

## TALLER 1

### OBJETIVO

- Evaluar los conocimientos previos de arquitectura de un sistema.

### FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

Para realizar un correcto desarrollo de software, se requiere tener un análisis detallado y acorde a la infraestructura que se quiere implementar, es por este motivo que tener presente la arquitectura del sistema se hace indispensable antes de empezar el desarrollo de la aplicación deseada.

1. ¿Que es la Arquitectura tecnológica de un sistema?
2. ¿Qué criterios debo tener en cuenta a la hora de elegir una arquitectura ?
3. ¿Patrones de arquitectura utilizados en el diseño de sistemas de software?

### SOLUCIÓN DE EJERCICIO.

1. que es la arquitectura de diseño en programación: una arquitectura tecnológica es la forma en el que la aplicación se va a desarrollar en el futuro, debido a las formas en las que se estructura el Código

#### 2. arquitecto rasgos necesarios

- 1 siempre buscar las opiniones que se tienen del arquitecto
- 2 analizar la actitud del arquitecto
- 3 analizar el presupuesto pedido del arquitecto
- 4 analizar el historial de trabajo del arquitecto
- 5 pedir le al arquitecto una evaluación de viabilidad del proyecto
- 6 el arquitecto siempre debe dar un diseño 100% de acuerdo con lo acordado
- 7 siempre buscar múltiples opciones para poder elegir el mejor

#### 3. tipos de arquitecturas de diseño

**Arquitectura espagueti:** es un diseño ya incorporado en todo proyecto desde la lógica sin haber agregado otra cosa

**Arquitectura por capas:** la arquitectura por capas nació para poder solucionar los problemas de la arquitectura espagueti se separan los componentes para permitir un mejor manejo del Código como también analizar de mejor manera los errores del Código

**Arquitectura hexagonal:** la arquitectura hexagonal se basa de separar las entradas y salidas de aplicación de la lógica interna de la aplicación.

**Arquitectura MVC:** este es un modelo que separa la aplicación en tres partes las cuales son modelo, vista y controlador

**el modelo es** Este representa los datos y la lógica de negocio del sistema

**vista:** Esta capa se encarga de la presentación de los datos

**controlador:** Es el intermediario entre los dos componentes anteriores.

**Microservicios:** la arquitectura de microservicios se basa en separar la aplicación en múltiples módulos independientes, lo que en otra palabra es separar la aplicación en muchas partes pequeñas lo que evita que una parte dañada afecte a las demás de forma significativa para no arruinar el funcionamiento de la aplicación

**Arquitectura monolítica:** el modelo monolítico es un modelo que en paquete todo el Código en una misma parte lo que provoca que sea difícil de modificar porque un solo cambio puede dañar todo el Código, pero lo hace más fácil de desarrollar en las etapas iniciales