Unidad 1
Diseño Orientado a Objetos

Asignatura: Programación Orientada a Objetos

Licenciatura en Ciencias de la Computación

Licenciatura en Sistemas de Información

Tecnicatura en Programación WEB

Departamento de Informática

FCEFN – UNSJ

Año 2024

INTRODUCCION A LA O.O (1)

Objetivos:

Al término de esta unidad se espera:

- Que el estudiante distinga las ventajas de la orientación a objetos, frente a otros tipos de diseño.
- Que el estudiante Interprete los conceptos de encapsulamiento, abstracción, reusabilidad y herencia.
- Que el estudiante diseñe y organice adecuadamente una jerarquía de clases, atendiendo a los distintos tipos de relaciones entre clases.

INTRODUCCION A LA O.O (2)

Programación Imperativa

los algoritmos se describen en base a procesos

cómo se abre una ventana, cómo se la cierra, cómo se la limpia, etc. Así, los algoritmos se expresan mediante procesos o funciones y éstos como una secuencia de tareas a realizar por la computadora. Por eso este tipo de programación se llama procedimental o imperativa.

Programación Modular

Así, la programación modular permitió dividir el programa en módulos autónomos que se pudieran programar, verificar y modificar individualmente

Problema: El uso de la Abstracción

Solución: Ocultamiento de la implementación

INTRODUCCION A LA O.O (3)

Tipo de Datos Abrstracto:

1. **Un tipo de datos definido por el programador,**

2. **Un conjunto de operaciones abstractas sobre objetos de ese tipo,**

3. **Encapsulamiento de los objetos de ese tipo, de tal manera que el usuario final del tipo no pueda manipular esos objetos excepto a través del uso de las operaciones definidas.**

Pratt (Pág. 351)

Características del Diseño O.O

- En la programación imperativa tradicional, los algoritmos se describen en base a procesos.

- La programación orientada a objetos encara la resolución de cada problema desde la óptica del objeto.

- ***El objeto*** combina los datos (**atributos del objeto**) con los procedimientos u operaciones (***métodos***) que actúan sobre dichos datos.

- Los objetos interactúan entre sí enviando ***mensajes***

- Los métodos son, en la práctica, muy similares a los procedimientos de la programación imperativa tradicional y los mensajes se podrían pensar como invocaciones a esos procedimientos.

Características del Diseño O.O

- El programador orientado a objetos puede agrupar características comunes de un conjunto de objetos en ***clases***, a través de un proceso de abstracción.

- Los descendientes de estas clases se construyen por medio del mecanismo de subclasificación, permitiendo que sean ***heredados*** los métodos programados anteriormente y debiendo programar solamente las diferencias.

Características del Diseño O.O

- La Programación Orientada a Objetos (POO) no se puede desligar de todo el paradigma de orientación a objetos.
  - Paradigma: Conjunto de prácticas y saberes que definen una disciplina científica durante un período específico (Thomas S. Kuhn)

- El principio fundamental del paradigma de programación orientada a objetos es construir un sistema de software en base a las entidades de un modelo elaborado a partir de un proceso de abstracción y clasificación.

- Para hacer buena POO hay que desarrollar todo el sistema utilizando el paradigma, empezando por un análisis y un diseño orientados a objetos.

- En general, el desarrollo de software implica, desde una visión orientada a objetos, una serie de etapas para hacer: requerimientos, análisis, diseño, implementación y prueba.

ACTIVIDAD 1

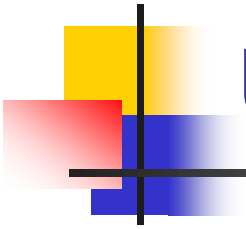
a) Agregue nuevas cuestiones inherentes a los conceptos de abstracción y ocultamiento de información que a su criterio no están presentes en este documento.

[1] Fontela, Carlos. Programación Orientada a Objetos – Técnicas Avanzada de Programación – Pág. 16 a 23

b) Teniendo en cuenta que uno de los objetivos de la orientación a objetos es la calidad del software, defina calidad de software e indique factores para obtener dicha calidad.

c) Cuando se habla de productividad del software, se habla de reducir los costos del software y el tiempo de desarrollo. Investigue sobre cualidades relacionadas a la productividad del software.

[2] Libro Programación Orientada a Objetos UNSur – Pág. 5 a 7



UML (Lenguaje de Modelado Unificado)

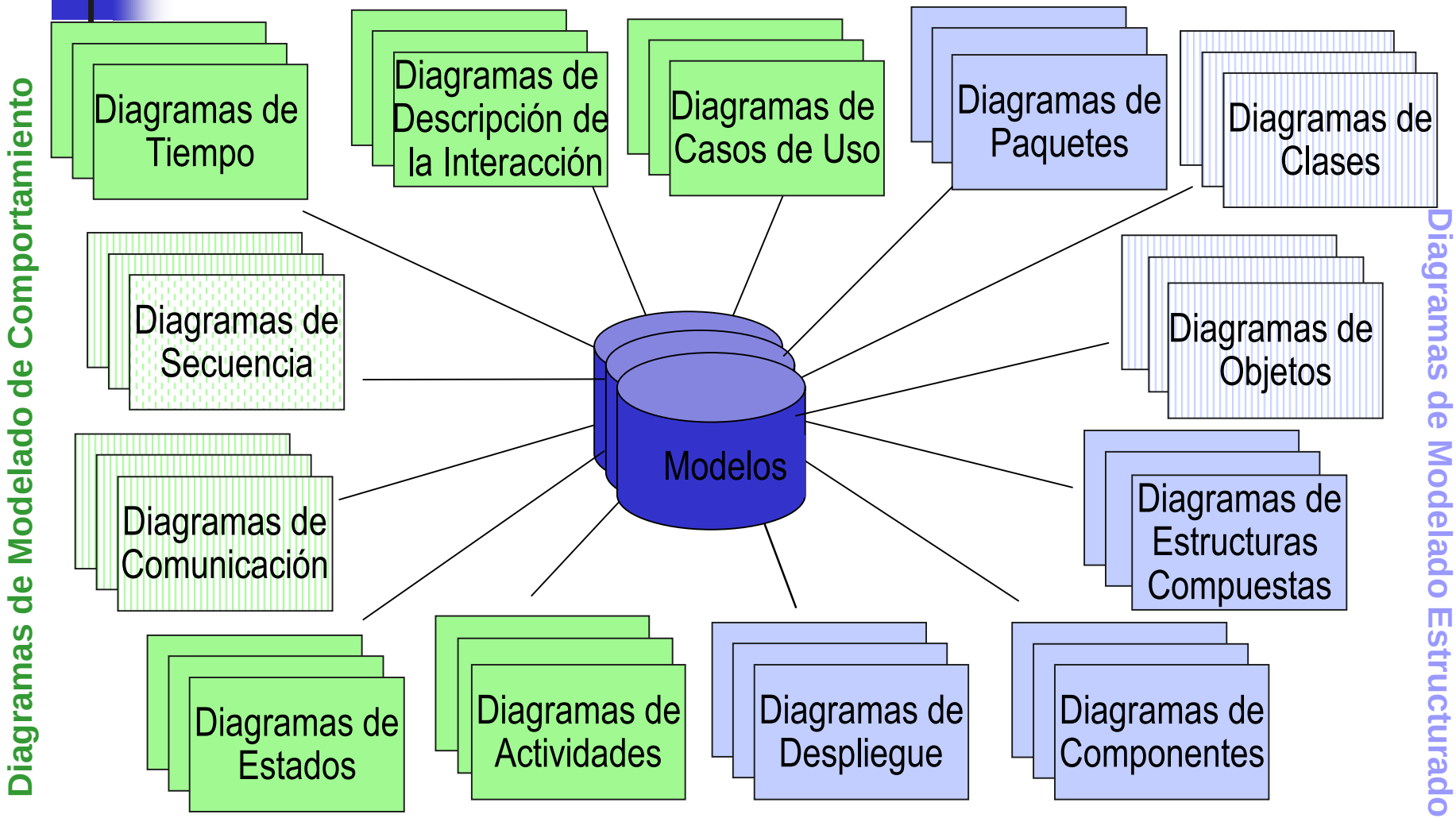
- UML es un lenguaje que permite la visualización, especificación y documentación de sistemas orientados a objetos.

