

Diseño detallado y patrones GRASP

Diseño de Sistemas Software
Curso 2017/2018

Carlos Pérez Sancho



Universitat d'Alacant
Universidad de Alicante

Departament de Llenguatges i Sistemes Informàtics
Departamento de Lenguajes y Sistemas Informáticos

Objetivos del tema

- Comprender el uso del diagrama de clases para reflejar conceptos a distintos niveles de abstracción
- Ser capaz de realizar un diseño software que sea respetuoso con los principios de asignación de responsabilidades de GRASP

Perspectiva de análisis vs. Perspectiva de diseño

Diseño detallado

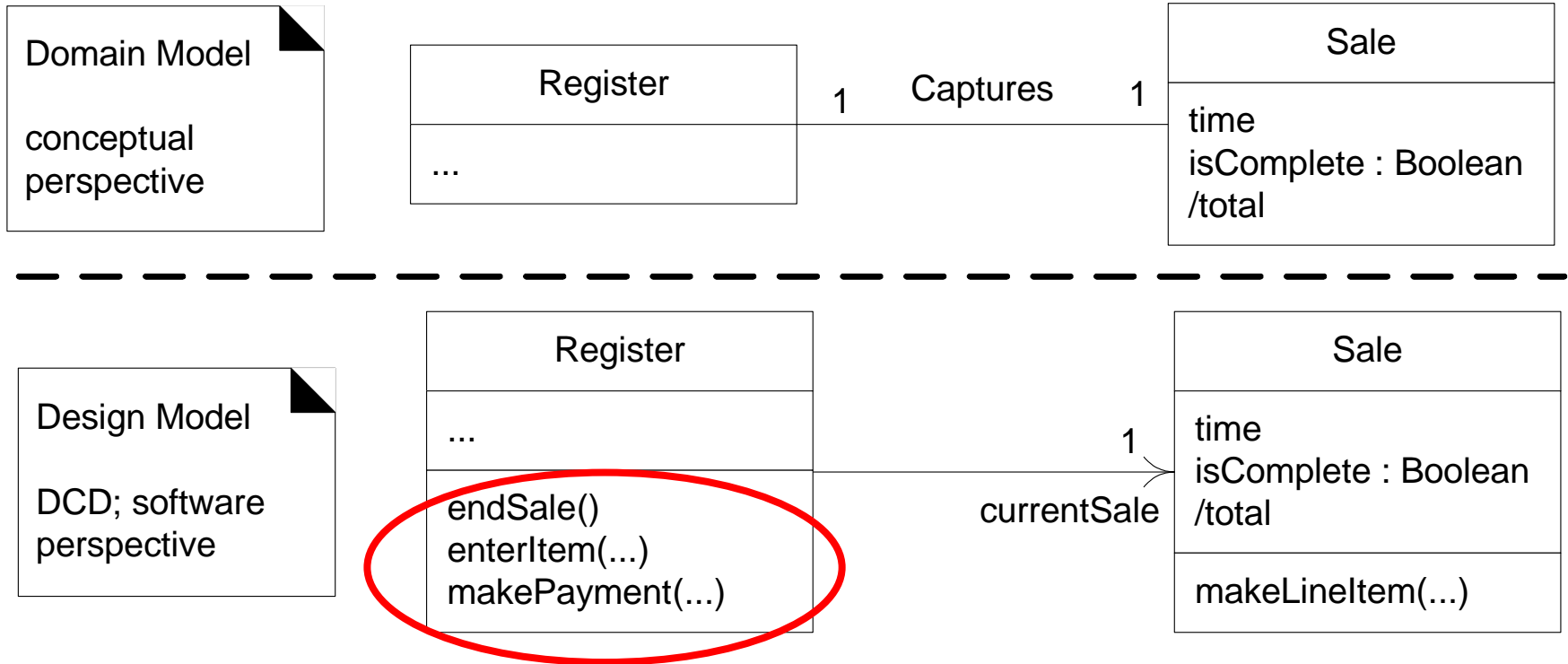
Introducción: usos del diagrama de clases

