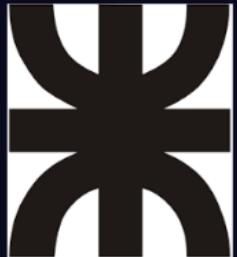


Grupo 3



*Universidad Tecnológica Nacional
Facultad Regional Córdoba
Ingeniería de Software*



- *Acosta, Franco. 69598*
- *Muñoz, Facundo. 70360.*
- *Romero, Camila. 69705.*
- *Santi, Octavio. 70580.*

Entonces, ¿el diseño murió?



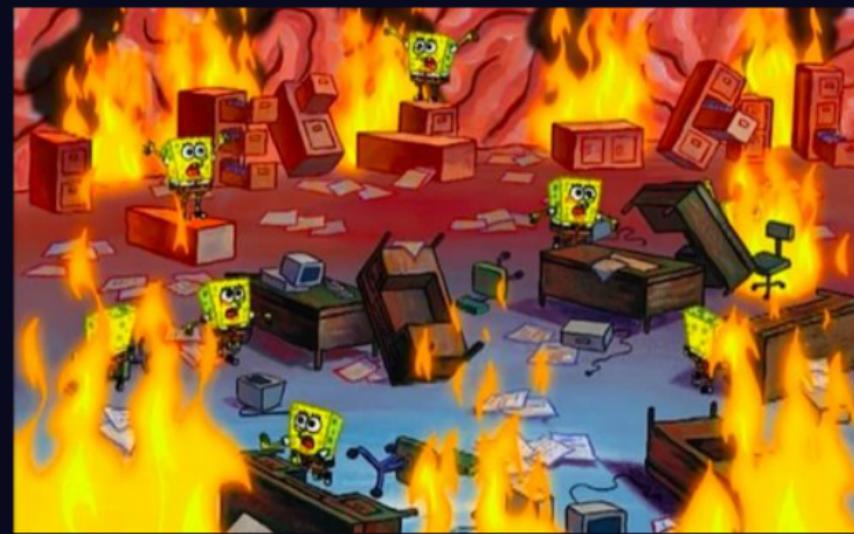
Extreme Programming (XP)

- *Desenfatiza e ignora técnicas como UML y patrones de diseño.*
- *Si uno escucha al código, un buen diseño aparecerá.*
- *¿Reemplaza esto el diseño?*



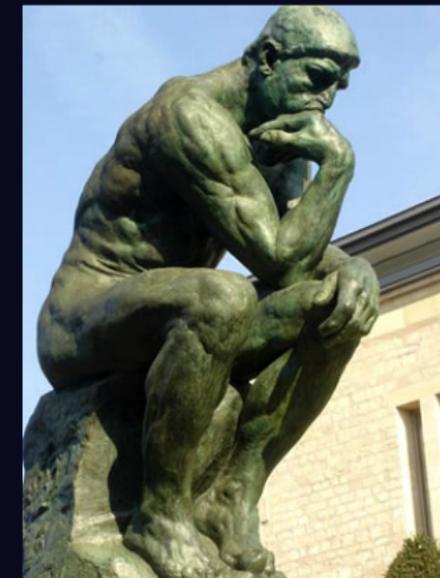
Diseño evolutivo

- *El diseño crece a medida que el sistema es implementado.*
- *Suele ser un desastre.*
- *El diseño se deteriora y dificulta los cambios.*



Diseño planificado

- *Los diseñadores piensan en los posibles problemas que pueden surgir.*
- *Se abstraen de los detalles de la programación.*
- *Los programadores siguen el diseño para construir el sistema.*



XP vs. Enfoque tradicional

Diseño evolutivo >>> Diseño planificado

"Un cambio de \$1 en el análisis puede costar \$1000 en etapas posteriores"

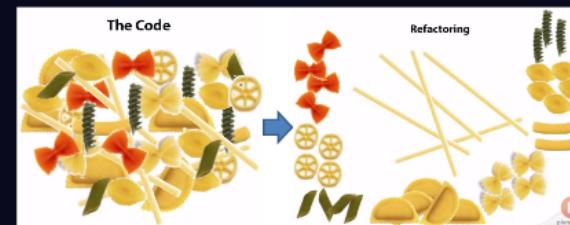
vs

"Un cambio de \$1 en el análisis cuesta \$1 en etapas posteriores"



Practicas fundamentales en la XP

- *Testing*
- *Integracion Continua*
- *Refactorizacion*



El valor de la simplicidad



¿Qué es la simplicidad?

