

*Arquitectura del Software  
Ingeniería en Informática  
Profa. Darjeling Silva  
Modulo III: Arquitectura y Diseño*

***Introducción***

En este punto del Subproyecto, se ha realizado un estudio de lo que significa la Arquitectura del Software, no obstante las definiciones ya quedaron claras, pero ahora podríamos sintetizar que AS en un sentido amplio es el estudio y la evaluación del diseño de un software de alto nivel, donde no simplemente observamos su evolución sino como está a nivel estructural, donde se debe observar los módulos principales, cual será sus anexos e interacción con otros módulos. Asimismo, se evalúa que control lleva y sus flujos de datos, para así poder llevar una secuencia de la información, sus protocolos de interacción y comunicación. Sin embargo se debe ir más lejos del análisis de la AS, no quedarnos simplemente en el entorno visual y su funcionalidad, se debe tomar en cuenta hacia donde se dirige lo actual, ya que miles de usuarios pueden estar conectados al mismo tiempo, por ello se debe tomar en cuenta los denominados sistemas complejos distribuidos y la usabilidad.

***Características para la Evaluación de la Arquitectura de un Software, a partir de su Diseño:***

***Pasos:***

1. Nivel de Diseño de software. En el se debe observar inicios del software a fin de establecer estructura y propiedades globales del software a analizar, donde se debe incluir aspectos como la descripción, desarrollo y análisis de propiedades relativas a su estructura y control global, los protocolos de comunicación y sincronización utilizados, la distribución física del sistema.
2. Analizar aspectos relacionados de adaptación al cambio: composición, reconfiguración, reutilización, escalabilidad, mantenibilidad
1. Establecer sus componentes, desde la estructura de las vistas de la AS. (Visto en el modulo 2)
2. Evaluar los patrones y su composición de los componentes desde los Escenarios (Visto en el Modulo 2)
3. Determinar el lenguaje y herramientas utilizadas para el diseño.
4. Analizar posibles correcciones del software.

**Actividades del Alumno**

Actividad a Realizar.

1. Desarrolle un artículo argumentativo de la Controversia entre arquitectura y diseño.
2. Se asignará un Software a analizar a partir de los pasos antes señalados.

Éxitos en su nuevo aprendizaje....