



# LENGUAJE AUDIOVISUAL

INVESTIGACION “ARQUITECTURA DE SOFTWARE MAS  
USADAS”

DOCENTE: ING. LUIS  
ESTUDIANTE: TAPIA ARCE PAMELA LIGIA

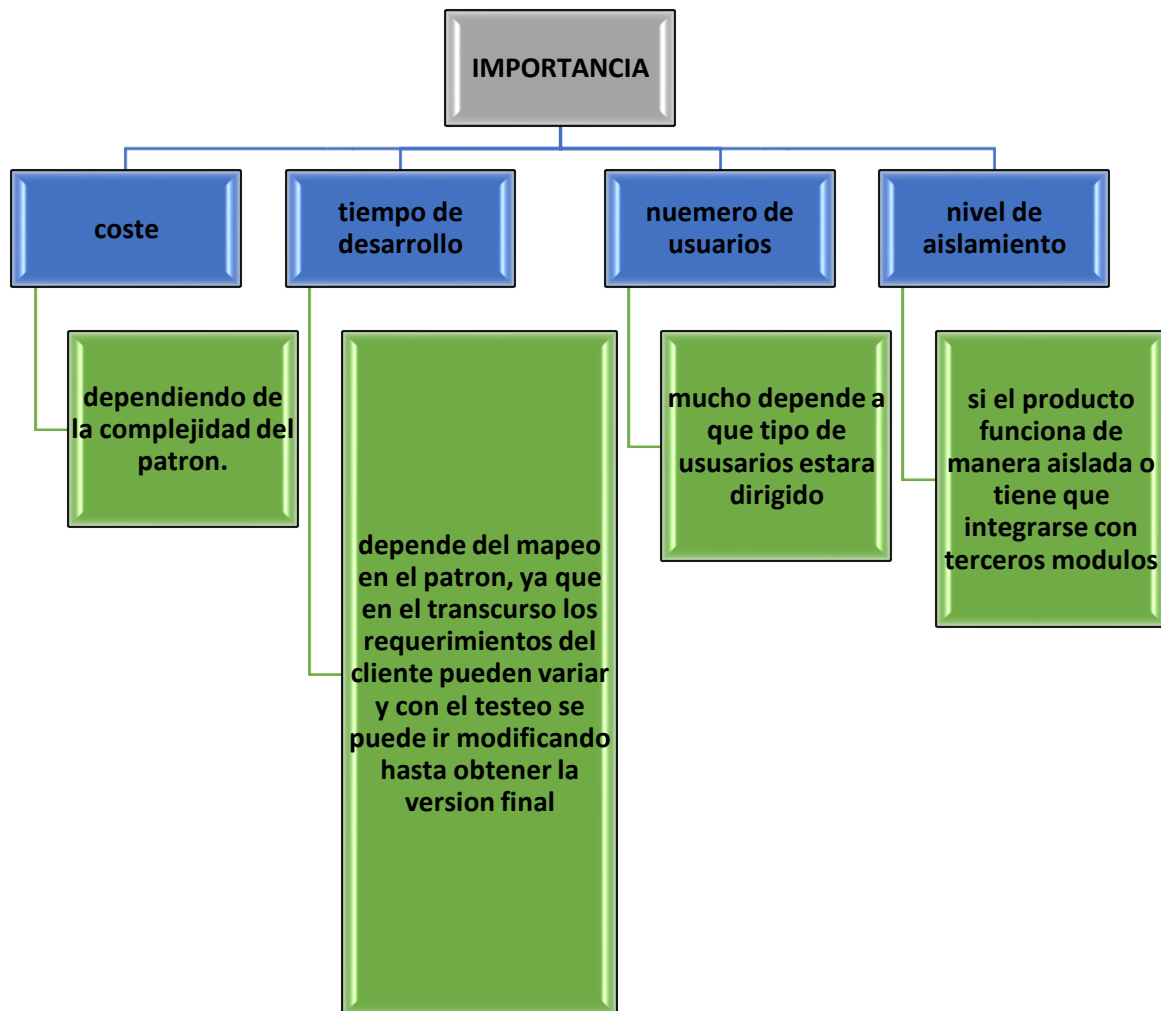
30/09/2023

LIGIA  
ptapiaarce@gmail.com

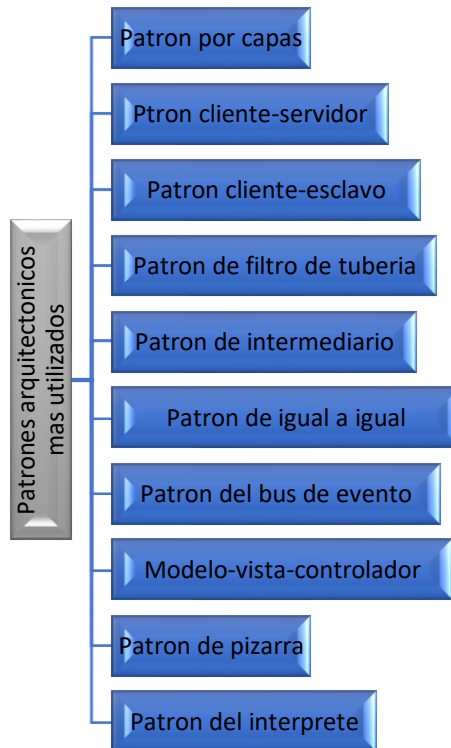
**AQUITECTURA DE SOFTWARE MAS USADAS**

**Definición:** la arquitectura de software nace por los años 60 y plasma la planificación de un proyecto masada en modelos o patrones, los cuales otorgan el lineamiento y directrices para poder desarrollar un proyecto

