

1 Programming As Theory Building

1. ¿Qué aspectos del paper de Naur consideran que coinciden con el enfoque presentado hasta el momento de la materia?

Coincide en el hecho de que lo fundamental a la hora desarrollar software es la construcción de teoría por parte de los programadores, esta teoría es lo que permite modelar un problema y asociar cada parte de ese modelo con su contraparte en el mundo real. Hace fuerte hincapie en que lo central son los programadores y que lo fundamental de la educación es construir una teoría.

2. ¿Qué aspectos y bajo que interpretación podrían no coincidir o plantear alguna contradicción con nuestro enfoque?

En una parte habla sobre que no es posible construir una teoría o desarrollar software a partir de un método o sucesión de pasos, esto se contradice con lo que vemos en la materia, ya que empleamos el método TDD para guiarnos en el proceso de construir una teoría. Y el otro punto que se contradice es que el paper señala que el uso de notación es un problema secundario y que no ayuda en el en la construcción de teoría, esto se contradice con la materia en el punto de que se usa Smalltalk frente a otros lenguajes de programación.

2 The Design of Everyday Things

1. Marque aquellas opciones que crea que están relacionadas *exclusiva y estrictamente* al concepto de diseño de "visibilidad":

- Aprovechar los "affordances" o "prestaciones" de los materiales de los objetos.
- Determinar que partes de un objeto operar y como.
- Las pistas o señales que brinda un objeto para ser usado.

2. De un ejemplo *original* (es decir, que no aparezca, ni se desprenda directamente de los que ejemplos que da el texto) de un

objeto que tenga un buen modelo conceptual.

Una silla porque su forma nos indica como sentarnos (respaldo, apoya brazos), no hay muchas posibilidades para cagarla, ya que sigue el concepto de apoyar.

3. Relacione en una única oración a la paradoja de la tecnología con los principios del buen diseño de objetos de todos los días

Cuanto más se desarrolle un producto, es decir, cuantas más tareas pueda realizar más complejo será logra un buen modelo conceptual.

3 No Silver Bullet

¿Cuales son las diferencias y similitudes entre las propuestas de los papers leídos de Naur y de Brooks en lo que refiere a la formación de los desarrolladores de programas?

El paper de Brooks habla de que lo central en la formación de desarrolladores seria en formar diseñadores, que es comparable a lo que se decía en el paper de Naur sobre centrarse en la construcción de teoría. Además los 2 proponen que los estudiantes deberían estar en un entorno constructivo y guiados. Incremental Development?