



TECNOLÓGICO  
NACIONAL DE MÉXICO



Alumno: Kevin Efrén Salas Martínez.

Profesor: Eduardo Gallegos Flores.

Materia: Ingeniería de Software. Unidad III TAREAS

Fecha: 1/04/2019

Carrera: Ing. Tecnología de la información y comunicación (TIC's), 4° semestre.

## **Reseña de Leyes Famosas Del Desarrollo De Software.**

Empecemos hablar sobre las famosas leyes del desarrollo de software, como bien decimos en este mundo del desarrollo del software se cuenta con su propias reglas, principios y leyes interesante y muy conocidas por los programadores.

Uno como programador, diseñador, gerente y arquitecto a menudo usa sin que nos demos cuenta ejemplo en las conversaciones, reuniones y chats ente muchos más ejemplos.

Estas leyes o reglas consisten en principios o palabras famosas de personas grandes e inspiradoras en el mundo del desarrollo.

Así mismo a lo largo del tiempo son muy interesantes, divertidas y realmente vale la pena conocerlas.

En este documento se darán a conocer las interpretaciones y pensamientos sobre las leyes más famosas y más utilizadas para el desarrollo del software.

A continuación se darán a conocer estas famosas leyes así como su descripción:

- Ley de murphy:

Esta ley es de las más conocidas, sobre todo porque no solo aplica al desarrollo del software. (Si algo puede salir mal, lo hará.)

- Ley de Brook:

La gran mayoría de desarrolladores, ya sea con conocimiento o sin conocimiento, un tendrá experiencia con la ley de Brook. Que nos dice; La adición de mano de obra a un proyecto de software tardío lo hace más tarde.

- Ley de Hofstadter

Esta ley fu escrita por Douglas hofstadter y lleva su nombre, esta ley nos habla sobre la dificultad de estimar con precisión el tiempo que tomara uno parar completar la complejidad sustancial.

- Ley de Conway

Las organizaciones cuyos sistemas de diseño están obligados a producir diseños que sean copias a las estructuras de comunicación de esta organización.

- Ley de Postel

Sean conservador en lo que envían, sea liberal en lo que aceptas.

Esta ley es un ejemplo de unificación.

- Principio de Pareto

Para muchos fenómenos, el 80% de las consecuencias provienen del 20% de las causas.

- El principio de peter

Esta ley es bastante deprimente y a veces frustrante.

En una jerarquía, cada empleado tiende a elevarse a su nivel de incompetencia.

- Principio de Kerckhoffs

El principio fundamental de esta ley es la criptografía de clave pública.

- La ley de linus

Esta ley fue nombrada a honro de linus torvald, el creador de Linux y establece que los dados suficientes globos oculares, todo los errores son superficiales.

- Ley de Moore

El número de transacciones en un circuito integrado se duplicaran en aproximadamente 18 meses.

- Ley de wirth

El software se ralentiza más rápido que el hardware.

- Regla del noventa y noventa

- Principio de optimización de Knuth

El primer 90% del código toma el 10% del tiempo. El 10% restante toma el otro 90% del tiempo.

- La ley de norvig

La optimización prematura es la fuente de todos los males, primero se escribe el código, luego identifican los cuellos de botella y luego solución de los problemas.

### **Bibliografía**

*timsommer*. (18 de diciembre de 2017). Recuperado el 9 de Abril de 2019, de <https://www.timsommer.be/famous-laws-of-software-development/>