

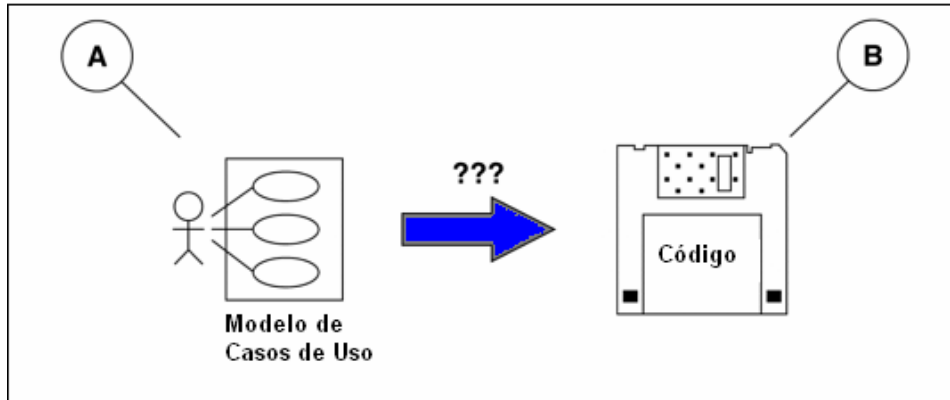


it-Mentor

Patrones de Análisis

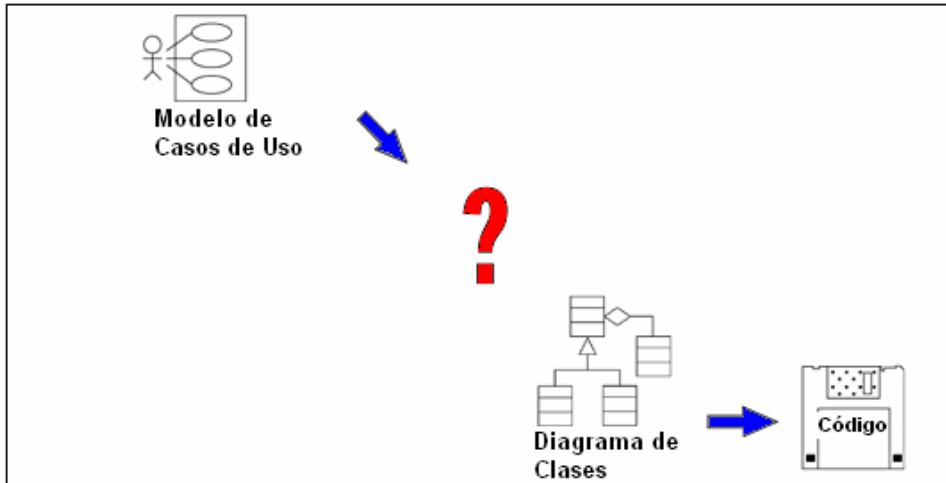
| | |
|--|---|
| PROCESO DE DESARROLLO – RELACIÓN ENTRE MODELOS | 1 |
| MODELO DE ANÁLISIS | 4 |
| MODELO DE DISEÑO | 4 |
| MODELO DE ANÁLISIS - GUÍA DE SELECCIÓN DE OBJETOS | 5 |
| PATRONES DE COLABORACIÓN ENTRE OBJETOS | 5 |
| REGLAS DE NEGOCIO | ¡Error! Marcador no definido. |
| <i>Tipos de reglas.....</i> | <i>¡Error! Marcador no definido.</i> |
| <i>Asignación.....</i> | <i>¡Error! Marcador no definido.</i> |
| <i>Patrones de asignación de Reglas de Negocio ...</i> | <i>¡Error! Marcador no definido.</i> |
| TIPOS DE SERVICIOS | ¡Error! Marcador no definido. |
| <i>Asignación.....</i> | <i>¡Error! Marcador no definido.</i> |
| CRITERIOS DE BUEN ANÁLISIS ... | ¡Error! Marcador no definido. |

