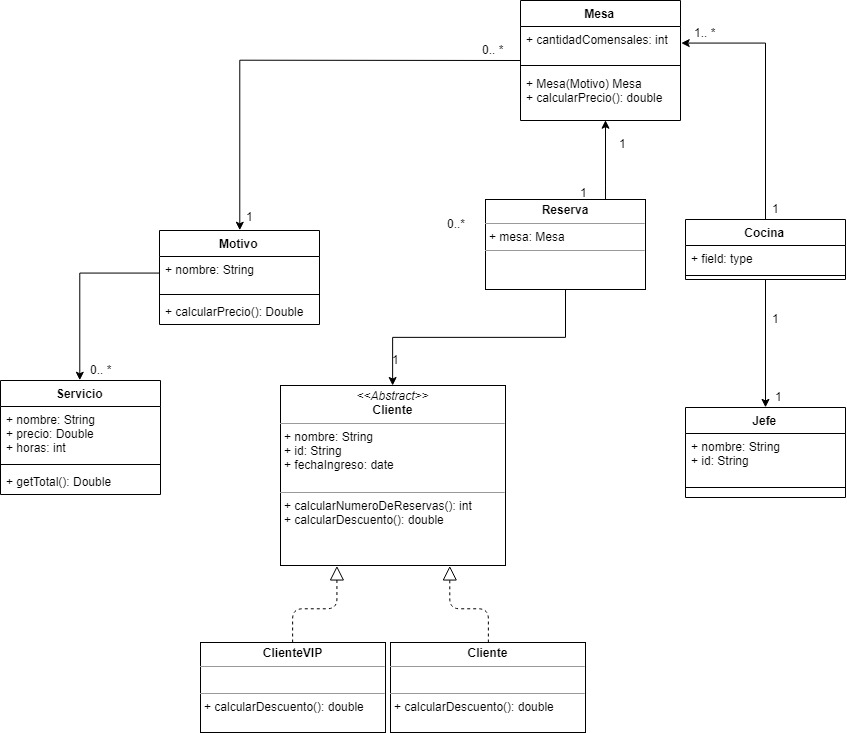
Reporte de cambios en el diagrama UML “El gran chef”

Dando un rápido vistazo a nuestro caso de estudio “El gran chef” se produjo en primeramente el siguiente diagrama de clases, el cual será sujeto de modificaciones a medida que se sigan principios y patrones de diseño del software:

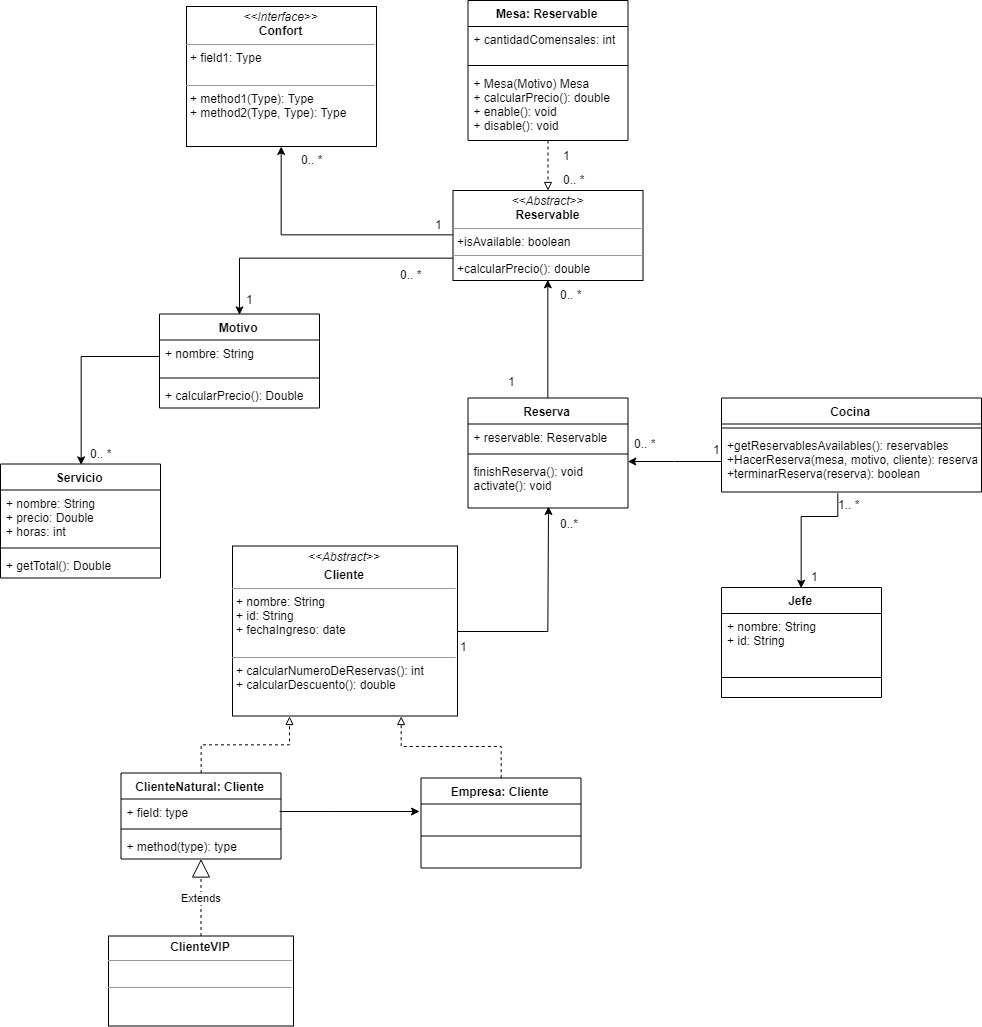


<Imagen 1, diagrama de clases “El gran chef” sin correcciones>

Luego, se hizo un repaso de los principios de diseño. Se procede a hacer un análisis más profundo con la finalidad de contemplar aspectos de funcionalidad, escalabilidad y robustez propios de los principios GRASP, estos cambios se enumeran:

1. Con finalidad de futuras integraciones y escalabilidad, la relación que tiene el chef y la cocina pasa de ser “uno a uno” a ser una relación “uno a muchos”
2. Mesa es una implementación concreta, ahora se creó una interfaz “Reservable” que permite que si en un futuro existen más tipos de lugares a reservar las clases con las que colabora dependan de una abstracción y no una implementación concreta.
   1. Protected variations
   2. Low
3. Se creará una interfaz “Cliente” que en un futuro nos va a permitir agregar más tipos de cliente, como “Empresa”, “Afiliado” entre otros.
   1. Liskov Substitution
4. Las clases cliente y cliente VIP serán cambiadas a una clase “ClienteNatural” que luego tendrá la facilidad de extender para agregar más tipos de cliente.
   1. Open Close
5. Ser creó una nueva interfaz llamada “Confort” la cual abstrae los comportamientos que dispositivos enunciados como televisores y DVD’s pueden pertenecer a una reserva.

Después de contemplar estos cambios e implementarlos debidamente en una aplicación que nos permite crear nuevas reservas en la cocina, refinamos el diagrama, dando como resultado final el siguiente diseño:



<Imagen 2, diagrama de clases “El gran chef” refinado>

Contemplando estos cambios, se obtiene una aplicación más robusta, flexible y resistente a los futuros cambios y nuevas reglas de negocio.