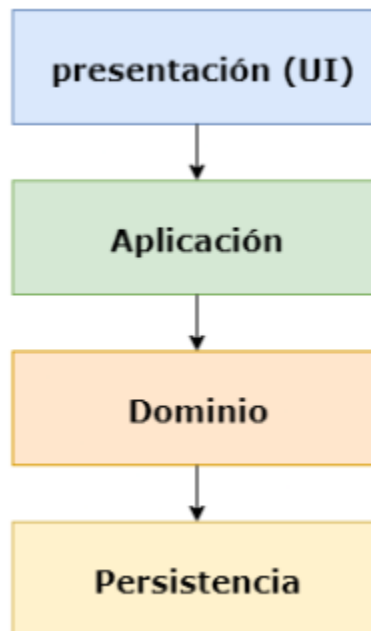
**Importancia de la arquitectura de software:**

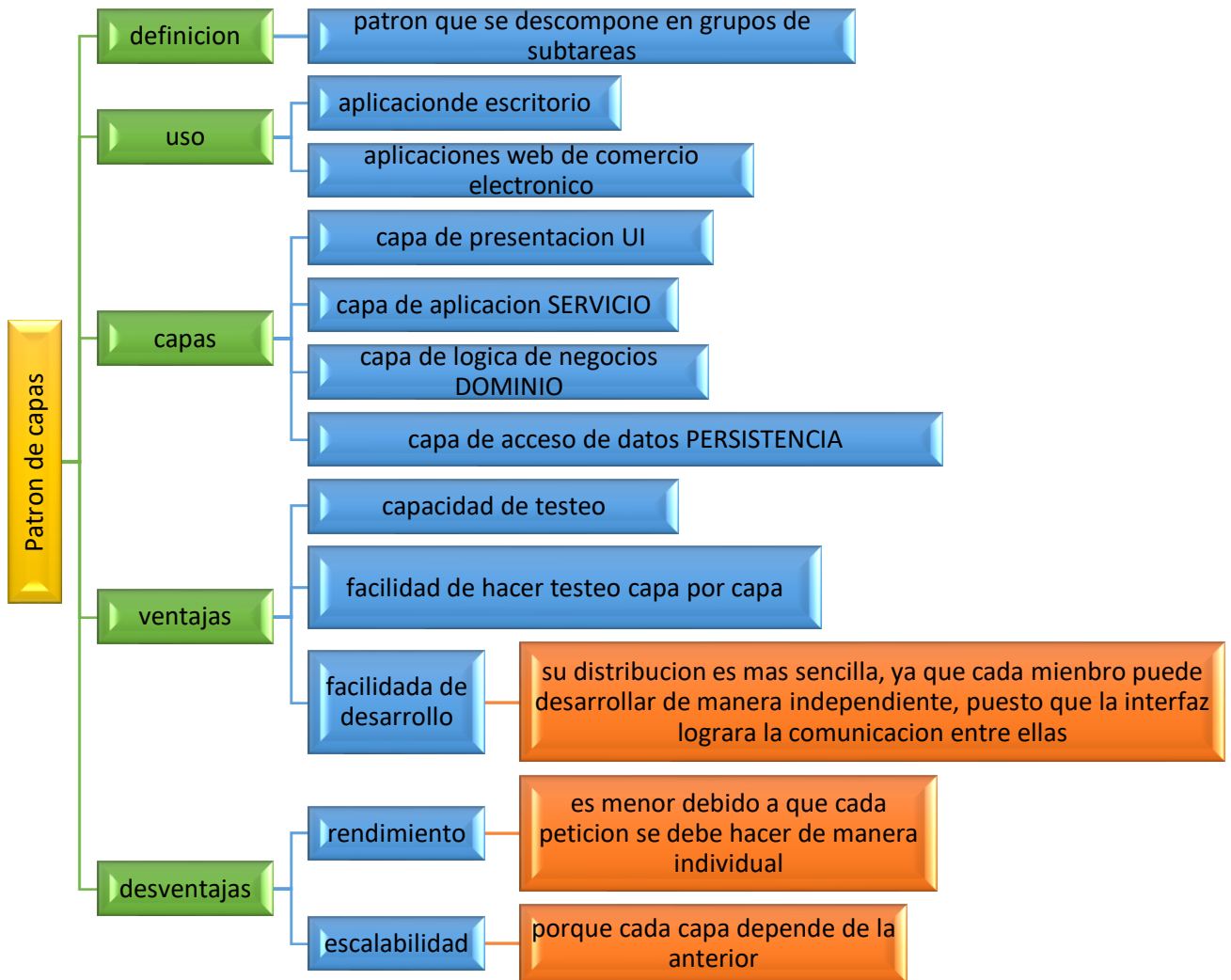


