

PRÁCTICA PATRONES DE DISEÑO EN LA NUBE



Fecha de entrega obligatoria: 8 de Mayo de 2023 a las 11:59h.

Fecha presentación obligatoria: 9 de Mayo de 2023

Documentación a entregar: ED_PRÁCT_PATR_Nombre_Apellidos_Coordinador

Revisad el Anexo que adjunto, elegir uno de los patrones de diseño que os propongo e informar a la profesora a través de Slack.

El equipo (**Scrum Team**) deberá realizar las siguientes tareas (**Product Backlog**):

1. Presentación que contenga los siguientes puntos:

- ¿Qué es el desarrollo en la nube o "Cloud Computing"? (0,5ptos)
- ¿Qué servicios aporta el desarrollo en la nube? (0,5ptos)
- Ventajas e inconvenientes del desarrollo en la nube. (0,5ptos)
- Indica una breve descripción de cuatro plataformas de desarrollo en la nube (1pto)
- ¿De qué tratan los patrones de diseño en la nube? (0,5ptos)
- Indica ventajas e inconvenientes de utilizar patrones de diseño en la nube.(0,5ptos)
- Breve descripción del patrón de diseño elegido. (0,5ptos)
- ¿Qué problema resuelve? (0,75 ptos)
- ¿Qué solución se propone con el patrón? (0,75 ptos)
- ¿Cuándo usar el patrón? (0,75 ptos)
- Busca un ejemplo de implementación (si es posible en java) para cualquier plataforma en la nube y realiza una breve explicación. (2ptos)
- Webgrafía (0,25 ptos)
- Exposición (1,5 ptos)

(*) Los ítems subrayados son los que se expondrán en la presentación.

ANEXO LISTA PATRONES DE DISEÑO

Strangler	Ambassador
Backends for Frontends	Pipes and Filters
Leader Election	Compute Resource Consolidation
Sidecar	CQRS
Static Content Hosting	Anti-corruption Layer
Gateway Routing	Gateway Offloading
Gateway Aggregation	External Configuration Store