- UML incluye los diagramas de clases para ilustrar clases, interfaces y sus asociaciones.
- Éstos se utilizan para el modelado estático de objetos.
- Los diagramas de clases se pueden usar desde dos perspectivas:
 - Perspectiva conceptual → MODELO DE DOMINIO
 - Perspectiva de implementación → modelado de la CAPA DE DOMINIO

Introducción: diseño de objetos

- Los diagramas de diseño de clases se derivan del modelo de dominio, añadiendo los métodos y secuencias de mensajes necesarios para satisfacer los requisitos.
- Por lo tanto tenemos que:
 - Decidir qué operaciones hay que asignar a qué clases
 - Cómo los objetos deberían interactuar para dar respuesta a los casos de uso
- El artefacto más importante del flujo de trabajo de diseño es el Modelo de Diseño, que incluye el diagrama de clases software (no conceptuales) y diagramas de interacción.

Introducción: diseño de objetos



Objetivo: acercar el diseño a la implementación

Pasando del análisis al diseño

- Los diagramas de diseño de clases normalmente contienen nuevas clases que no están presentes en el modelo de dominio
 - Clases de utilidad: clases reutilizables
 - Librerías: clases del sistema
 - Interfaces: definiendo comportamientos abstractos
 - Clases de ayuda: aparecen por la descomposición de clases grandes

Introducción: Responsabilidades

- UML define una responsabilidad como “un contrato u obligación de una clase”
- Las responsabilidades se asignan a las clases durante el diseño de objetos
 - Hacer:
 - Hacer algo él mismo (p.ej. crear un objeto, realizar un cálculo)
 - Iniciar la acción en otros objetos
 - Controlar y coordinar actividades en otros objetos
 - Saber o Conocer:
 - Conocer sus datos privados (encapsulados)
 - Conocer los objetos con los que se relaciona
 - Conocer las cosas que puede derivar o calcular

Patrones GRASP

Diseño detallado

GRASP: Introducción

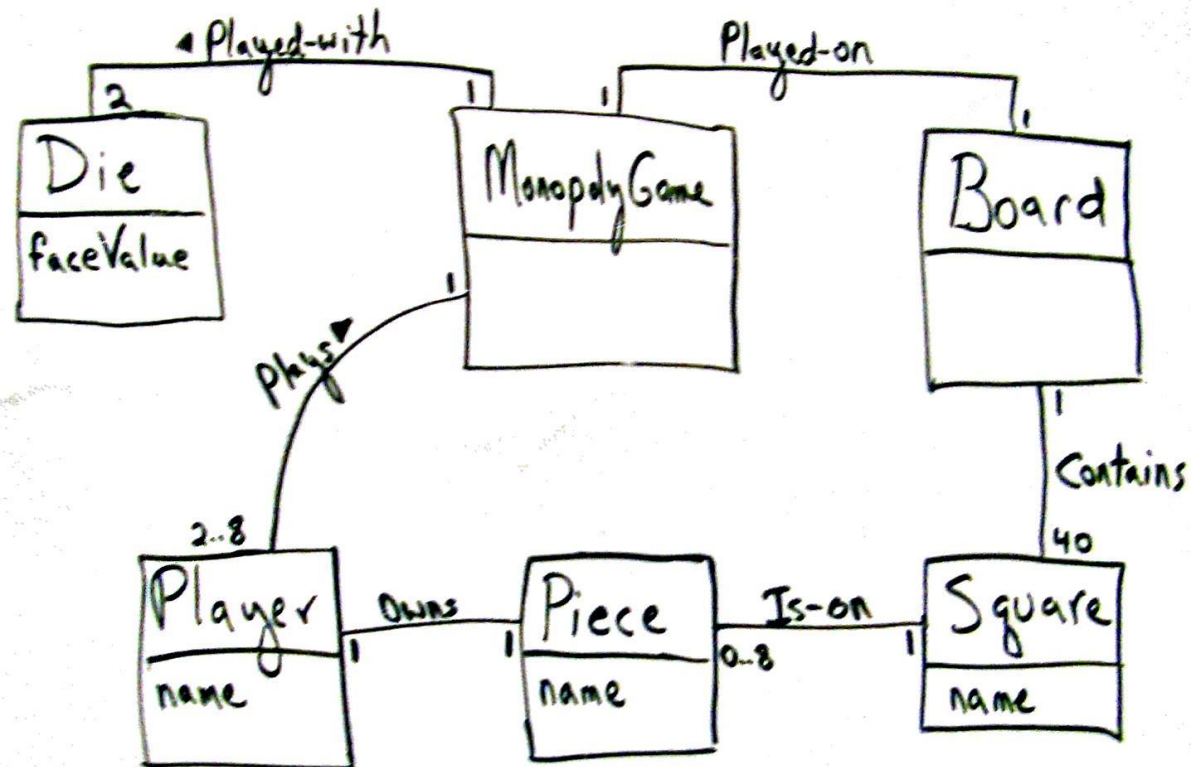
- GRASP es un acrónimo para General Responsibility Assignment Software Patterns
- Describen 9 principios fundamentales del diseño de objetos y de la asignación de responsabilidades, expresado en términos de patrones
- Se dividen en dos grupos:

