

Diseño de Software

- Es la construcción de abstracciones de datos y la organización de estas en una aplicación de software que funcione.
- Consideramos abstracción a variables, classes, objects, etc.
- No olvidar: usamos la abstracción para reducir la complejidad de problemas, en un dominio determinado, para alcanzar un propósito específico.
- En la práctica, el diseño de software es esencialmente un proceso de toma de decisiones.
- El espacio de diseño se puede imaginar como un espacio geométrico n -dimensional donde cada dimensión corresponde a un atributo de calidad de diseño.
- Entre los atributos de calidad de diseño típicos para el software se incluyen: comprensibilidad, reutilización y facilidad de implementación.
- Dentro de dicho espacio de diseño, cada decisión de diseño específica (o conjunto coherente de decisiones) corresponde a una coordenada en el espacio que representa la consecuencia de la decisión.

Prácticas del desarrollo de software:

- Control de versiones
- Programación de pares
- Uso de convenciones de código
- refactorización

¿Por qué refactorizar?

- porque el desarrollador original no lo hizo bien
- necesidad de agregar nuevas funcionalidades que no se ajustan al diseño original.
- reducir debilidades de diseño acumuladas \rightarrow Deuda técnica.