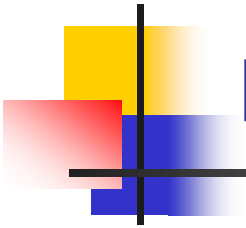
- UML no es una metodología sino una notación, que aglutina distintos enfoques de orientación a objetos.

- UML 2 define trece (13) diagramas para describir distintas perspectivas del sistema

Los diagramas que están con raya verticales son los que usaremos a los largo de esta asignatura

UML (Lenguaje de Modelado Unificado – UML 2)





Elementos Básicos de la O.O

1. Objetos
2. Clases
3. Métodos y Mensajes
4. Herencia

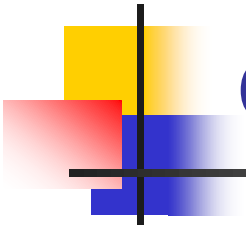
Objetos

identifica

Un **objeto del problema** es una entidad, física o conceptual, caracterizada a través de atributos y comportamiento. El comportamiento queda determinado por un conjunto de servicios que el objeto puede brindar y un conjunto de responsabilidades que debe asumir.

abstrae

Un objeto de software es un modelo, una representación de un objeto del problema.



Objetos

Un objeto es una unidad atómica que encapsula estado y comportamiento.

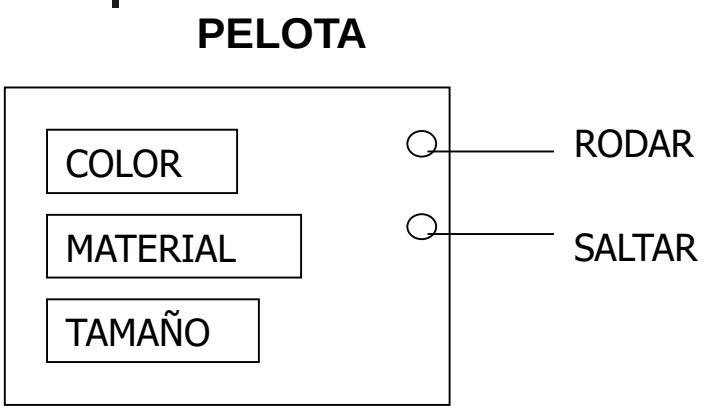
La encapsulación en un objeto permite una alta cohesión y un bajo acoplamiento.

Los objetos son entidades que tienen atributos (datos) y comportamiento particular (procedimientos)

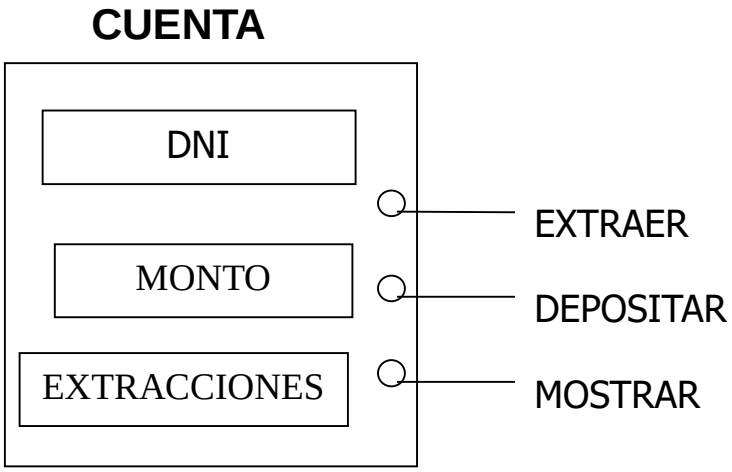
Atributos de un objeto: Los atributos describen la abstracción de características individuales que posee un objeto.

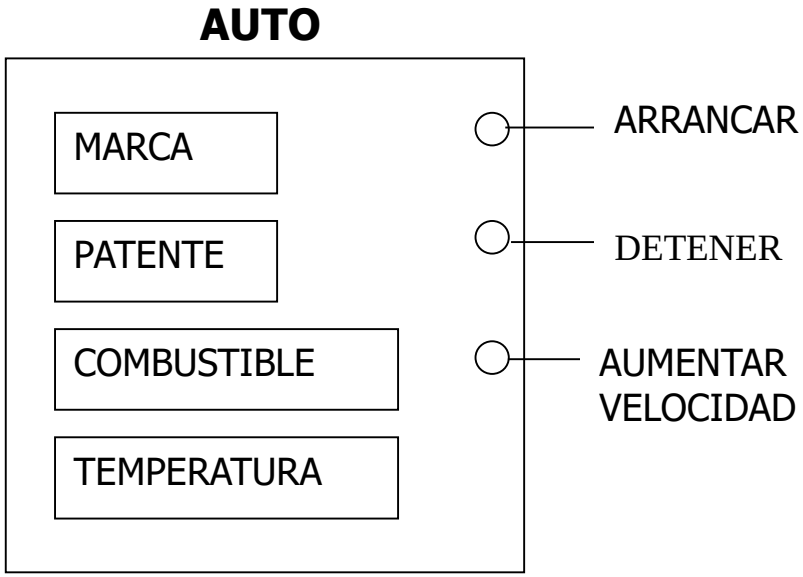
Comportamientos: Los comportamientos de un objeto representan las operaciones que pueden ser realizadas por un objeto.

