

Lectura 3. Leyes

famosas del desarrollo de

software

Lectura 3. Leyes famosas del desarrollo del software

Lo que la lectura menciona es que, en el mundo del software, existen ciertas reglas, principios y leyes.

Estas leyes consisten en grandes palabras de grandes personas involucradas en el mundo de los desarrolladores, que dichas leyes son muy interesantes, muy divertidas y al mismo tiempo, que vale la pena conocer.

Algunos por mencionar, son los siguientes:

- Ley de Murphy

“Si algo puede salir mal, lo hará”. Lo que traducen como: Una computadora no hará lo que quieres, sino lo que escribas.

- Ley de Brook

“Agregar mano de obra a un proyecto de software tardío, lo hace más tarde”. Describe que, si un trabajo está retrasado, agregar mano de obra tendrá malos resultados.

- Ley de Conway

“Cualquier pieza de software refleja la estructura organizativa que lo produjo”. Quiere decir que es difícil cambiar o modificar la estructura de quien lo organizó o creó. Cada desarrollador tiene su área definida como ya, por tanto, esta ley defiende lo que es de cada uno de ellos y sus áreas en las que se especializan.

- Ley de Norvig

“Cualquier tecnología que supere el 50% de penetración nunca más se duplicará (En cualquier número de meses).”

Por concluir, el autor menciona que le emociona bastante estas leyes, ya que cada una tiene un significado distinto y una historia detrás de ellas, pero a pesar de sus diferencias todas pertenecen a la misma rama, por eso la rareza e impresión de cada una de ellas, muy divertidas e interesantes, para ser realistas.

Bibliografía:

Sommer T. (Diciembre 18, 2017), recuperado de <https://www.timsommer.be/famous-laws-of-software-development/> .