Proceso de desarrollo – Relación entre modelos



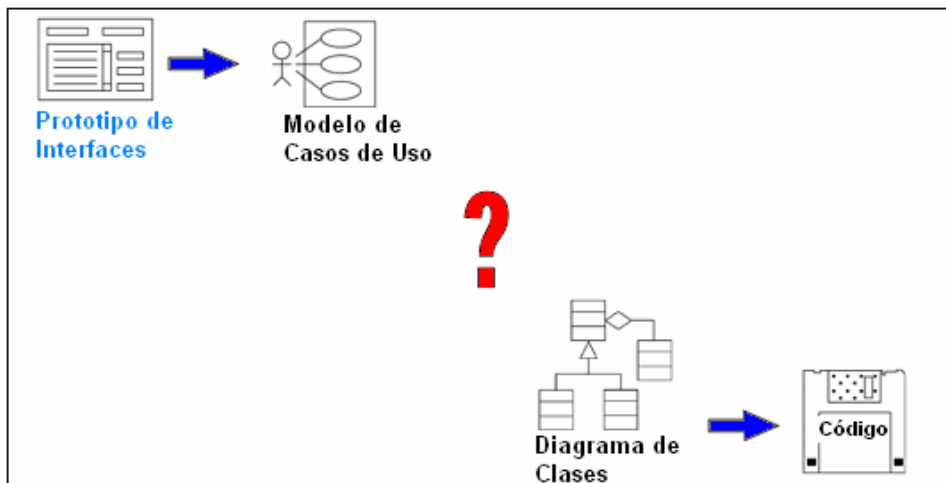
Objetivo: convertir en un sistema los requerimientos



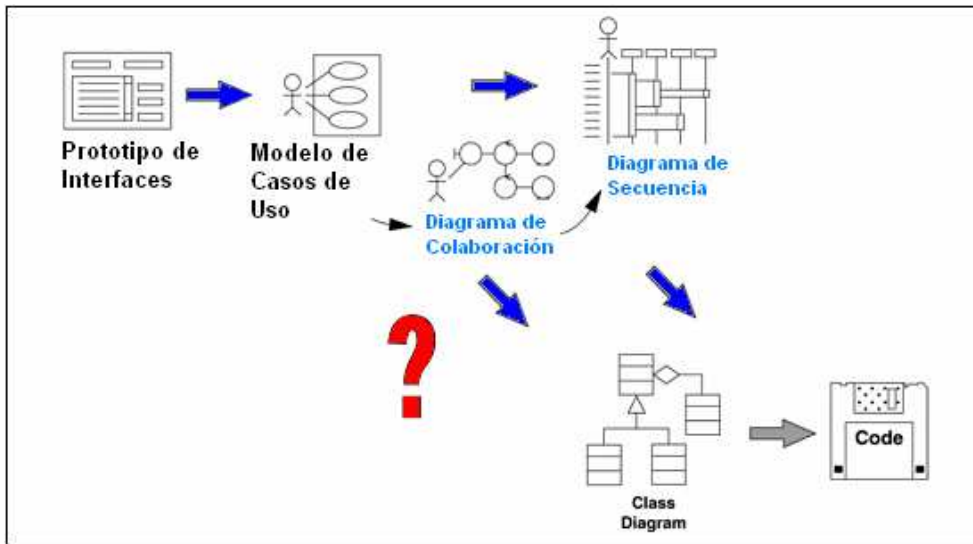


Sabemos que el código surgió de un diseño previo. Pero, **¿Cómo surgió el diseño?**

Seguimos la secuencia de pasos que nos lleva a este Diseño.

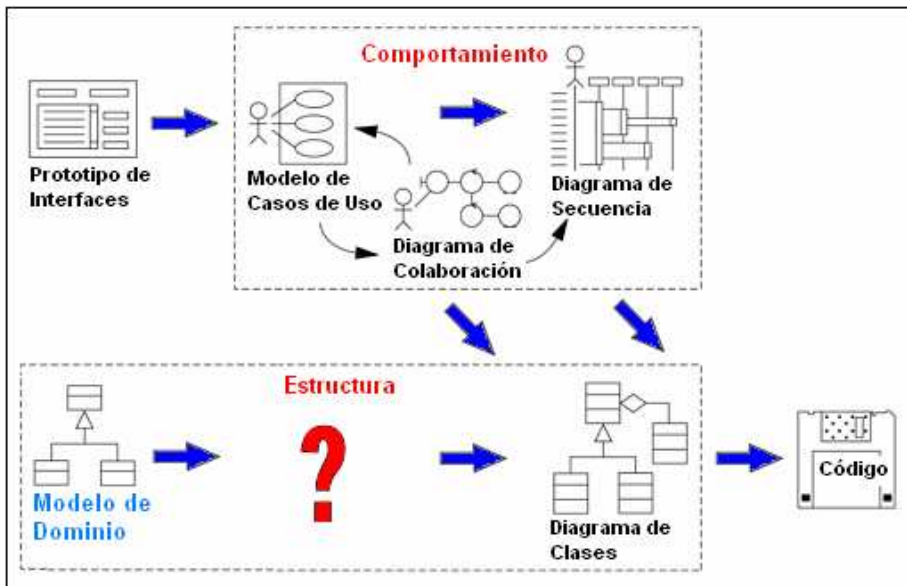


Primer 1: relevar requerimientos a partir de las necesidades de los usuarios en relación con su trabajo utilizando el sistema en desarrollo.