Objetos



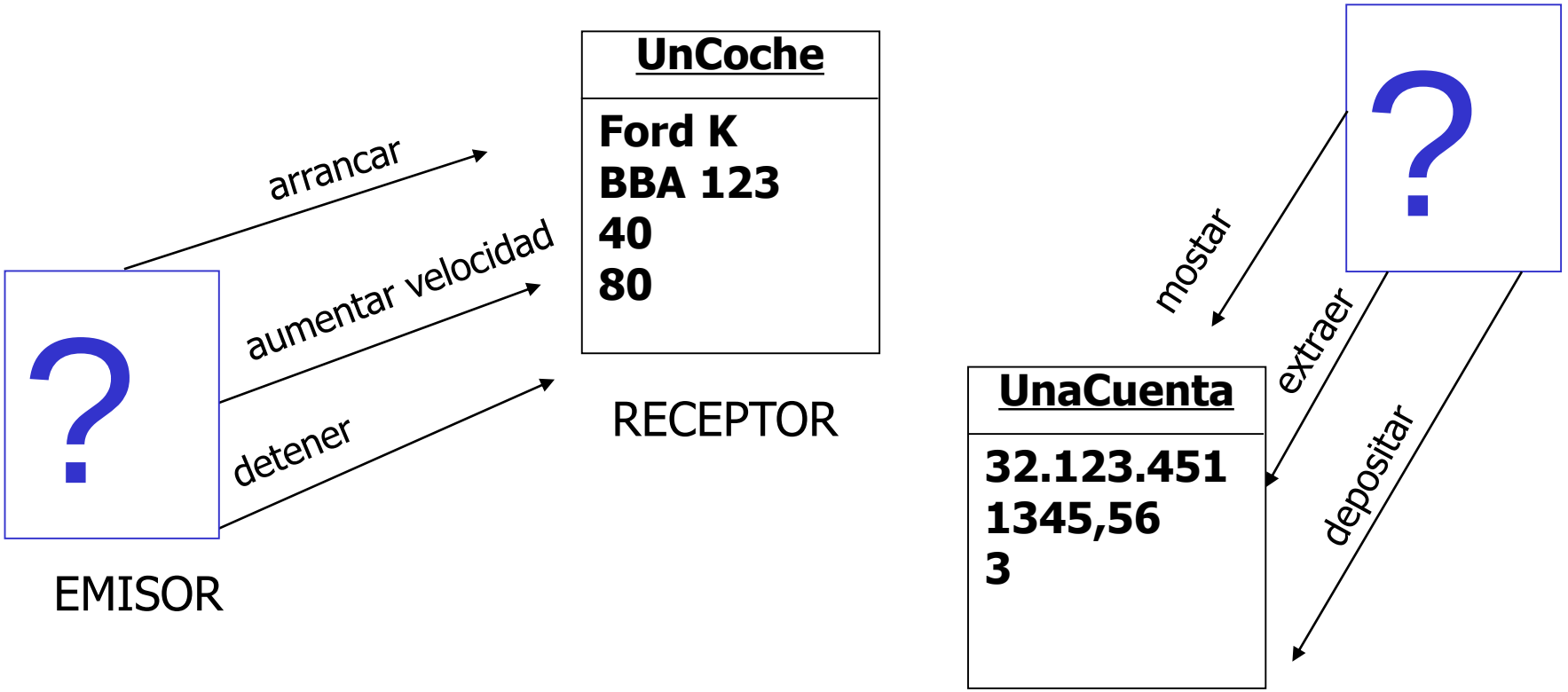
Objeto : pelota
Comportamiento: rodar, saltar
Estado : color : rojo, material : cuero, tamaño : pequeño.

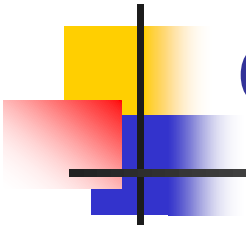




Objetos

Objeto = Estado + Comportamiento + Identidad





Objetos

Objeto = Estado + Comportamiento + Identidad

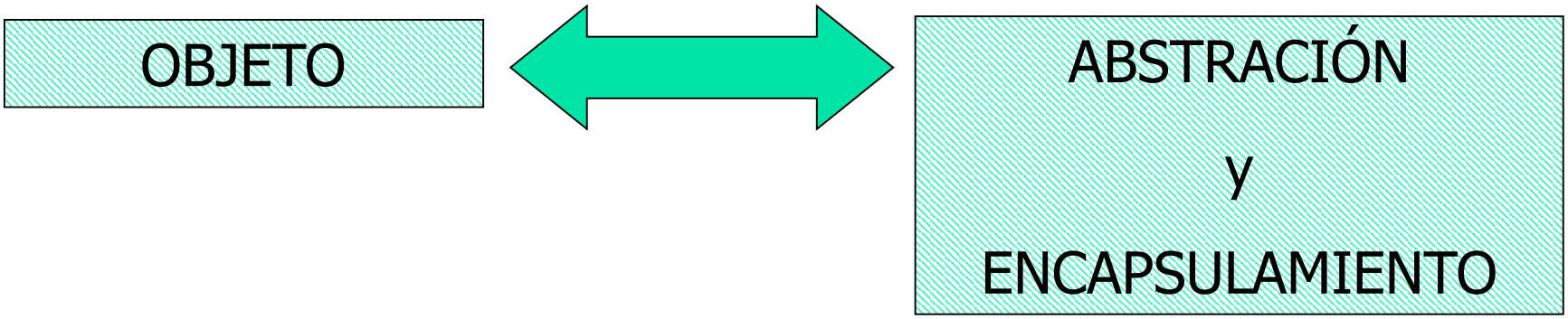
- El estado agrupa los valores instantáneos de todos los atributos de un objeto. El estado evoluciona con el tiempo.

- El comportamiento describe las acciones y reacciones de ese objeto.

- Las acciones u operaciones de un objeto se desencadenan como consecuencia de un estímulo externo, representado en forma de un mensaje enviado por otro objeto**. El estado y el comportamiento están relacionados.**

- La identidad permite distinguir los objetos de forma no ambigua, independientemente de su estado. Esto permite distinguir dos objetos en los que todos los valores de los atributos son idénticos.

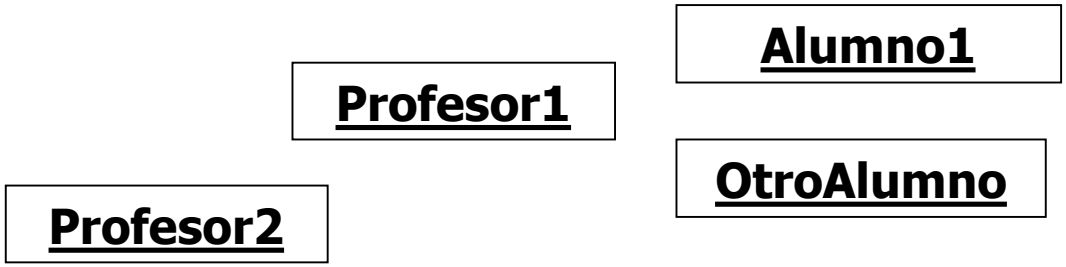
Objetos



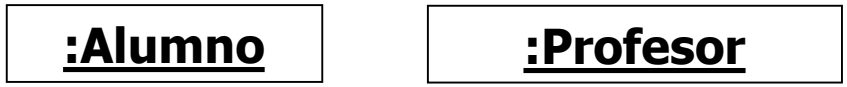
Los objetos informáticos definen una representación abstracta de las entidades de un mundo real o virtual, con el objetivo de controlarlos o simularlos

Objetos

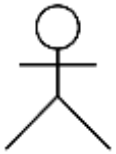
En UML, un objeto se representa bajo la forma de un rectángulo; el nombre del objeto se subraya.



