PDOO temas 1 y 2

Conceptos básicos

Envío de mensajes entre objetos

Diferentes formas de ligar un mensaje al método que lo resuelve

Estática Ocurre antes de la ejecución, más eficiente

Dinámica Ocurre durante la ejecución, más flexible, la usan Java y Ruby

Especificadores de acceso

Java

Visible en Mismo paquete Otro paqu	Otro paquete	
Clase Otra Otra		
private ✓		
package ✓ ✓		
protected \checkmark		
public ✓ ✓ ✓		

Se utiliza *protected* por defecto. Hay introspección, ya que se puede consultar una clase u objeto en ejecución.

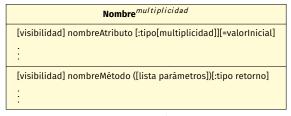
Ruby

Visible en	Desde el propio objeto	Clase	Otra
private	\checkmark		
protected	\checkmark	\checkmark	
public	✓	✓	✓

Se utiliza *private* por defecto. Se pueden consultar y modificar las clases, métodos y variables en ejecución.

Diagramas UML

Diagramas de clases

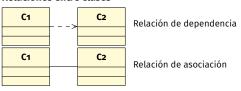


La multiplicidad de la clase indica el número de instancias que puede tener. La de un atributo, el número de elementos que tiene. La descripción de la responsabilidad de la clase puede indicarse debajo. La visibilidad se marca mediante:

- + Pública
- Privada
- ~ Paquete
- # Protegida

Para indicar un atributo o método de clase, lo subrayamos.

Relaciones entre clases



En una relación de asociación se puede indicar el número de objetos que se asocian de cada clase escribiendo encima de la línea con la sintaxis vMin...vMax.

Existen otras asociaciones:

C1

C2

Agregación. Una clase representa el 'todo' (C1) y otra las 'partes' (C2).

C1

C2

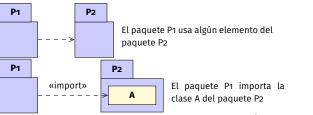
Composición. Agregación en la que las 'todo' (C1) no tienen sentido sin el 'partes' (C2).

Podemos crear una clase asociación cuando una asociación presenta atributos propios y tiene que ser modelada como una clase.

Los *cualificadores de la asociación* son los atributos de algunas de las clases que pasa a ser un atributo asociado a la clase del otro extremo. Al emplear colecciones para modelar las asociaciones cualificadas, se emplea el cualificador como identificador

Las restricciones son extensiones de la semántica del lenguaje, añadiendo nuevas reglas o modificando las ya existentes. Se representan entre llaves.

Diagramas de paquetes



La visibilidad de los elementos de un paquete se marca con + (visible dentro y fuera) o - (visible sólo en el paquete).

Diagramas de secuencia

Muestran de forma visual el orden en el que ocurren los envíos de mensaje dentro de una interacción entre objetos. La sintaxis es la siguiente:

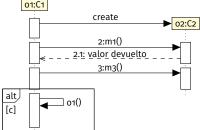
Participantes nombre: nombreClase

Mensaje variable = mensaje(arg): tipo devuelto

O1:C1

create

O2:C2



create crea una instancia

m1() es un mensaje síncrono y devuelve un valor

m3() es un mensaje asíncrono

o1() es un mensaje al propio objeto

El recuadro con alt es un *fragmento de interacción*, una secuencia de mensajes que ocurre bajo determinadas condiciones. Se pueden combinar. Los argumentos de los operadores descritos a continuación se indican dentro, entre llaves.

alt Se ejecuta si se cumple la condición

break Se ejecuta si se cumple la condición y no se continúa

loop Se realiza arg veces el fragmento
opt Como alt pero con un solo fragmento

Diagramas de comunicación

Tipos de enlace (objetoX envía mensaje a objetoY)

Global G El ámbito de objetoY es superior al de objetoX

Asociación A Existe una relación fuerte y duradera

Parámetro P objetoY es pasado como parámetro de objetoX

Local L objetoY es referenciado en un método de objetoX

Self S objetoX siempre se conoce a sí mismo

Clases en Java y Ruby

Java

```
package paquete;
import java.util.ArrayList;
public class NombreClase {
    private static int varPrivadaClase;
    public int varPublicaInstancia;
    // Constructor
    public NombreClase(...) {...}
    public metodoPublicoInstancia() {}
}
NombreClase test = new NombreClase(...);
ArrayList<int> miArrayList = new ArrayList<int>();
```

Ruby

```
class NombreClase
  attr_accessor :var1, :var2
  തിclass variable
  private :metodo clase
  def initialize(var1, var2)
   @var1 = var1
   @var2 = var2
  end
  def metodo_instancia
   puts @var1
  end
  def self.metodo_clase
 end
end
test = NombreClase.new(1.2)
test.metodo_1
mi_array = Array.new
```