**Las arquitecturas más usadas:**

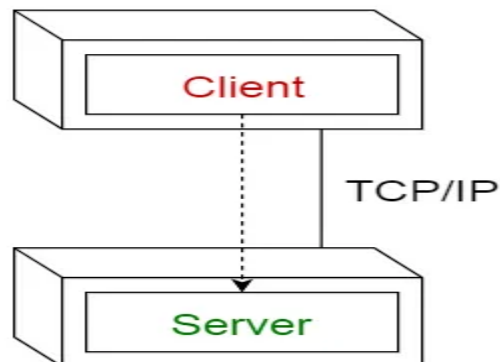


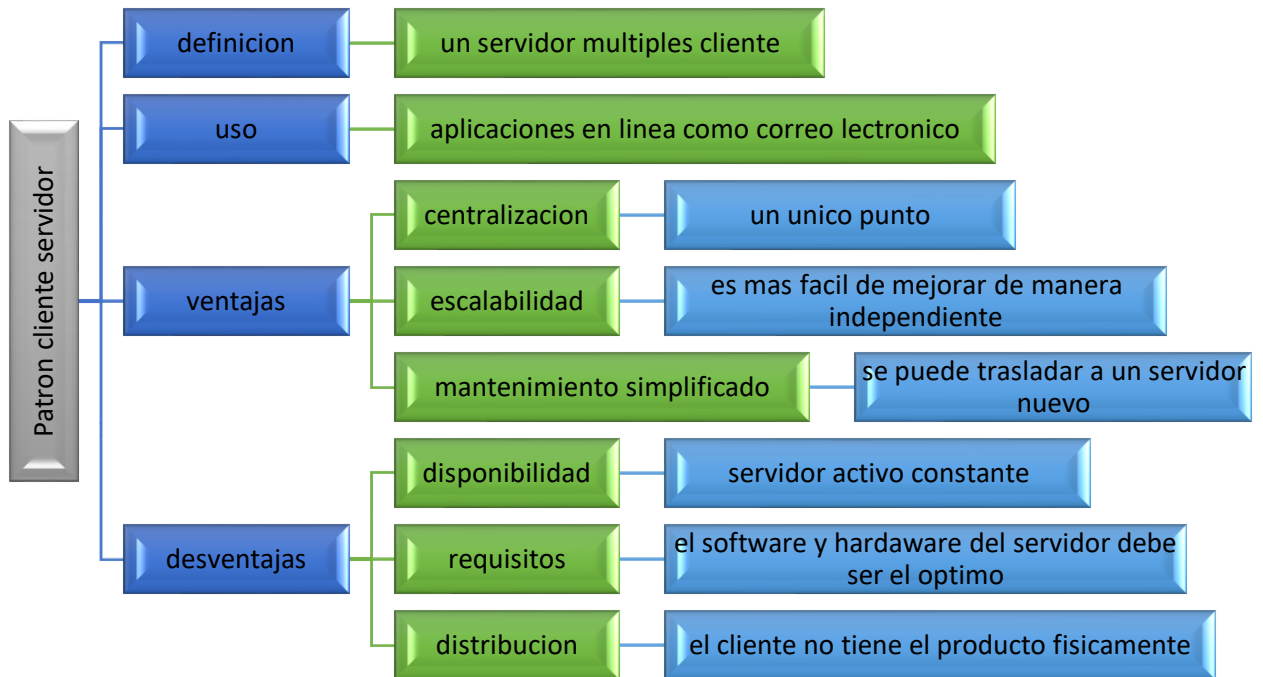
a) **Patrón de capas (mas utilizado actualmente)**