O bien usando un nombre genérico mediante el uso de los ':'



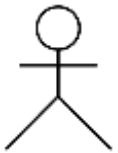
Actores



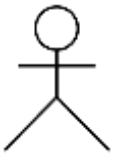
Actor

La interacción de los objetos es iniciada por el usuario. Por lo que, para modelar un sistema es necesario identificar quien o quienes son sus usuarios. A partir de esto, se define el concepto de actor, que es una entidad externa al propio sistema, pero que necesita intercambiar información con él.

Los actores no están restringidos a ser personas físicas, también pueden representar a sistemas externos al sistema que se está modelando.
En el caso de los usuarios que son personas reales, el actor representa la función que la persona realiza.



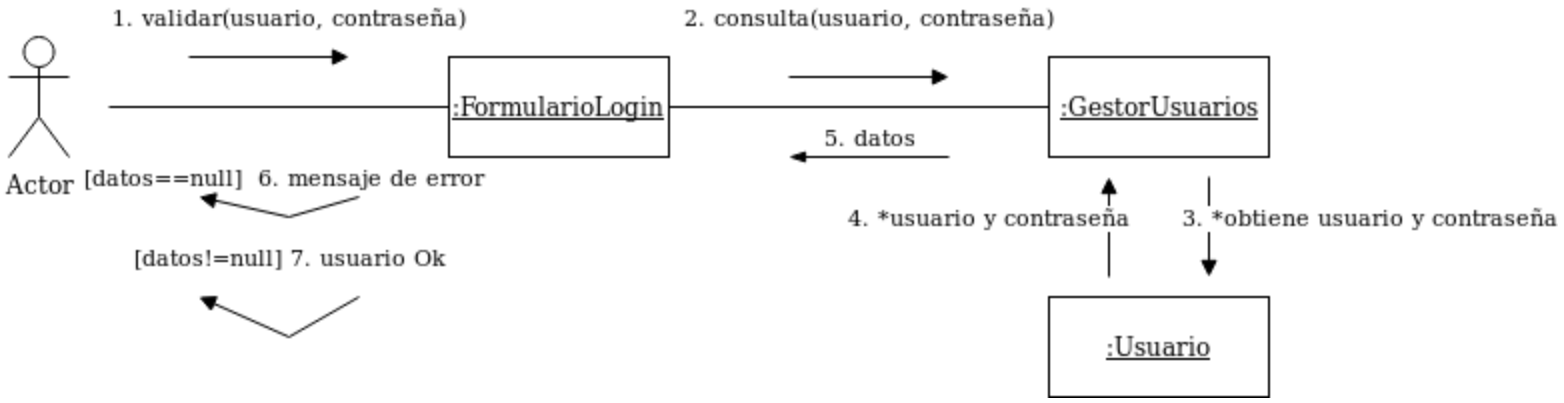
Cajero



Gerente

Objetos – Diagramas de Comunicación

Muestran las **interacciones entre objetos** en la estructura espacial estática, que permite la **colaboración entre objetos**. El tiempo no se representa de manera explícita, por lo tanto los mensajes se numeran para indicar el orden de los envíos.

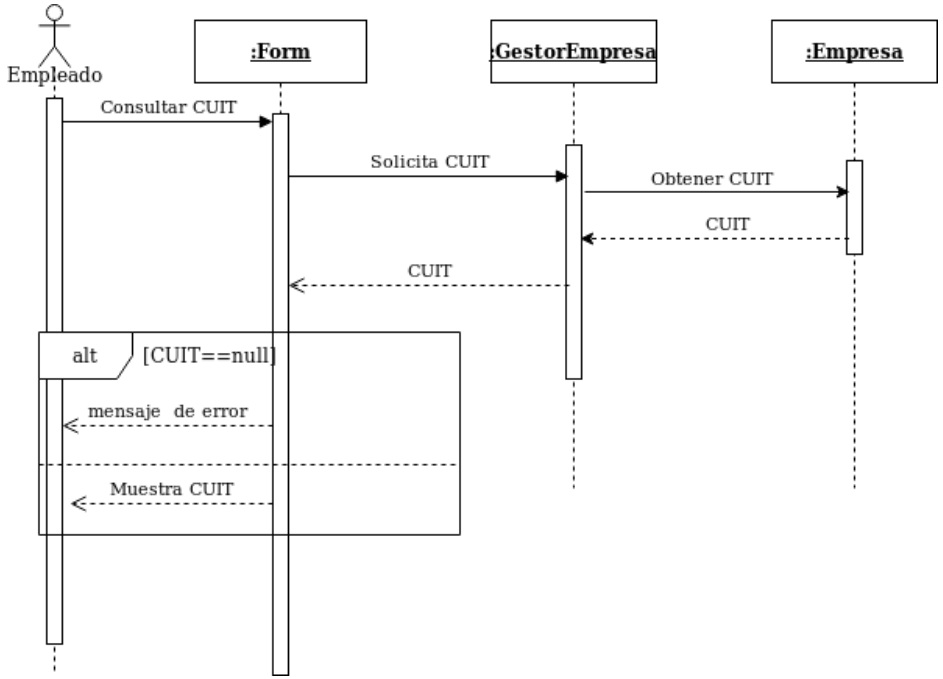


El * precediendo un mensaje, se utiliza para representar iteración
Los [ ], con texto entre ellos, se utilizan para expresar una condición de guarda en un condicional, del tipo if… then...

Objetos – Diagramas de secuencia

Estos diagramas muestran interacciones entre objetos según un punto de vista temporal. Un objeto se representa por un rectángulo y el tiempo de vida se representa por una barra vertical llamada línea de vida de los objetos. El orden de envío de los mensajes está dado por la posición sobre el eje vertical.

Ejemplo: un Empleado, solicita a través de un formulario, el CUIT de una Empresa, el formulario, muestra al empleado, el CUIT o un mensaje de error, si el CUIT es null.