- Runs all the Tests
- No duplication
- Reveals all the intention
- Fewest number of classes or methods



YAGNI

- You Ain't Gonna Need It

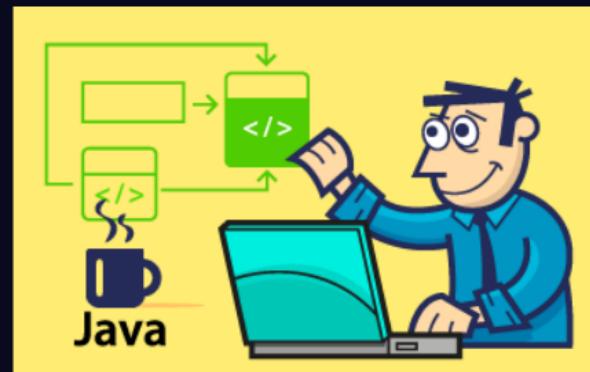
¿Que es la simplicidad?

- **Runs all the Tests**
- **No duplication**
- **Reveals all the intention**
- **Fewest number of classes or methods**



Patrones y XP

- *Invest time in learning about patterns*
- *Concentrate on when to apply the pattern (not too early)*
- *Concentrate on how to implement the pattern in its simplest form first, then add complexity later.*
- *If you put a pattern in, and later realize that it isn't pulling its weight - don't be afraid to take it out again.*



Creciendo una arquitectura

Arquitectura inicial



*"simplifique su
arquitectura cuando vea
que no agrega nada"*



UML y XP

¿Son incompatibles?

*¿Para que se dibujan los
diagramas?*

*¿Explorar un diseño antes
de codificar?*



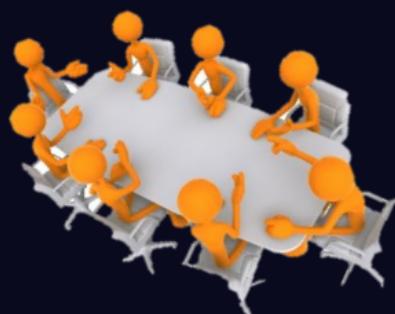
¿Y en una situación de crisis?

¿Como tratar la documentación?



*¿Y en una situación
de traslado?*

Metáfora



Comunicación



Guía



¿Quieres ser un arquitecto?



