

Resumen

1. Introducción

1.1 Objetivos.

1.1.1 Objetivo general.

1.1.2 Objetivos específicos.

1.2 Alcances y limitaciones.

1.3 Hardware and Software.

1.3.1 CECIL.

1.3.2 Visual Studio Team System 2008.

1.3.3 TFS (Team Foundation Server).

1.3.4 .NET Framework 3.5.

1.3.5 Reflector.

1.3.6 Reflexil.

1.3.7 Ildasm.

1.3.8 Framework Design Studio.

1.3.9 PEVerify.

2. Marco teórico y trabajo relacionado.

2.1 .NET Framework.

2.1.1 CLI

2.1.2 Common Intermediate Language (CIL).

2.1.3 Ensamblados.

2.2 Refactorización.

2.3 Patrón de diseño: Inyección de dependencias.

2.4 Generación de código.

3. Análisis del problema.

4. Diseño e implementación del Software.

4.1 La capa del framework (API).

4.1.1 Extensiones de ensamblados.

4.1.2 Extensiones de tipo.

4.1.3 Extensiones de métodos.

4.1.4 Extensiones de propiedades.

4.2 Implementación del API.

4.2 La capa de implementación.

4.2.1 Contenedor de inyección de dependencias.

4.2.2 Refactorización de Componentes.

4.3 La capa de aplicación.

5. Pruebas y Resultados.

5.1 Ejemplo de aplicación: Current Date.

5.2 Ejemplo de aplicación: Generación de bitácoras.

6. Conclusiones.

6.1 Conclusión.

6.2 Trabajo a futuro.

Bibliografía.