14/08/2019

Diseño orientado a Objetos

“Un programa bien diseñado debe ser eficiente y eficaz (que cumpla su objetivo, de la mejor manera) ”

Pasos del DIseño:

Modelado Conceptual: Entender el problema al cual nos enfrentamos.

Fase de análisis: Como funciona el restaurante y como se relaciona ese funcionamiento con la aplicación.

User Stories: Quien,Que,Como y Para que lo necesita (forma simple de recolectar requerimiento). “Scrom”.

Prototipo: Mostrar al Usuario de cómo se vería el producto que le voy a entregar.

Fase de diseño: Output(Diagrama de clases).

*-Identificación de clases:Sustantivo.* “Una clase nunca debe tener más de una responsabilidad”. -*Identificar asociaciones y Relaciones:* Como las clases interactúan entre

ellas.”Cuando una clase no se relaciona con nadie, no sirve para nada”.

*-Identificar atributos y métodos:* Adjetivos(atributos), Verbos (Métodos).