Metodología de Diseño - Problema 1

Parte 2: Resolviendo problemas de diseño

# Objetivo

Plantear un problema de diseño y resolverlo, basado en los principios de diseño revisados.

Background

Los principios de diseño revisados en la lectura son cuatro de los cinco principios “SOLID”, propios del Diseño Orientado a Objetos (DOO ó OOD):

* **S: Single Responsability:** Un componente, clase, o método, tiene una sola responsabilidad, o una única razón para cambiar. no hay “maestros chasquilla”.
* **O: Open/Closed**
* **L: Liskov Substitution**
* **I: Interface Segregation**
* **D: Dependency Inversion**

Actividades

* En el código fuente de los juegos Java (hermanos del Tetris), identifique un problema de diseño que pueda ser argumentado usando los principios de diseño (incluyendo **Single Responsability)**
* Para ello, pueden dividir cada equipo en pares, para revisar más código.
* Diagrame las clases participantes de la situación problemática.
* Diseñe la mejora para la situación problemática usando los principios de diseño vulnerados. Ojo, su nueva solución no puede introducir una nueva situación problemática que vulnere otros principios de diseño
* Implemente la mejora propuesta.

Preguntas

* ¿Qué fue lo que más le costó al tratar de identificar el problema de diseño? ¿Por qué cree que le costó?
* ¿Qué fue lo que más le costó al tratar de proponer la mejora?
* ¿Cree usted que la mejora propuesta es significativa para la **calidad del sistema**?

Actividades para próxima semana

## Entrega

* Presentación (evaluada):
  + Problema y principio asociado, diseño de solución y software con la mejora implementada (los que no alcanzaron)
  + Respuesta a preguntas planteadas
  + Validación de la solución con **estudiantes de cursos superiores** (Preguntar a alguien de último año si el problema y la solución planteada le parecen relevantes)
  + Rúbrica de evaluación de la presentación: PENDIENTE.

***RNL/20152S***