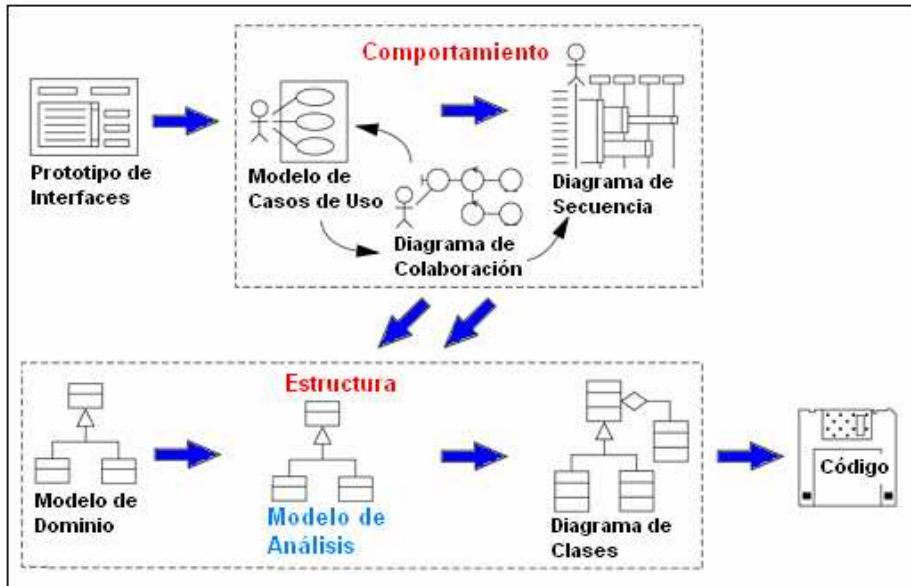


Paso 2: especificar los casos de uso para entender su comportamiento dinámico (diagramas de colaboración y / o secuencia).

Tenemos Comportamiento, hace falta una estructura.



Paso 3: pensar una estructura simple a partir de conceptos extraídos del dominio del problema (Modelo de Dominio).



Paso 4: refinar el Modelo de Dominio a partir de la información de los Casos de Uso y Patrones de Análisis en un Modelo de Análisis.

MODELO DE ANÁLISIS

- Objetivo: entender en detalle el negocio y sus reglas
- Mecanismo utilizado: Patrones de Análisis

MODELO DE DISEÑO

- Objetivo: implementar una solución al problema planteado en el análisis más las restricciones impuestas por los requerimientos no funcionales.
- Mecanismo utilizado: Patrones de Diseño