Objetos – Diagramas de secuencia
Fragmentos combinados

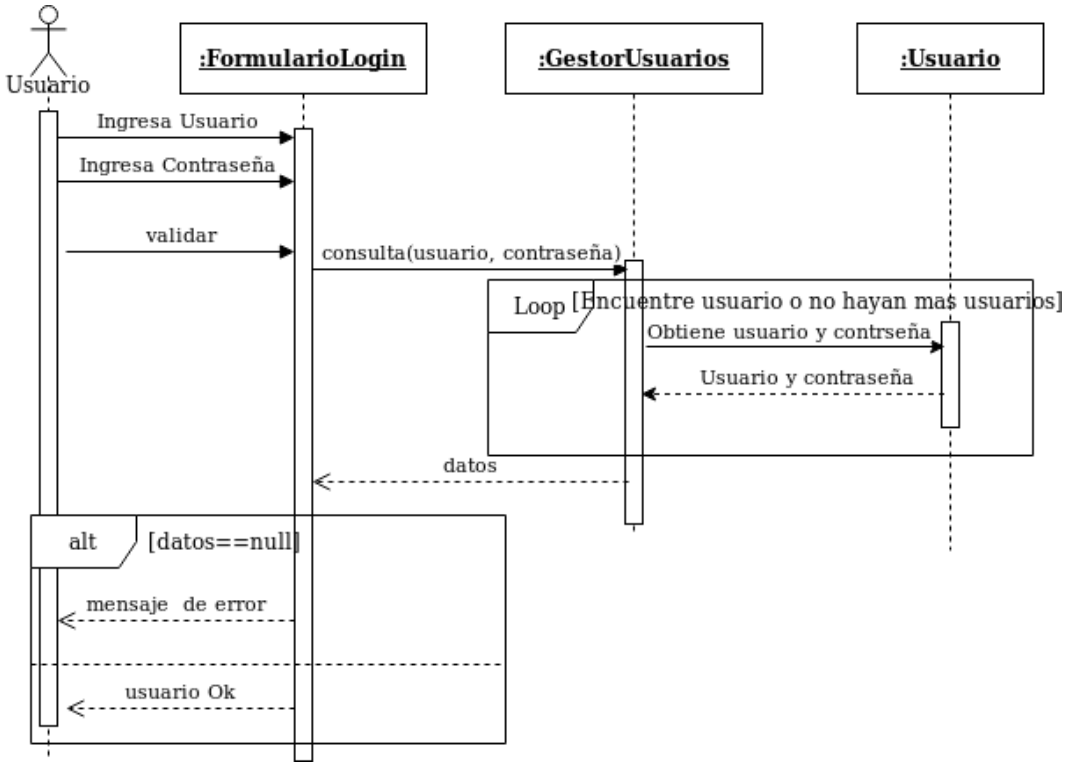
Existen mecanismos que permiten agregar un grado de lógica de procedimientos a los diagramas.
Un fragmento combinado es una o más secuencias de procesos incluidas en un marco y ejecutadas bajo circunstancias específicas.

Fragmento Alternativa (denotado "**alt**"): modela la elección de una interacción de objetos, a través de una condición de guarda, es decir, modela estructuras condicionales del tipo if…then…else.

Fragmento de iteración o bucle (denotado "**loop**"): el fragmento incluye un conjunto de mensajes que se ejecutan múltiples veces, según lo indique la condición de guarda

Objetos – Diagramas de secuencia
Fragmentos Combinados (I)

Ejemplo: un Usuario, ingresa nombre de usuario y contraseña, selecciona validar, la aplicación valida el usuario y contraseña ingresado, retornando los un mensaje de error en caso de que el usuario y/o contraseña no sean válidos, o una bandera para indicar el caso contrario. validar el usuario.

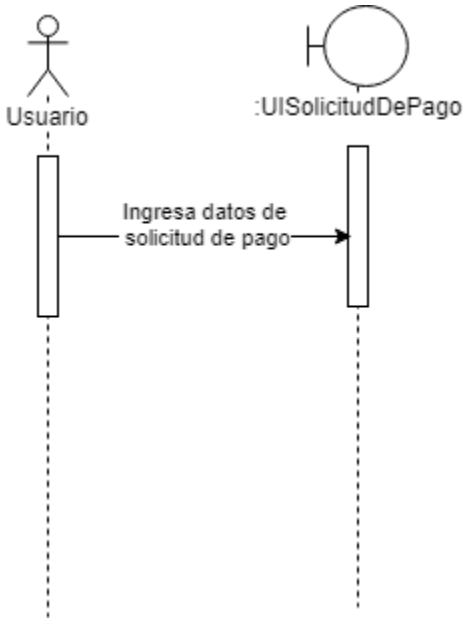


Objetos con estereotipo (I)

Es común que en las aplicaciones (en especial las aplicaciones web) usen otros **objetos que no pertenecen al dominio del problema**, algunos surgen para presentar una interfaz al usuario (actor) de la aplicación, otros para controlar la lógica interna de la ésta.

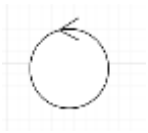
a) Objeto de Interfaz (Boundary): representa un elemento (ejemplo un formulario web) con el cual interactúa el usuario (actor). A menudo representan una abstracción de una ventana, un formulario, una interfaz de comunicación, etc. Ejemplo: el formulario de entrada de usuario y contraseña para ingreso a una cuenta de correo.

Notación 

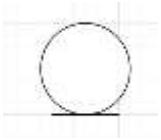


Objetos con estereotipos (II)

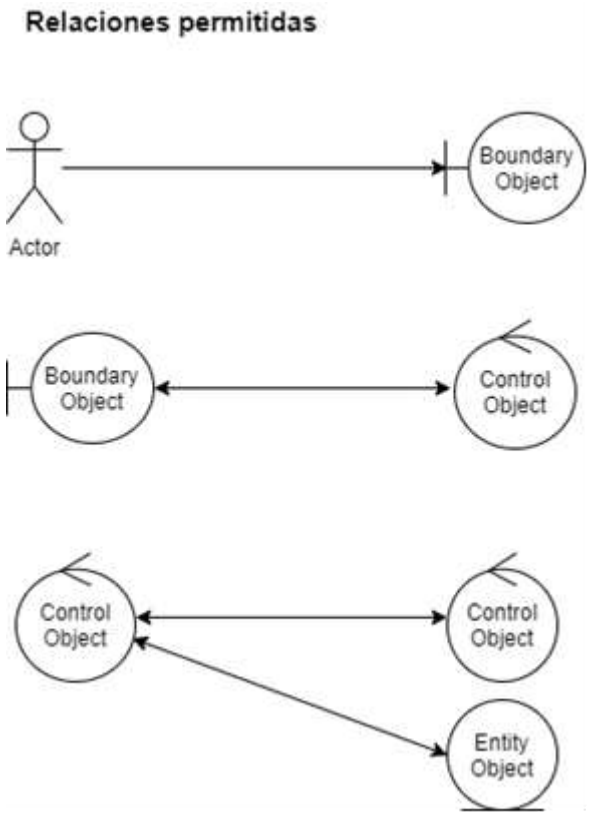
b) Objeto de Control (Controllers): se ocupa de organizar y controlar la lógica requerida para alcanzar el objetivo de una determinada funcionalidad. Media entre los objetos de interfaz y los de entidad. Ejemplo, lectura de datos del usuario del sistema de correo electrónico.