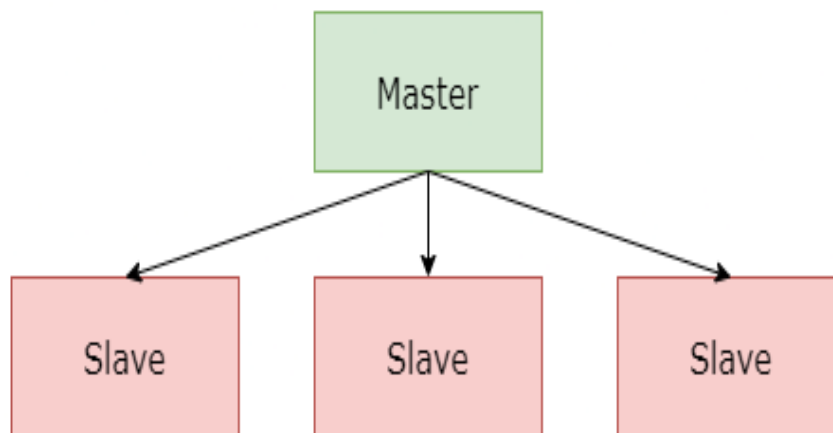


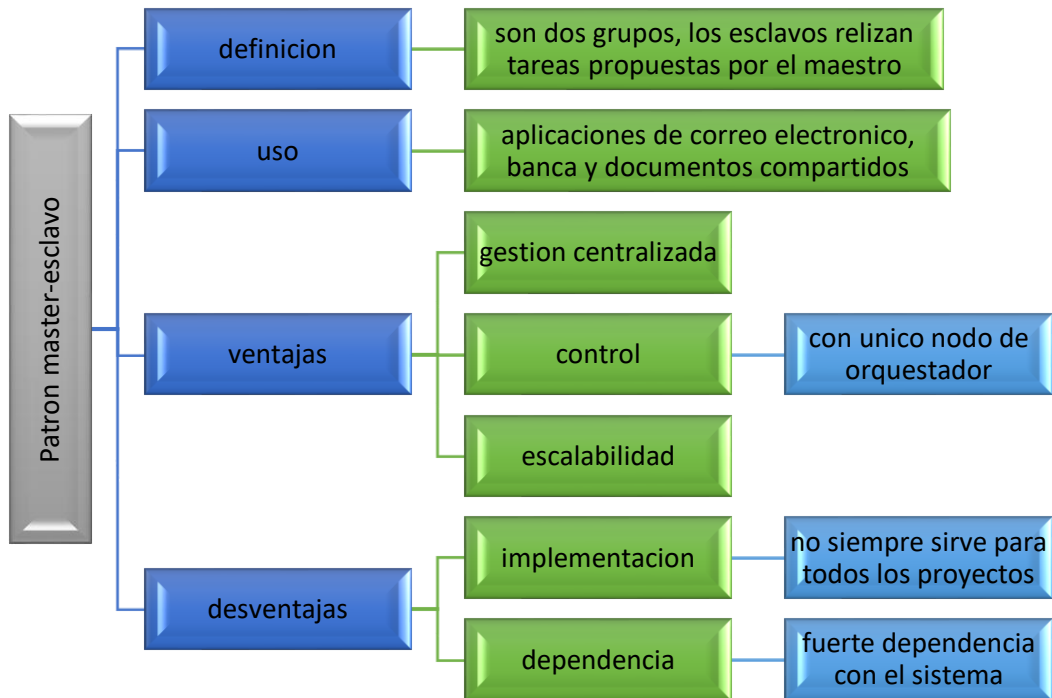
**b) Patrón cliente-servidor (mas utilizado actualmente)**



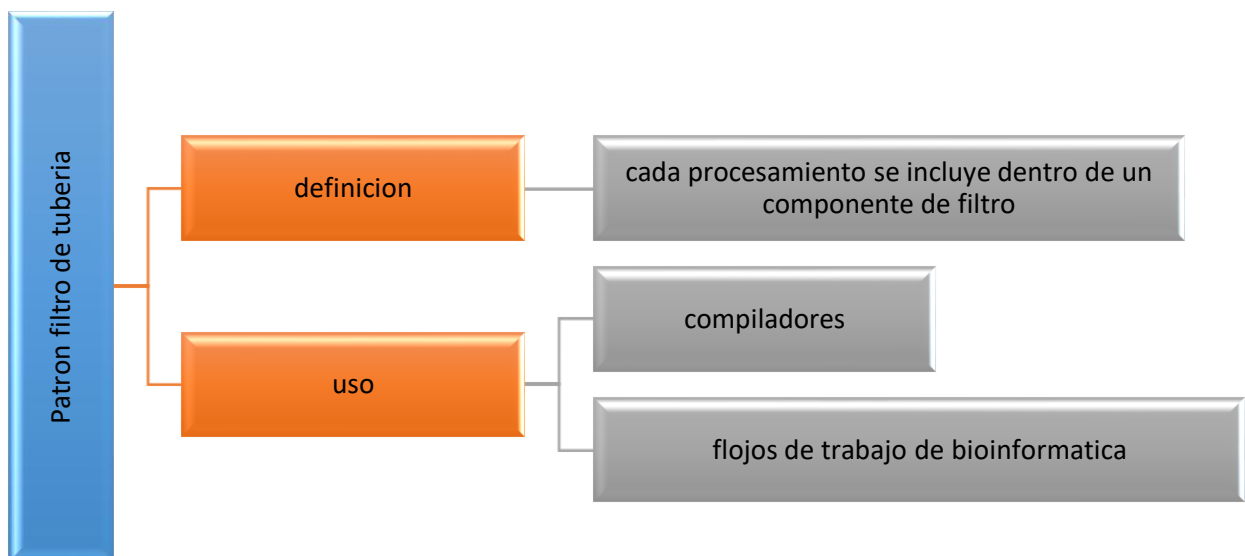
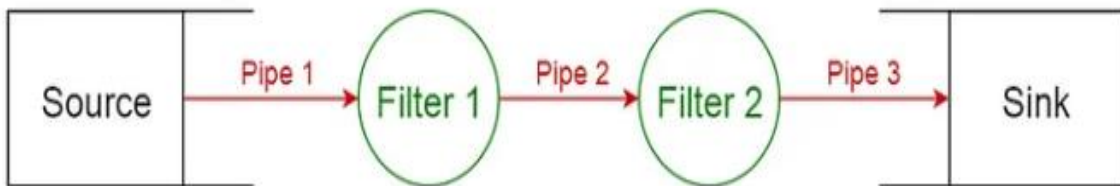


