facilitar la lógica interna, ofreciendo vistas gráficas.

Diseñada para integrar patrones de diseño de software, permite gestionar y manipular patrones modelados, optimiza la eficiencia del software, ayudando a los trabajadores a desarrollar. Se habla que utiliza tres patrones principales, composite, comando y observar.

**Kevin:** no presentó.

**Laura Valentina:**

**Mapeo de arquitectura de software**

Analizar e identificar como es un proyecto internamente.

Modulo, servicio, bases de datos o documentos.

La documentación no está actualizada o se elimina por accidente.

Uno e los problemas más posibles, cuando están mal gestionado y se proponen ideas para diseñar el sistema. Si no está bien ordenado, es difícil de entender.

Recuperar información perdida, al momento de comunicarse, no se van a entender.

Herramientas que se utilizan para recuperar información, es importante porque ayuda a mantener programas si son difíciles o antiguos.

**Pregunta:**

¿Para qué sirve el mapeo de la arquitectura de software?

**Respuesta:** Mayra

Sirve para identificar inconformidades en el código o problemas, conecta datos entre diferentes capas, facilita la interpretación entre el modelo. El objetivo principal, garantizar que los datos influyan correctamente entre las partes del sistema y respetando las responsabilidades entre cada uno de ellos.

**Manuel Ricardo:**

No envió.

**María del Mar:**

**Artículo 7:**

**Arquitectura de microservicios.**

El proceso de desarrollo, genera dificultad, explorar alternativos para la presentación de microservicios. El análisis fue de una arquitectura de software adecuada.

Crearon un desarrollo con una estructura monolítica, que no cambia, ahora evalúan y van a migrar esa arquitectura a microservicios, porque es la mejor para la escalabilidad, mantenibilidad.

**María José:**

**Artículo 1:**

**Patrones de usabilidad**

Propone integrar, interacción del usuario, método inductivo.

El sistema es intuitivo y mejora la experiencia del usuario.

Desde el principio, se propone incluir opciones de cancelar.

Permite que el software sea más fácil de utilizar.

Usabilidad hace ajustes cuando es necesario.

Crear un sistema funcional y agradable.

**Mariana González:**

Presenta un marco de trabajo, mejor la calidad, rendimiento y mantenimiento

Guía a los desarrolladores.