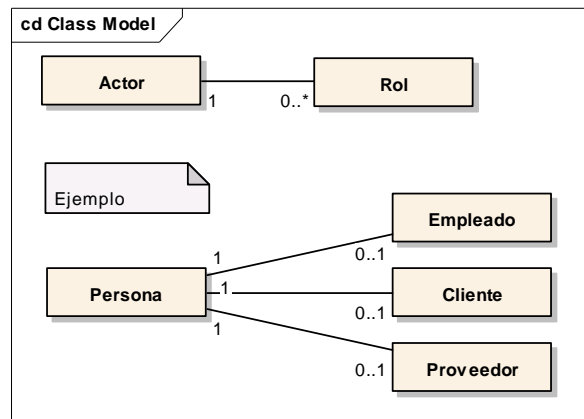


Modelo de Análisis - Guía de selección de objetos

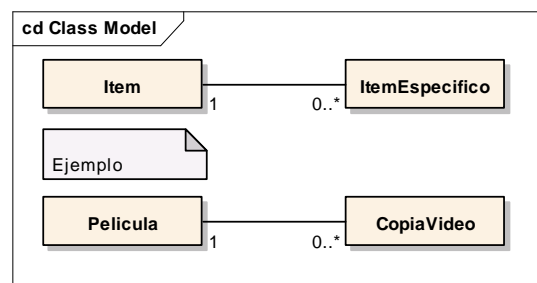
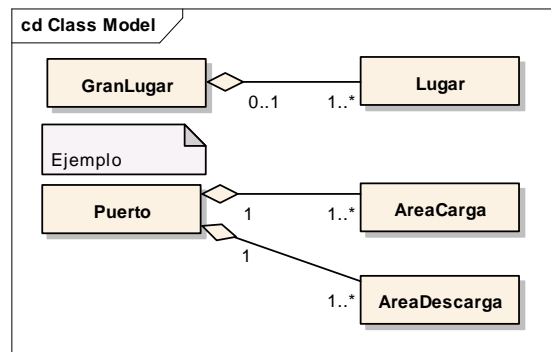
| Conceptos a buscar | Instancias |
|--------------------|---|
| Gente | Actor Rol |
| Lugares | Lugar Gran Lugar |
| Cosas | Ítem Ítem Específico Ensamble Parte Contenedor Contenido Grupo Miembro |
| Eventos | Transacciones Transacciones Compuestas Transacciones Cronológicas Line Ítem |

PATRONES DE COLABORACIÓN ENTRE OBJETOS



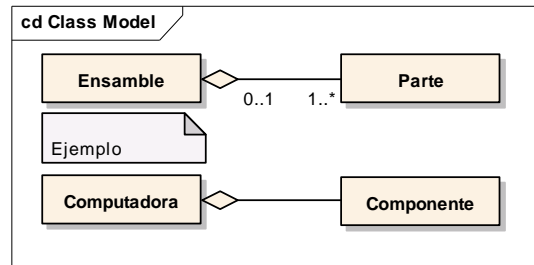


Comentario: El rol conoce a la persona que pertenece. No puede existir solo, rota la relación el rol debe darse de baja

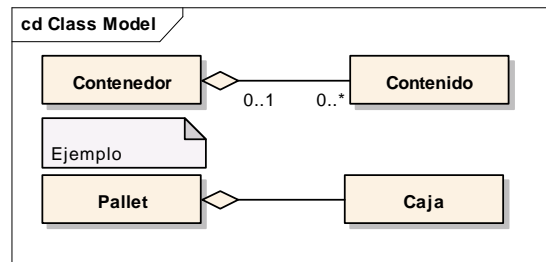


Comentario: Los itemEspecificos no pueden existir solos, sin su item correspondiente

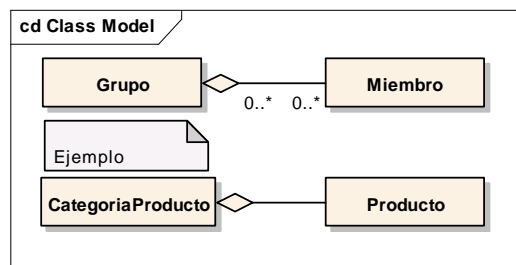




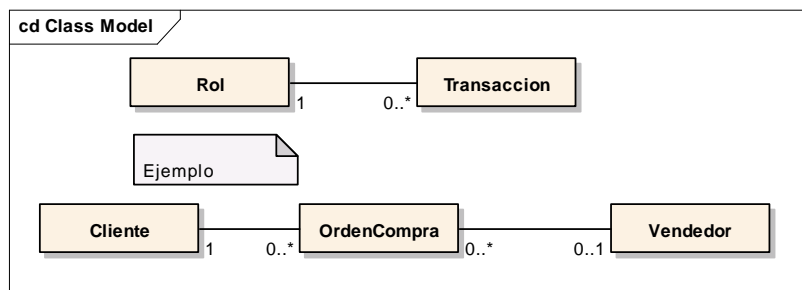
Comentario: Un ensamble no puede existir sin al menos una parte (diferencia con container y grupo). Las partes sí pueden existir sueltas, no pueden estar en mas de un ensamble.



