

ADS

tarea: Lecture 1

presentado por: Cesar Mamani

CACM Explica el uso de los patrones y conceptos, por ejemplo por que es bueno rehusar un patrón que fue probado y es exitoso, reducirá el tiempo de desarrollo, además de que los patrones son soluciones recurrentes a problemas pequeños, los cuales se interrelacionan entre ellos para formar un lenguaje. Los cuales son tomados como una fuente de estudio, que nos ayudan a pensar y entenderlo, lo cual formará parte de la creación de un futuro manual para ingenieros. Además que nos explica sobre los patrones y lenguajes de patrones los cuales son como herramientas de comunicación, los cuales ayudan a los programadores entender el código rápidamente. Y como el uso abstracciones es común en los patrones y su eficiencia, Por ejemplo los desarrolladores con experiencia ven el código por abstracciones y no en términos de elemento, aquí aplica un principio SOLID (Dependency Inversion).

Otro punto importante que vi son los valores para escribir una documentación de patrones, Si un patrón es antiguo prueba que fue testeado y no tiene errores y muchas veces es mejor que un nuevo patrón que no fue testeado mucho y podría tener errores, además que nos comenta que cuando los programadores no saben comunicar de una manera correcta el proyecto (Documentación, Codificación) este proyecto tiende al fracaso. Por lo cual compartir conocimientos de experiencias con patrones y mejoras (nuevas ideas), es bueno evaluarlos en grupo y documentarlos. Además remarca que el propósito de los patrones no es un esqueleto rígido, al que no puedas editar o limitar la creatividad de los desarrolladores, Al contrario es ayudar al desarrollo y dar ideas exitosas de patrones que fueron probadas en otros proyectos, lo cual nos ahorra tiempo.

También nos habla sobre la nueva tendencia que ahora se centra en los patrones de diseño en el ámbito de paralelismo, la programación concurrente y más. Además como muchos desarrolladores aprenden y entienden más de cosas visuales-didácticas, mientras que otros de forma explicativa y directa, explicando los formatos de documentación. Además explican sobre las futuras generaciones de los frameworks OO que tendrán incorporados patrones, los cuales serán usados para documentar la forma-contenido del framework y cómo los patrones serán usados muchas veces para interactuar entre las abstracciones, lo que da paso a las arquitecturas por ejemplo la conexión entre dominio y UI