

**DEPARTAMENTO DE CIENCIAS DE LA
COMPUTACIÓN**

CARRERA: INGENIERÍA DE SOFTWARE

NRC: 27837

ASIGNATURA: ANÁLISIS Y DISEÑO DE SOFTWARE

TEMA: GUÍA PRÁCTICA DE DISEÑO DE SOFTWARE

Nombre:

- Marcelo Acuña
- Abner Arboleda
- Christian Bonifaz

DOCENTE: PhD. Jenny Ruiz

FECHA: 13 de Enero del 2026

1. Responder y argumentar el numeral 4

1. R. Sí, el proyecto Healthy+ implementa una arquitectura modular organizada en capas, donde la estructura del proyecto separa la configuración de la base de datos en la carpeta config, los modelos de datos como Medicamento, EventoToma y Sintoma en la carpeta models, los controladores que manejan la lógica de negocio en controllers, los servicios especializados como el GestorAlmacenamiento y los notificadores en services, y finalmente las vistas en views por lo que esta separación permite que si se necesita cambiar la base de datos, únicamente se modificarían los archivos GestorAlmacenamiento.js y Database.js sin afectar a los controladores ni a las vistas.

2. R. En el proyecto se observa alta cohesión ya que cada componente tiene una responsabilidad única y bien definida, por ejemplo el ControladorMedicamentos se encarga exclusivamente de la gestión de medicamentos, el ControladorAlertas maneja únicamente las alertas y notificaciones, el GestorAlmacenamiento se dedica solo a la persistencia de datos, el NotificadorSonoro produce únicamente alertas de audio, y el NotificadorVisual gestiona solo las alertas en pantalla.

Por otro lado en cuanto al bajo acoplamiento, el proyecto implementa el patrón Observer mediante las clases Sujeto y Observador, aquí la clase Sujeto define un contrato abstracto con métodos para suscribir, desuscribir y notificar observadores, también la clase Observador define una interfaz con el método actualizar que debe ser implementado por las clases concretas, también, el RelojSistema, que actúa como sujeto, no conoce a los observadores como NotificadorSonoro o NotificadorVisual, sino que trabaja únicamente con la abstracción Observador, esto permite agregar nuevos tipos de notificadores, como por ejemplo uno de mensajes de texto o correo electrónico, sin necesidad de modificar el código del reloj.

3. R. El proyecto aplica esto correctamente, pues en el caso del Medicamento, toda la revisión de los datos se hace dentro de su función de validar, por otro lado, los modelos tienen reglas de conversión usando toJSON y fromJSON, donde estos métodos funcionan como traductores, pues se encargan de transformar la información de la aplicación a un formato listo para guardarse, y también hacen el proceso inverso, de esta manera podemos guardar y recuperar datos sin necesidad de revelar cómo está organizada la base de datos por dentro, además, la clase ConexionBD implementa el patrón Singleton para asegurar una sola instancia de conexión a la base de datos, encapsulando todo el proceso de inicialización y configuración de IndexedDB.

4. R. El proyecto cumple con este principio mediante una separación en tres capas, donde la capa de interfaz de usuario está representada por las clases VistaListaMedicamentos, VistaSintomas y VistaHistorial, las cuales se encargan solo del renderizado de elementos en el DOM y la captura de eventos del usuario, sin contener lógica de negocio.

La capa de lógica de negocio está implementada en los controladores como ControladorMedicamentos, ControladorAlertas, ControladorFormulario, ControladorHistorial y ControladorSintomas, donde estos componentes contienen las reglas de negocio, las validaciones y la coordinación entre las otras capas.

La capa de datos está compuesta por el GestorAlmacenamiento y Database, los cuales gestionan todo el acceso a IndexedDB de forma independiente, por otro lado el archivo app.js conecta las vistas con los controladores mediante callbacks, pero sin mezclar las responsabilidades de cada capa.

5. R. El proyecto aplica patrones de diseño como el patrón Singleton que se implementa en la clase ConexionBD para garantizar una única conexión a la base de datos durante toda la ejecución de la aplicación, evitando conflictos y consumo innecesario de recursos, también el patrón Observer está implementado a través de las clases Sujeto, Observador y RelojSistema, donde este se extiende de Sujeto y monitorea continuamente si hay medicamentos pendientes de tomar y cuando detecta una alerta, notifica a todos los observadores suscritos, que en este caso son NotificadorVisual y NotificadorSonoro, donde ambos se extienden de la clase Observador e implementan el método actualizar de forma específica, y como se observa este patrón facilita la ampliación del sistema ya que para agregar un nuevo tipo de notificación solo se necesita crear una nueva clase que extienda Observador y suscribirla al RelojSistema.

6. R. Entre los aspectos positivos incluyen que los modelos como Medicamento y EventoToma tienen métodos de validación que pueden probarse de forma unitaria sin dependencias externas, se puede crear una instancia de Medicamento con datos errorneos y verificar que el método validar retorne los errores esperados, todo esto sin necesidad de base de datos ni interfaz gráfica.

Los controladores actualmente crean sus propias instancias de servicios internamente en lugar de recibirlas por inyección de dependencias, lo que dificulta reemplazarlas por mocks durante las pruebas, el GestorAlmacenamiento depende directamente de IndexedDB sin una capa de abstracción que permita simular la base de datos.

7.R. Nuestro proyecto tiene partes de seguridad, como la validación de entradas, y también tanto la clase Medicamento como la clase EventoToma tienen funciones de validación que verifican campos obligatorios, formatos correctos y valores dentro de rangos aceptables, por ejemplo, se valida que el nombre del medicamento no esté vacío, que la dosis sea mayor a cero, que la frecuencia sea válida, que esté dentro del rango, y que la hora tenga el formato correcto HH:MM.

Con respecto a la auditoría, el modelo EventoToma tiene información completa sobre cada acción relacionada con la toma de medicamentos, teniendo también el id del medicamento, el tipo de evento que puede ser como omitido o pospuesto, la fecha y hora programada para su toma, la fecha y hora real de la acción, la dosis administrada y el motivo en caso de omisión o postergación.