



UNIVERSIDAD TECNICA  
FEDERICO SANTA MARIA

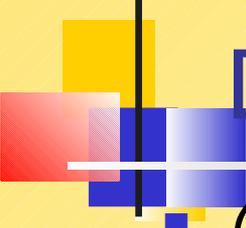
# Ingeniería de Software

---

Agustín J. González

EIO329: Diseño y Programación  
Orientados a Objeto

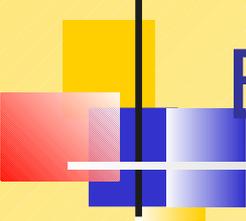
Adaptado de: <http://www.dsic.upv.es/~uml>  
<http://inst.eecs.berkeley.edu/~cs169/>  
entre otras fuentes.



# Definiciones

---

- (1993) La aplicación mecanismos sistemáticos, disciplinados, y cuantificables para el desarrollo, operación y mantención de software; esto es la aplicación de la ingeniería al software.
- Establecimiento y uso de principios con caracteres de ingeniería apropiados para obtener, eficientemente, software confiable, que opere eficaz y eficientemente en máquinas reales
- La aplicación del **arte** del desarrollo software junto con las **ciencias** matemáticas y computadores para **diseñar**, **construir**, y **mantener** programas computacionales eficientes y **económicos** que **logran sus objetivos**.



# Estado del arte en Ing. De Software

---

- ¿Es una ciencia rigurosa con fuertes fundamentos matemáticos?
- ¿Es un campo técnico bien desarrollado con mucho de disciplina de ingeniería?
- O está realmente en un estado primitivo...
  - A lo más una serie de “mejores prácticas”, desarrolladores de software construyen software y si éstos funcionan entonces nosotros estudiamos cómo ellos lo hicieron.
  - Si éstos funcionan por un largo tiempo entonces estudiamos sus procesos de software aun más cuidadosamente.

# Construcción de una casa para "fido"



Puede hacerlo una sola persona

Requiere:

Modelado mínimo

Proceso simple

Herramientas simples

# Construcción de una casa



Construida eficientemente y en un tiempo razonable por un equipo

Requiere:

- Modelado

- Proceso bien definido

- Herramientas más sofisticadas

# Construcción de un rascacielos

---



# Claves en Desarrollo de IS

---

## Notación (UML)

**Calidad: Ej: CMM**  
**Capability Maturity Model**

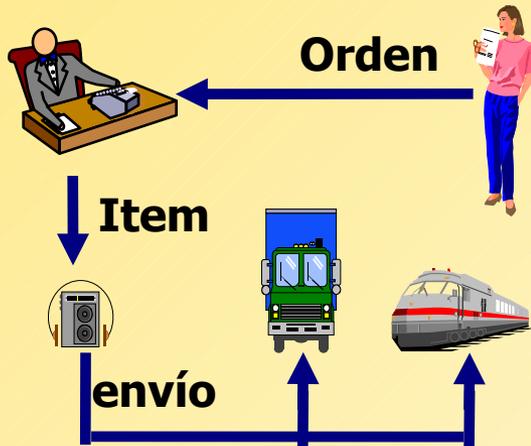


**Herramientas**  
(Ej: Rational Rose)

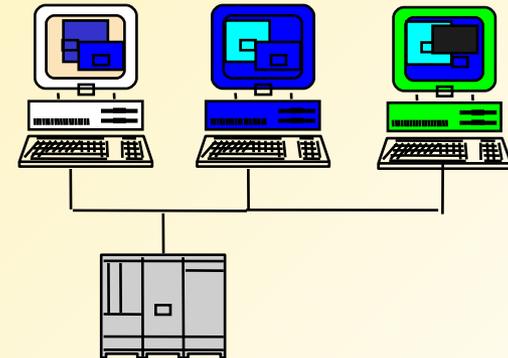
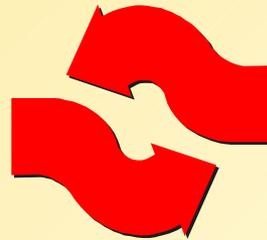
**Proceso**  
(Metodologías  
Ej: ITIL, Extreme Programming,  
RUP: Rational Unified Process,  
Personal Software Process)