c) Patrón maestro-esclavo **(mas utilizado actualmente)**

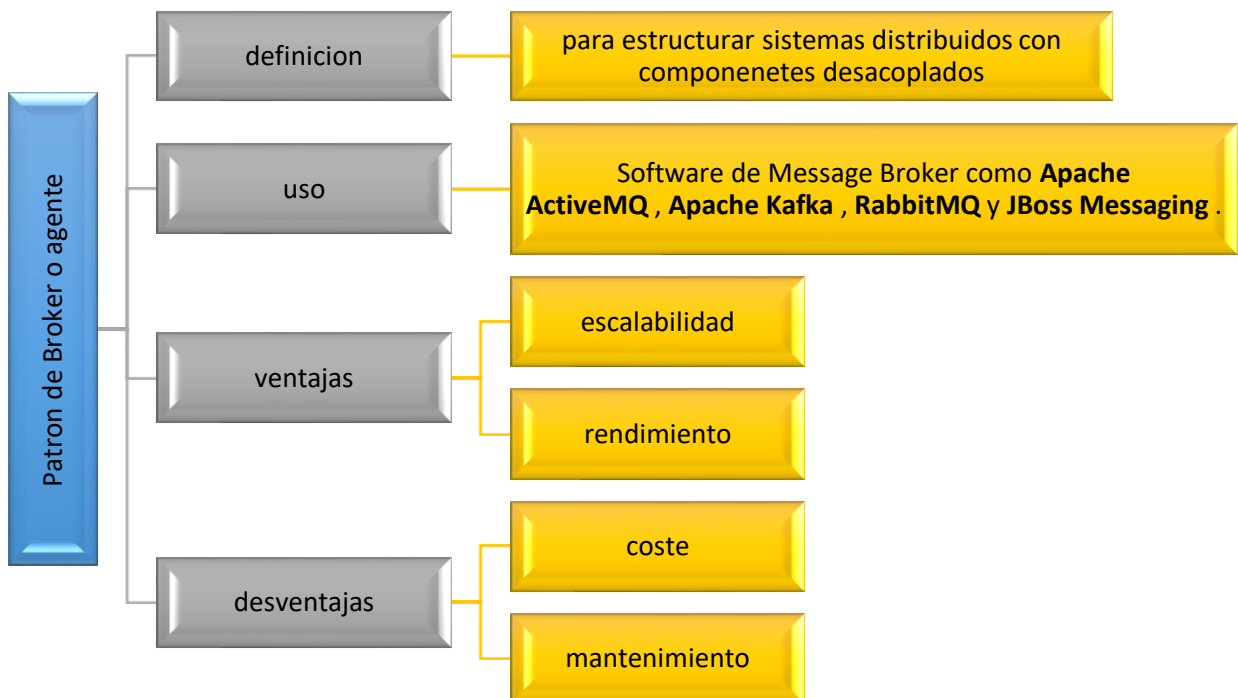
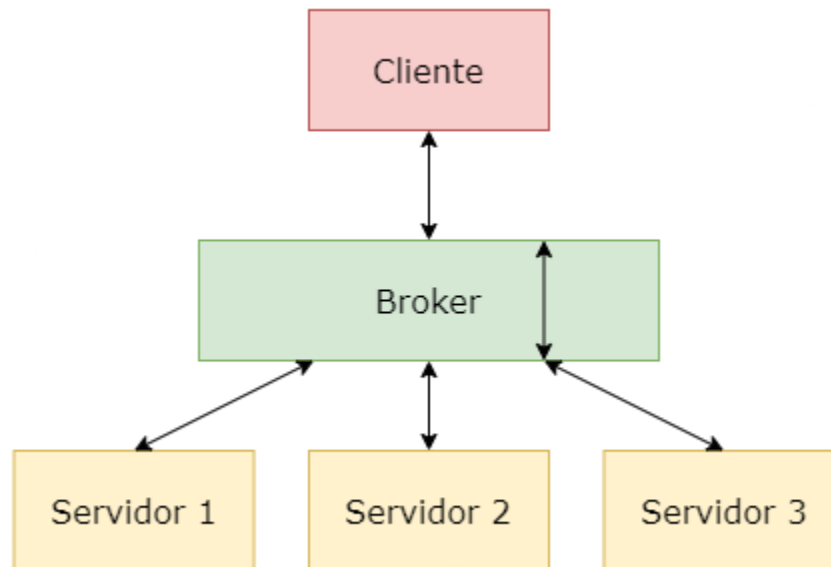




