



ACTIVIDADES SEMANA 13 (DIC 14-18, 2020)

INSTITUTO TECNOLOGICO DE IZTAPALAPA



21 DE DICIEMBRE DEL 2020

NATALIA RUIZ BARCO

181080149

PROYECTOS DE CALIDAD COMIENZAN CON REQUISITOS DE CALIDAD

porque **calidad en requisitos** porque los 47% de los fracasos en proyectos se deben a la mala gestión de requisitos.

20% de los defectos tienen su origen en requisitos.

encontrar y corregir defectos en el software después de entregado es >100 más costoso que hacerlo en la fase de requisitos.

Los proyectos de software de calidad requieren de una especificación de requisitos de calidad. Diversos estudios muestran que buena parte de los defectos que se presentan en un software, se originan en la especificación de requisitos. Y lo más importante, entre más temprano se detecta un problema en un proyecto, más económica es su corrección. Por tanto, el primer paso en dirección a la mejora de calidad de un software es la mejora de calidad de la especificación de requisitos.

la calidad es el grado de conjuntos de características inherentes cumple con los requisitos iso-90000

el requisito de software es la condición o capacidad que un usuario necesita para resolver un problema o lograr un objetivo

otra es la condición o capacidad que debe cumplir o poseer un sistema.

en seguida esta la representación documentada.

LA ESPECIFICACION DE REQUISITOS ES:

AYUDA A LOS CLIENTES A DESCRIBIR CON PRESICION LO QUE DESEAN OBTENER DE UN SOFTWARE

AYUDA A LOS DESARROLLADORES A ENTENDER EXACTAMENTE LO QUE QUIERE EL CLIENTE.

ROL DE ESPECIFICACIONES:

SER UN CONTRATO ENTRE CLIENTE Y DESARROLLADORES.

EL NIVEL DE CONFIANZA ENTRE LAS DOS PARTES DETERMINA EL NIVEL DE DETALLE.

NIVEL DE DETALLE:

Menos detalle	Más detalle
Clientes altamente involucrados	Desarrollo externo
Desarrolladores con experiencia considerable en el asunto del problema	Miembros del equipo del proyecto geográficamente dispersos
Existen antecedentes disponibles (por ejemplo: Reingeniería)	Pruebas basadas en los requisitos
Una solución de paquete será utilizada	Se requiere estimaciones con más precisión
Contexto más orientado a los cambios	Se requiere trazabilidad de los requisitos

A PHILOSOPHY OF SOFTWARE DESIGN | JOHN OUSTERHOUT | TALKS AT GOOGLE

El querido John es un maestro de informática en una universidad de Stanford el antes de eso se dedico 14 años a la industria en donde el creo su empresa que se llama Scripts y Electric Cloud, el comenta que hoy en día la biblioteca son las clases de java ya que no hay nada en el lenguaje java que requiera eso, cuando java son toneladas de interfaces superficiales, lo que me parece gracioso es donde el comenta que le parece molesto del lenguaje de java ya que el comenta que para abrir un archivo y leer objetos serializados de él, tiene que crear 3 objetos para eso.

En realidad, lo que más le molesta a el que para hacer cualquier cosa el java como también lo búfer, se tiene que colocar objetos para todo eso.

De todo esto John se complace en anunciar que acaba de publicar la primera edición de un nuevo libro sobre diseño de software, basado en material de una clase de diseño de software que ha estado enseñando en Stanford durante los últimos años.

Comenta también que con los tornados tácticos sucede que es muy fácil deslizarte o muy difícil no hacerlo.

El comenta que en lugar de tener un objetivo real se debería adoptar algo que la llama un enfoque estratégico en donde todo el objetivo es un buen diseño ya que eso es lo importante ya que, si claro va a funcionar, pero tenemos que dar un gran diseño. Me gustó mucho que John Ousterhout, profesor de Ciencias de la Computación en la Universidad de Stanford, analiza las técnicas complejas sobre cómo convertirse en un codificador más seguro.

