



Centro de Enseñanza Técnica Industrial

Plantel Colomos

Ingeniería en Desarrollo de Software

Nombre Alumno: José Rafael Ruiz Gudiño

Registro: 20110374

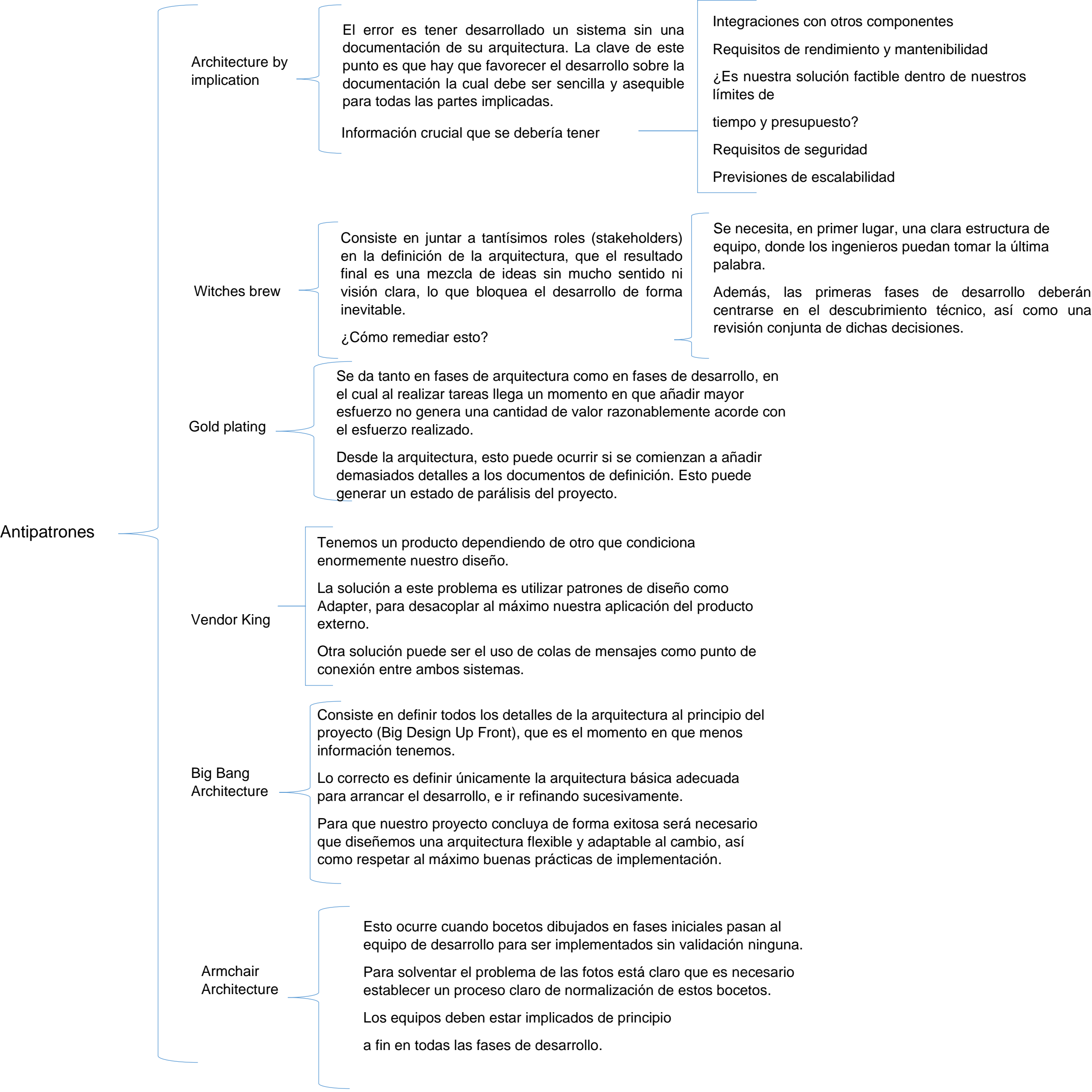
Arquitectura de Software

Actividad 4 - Antipatrones

5°P

T/M

06/03/2022



Antipatrones

Playing With New Toys

Incorporar nuevas tecnologías a nuestro sistema sin verificar la conveniencia de su uso.

Antes de añadir cualquier tecnología, deberíamos responder las siguientes preguntas:

- ¿Qué valor añade?
- ¿Es una tecnología probada y contrastada para el problema que tratamos de resolver?
- ¿Somos de los primeros en utilizar esta tecnología?
- ¿Existe soporte suficiente en la comunidad?
- ¿Existe ya algo en nuestro sistema que proporciona esta funcionalidad o parecida?
- ¿Tenemos las habilidades necesarias en nuestro equipo, o deberemos considerar un tiempo adicional de aprendizaje?

Spider Web Architecture

Es una arquitectura plagada de servicios distribuidos, donde no nos hemos parado a pensar en todos los problemas que esto va a generar, empezando por el mantenimiento de cada uno de ellos por separado.

Los microservicios están bien, pero pensar bien si es lo que necesitas cuando vayas por esa vía.

Infinity Architecture

Consiste en crear arquitecturas extremadamente flexibles, para soportar requerimientos que seguramente tendremos en el futuro. El problema es que muchísimas veces estos requerimientos no llegan a materializarse, y nos vemos manejando unos niveles de abstracción que complican cualquier mínimo cambio o la solución de bugs.

Groundhog Day

Ocurre cuando las decisiones de arquitectura tomadas no son comunicadas de forma efectiva, lo que lleva a discutir las de nuevo en futuras reuniones o en nuestras mesas de trabajo.

¿Cómo evitarlo?

Debemos centralizar todas estas decisiones en una Wiki o similar, de manera que ante la duda podamos remitir a nuestro interlocutor a ese lugar para finiquitar cualquier discusión innecesaria.

## **Conclusiones**

Los antipatrones son todas aquellas prácticas que, como desarrollador, se deben tratar de evitar, que, aunque al principio pueden sonar como buenas prácticas de implementar en nuestro proyecto en realidad lo que se ocasiona es que los procesos se retrasan, y en momentos se pueden llegar a tener parones, por mala implementación o redefinición de ciertos puntos. Por esto mismo siempre es recomendable siempre llevar buenas practicas de desarrollo y arquitectura.