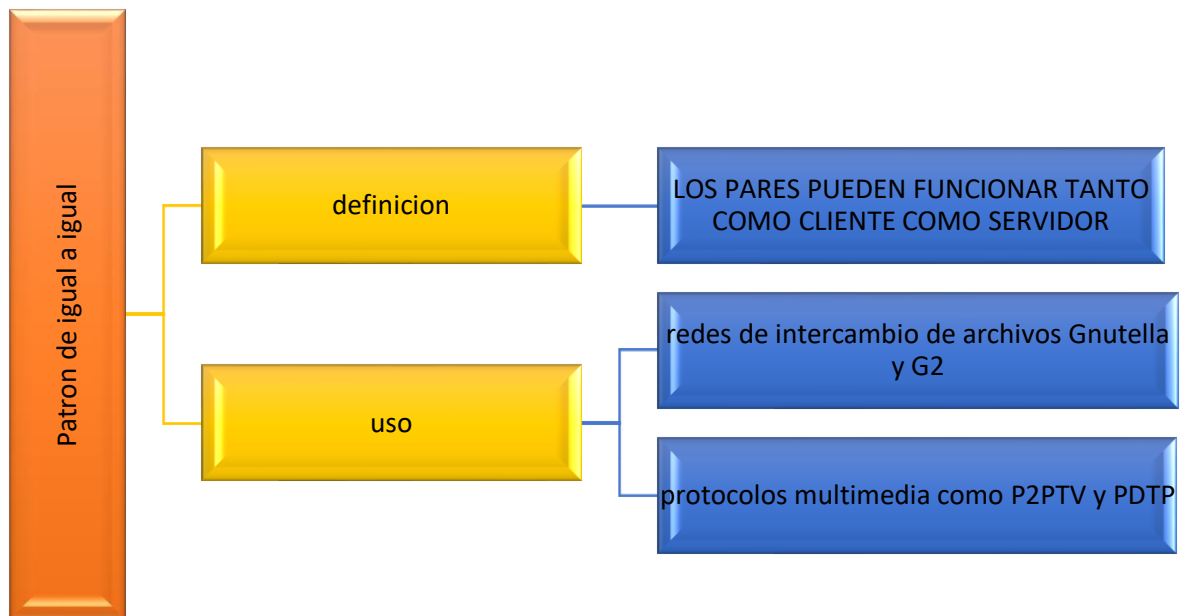
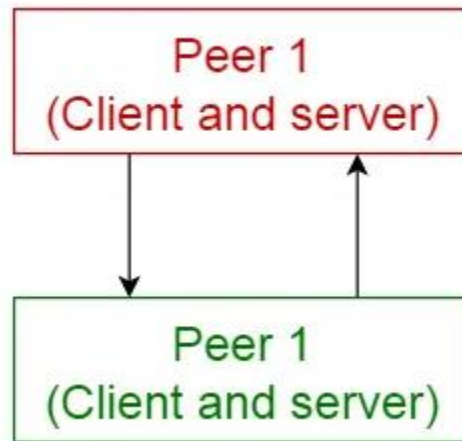
d) Patrón de filtro de tubería



e) Patrón de intermediario *(mas utilizado actualmente)*

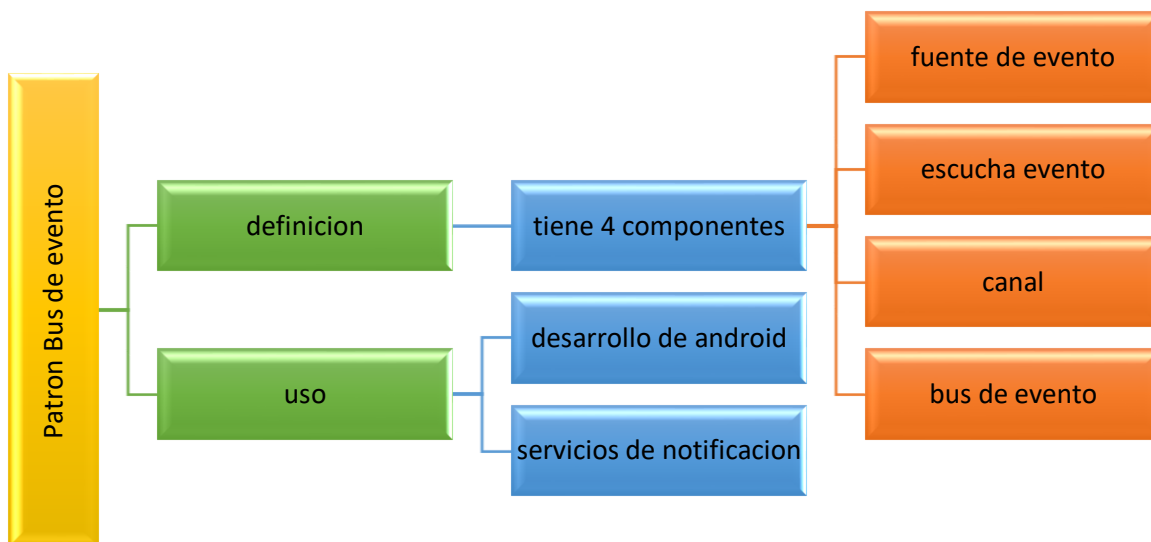
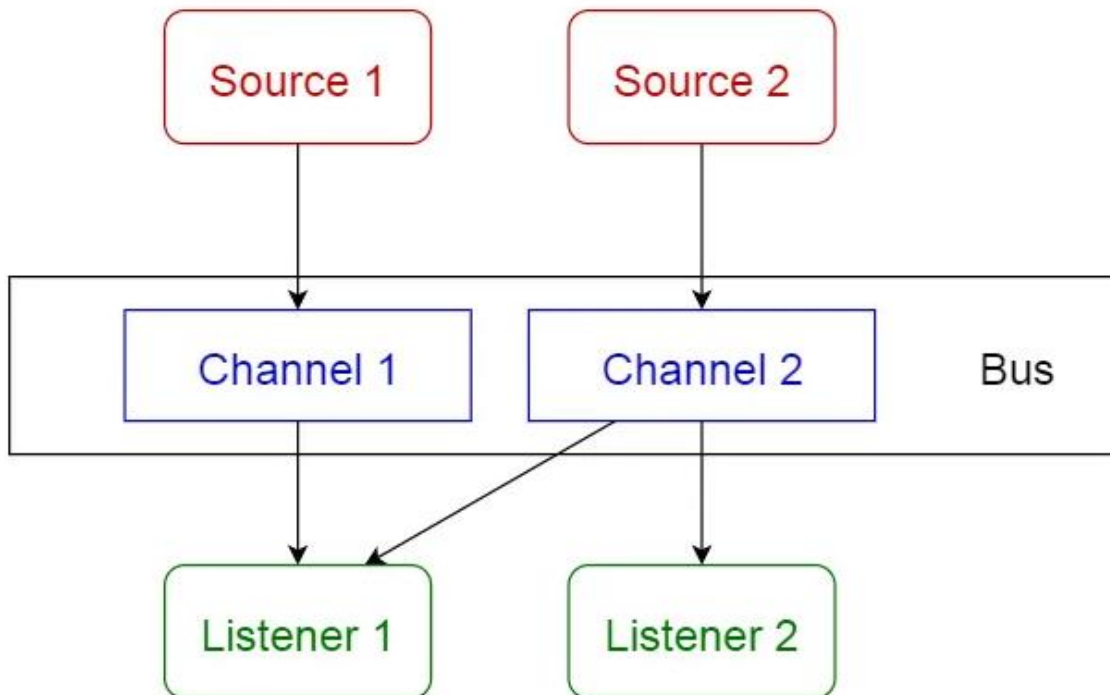