# Abstracción - Modelado Visual (MV)

*"El modelado captura las partes esenciales del sistema"*



**Proceso de Negocios**



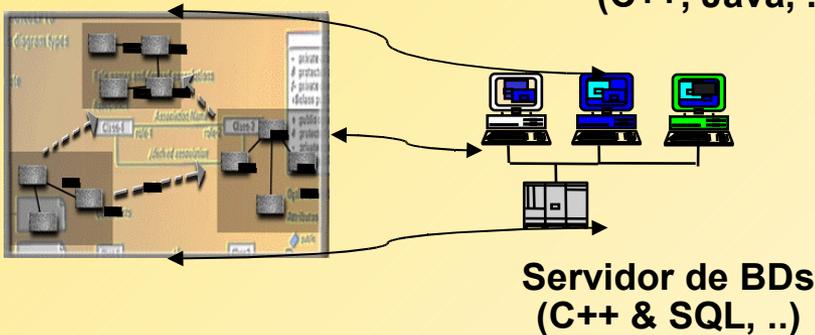
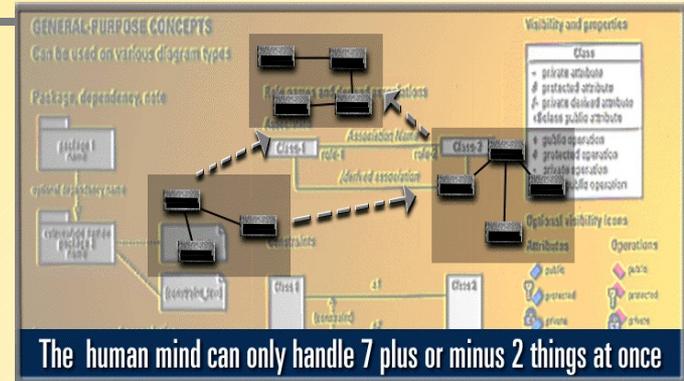
**Sistema Computacional**

# Notación (Visual) - Beneficios

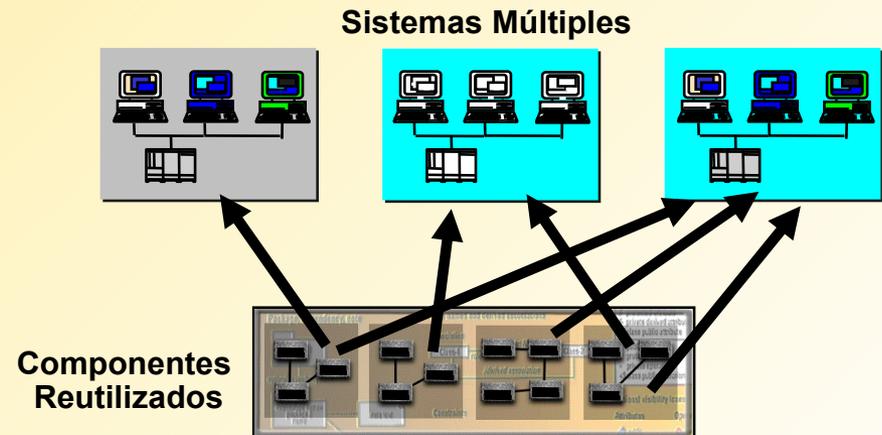
Manejar la complejidad

Interfaz de Usuario  
(Visual Basic,  
Java, ..)

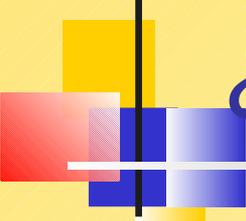
Lógica del Negocio  
(C++, Java, ..)



“Modelar el sistema independientemente del lenguaje de implementación”



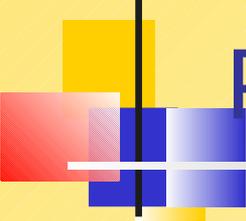
Promover la Reutilización



# ¿Por qué la Orientación a Objetos?

---

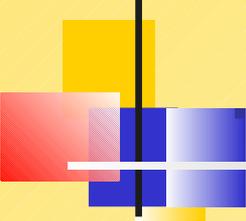
- Por su proximidad de los conceptos de modelado respecto de las entidades del mundo real
  - Mejora la captura y validación de requisitos
  - Acerca el “espacio del problema” y el “espacio de la solución”
- Modelado integrado de propiedades estáticas y dinámicas del ámbito del problema
  - Facilita construcción, mantenimiento y reutilización
- Podríamos dar muchas razones pero hay problemas.



