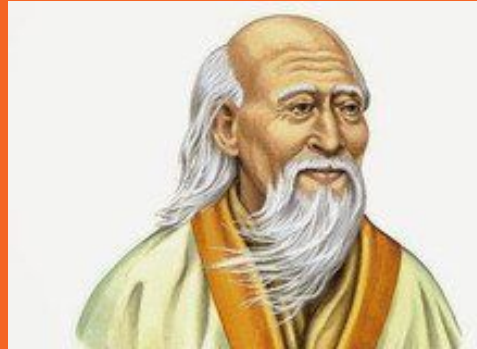

Diseño para un mundo mejor

千里之行，始於足下

Programación de Autor, SOE3_2020

千里之行，始於足下



A journey of a thousand miles begins with a single step

Programación de Autor, SOE3_2020

Cualidades del Software y del Diseño

Programación de Autor, SOE3_2020

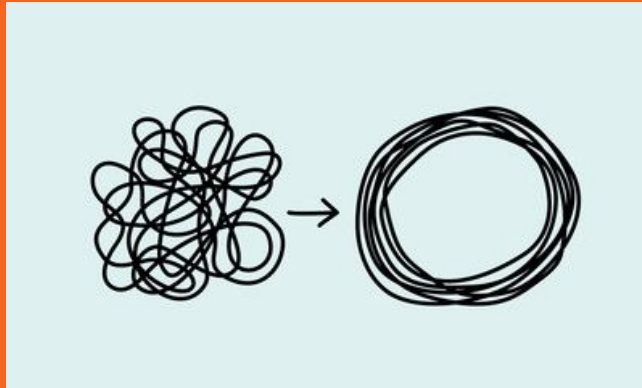
De que hablamos cuando hablamos de calidades?

Programación de Autor, SOE3_2020

¿Calidades del Software?

Programación de Autor, SOE3_2020

Robustez



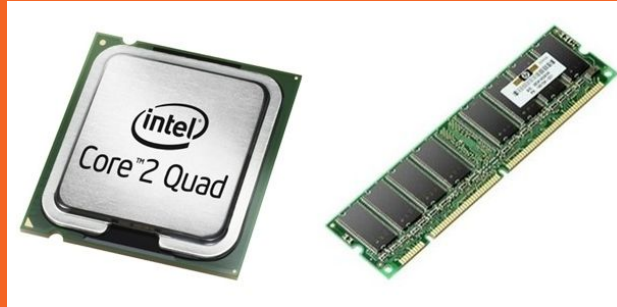
Programación de Autor, SOE3_2020

Correctitud

Programación de Autor, S



Eficiencia



Programación de Autor, SOE3_2020

Claridad



Código limpio / Clean code: Manual de estilo para el desarrollo ágil de software / ...

Libro de Robert C. Martin



Programación de Autor, SOE3_2020

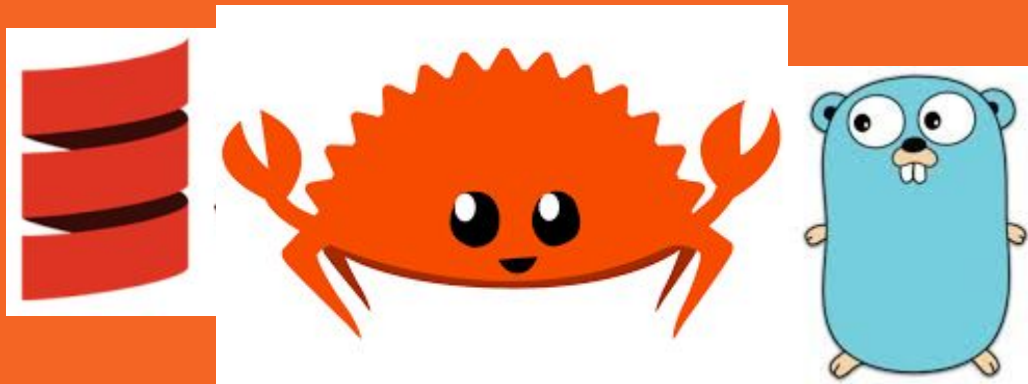
Flexibilidad



Programación de Autor, SOE3_20



Escalabilidad



Programación de Autor, SOE3_2020

Simplicidad



Programación de Autor, SOE3_2020

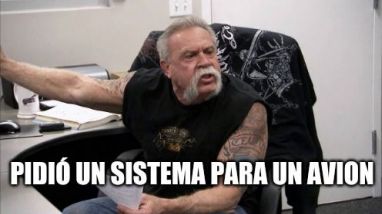
-
- **consistencia: $1 + 1 = 2$ siempre**
 - **completitud**
 - **modularidad (cohesión/acop)**
 - **seguridad**
 - **utilidad**
 - **abstracción: reusabilidad /
generalizable**

Programación de Autor, SOE3_2020

¿Qué cualidades elegimos?