f) Patrón de igual a igual

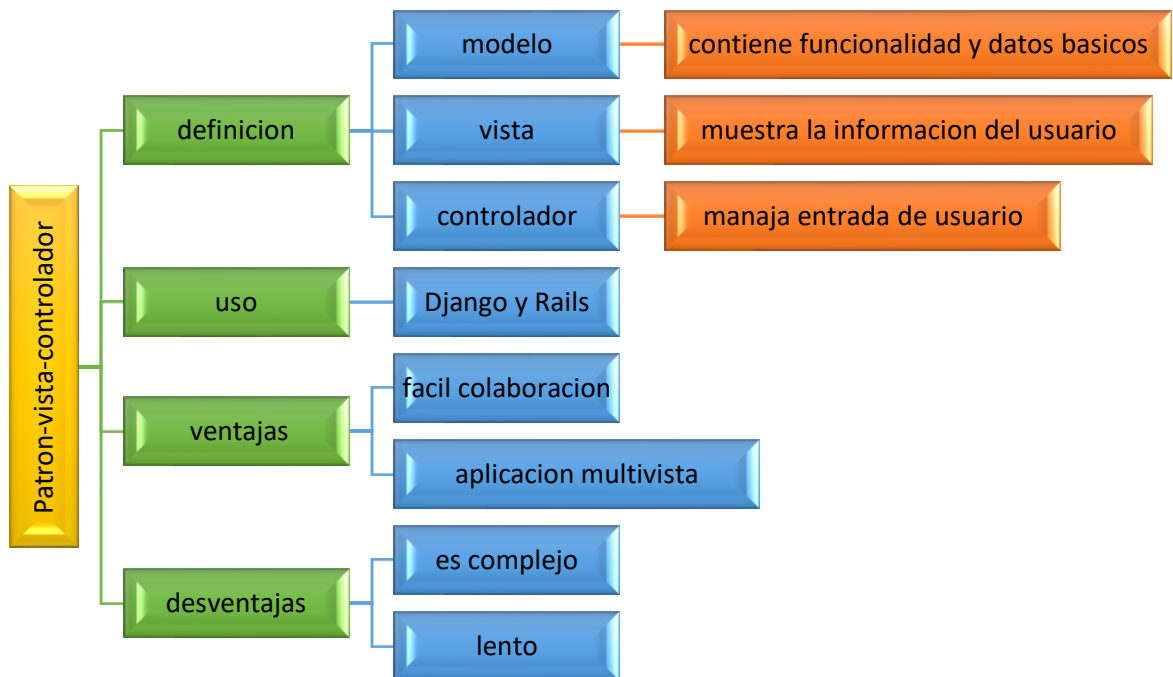
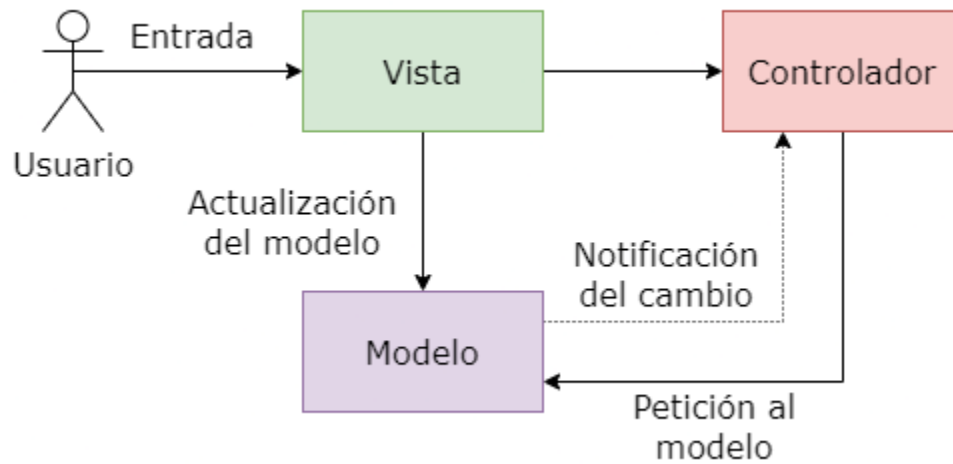