# Problemas en OO

---

*"... Los conceptos básicos de la OO se conocen desde hace dos décadas, pero su aceptación todavía no está tan extendida como los beneficios que esta tecnología puede sugerir"*



## .. Problemas en OO

---

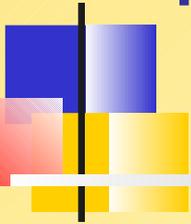
- Un objeto contiene datos y operaciones que manipulan los datos, pero ...
- Podemos distinguir dos tipos de **objetos degenerados**:
  - Un objeto sin datos (que sería lo mismo que una biblioteca de funciones). Si los métodos son estáticos, “peor” aún.
  - Un objeto sin “operaciones”, con sólo atributos lo que permitiría crear, recuperar, actualizar y borrar su estado (que se correspondería con las estructuras de datos tradicionales)
- Un sistema construido con objetos degenerados no es un sistema verdaderamente orientado a objetos



UNIVERSIDAD TÉCNICA  
FEDERICO SANTA MARÍA

# Proceso de Desarrollo de SW

---



# El proceso de desarrollo "Completo"

- Se da en un contexto y dependiendo el texto o investigador destaca más o menos etapas.
- El más completo que he visto incluye:



- Al desarrollo normalmente se le da más énfasis en la literatura.

# ¿Qué es un Proceso de Desarrollo de SW?



- Define **Quién** debe hacer **Qué**, **Cuándo** y **Cómo** debe hacerlo

Requisitos nuevos  
o modificados

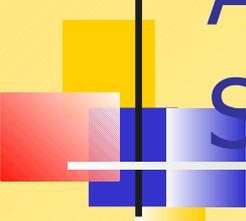


Proceso de Desarrollo  
de Software



Sistema nuevo  
o modificado

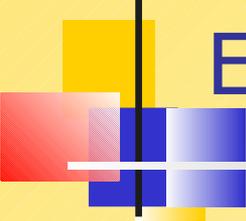
- No existe un proceso de software universal. Las características de cada proyecto (equipo de desarrollo, recursos, etc.) exigen que el proceso sea configurable.



# Áreas cubiertas por la Ing. de Software

---

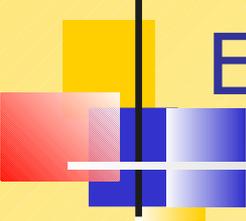
- La ingeniería de Software estudia todos los aspectos involucrados en el desarrollo de software, entre los cuales se encuentran:
  - Etapas de un Proyecto de Software
  - Paradigmas/enfoques para enfrentar el desarrollo de proyectos de software (Cascada, incremental e interactivo)
  - Tiempos y costos
  - Aspectos tecnológicos
  - Gestión de Proyectos



# Etapas de un Proyecto de Software

---

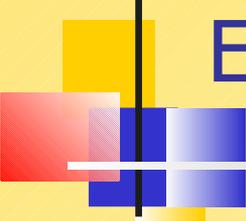
- Etapas/Hitos esenciales requeridos en un proyecto de desarrollo de software:
  - Oportunidad de Negocio
  - Levantamiento inicial de Requerimientos (Domino del problema)
    - Entendimiento inicial del problema a resolver
    - Reuniones con clientes
    - Especificación inicial de requerimientos
  - Más ....



# Etapas de un Proyecto de Software

---

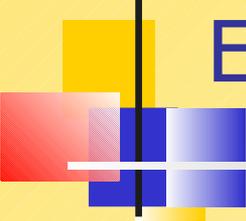
- Confección de la propuesta
  - Estimación de esfuerzo y planificación del proyecto. Uso de técnicas y estadísticas de proyectos similares, entrevistas a personas con experiencia en proyectos similares.
  - Definición del alcance del proyecto
  - Costos
- Análisis OO (Dominio del problema)
  - Casos de Uso : Análisis dinámico
  - Modelos Conceptuales: Análisis estático
  - Diseño preliminar de Interfaces Gráficas (WEB, etc)