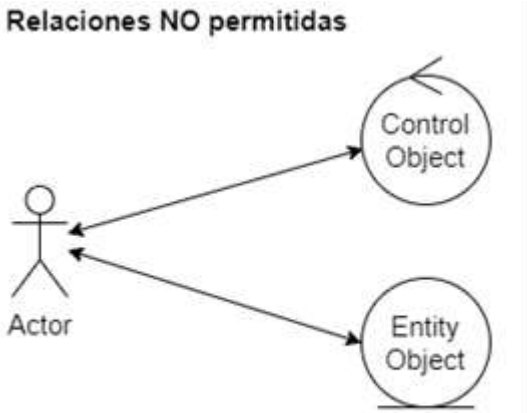
Notación 

c) Objeto de Entidad (Entity): para cada uno de los objetos (entidades) del dominio requeridos para realizar la funcionalidad. Modelan información asociada a algún fenómeno o concepto, como persona o un objeto.

Notación 

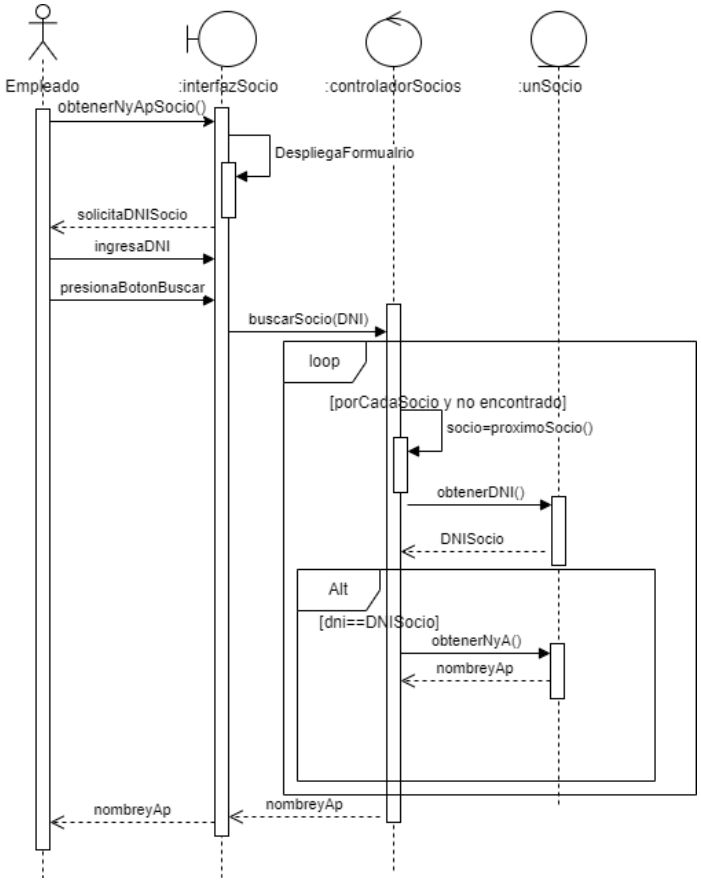
Estereotipos – Relaciones permitidas y no permitidas





Ejemplo de diagrama de secuencia con estereotipos – Búsqueda de información

Ejemplo: El empleado, selecciona obtener Nombre y Apellido de un socio, el sistema solicita el DNI del socio a buscar, la aplicación devuelve el nombre y apellido del socio al que pertenece el DNI ingresado.

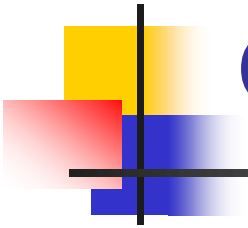


Clases

- Una clase abstrae las características de un conjunto de objetos con comportamientos similares.

- La **encapsulación** de una clase permite la cohesión y presenta distintas ventajas básicas:

✓ Se protegen los datos de accesos indebidos
✓ El acoplamiento entre las clases se disminuye
✓ Favorece la modularidad y el mantenimiento



Clases

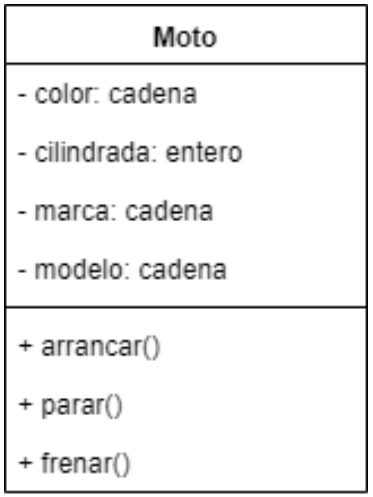
- Una **clase** es una descripción de un conjunto de objetos, ya que consta de comportamientos y atributos que resumen las características comunes del conjunto.

- La posibilidad de definir clases es una de las ventajas de la orientación a objetos; definir clases significa **colocar código reutilizable** en un depósito común en lugar de redefinirlo cada vez que se necesite.

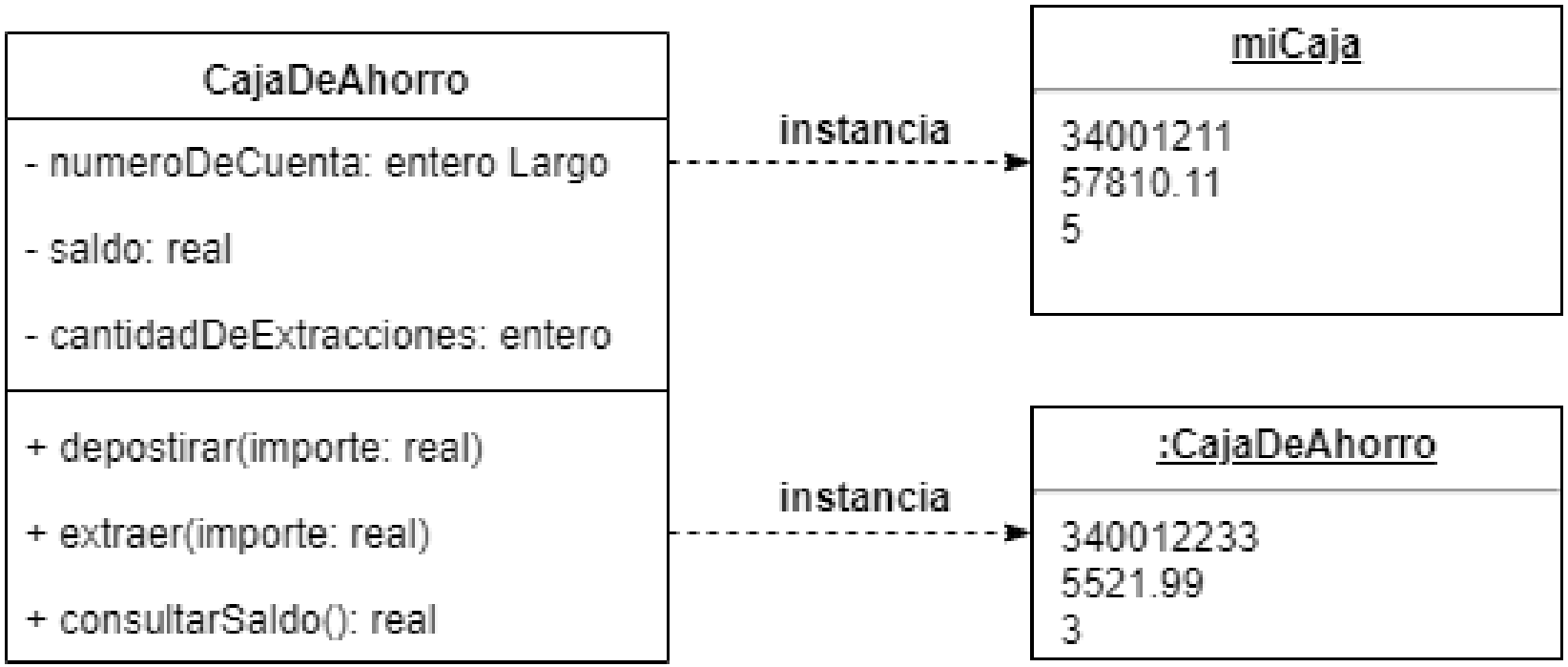
- Cada objeto es instancia de una clase.

