

Erick Holguin Pardavell

Arquitectura de software.

Prácticas de diseño de software

Existe una distinción importante entre prácticas y procesos. Las prácticas son lo que debe hacer; el proceso es la estructura para hacer las tareas. El proceso define el orden en el cual aplicar las prácticas y hacer el trabajo, de forma que obtenga resultados de ingeniería significativos. Las prácticas aprovechan el proceso de ingeniería de software y sistemas de IBM que explica las tareas y el orden en el que se deben realizar para crear productos de trabajo específicos. Las fases generales clave del proceso son:

- Preparación del proyecto
- Análisis de requisitos
- Análisis funcional
- Síntesis de diseño
- Implementación
- Prueba de unidad

Erick Holguin Pardavell

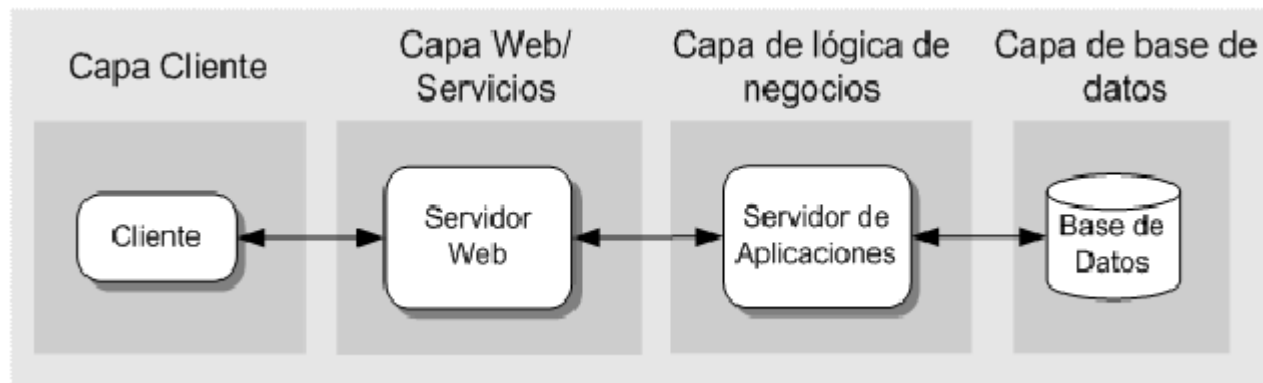
Arquitectura de software.

Capas de aplicación.

La arquitectura basada en capas se enfoca en la distribución de roles y responsabilidades de forma jerárquica proveyendo una forma muy efectiva de separación de responsabilidades. El rol indica el modo y tipo de interacción con otras capas, y la responsabilidad indica la funcionalidad que está siendo desarrollada.

Arquitectura de N-Capas / 3-Capas

Este estilo de despliegue arquitectónico describe la separación de la funcionalidad en segmentos separados de forma muy parecida al estilo de capas, pero en el cual cada segmento está localizado en un computador físicamente separado. Este estilo ha evolucionado desde la aproximación basada en componentes generalmente usando métodos específicos de comunicación asociados a una plataforma en vez de la aproximación basada en mensajes.



Beneficios.

- Mejoras en las posibilidades de mantenimiento.
- Escalabilidad.
- Flexibilidad.
- Disponibilidad.

Fuentes:

<http://sg.com.mx/revista/mejores-pr%C3%A1cticas-para-el-desarrollo-software>

<http://www.juanpelaez.com/geek-stuff/arquitectura/arquitectura-basada-en-capas/>