# Etapas de un proyecto de Software (cont)

---

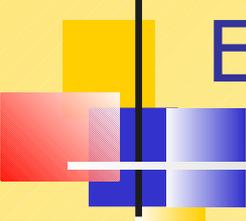
- Arquitectura de la solución
  - Especificación de la tecnología a utilizar (J2SE, J2EE)
  - Especificación de Patrones de Diseño
- Diseño (Dominio de la solución)
  - Diseño de interfaces gráficas (WEB, GUI, comandos, voz)
  - Realización de diagramas de secuencia
  - Realización de diagramas de clases



# Etapas de un proyecto de Software (cont)

---

- Construcción / Codificación / Implementación
  - Entendimiento real del diseño (solución) a programar
  - Programación eficaz (y eficiente) del código fuente.
  - Comentar en forma entendible y razonable el código fuente.
  - Construcción de programas de pruebas "Tests"
  - Prueba unitaria del desarrollador mediante un programa de "Test"



# Etapas de un proyecto de Software (cont)

---

- Pruebas Unitarias: Realizar las pruebas unitarias
- Pruebas de Integración: Realizar las pruebas de integración
- Capacitar a Usuarios
  - Confección de manuales de Usuario
  - Reuniones con usuario final
- Puesta en Producción
  - Confección de plan de puesta en producción
- Marcha Blanca
- Garantía: Resolución de Incidencias

# Planificar y Evaluar Proyectos ...

---

- ¿Podré cumplir con los plazos?
- ¿Estaré dentro de lo presupuestado?
- ¿El "cliente" quedará satisfecho?

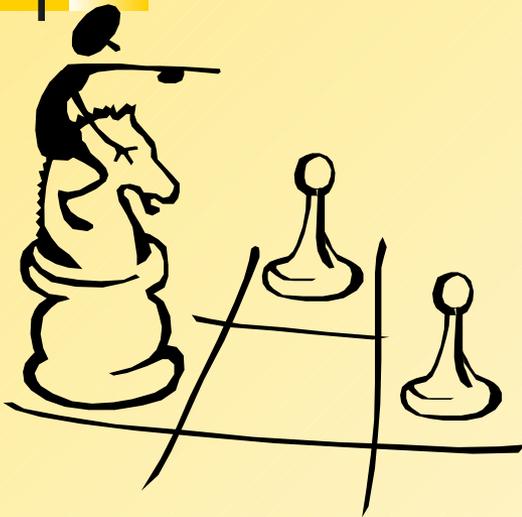


*Las Metodologías pueden ser la ayuda que necesitamos, si podemos usarlas correctamente !!*

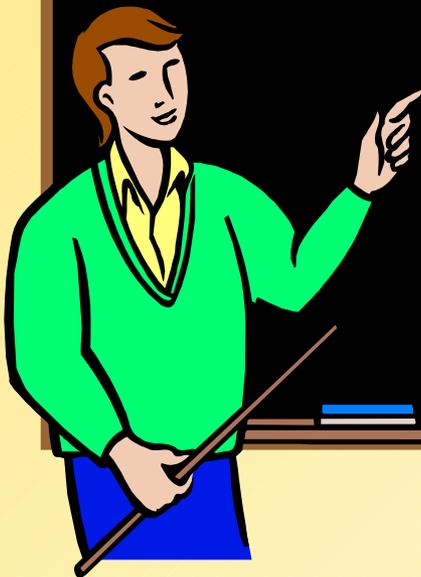


UNIVERSIDAD TÉCNICA  
FEDERICO SANTA MARÍA

# Procesos, Metodologías



# ¿Qué es una Metodología ...



Las metodologías imponen un proceso disciplinado sobre el desarrollo de software con el fin de hacerlo más predecible y eficiente.

# Algunas Metodologías ...

- Personal Software Process y Team software Process
- XP (Programación Extrema)
- RUP (Rational Unified Process)
- La familia Cristal de Cockburn
- Código Abierto
- ASD (Desarrollo de Software Adaptable)
- SCRUM
- FFD (Desarrollo Manejado por Rasgos)
- DSDM (Método de desarrollo de sistema dinámico)



Yo no conozco todas, pero vale la pena conocer al menos una. Aquellas en **rojo** son populares.