

ACTIVIDADES SEMANA 15 (ENE 11-15, 2021)

INSTITUTO TECNOLOGICO DE IZTAPALAPA



18 DE ENERO DEL 2021
NATALIA RUIZ BARCO
181080149



INTRODUCCIÓN A LOS PATRONES DE DISEÑO

un patrón de diseño es la solución a un problema de diseño el cual debe haber comprobado su efectividad resolviendo problemas similares en el pasado, también tiene que ser reutilizable, por lo que se deben poder usar para resolver problemas parecidos en contextos diferentes.

la importancia de los patrones de diseño es:

- demostrar la madurez de un programador de software
- evita reinventar la rueda
- agiliza el desarrollo de software
- se basa en las mejores prácticas de programación
- permite utilizar un vocabulario común

lo que se busca en los patrones de diseño son:

- Proporcionar un catálogo de soluciones probadas de diseño para problemas comunes conocidos
- Evitar la retracción en la búsqueda de soluciones a problemas ya conocidos y solucionados anteriormente
- sí crear un lenguaje estándar entre los desarrolladores
- facilitar el aprendizaje de nuevas generaciones de programadores

Lo contrario a lo que no se buscan en los patrones de diseño son:

- imponer ciertas alternativas de diseño frente a otras
- imponer la solución definitiva a un problema de diseño
- eliminar la creatividad inherente al proceso de diseño

en este Vídeo podemos observar cómo se compara la ingeniería de software con un arquitecto sobre el sueldo sobre la evolución.

Algo muy importante y que siempre se ha podido observar son los patrones de diseño en lo que se pudo ver los patrones de diseño tienen dos categorías la primera son los patrones de diseño y los otros son los patrones arquitectónicos en donde los patrones de diseño tienen un contacto más pequeño pues se centran en la forma en la que los objetos se crean estructura no interactúan con el resto en los patrones arquitectónicos son los que afectan la forma de trabajar del todo en componente e impone restricciones así como la forma con la que se comunica con otros componentes.

Algo muy interesante de los patrones principalmente en los patrones de diseño son sus 3 categorías:

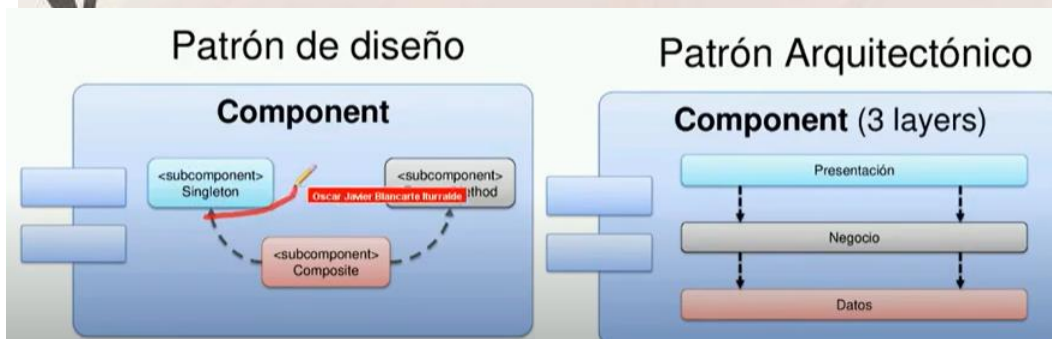
- Creacionales: Controlan la forma en la que los objetos son creados.

- Estructurales: Define la forma en que las clases deben de estructurarse.
- Comportamiento: define la forma en la que los objetos deben de comportarse en run time.

A diferencia de los patrones arquitectónicos y sus 3 categorías las cuales son

- Integración
- seguridad
- web

a mí en lo personal me llamo la atención los patrones de diseño y los patrones arquitectónicos



Lo que a mí más me llamó la atención de los principales patrones de diseño en la parte de creacionales son:

- el método de fábrica
- fabricas abstracta
- sí el único
- constructor
- prototipo
- grupo de objetos

En la parte de estructurales tenemos:

- adaptador
- Puente
- Compuesto
- Decorador
- fachada
- peso mosca
- apoderado

En la parte de comportamiento tenemos:

- iterador

- comando
- observe observador
- método templete
- estrategia
- cadena de responsabilidad
- intérprete
- mediador
- estado
- visitante

Algo que realmente aprendí en este vídeo son principalmente los requerimientos para aprender patrones de diseño porque tenemos en encapsulamiento, abstracción, herencia, polimorfismo. Algo realmente evidente en este vídeo fue la parte en cuando expresó un código en donde mete interfaces y los comandos para el tipo de diseño que quieren el software. Donde también pudo expresar el comando base donde pues me parece ser que todos los comandos van de la mano con el comando base, él también enseña cómo ocupar Son los parámetros y también cómo funciona el parámetro cero y es algo muy interesante ya que en estos momentos simplemente estamos viendo pura teoría y más o menos los términos se llegan a comprender un tanto claro no hay nada mejor que poderlos ver el significado de cada concepto y en un momento poder practicarlos para que así sea un poco mejor el aprendizaje.

SPRINT | JAKE KNAPP Y JOHN ZERATSKY | CHARLAS EN GOOGLE

Me parece que la chica era diseñadora y residente de Google en donde su escuela fue Stanford donde ella era un miembro de la facultad y tuvo esa oportunidad de ver un proceso que se hace en Stanford. En donde ejecutar este tipo de sprint para sus equipos y como es útil y como puede ayudar en el panorama general gracias a una chica que se llamaba Caroline. es increíble cómo se puede expresar el sprint Porque se expresa realmente que esto sirve para líderes empresariales y emprendedores que pasan el mayor tiempo averiguando dónde están los lugares más importantes para enfocar sus esfuerzos imaginando cómo son las mejores ideas en la vida real y lo más importante es cuando determinan sus reuniones y las discusiones que se necesitan antes de saber que se tiene que hacer para obtener una solución correcta. Por esa razón me parece muy interesante esta plática con la chica y el chico que la presentan porque hablan cuestiones muy interesantes que un líder puede tener como se pueden hacer también como de un emprendedor puedes pasar a hacer un líder empresarial realmente es algo muy importante y lo que se habla más es la famosísima Sprint Ya que gracias a ella me parece que es una escuela este se han podido crear este más de 100 tipos de empresas incluyendo me parece ser los móviles el comercio electrónico y finanzas y salud es por eso que este vídeo es muy interesante en el aspecto de todos los conocimientos que puedes adquirir gracias a estos grandes empresarios Y emprendedores.