

## Diseño de Sistemas







## Agenda

Introducción a la Arquitectura de Software

## Introducción a la Arquitectura de Software y de Sistema





### Arquitectura de Software

La arquitectura de software representa la **estructura o estructuras** del sistema que consiste en **componentes de software**, las propiedades **externas** visibles de esos componentes y las **relaciones** entre ellos.

### Arquitectura de Software

Un **componente** es un **pieza de software** que puede ser código fuente, código binario, un ejecutable, o una biblioteca con una **interfaz definida**.

### ¿Qué es la interfaz de un Componente?

Una **interfaz** establece las **operaciones externas** de un componente, las cuales determinan una **parte** del **comportamiento** del mismo.

### ¿Cómo se relacionan con otros componentes?

Se representan las dependencias entre componentes o entre un componente y la interfaz de otro, es decir uno de ellos usa los servicios o funcionalidades del otro.

### Arquitectura de Software - Niveles

### Enterprise

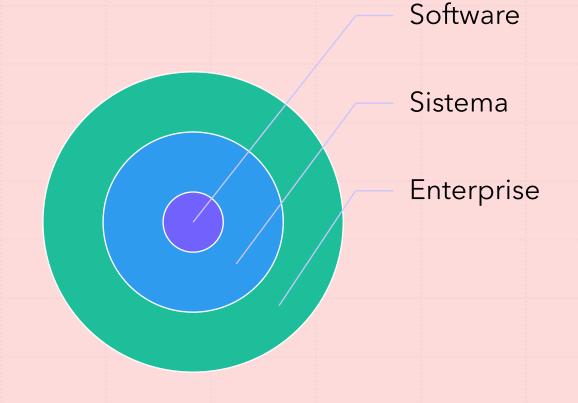
 Define la estrategia tecnológica y de negocio de la organización para el desarrollo de sus Sistemas.

### Sistema

 Arquitectura de Software e Infraestructura.

### Software

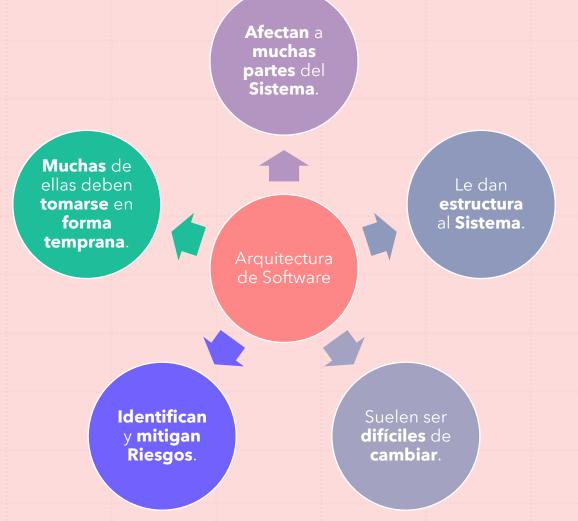
 Arquitectura de Software para una Aplicación o Subsistema.



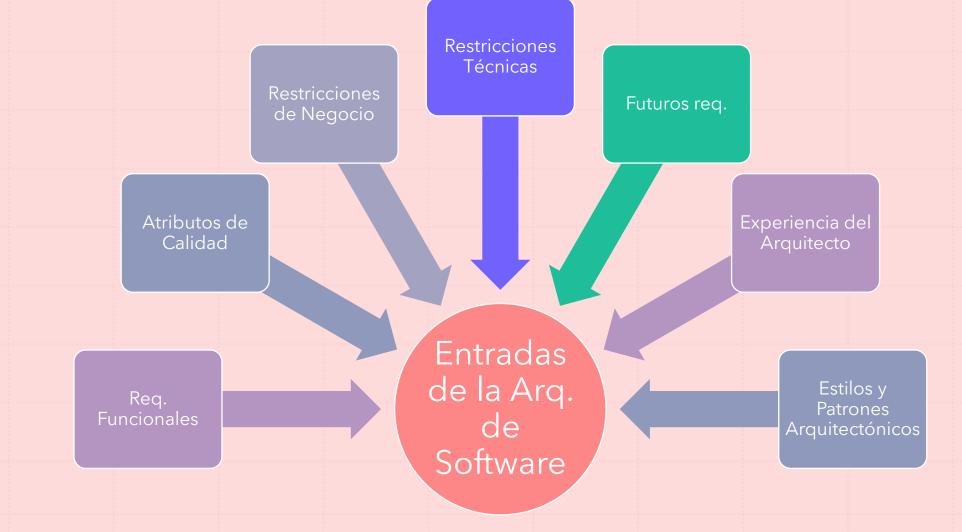
## Arquitectura de Software - Características



