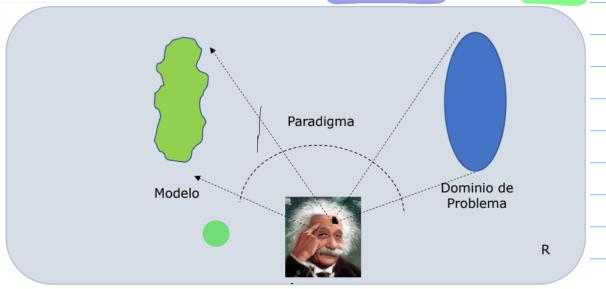
Inge 11A Teop: CA

i Que es el software? -> Modero Computarce de un dominio de problema de la reacioAD



Realidad: Todo 1 avello Que podemos persilir, Tour, HAMAR

Dominio de problema: Recorte de la realidad Que nos Interesa Para el negoció que estamos moderando

modero Representación de toverco ove se esta moderado

Computable Que se puede ejecutar en maquina de

Turing -> Formal, 7- contextual

No sow especifica el Que, si no Tambien el Como

Que hace a un buen modero?

Lu Eje Funcional modero?

Lu Eje Funcional modero representación del dom?

Lu Eje Descriptivo modero pien descripto el modero?

Lu Eje Implementajivo modero como ejecura? (En termino)

	FIN 030 hocasorius -> SO to Tione or police outer des
	En eje Descriptivo -> se lo Tiene Que poder entender y ambiar
	Dux000 170/4
	Espacio
	Buen modero Escaubicidad
	Book Modow F
	- todo requerimiento no Funcional
	Jehle -
_	DUE FUNCIONAL -7 DELE VEDRESENTAR CONVECTAMENTE toda GES de
	AQUELLO QUE MODER
	Isomorrismo (1:1 dominio modeco)
	Buen modero S: se modivir en don sous se dese modivir av su representación de ecos en en modero es un parce "observaciónal
	el modelo
	es of the observational
	D= 1 = 1
	Porace no padria
	() SULLAK TEPVESENTAV UN MES
	9 un Ant en
	Ruby, js 60
	se veriere à representar en el modeus el
	dominio?
	3
	\ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \
	j Poravé averria Haver 1500 S; et Fin de mi program
	j Porqué querria Hacer esso s; ec rin de mi program es moderar la reacidad y no moderar la reacidad

a mi programa?

Ingenier's de sortwere

Los Aprioción del enroque cientirio empirios para
en contrar solociones economicas y exicientes

i los problemos practicos de sortware

Para esto hay que Aprendizaje

ser expertos en el Aprendizaje necesitamos

co siquiente

Lo Iteración

Lo Comentario

Lo Incrementación

Lo Empirismo

"In science if you know what you are doing you should not be doing it. In engineering if you do not know what you are doing you should not be doing it" The Art of Science and Engineering - Richard Hamming

Manifesto For Agive SOFTWARE development

We are uncovering better ways of developing software by doing it and helping others do it. Through this work we have come to value:

Individuals and interactions over processes and tools
Working software over comprehensive documentation
Customer collaboration over contract negotiation
Responding to change over following a plan

That is, while there is value in the items on the right, we value the items on the left more decru que es similar a un proceso de aprendizar



dec conocimiento

ESTO Smplica ave ec pesarrollo de software es Un proceso de aprenditaje, lo que Implica 1. es ITEVATIVO

2 - es Incremental

3. Se genera a partir de HECHOS concretos

4. El Conocimiento generado debe ser organizado

CAVACTERIST : US

Lo dominio expresado en lenguaje ambiguo y contextudizado Lo desavroco Impeia desambiguar y descontextualier en conocimiento del problema

externo el conocimiento Impuició e Internalizado de los expertos en el dominio

-> EL CAMBIO ES UNA CARACTERISTICA ESENCIAL DEC SOFTWARE, NO ACCIDENTAL POPOUR

-> cambia el dominio del problema

-> Cambia nuestro entendimiento del dominio del problema

entendemos dec dominio dec problema

Conclusiones
> SOKTWAVE = Moders computable
> SORTWAVE = Moders computable > Desarrocco de SORTWAVE = Proceso da aprendizaje
Lo ITEVATIVO
Lo In cremental
Lo Feedback Inmediato
ESTOS SON LOS PILAVES de la MATEVIA