Bogotá, 08 de Noviembre de 2015

Universidad de los Andes

Arquitectura de software 2015-20

Grupo 1

**Tácticas de modificabilidad TBC**

La principal estrategia de modificabilidad que se llevó a cabo para el desarrollo del back-end fue hacer módulos para encapsular responsabilidades. Esto se solucionó creando un modelo por cada objeto y un controlador que cumple la función de interfaz de estos modelos, estos módulos no son de gran tamaño puesto que cumplen funciones muy específicas de cada objeto.

Entre componentes no se encuentran funcionalidades repetidas o código duplicado, además todos los métodos fueron probados por separado para evitar “code smell”, de esta manera no se pierde tiempo corrigiendo cosas que ya están hechas. Así, cuando se agrega un nuevo servicio o se modifica parte del código no se generan errores en otras clases debido a que no están encadenados los módulos.

Ahora bien, dado que los componentes no son muy dependientes de otros se dice que se presenta un nivel bajo de acoplamiento y un alto grado de cohesión, en efecto se asegura que realizar modificaciones tarde menos tiempo y se hará con mayor calidad.

En cuanto al front-end se tiene una alta cohesión debido a que todas las vistas son componentes individuales, además las vistas se desarrollaron en html5 con bootstrap, el cual tiene la ventaja que maneja todo el contenido en diferentes secciones, por lo que agregar o eliminar una no afecta el resto de los elementos. El acoplamiento no es tan bajo debido a que para generar navegación entre las vistas se requiere que cada una conozca las rutas de las demás, por lo que agregar o quitar una vista implica modificar todas aquellas que se vayan a conectar con la nueva.

**Jairo Bautista**

**Santiago Beltrán**

**Carlos Rincón**

**Daniel Torres**