

Portafolio Semana 2

Autor: Vicente Fuenzalida Marín

Fecha de Entrega: 18 de agosto de 2017

Tema: Principios Fundamentales de Diseño de Software

Code Smells en el desarrollo de software

El artefacto que escogí esta semana, es un breve [artículo](#) donde se habla acerca del *code smell* como síntoma de código con potencialidad de contener problemas.

Se adjunta una [copia](#) en formato PDF en el repositorio.

Artefacto.

Escogí este artefacto debido a que no me quedó muy claro a qué se refería el término *code smell*, y si era o no distinto a los llamados *anti-patrones* mencionados también en clases.

Un *anti-patrón* consiste en un patrón que lleva a desarrollar **malas soluciones** para resolver problemas, o dicho de forma más sencilla, son 'malas ideas'.

Por otra parte, el *code smell* hace referencia a un **síntoma** en el código fuente de un software, que posiblemente señala un problema más complejo. Son estructuras que pueden estar violando los *principios fundamentales de diseño de software* (abstracción, ocultamiento, cohesión y acoplamiento). En [StackExchange](#) se puede encontrar un comentario similar con las diferencias entre ambos términos.