Clases

- Cada clase se representa en un rectángulo con tres compartimientos:
  - nombre de la clase
  - atributos de la clase
  - operaciones de la clase



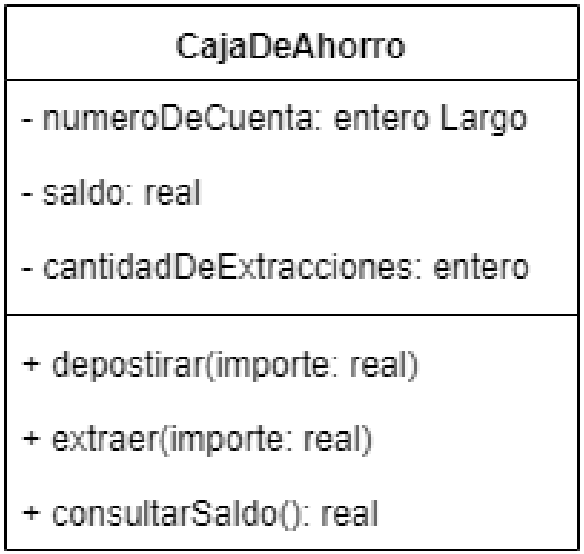
Clases


CajaDeAhorro
- numeroDeCuenta: entero Largo
- saldo: real
- cantidadDeExtracciones: entero
+ depostirar(importe: real)
+ extraer(importe: real)
+ consultarSaldo(): real
instancia
instancia
miCaja
34001211
57810.11
5
:CajaDeAhorro
340012233
5521.99
3

Clases - Visibilidad

Los atributos de una clase no deberían ser manipulables directamente por el resto de objetos, no obstante existen distintos **niveles de encapsulación** también llamados niveles de visibilidad.

Reglas de visibilidad
+ Atributo público # Atributo protegido - Atributo privado
+ Método público # Método protegido - Método privado



Clases – Métodos y Mensajes

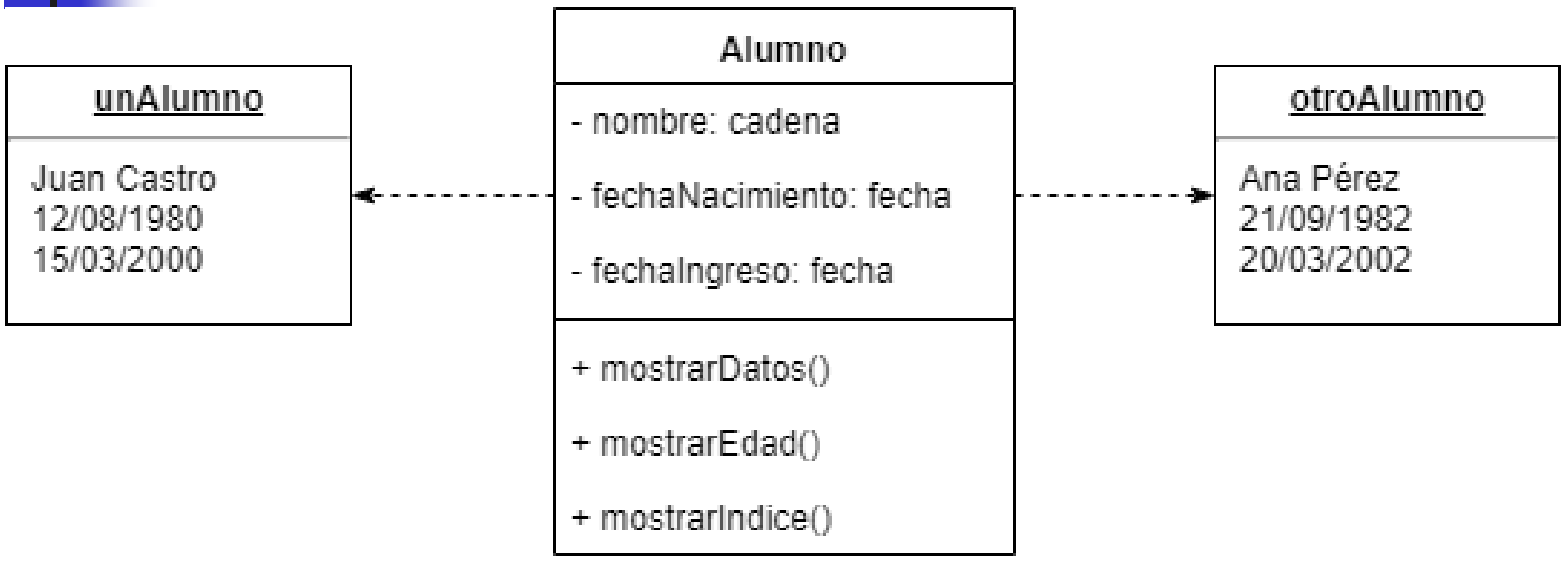
- Los objetos tienen la posibilidad de actuar. La acción sucede cuando un objeto recibe un **mensaje**, que es una solicitud que pide al objeto que se comporte de manera determinada.

- Cada objeto recibe, interpreta y responde a mensajes enviados por otros objetos.

- Los comportamientos u operaciones que caracterizan un conjunto de objetos residen en la clase y se llaman **métodos**.

- Los **métodos** son el **código** que se **ejecuta** para **responder a un mensaje**, y el mensaje es la llamada o invocación a un método.

