

Análisis y Diseño orientado a objetos

Asignación de responsabilidades:

Consiste en asignar de forma eficiente las responsabilidades a los componentes del software. Influye directamente en la solidez, capacidad de mantenimiento y en la reutilización de los componentes del software.

Abstracción:

Consiste en obtener los objetos que modelaran a los componentes del software.

Análisis:

Consiste en la investigación del problema, describirlo y obtener sus requerimientos.

Diseño:

Consiste en la creación de una solución lógica que satisfaga los requerimientos y restricciones.

Análisis y diseño orientado a objetos:

Consiste en situar el dominio del problema y su solución lógica dentro de la perspectiva de objetos.

Caso de uso:

Descripción narrativa de los procesos de un sistema.

UML:

Lenguaje de modelado unificado, lenguaje que permite especificar, visualizar y construir modelos de software orientados a objetos.

Introducción a un proceso de desarrollo

Pasos de Macro-nivel:

Planeación y elaboración: Realizar el análisis del problema.

Construcción: Creación del sistema.

Aplicación: Implementación del sistema.

Desarrollo Iterativo:

Consiste en dividir el proceso de desarrollo en ciclos de análisis, diseño, implementación y pruebas con una cantidad de tiempo suficiente pero no excesiva, tomando en cuenta una cantidad relativamente pequeña de requerimientos durante cada iteración.

- Fase de planeación y elaboración: Análisis inicial del problema y definición de una solución lógica.
- Fase de construcción: Desarrollo del programa mediante ciclos.