

Ingenieria de Software II





Presentación del Programa de la materia.

❑ Bibliografía

❑ Repaso de Conceptos





Temas objetivo

- ❑ Entender la importancia de un Proceso de desarrollo
- ❑ Conocer el proceso de Ingeniería de Requerimiento
- ❑ Aprender las técnicas de modelado para lograr realizar diseños de calidad
- ❑ Patrones de diseño



Bibliografia



- ❑ Pressman R. Ingenieria de Software. Un Enfoque Practico. Sexta edición
- ❑ Jacobson I, Booch G, Rumbaugh J. El lenguaje unificado de modelado UML 2.0. Ed. Addison Wesley; 2003.
- ❑ Larman C. UML y patrones. Ed. Prentice-Hall; 2003.
- ❑ Jim Arlow, Ila Neustad. Programacion UML 2. 2005
- ❑ Weitzenfeld A. Ingeniería de software orientada a objetos con UML, Java e Internet. Ed. Thomson; 2005
- ❑ Metodologias Agiles, Sebastian Priolo
- ❑ Frederick Brooks, Jr. The Design of design 2010

Repaso de Conceptos

- ❑ Proceso de desarrollo
- ❑ Ciclo de vida del software
- ❑ ¿Cuales son las actividades que se realizan en la etapa de Análisis de Requerimientos?
- ❑ Describa los atributos de calidad de un buen diseño
- ❑ ¿Que representa un Diagrama de actividad?
- ❑ ¿Qué hacemos cuando diseñamos software?
- ❑ ¿Que se entienden por modelar?
- ❑ ¿Cuales son los diagramas útiles para la etapa de requerimiento y para la etapa de diseño?
- ❑ ¿Qué representan los niveles de abstracción? para que nos sirve?
- ❑ ¿Que es una clase de diseño?
- ❑ ¿Cómo válido que el diagrama de clases está bien estructurado?
- ❑ ¿Por que los requerimientos se consideran tan importantes en el producto de software?
- ❑ ¿Existen dificultades en el proceso de obtención de requerimientos? Cuales?
- ❑ ¿Qué diagramas se utilizan para modelar requerimientos?
- ❑ ¿Qué validaciones harían para asegurarse que los requerimientos son correctos?



Repaso de conceptos

- ❑ Modularidad
- ❑ Usabilidad
- ❑ Confiabilidad
- ❑ Robustez
- ❑ Complejidad
- ❑ Arquitectura
- ❑ Reusabilidad
- ❑ Portabilidad
- ❑ Mantenibilidad