



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN
FCFM

UNIDAD DE APRENDIZAJE: DISEÑO ORIENTADO A OBJETOS.

ANTIPATRONES

PROFESOR. MIGUEL ÁNGEL SALAZAR S.

ALUMNA. VALERIA MARTÍNEZ DE LA ROSA

MATRICULA. 1678575

San Nicolás de los garza, nuevo león a 26 de abril de 2017

TABLA DE CONTENIDO

I.	¿Qué es un antipatrón?.....	3
II.	Clasificación.....	3
	a. Antipatronos de desarrollo de software.....	3
	b. Antipatronos de arquitectura de software	3
	c. Antipatronos de gestión de proyectos software.....	4
III.	Conclusión.....	5
IV.	Bibliografías.....	6

ANTIPATRONES:

Es una forma literaria que describe una solución comúnmente dada a un problema que genera consecuencias negativas decididamente.

El antipatrón puede ser el resultado de un administrador o desarrollador no saber nada mejor, no tener suficiente conocimiento o experiencia en la solución de un determinado tipo de problema, o de haber aplicado un perfecto patrón en el contexto equivocado.

Hay una clasificación para los antipatrones de diseño, los cuales son:

- I. Antipatrones de desarrollo de software
- II. Antipatrones de arquitectura de software
- III. Antipatrones de gestión de proyectos software

Antipatrones de desarrollo de software

Una buena estructura de software es esencial para el sistema y así mantener y extender más este. Por lo tanto, estar alejado a la estructura planeada para la arquitectura, el análisis y el diseño.

La refactorización de software es eficaz para mejorar su estructura.

Los siguientes son ejemplo de antipatrones de software:

- I. Ancla de barco: es una pieza de hardware o software que no es de ninguna utilidad para el proyecto.
- II. Código espagueti: su estructura hace que sea difícil de extender y optimizar.
- III. Cut and paste: reutilizar código por copia, puede dar problemas de mantenimiento.
- IV. End dead: este se alcanza cuando se hace la modificación de un componente reutilizable, si el componente modificado ya no es mantenido y soportado por el proveedor.
- V. Obsolescencia continua: el problema es que la tecnología se actualiza de manera rápida y algunos desarrolladores no se mantienen al día con estas actualizaciones.

Antipatrones de arquitectura de software

Este se centra en la estructura a nivel sistema, y a nivel empresarial en aplicaciones y componentes.

La arquitectura de software es un subconjunto de la arquitectura del sistema global, que incluye todos los aspectos de diseño e implementación, incluyendo el hardware y la selección de la tecnología

Algunos de sus antipatrones son los siguientes:

- I. Revoltijo: es cuando elementos horizontales y verticales se mezclan y como resultado da una inestable arquitectura.
- II. Dependencia del proveedor: sistemas que son altamente dependientes de arquitecturas propietarias.
- III. diseño por el Comité: Crea arquitecturas excesivamente complejos que carecen de coherencia.
- IV. Una navaja suiza es una interfaz de clase excesivamente compleja
- V. The grand old duke of york: procesos de software igualitario a menudo ignoran los talentos de las personas en detrimento del proyecto.

Antipatrones de gestión de proyectos software

Identifican algunos de los escenarios clave en las que los problemas son destructivos para los procesos de software. En el desarrollo de software los gerentes juegan varios papeles importantes como lo son:

- ❖ gestión de procesos de software
- ❖ la gestión de recursos (infraestructura humana y TI)
- ❖ gestión de las relaciones externas

Algunos de los antipatrones para gestión de proyectos de software son:

- I. muerte por planificación: excesiva planificación para proyectos de software lleva a horarios complejos que causan problemas
- II. miedo al éxito: A menudo se produce cuando las personas y los proyectos están al borde de éxito. Algunas personas comienzan a preocuparse obsesivamente sobre los tipos de cosas que pueden salir mal.
- III. Violencia intelectual: Cuando alguien que comprenda una teoría, la tecnología, la palabra de moda o utiliza este conocimiento para intimidar a otros en una situación de encuentro.
- IV. La pelea: conflictos de personalidad entre los gerentes pueden afectar dramáticamente el ambiente de trabajo.

- V. El correo electrónico es peligroso: es un medio de comunicación importante para los administradores de software. Por desgracia, es un medio inadecuado para muchos temas y las comunicaciones confidenciales.

Conclusión.

Un antipatrón de diseño es básicamente una manera en la que te conduce a problema por malas decisiones dependiendo de sus 3 categorías: de desarrollo de software, arquitectura de software y gestión de proyectos de software.

Desarrollo de software: la mejor manera de hacer mal tu código de software.

Arquitectura de software: son malas técnicas para definir los componentes a usar en el sistema.

Gestión de proyectos de software: como no se deben de administrar los proyectos del software.

Bibliografias:

❖ <https://sourcemaking.com/antipatterns>