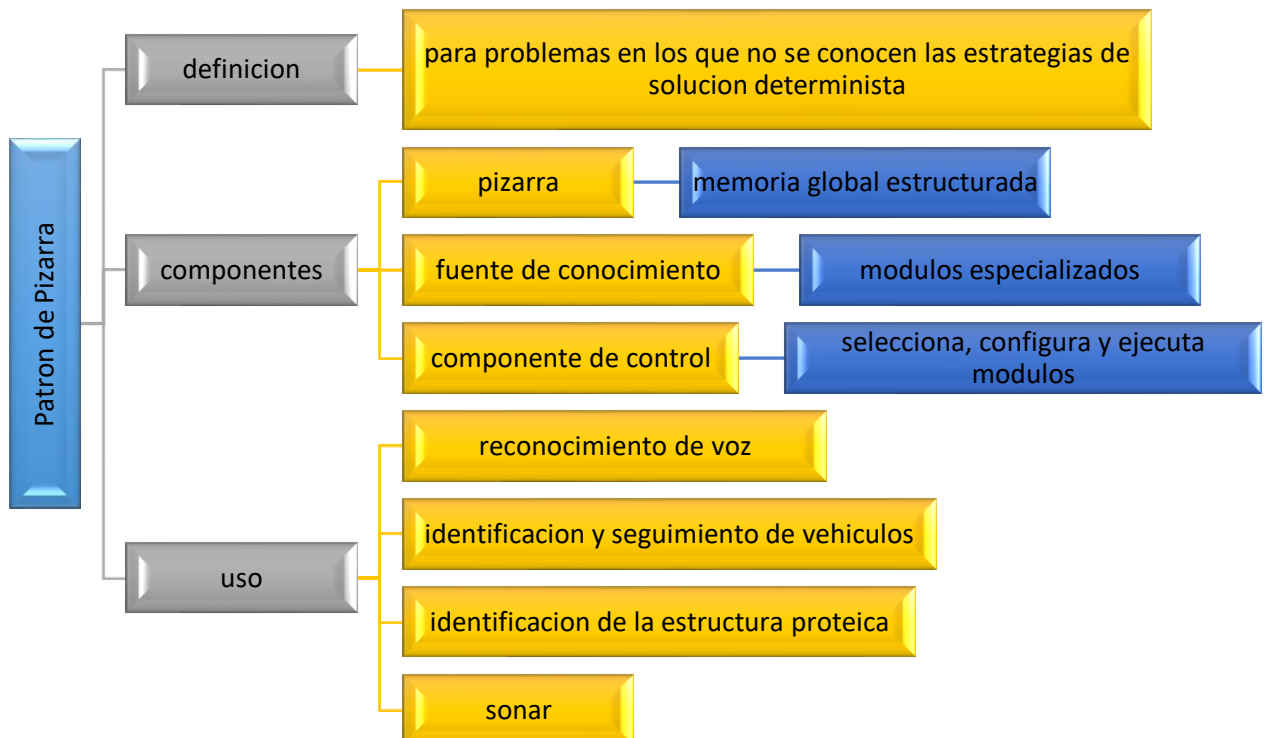
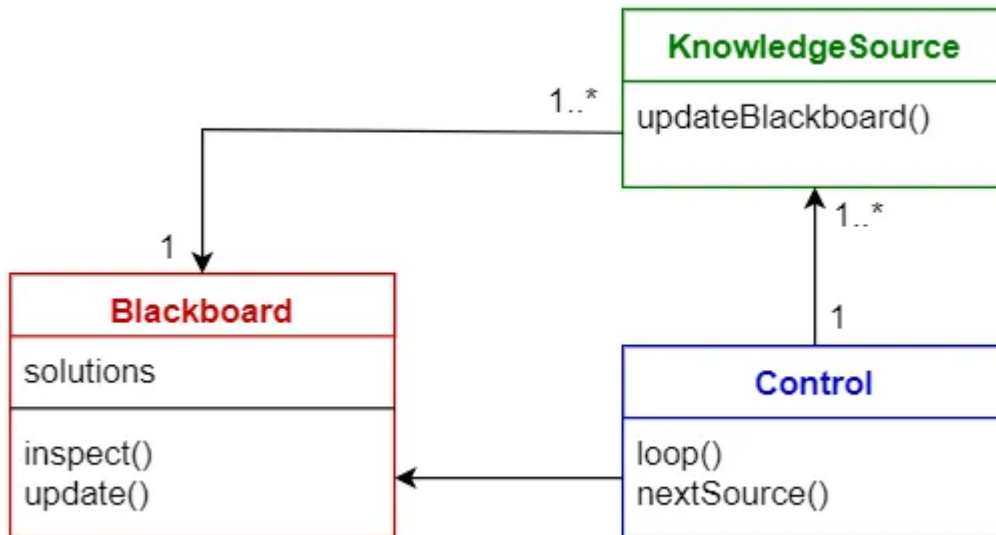
g) Patrón de bus de vento



**h) Modelo-vista controlador (mas utilizado actualmente)**



i) Patrón de pizarra



j) Patrón de interprete