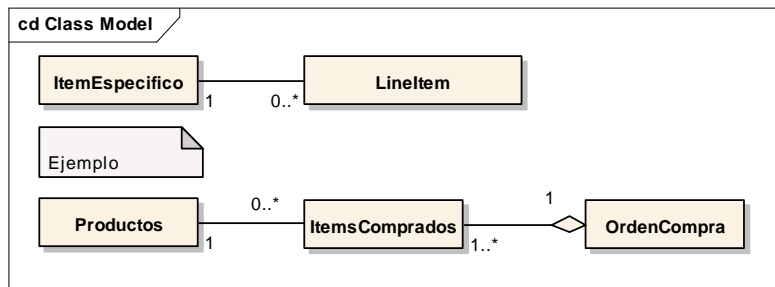
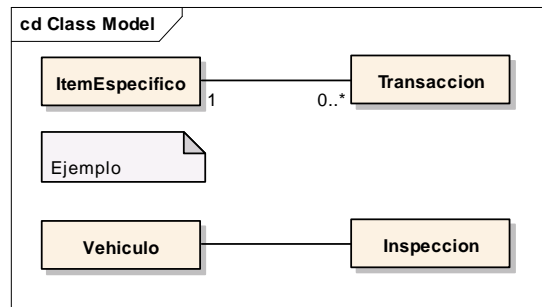
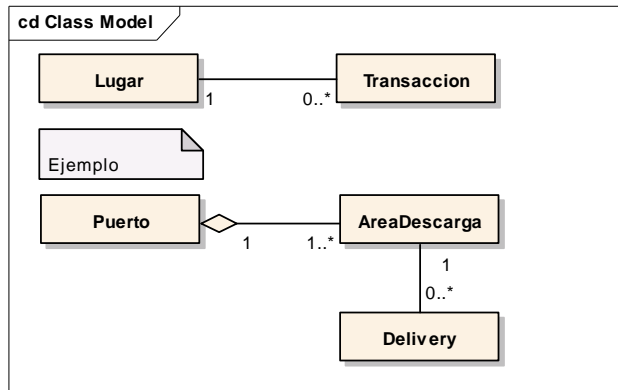
Comentario: Cada contenido puede removerse, cambiar de contenedor pero no puede estar en mas de uno a la vez

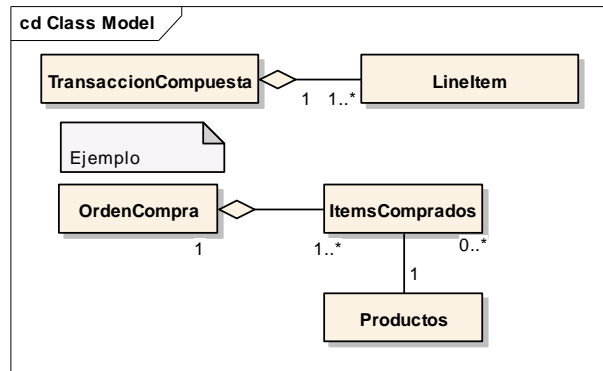


Comentario: Miembros pueden pertenecer a mas de un grupo

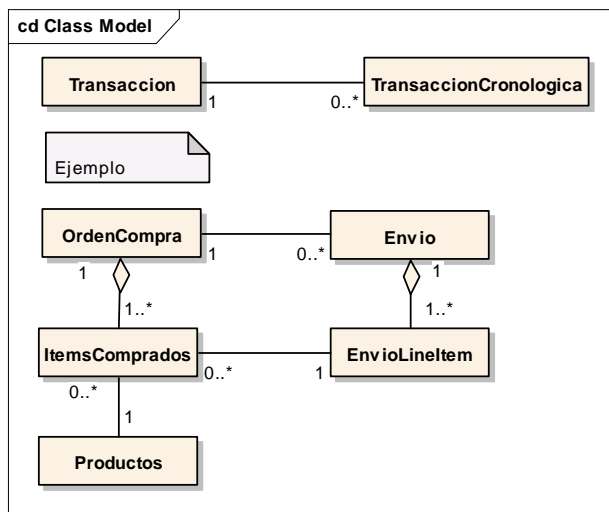


Comentario: La transacción conoce al rol. El rol conoce las transacciones en que participa. Pueden participar mas de un rol pero de distinto tipo





Comentario: Contiene al menos un ítem. Los ítems no pueden ser transferidos entre transacciones.



Comentario: Follow up no puede existir sin su transacción previa



Referencias

BIBLIOGRAFÍA

Libros

- *Streamlined Object Modeling – Patterns, rules and implementations*, Jill Nicola et. al., PHPTR, 2002.
- *Analysis Patterns*, Martin Fowler, 1997.
- *Domain Driven Design*, Eric Evans, Addison-Wesley, 2004.
- *Object-Oriented Analysis and Design with Applications (2nd Edition)*, Grady Booch, 1994.

