

Arquitectura y Diseño de Sistemas

Conceptos Importantes de Teoría

- 1) Explicar el principio SOLID de Responsabilidad Única
- 2) Explicar el principio SOLID de Abierto/Cerrado
- 3) Explicar el principio SOLID de Sustitución de Liskov
- 4) Explicar el principio SOLID de Segregación de la Interfaz
- 5) Explicar el principio SOLID de Inversión de la Dependencia
- 6) Explicar qué es la arquitectura de un sistema
- 7) Enumerar tres razones por las cuales es importante la arquitectura de un sistema
- 8) Explicar tres tipos de actividades que debe realizar un Arquitecto de Software
- 9) Explicar para qué sirve un escenario de atributo de calidad
- 10) Explicar qué es una táctica de atributos de calidad y cómo se usa
- 11) Explicar tres atributos de calidad
- 12) Explique la diferencia entre estilos y patrones de arquitectura
- 13) Explicar las características que presenta una arquitectura cliente/servidor
- 14) Explicar las características que presenta una arquitectura batch/secuencial
- 15) Explicar las características que presenta una arquitectura pipes & filters
- 16) Explicar las características que presenta una arquitectura tipo blackboard
- 17) Explicar las características que presenta una arquitectura basada en reglas
- 18) Explicar las características que presenta una arquitectura basada en intérprete
- 19) Explicar las características que presenta una arquitectura de código móvil
- 20) Explicar las características que presenta una arquitectura de tipo publish/subscriber
- 21) Explicar las características que presenta una arquitectura basada en eventos
- 22) Explicar las características que presenta una arquitectura de tipo peer-to-peer
- 23) Explicar las características que presenta el patrón de arquitectura MVC

- 24) Explicar las características que presenta el patrón de arquitectura SENSE-COMPUTE-CONTROL
- 25) Explicar las características que presenta el patrón de arquitectura BROKER
- 26) Explicar las características que presenta una arquitectura SOA
- 27) Explicar las características que presenta una arquitectura MAP-REDUCE
- 28) Explicar un patrón de aplicaciones empresariales de la capa de dominio
- 29) Explicar un patrón de aplicaciones empresariales de la capa de datos que sirva para modelar el comportamiento objeto-relación
- 30) Explicar un patrón de aplicaciones empresariales de la capa de datos que sirva para modelar el mapeo estructural objeto-relación
- 31) Explicar aplicaciones de ejemplo donde se pueda utilizar la arquitectura cliente/servidor
- 32) Explicar aplicaciones de ejemplo donde se pueda utilizar la arquitectura batch/secuencial
- 33) Explicar aplicaciones de ejemplo donde se pueda utilizar la arquitectura pipes & filters
- 34) Explicar aplicaciones de ejemplo donde se pueda utilizar la arquitectura tipo blackboard
- 35) Explicar aplicaciones de ejemplo donde se pueda utilizar la arquitectura basada en reglas
- 36) Explicar aplicaciones de ejemplo donde se pueda utilizar la arquitectura basada en intérprete
- 37) Explicar aplicaciones de ejemplo donde se pueda utilizar la arquitectura de código móvil
- 38) Explicar aplicaciones de ejemplo donde se pueda utilizar la arquitectura de tipo publish/subscriber
- 39) Explicar aplicaciones de ejemplo donde se pueda utilizar la arquitectura basada en eventos
- 40) Explicar aplicaciones de ejemplo donde se pueda utilizar la arquitectura de tipo peer-to-peer
- 41) Explicar aplicaciones de ejemplo donde se pueda utilizar el patrón de arquitectura MVC
- 42) Explicar aplicaciones de ejemplo donde se pueda utilizar el patrón de arquitectura SENSE-COMPUTE-CONTROL
- 43) Explicar aplicaciones de ejemplo donde se pueda utilizar el patrón de arquitectura BROKER
- 44) Explicar aplicaciones de ejemplo donde se pueda utilizar la arquitectura SOA
- 45) Explicar aplicaciones de ejemplo donde se pueda utilizar la arquitectura MAP-REDUCE