Programación de Autor, SOE3_2020



¿Qué cualidades elegimos?

te dije que
hagas un simple script

mi sistema es
fault tolerant



Programación de Autor, SOE3_2020



Programación de Autor, SOE3_2020

¿Calidades del Diseño?



Programación de Autor, SOE3_2020



Programación de Autor, SOE3_2020

10



Programación de Autor, SOE3_2020



10

Documentación robusta

código simple y
legible, limpio

Programación de Autor, SOE3_2020



Programación de Autor, SOE3_2020



Interfaz cómoda



Programación de Autor, SOE3_2020



Programación de Autor, SOE3_2020



Contexto

-equipo

-tiempo

-costo/beneficio

Programación de Autor, SOE3_2020

111111

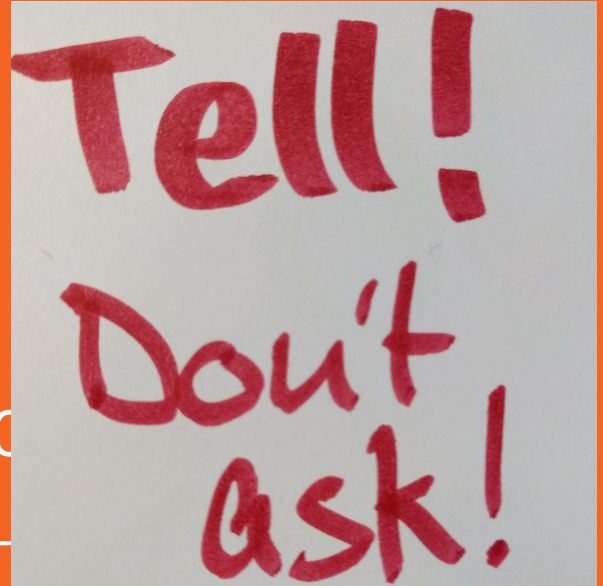
Tell!
Don't
ask!

Programación de Autor, SOE3_2020



Saber distribuir responsabilidades con lógica

Programación de Autor, SC





```
val eventualResponse = getData() // Future  
val response = getAnotherData() // Future (no es consistente)
```

Programación de Autor, SOE3_2020



Mantener consistencia a lo largo del diseño

```
val eventualResponse = getData() // Future  
val response = getAnotherData() // Future (no es consistente)
```