## Arquitectura de Software



### Arquitectura de Software – Entradas



## Arquitectura de Software – Niveles de Abstracción

# Nivel de Abstracción

### Estilo Arquitectónico

- Descripción del esqueleto estructural y general para aplicaciones
- Es independiente de otros estilos
- Expresa componentes y sus relaciones

### Patrón Arquitectónico

- Define la estructura básica de la aplicación
- Puede contener o estar contenido en otros patrones
- Provee un subconjunto de subsistemas predefinidos con reglas y pautas para su organización.
- Es una plantilla de construcción

#### Patrón de Diseño

Solución para refinar componentes

## Modelo en Capas (Estilo Arquitectónico)

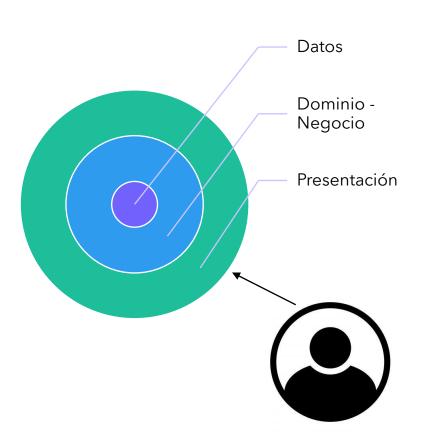


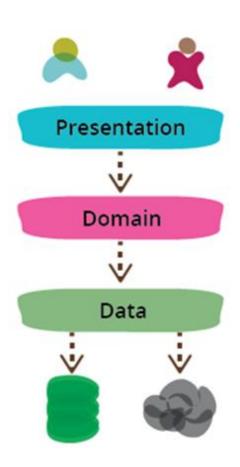


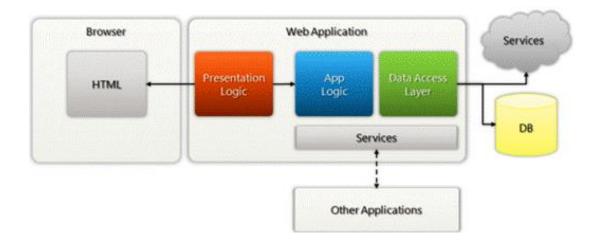
Una analogía: modelo OSI (Redes de Datos)

- 7 Aplicación
- 6 Presentación
- 5 Sesión
- 4 Transporte
- 3 Red
- 2 Enlace de Datos
- 1 Física

- Dividir en capas (layering) es una de las técnica más comunes para resolver un problema de diseño complejo.
- Cada capa es un todo coherente (cohesión), con un rol único en el sistema.
- Las **capas superiores usan servicios de las inferiores**, pero no así de forma contraria o saltando niveles.







### <u>Ventajas</u>

- Nos mantiene enfocados en el problema a resolver.
- Esconde el detalle de cómo se llevan a cabo los servicios que expone.
- Puede ser reemplazada la implementación de los servicios siendo transparente para los consumidores.
- Minimiza la dependencia entre componentes.
- Facilita la pruebas.

### <u>Desventajas</u>

- Los cambios pueden generar efecto cascada.
- Demasiadas capas agregan complejidad y afectan negativamente al rendimiento.

### Gracias

