

Alumno/a: José Manuel García Valverde

[Refactorizacion]

1. Indica si algunos de estos son los objetivos de la refactorización:

- Mejorar la velocidad de ejecución **NO**
- Mejorar la legibilidad del código **SI**
- Mejorar el mantenimiento del código **SI**
- Ayudar a la modificación del código **SI**

2. Limitaciones de la refactorización

Uno de los problemas de la refactorizacion son las bases de datos. Una base de datos presenta muchos problemas para poder ser modificada por el gran numero de dependencias que tiene.

Otro de los problemas es el cambio de interfaces. Cuando se refactoriza, modificamos la estructura interna de un programa. El cambio interno no afecta al comportamiento de una interfaz pero si renombramos un metodo por ejemplo, tenemos que renombrarlo en todas las referencias que se hacen de el.

3. TDD. Indica en qué consiste

El desarrollo guiado por pruebas de software o Test-driven development (TDD) es una practica de programacion que involucra otras dos practicas: escribir las pruebas primero y refactorizacion. Para escribir las pruebas generalmente se utilizan las pruebas unitarias. Despues, se implementa el codigo a probar hasta que pase la prueba satisfactoriamente y seguidamente se refactoriza el codigo.

4. Utilizando internet investiga sobre los siguientes términos: XP programming y pair programming

XP programming: extreme programming, es una metodologia de desarrollo de la Ingenieria de Software formulada por Kent Beck. Es el mas destacado de los procesos agiles de desarrollo de software. Al igual que éstos, la programación extrema se diferencia de las metodologías tradicionales principalmente en que pone más énfasis en la adaptabilidad que en la previsibilidad

Pair programming: requiere que dos programadores participen en un esfuerzo combinado de desarrollo en un sitio de trabajo. Cada miembro realiza una acción que el otro no está haciendo actualmente: Mientras que uno codifica las pruebas de unidades el otro piensa en la clase que satisfará la prueba, por ejemplo. La persona que está haciendo la codificación se le da el nombre de controlador mientras que a la persona que está dirigiendo se le llama el navegador.