

Referencias

- Holub A., Holub on Patterns: Learning Design by Looking at Code, Apress, 2004.
- Freeman E., Freeman E., Sierra K., Bates B., Head First Design Patterns, O'Reilly. 2004.
- Gamma E., Helm R., Johnson R., Vlissides J., Design Patterns: Elements of Reusable Object-Oriented Software, Addison-Wesley. 1995.
- Silberschatz A., Korth F. H., Sudarshan S., Fundamentos de Bases de Datos, Mc Graw Hill. 2002.
- Alexander C., The Timeless Way of Building, Oxford University Press. 1979.
- Pressman R.S., Ingeniería del Software. Un enfoque practico. McGraw Hill. 2002.
- Beck K., JUnit Pocket Guide, O'Reilly. 2004.
- Beck K., Andres C., Extreme Programming Explained: Embrace Change. Addison-Wesley. 2005.
- García J. F., Patrones. De Alexander a la tecnología de objetos. Disponible en: <http://zarza.usal.es/~fgarcia/doc/patrones1.pdf>. 2005. Consultado 15/05/2007.
- Camarero A., Carrillo A.D., Patrón Interpreter. Disponible en: http://kybele.escet.urjc.es/documentos/SI/Patrones/12_Interpreter.pdf. 2008. Consultado 15/06/2009.

Storani M., TDD – Test Driven Development. Disponible en:
<http://mauriziorani.wordpress.com/2008/06/20/tdd-test-driven-development/>. 2008.

Consultado 01/06/2009.

Cabalar P., Cabarcos M, JUnit – Primeros Pasos. Disponible en:
<http://www.dc.fi.udc.es/ai/tp/practica/junit/ppasos.html>. 2008. Consultado 29/06/2009.