Clases – Métodos y Mensajes



Mensaje

unAlumno.mostrarEdad()

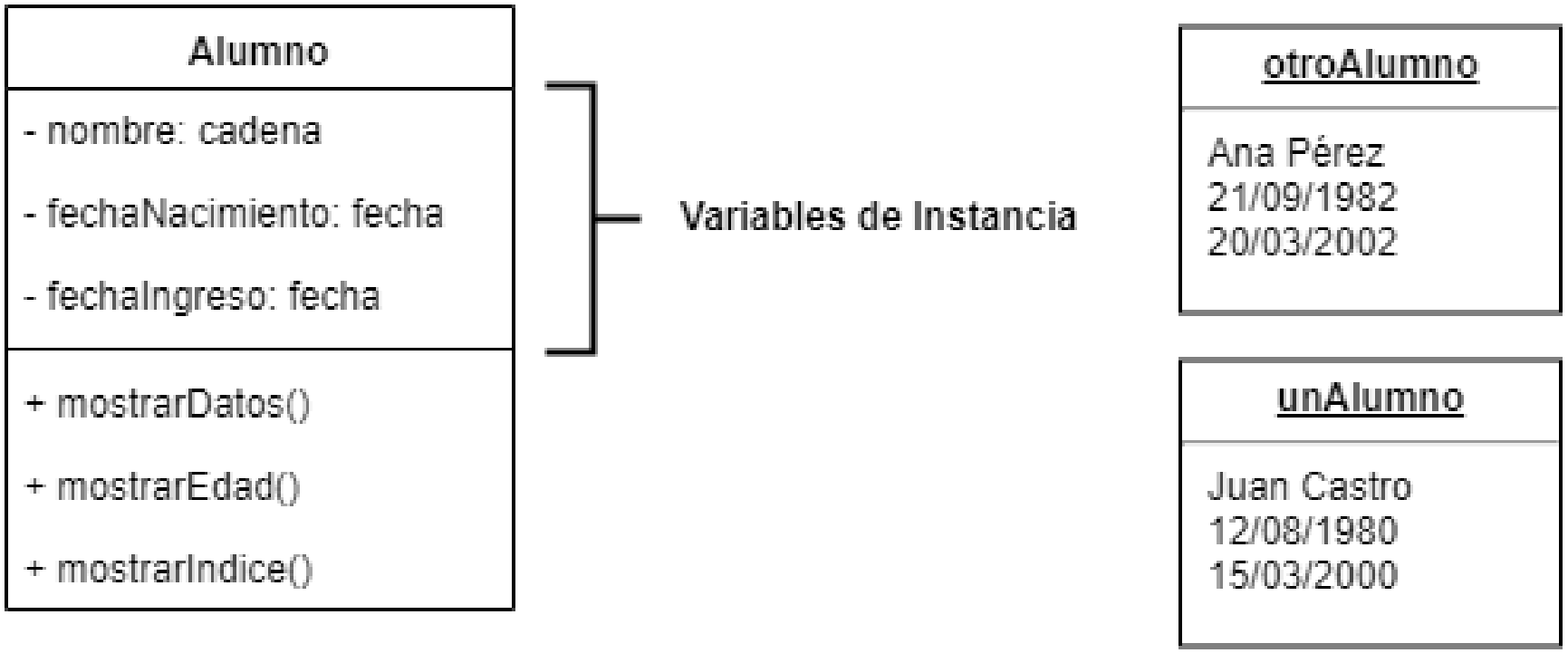
otroAlumno.mostrarEdad()

Método

Alumno.mostrarEdad()

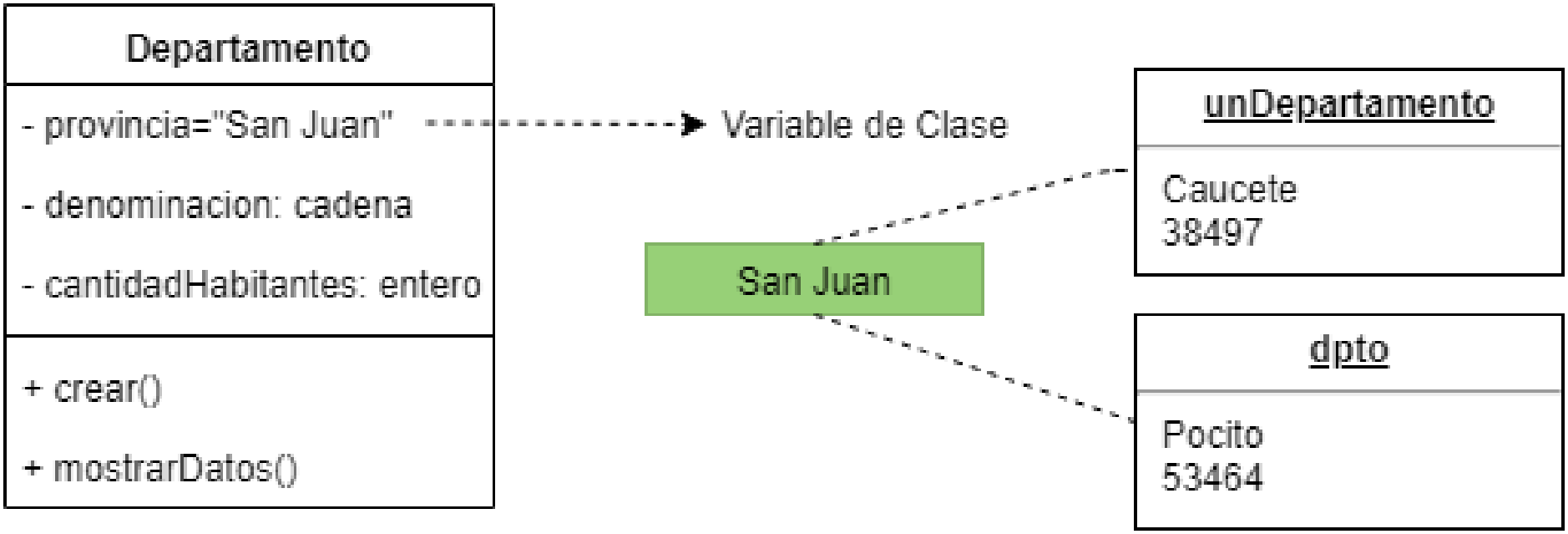
Clases – variables de clases y de instancia

Variables de instancia: Las variables de instancia o miembros dato se usan para guardar los atributos de un objeto particular.



Clases – variables de clases y de instancia

Variables de clase: son aquellos atributos que tienen el mismo valor para cada objeto de la clase. Si el valor de la variable de clase es cambiado para una instancia, el mismo cambia para todas las instancias de la clase y subclase.
Representa un área de memoria compartida por todos los objetos de la clase



Atributos de la instancia dpto:

Provincia="San Juan", Nombre="Pocito", Total_Habitantes=53464

REVISION

A) Dada la clase ALUMNO, grafique dos instancias de dicha clase usando UML.
B) Indique claramente el estado de uno de los objetos propuestos y diga los posibles comportamientos.

ALUMNO
- facultad="FCEFyN" - matricula: cadena - ingreso: entero - promedio: flotante
+ mostrarDatos() + actualizarPromedio()

1) Indique claramente la diferencia entre método y mensaje.
2) Defina claramente el concepto de objeto y de clase.