

## Guía de práctica de laboratorio de: Diseño de Software

### Primera unidad

### Práctica N°04: Arquitectura en Capas

Sección : .....

Docente : Miguel Angel Casimiro Bravo

Apellidos : .....

Nombres : .....

Fecha : .../.../.....

Tipo de práctica: Individual ( X ) Grupal ( )

**Instrucciones:** Desarrolle las actividades solicitadas.

#### 1. PRÁCTICA DE LABORATORIO (PARA EL PROFESOR)

- 1) Descargar e Instalar SQL – versión de libre.
- 2) Crear en SQL una base de datos de prueba, de tema libre y de una sola tabla.
- 3) Analice la arquitectura de capas de SQL y represente gráficamente la arquitectura en la herramienta Power Designer – versión de prueba. Desarrolle el presente laboratorio, de forma similar al anterior laboratorio.

#### 2. FECHA DE ENTREGA

Informarse en el aula virtual.

#### 3. FORMA DE ENTREGA

- El trabajo es individual.
- Entregar solo el diagrama en un documento PDF.
- Subir el archivo al enlace en el aula virtual.