**Resúmenes artículos ficha fin de semana 79**

**Johan Calderón:**

**Artículo 1:**

**Revisión de elementos conceptuales para la representación de las arquitecturas de referencias de software:**

La arquitectura de software organiza un sistema a nivel alto, definiendo elementos y sus relaciones. Facilita el desarrollo al reutilizar componentes mediante arquitecturas de referencia. Ha evolucionado a través de enfoques estructurales, patrones y escenarios, guiando el diseño y la comprensión de sistemas complejos.

**Maryury:**

**Artículo 5: Monolitos vs microservicios en arquitectura de software**

Perspectivas para un desarrollo eficiente este estudio compara las arquitecturas monolíticas y de microservicios, analizando sus ventajas, desventajas y los escenarios en los que cada una es más eficiente. Se examinan casos de empresas como Amazon y eBay que han migrad de una arquitectura a otra, explorando las dificultades y beneficios en términos de escalabilidad, mantenimiento y desarrollo.

**Carlos Pantoja:**

**Artículo 8:**

**Impacto de implementaciones web del patrón MVC en los requisitos de calidad percibidos**

El artículo estudió dos variantes de la implementación del patrón Modelo-Vista-Controlador (MVC) en aplicaciones web y su impacto en los atributos de calidad percibidos, como el tiempo de respuesta y la escalabilidad.

**Héctor Cardoso:**

No presentó.

**Stefanny Nikoll Hidalgo:**

**Artículo 16:**

**Desarrollo de una arquitectura de software para el robot móvil Lázaro:**

La arquitectura tiene tres niveles: el primero, gestiona los componentes básicos del robot, el segundo proporciona librerías para crear aplicaciones de control.

**Juan David Cerquera Salazar:**

**Artículo 7: Marco de trabajo para seleccionar un patrón arquitectónico en el desarrollo de software:**

Se realizó un estudio a desarrolladores y arquitectos de software profesionales sobre cuáles son las arquitecturas de software más usadas.

Luego de analizar las distintas arquitecturas, se define cuáles son las más usadas, en que se destaca cada una.

Más usadas:

Arquitectura en la nube.

MVC.

Microservicios

MVP

**Erick Daniel Peña Cedeño:**

**Arquitectura de software basada en microservicios para desarrollo e aplicaciones web**

El documento sobre microservicios explora el desarrollo de una arquitectura de software más flexible y moderna que busca superar las limitaciones de la tradicional arquitectura monolítica. La investigación se enfoca en cómo los microservicios ofrecen una solución más eficiente y adaptable para el desarrollo y mantenimiento de aplicaciones, al permitir que los componentes del sistema funcionen de manera autónoma e independiente.

**Reflexión:**

Una arquitectura monolítica agrupa todas las funciones de una aplicación en un solo bloque de código, lo que puede llevar a problemas significativos a medida que la aplicación crece en tamaño y complejidad. Estos problemas incluyen dificultades en el mantenimiento, el escalamiento y el despliegue de nuevas funciones.

**David Mauricio Florez Quintero:**

No presentó.

**José Alejandro Osorio:**

No presentó.

**Laura Camila Sánchez:**

No presentó.

**Marlon Estiven Torres Medina:**

**Artículo 8:**

**Patrones de Diseño (XII): Patrones estructurales- flyweight**

Este artículo describe el patrón Flyweight que permite reducir el uso de memoria compartiendo tantos datos como sea posible con otros objetos similares. Se presentan ejemplos de su aplicación en sistemas donde la eficiencia de memoria es crucial, como en aplicaciones gráficas y juegos. Se discuten las ventajas y limitaciones del patrón flyweight, así como las consideraciones a tener en cuenta al implementarlo.