Arquitecto

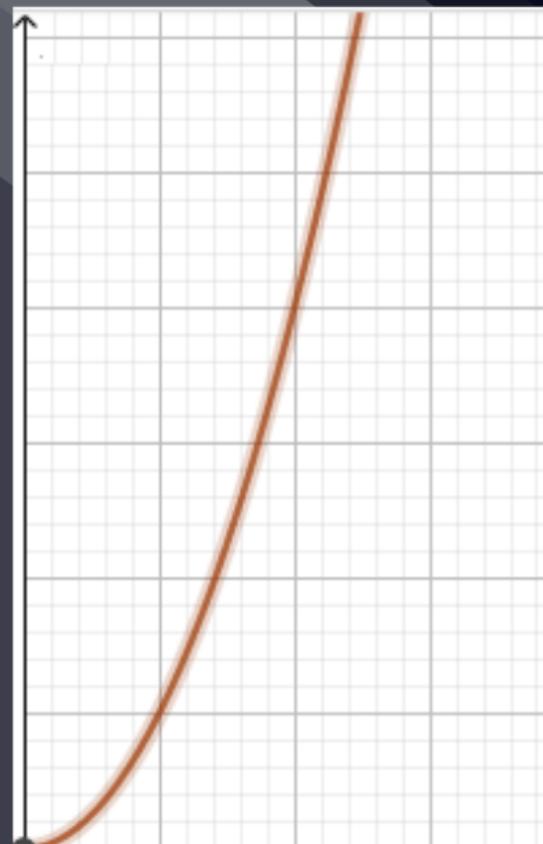


**Entrenador
(coach)**



Reversibilidad

Costo de cambios



Irreversibilidad

Voluntad de diseñar

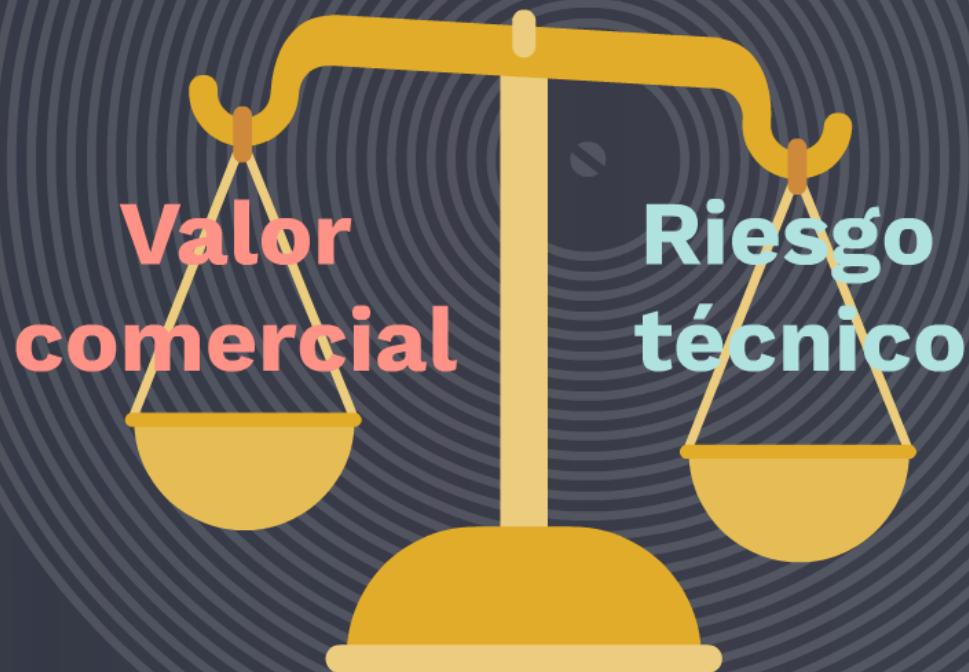


Cosas difíciles de refactorizar

Ahorro de esfuerzo...



Orden de las Stories

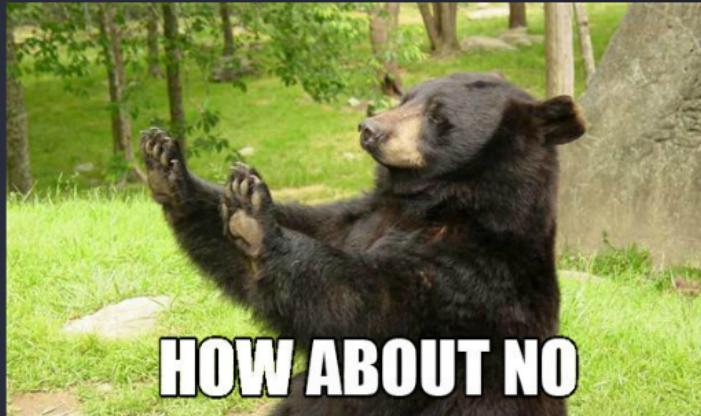


¿Se está realizando el diseño?

Código complejo equivale a diseño insuficiente.

```
<div class="container">
  <div class="row">
    <div class="col-md-6 col-lg-8"> <!-- BEGIN NAVIGATION
      <nav id="nav" role="navigation">
        <ul>
          <li><a href="index.html">Home</a></li>
          <li><a href="home-events.html">Home Events</a></li>
          <li><a href="multi-col-menu.html">Multiple Column Men
          <li class="has-children"> <a href="#" class="current">
            <ul>
              <li><a href="tall-button-header.html">Tall Bu
              <li><a href="image-logo.html">Image Logo</a>
              <li class="active"><a href="tall-logo.html">Ti
            </ul>
          </li>
          <li class="has-children"> <a href="#">Carousels</a>
        </ul>
      </nav>
    </div>
  </div>
</div>
```

Entonces, ¿el diseño murió?



La metodología XP busca:

- *Código simple y limpio.*
- *Conocimiento de patrones.*
- *Diseñar pensando en el futuro.*
- *Comunicar el diseño a las personas que necesitan comprenderlo.*