Programación de Autor, SOE3_2020



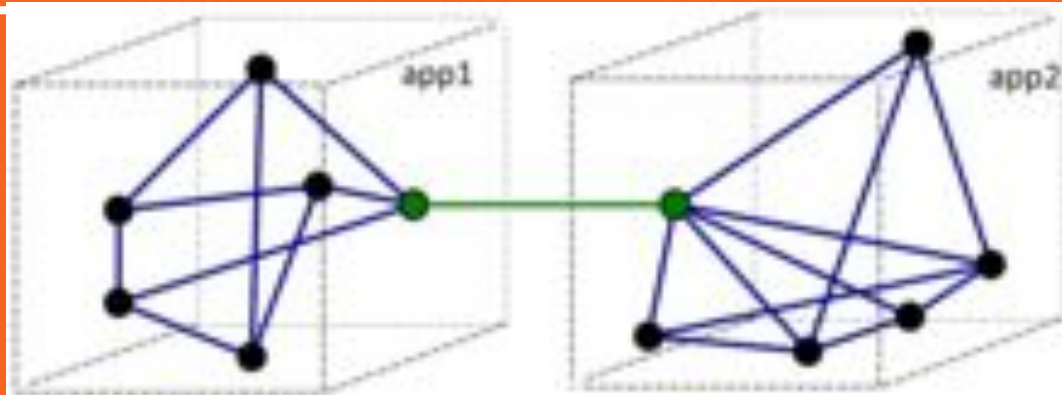
Programación de Autor, SOE3_2020



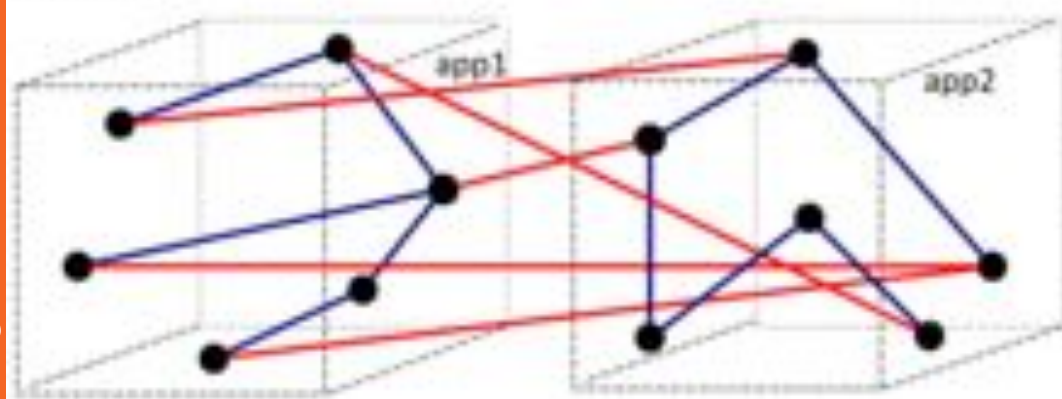
Encontrar buenas abstracciones



Programación de Autor, SOE3_2020



a) Good



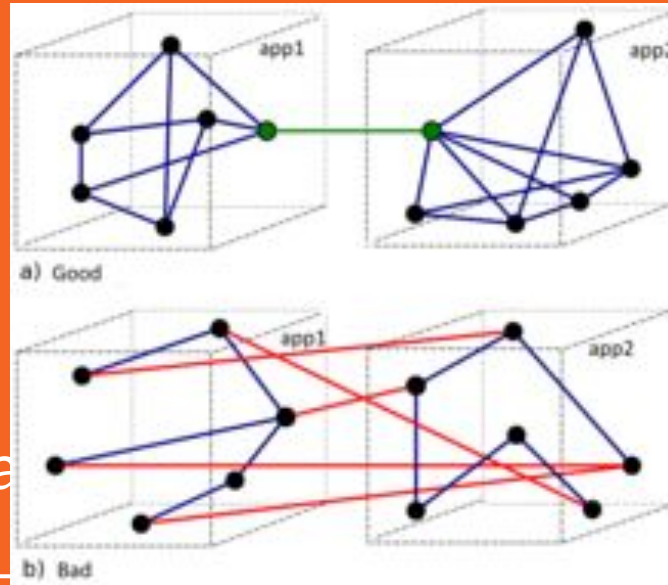
b) Bad

P



Maximizar cohesión

Minimizar acoplamiento



Programa

20



Programación de Autor, SOE3_2020



Programación de Autor, SOE3_2020



Programación de Autor, SOE3_2020



Un gran diseñador crea soluciones simples para problemas complejos

Programación de Autor, SOE3_2020



Programación de Autor, SOE3_2020



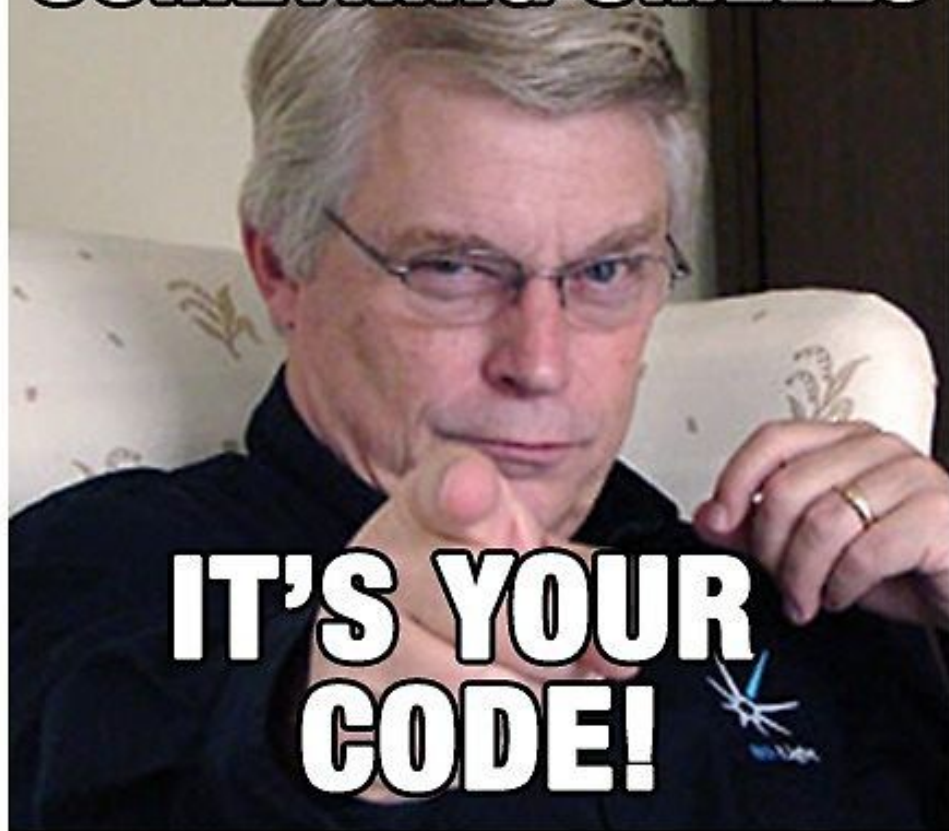
Programación de Autor, SOE3_2020

Moraleja

- El proceso no hace que el proyecto sea exitoso
- El proceso es un camino que tiene que forzarme a hacer las preguntas correctas en el momento correcto y que nos ayude a tomar decisiones
- Hacer buenas preguntas es difícil

Programación de Autor, SOE3_2020

SOMETHING SMELLS



**IT'S YOUR
CODE!**

¿Preguntas?



Programación de Autor, SOE3_2020

Muchas Gracias



*“No hay camino al diseño:
el diseño es el camino” - Rustfucio*

Programación de Autor, SOE3_2020
