

# Estilos y patrones de arquitectura

## parte 1

**Objetivo:** Relacionar los estilos y patrones de arquitectura con los atributos estructurales y empezar a analizar cómo podemos escoger el patrón más adecuado para las situaciones que nos enfrentamos.

**Motivación:** Casi siempre que se piensa en arquitectura de software, lo primero que se nos viene a la mente son estos patrones, pero saber la composición de estos no es suficiente, es necesario entender por qué existen y con que nos pueden ayudar.

**Prerrequisitos o pretrabajo:** Ver por lo menos módulo 3 del curso de Introducción a la arquitectura de software.

## Temas

1. De dónde surge la idea de patrones 1.1 Los patrones como soluciones 1.2 Los patrones como un lenguaje
2. Diferencia entre "patrones de diseño" y patrones de arquitectura.
3. Estilos de arquitectura
4. Cómo elegir un estilo o patrón de arquitectura
5. Estilos y patrones modernos ⇒ Clean architecture, Hexagonal, Onion, etc.

## Actividades

Empezar a comparar los diferentes patrones para su trabajo final.

## Tutores

Héctor y Rodrigo

## Fuentes

1. Fundamental of Software Architecture
2. Software Architecture in Practice
3. Software Architecture, The Hard Parts

# Recursos

??

## Notas extra

No centrarse en la estructura de los patrone de diseño, sino en en la forma de escogerlos.