BÁSICOS	AVANZADOS
<ul style="list-style-type: none">• Creador• Experto (en Información)• Bajo Acoplamiento• Controlador• Alta Cohesión	<ul style="list-style-type: none">• Polimorfismo• Fabricación Pura• Indirección• Protección de Variaciones

GRASP: introducción

- Para ilustrar los patrones vamos a suponer que queremos modelar un monopoly
- Dibujad su modelo de dominio (perspectiva conceptual)
 - Nota: asume dos dados
 - Nota: comienza modelando el tablero, las casillas, y el acto de hacer una tirada y mover las piezas por parte de un jugador

GRASP: introducción



Protección de variaciones

Patrones GRASP

GRASP: Protección de variaciones

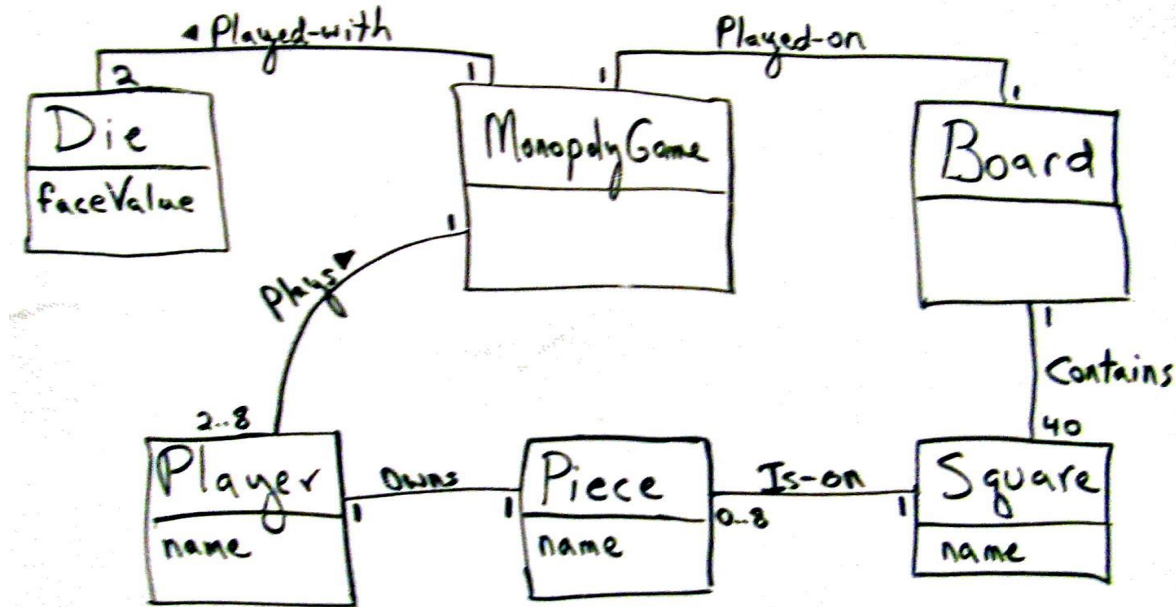
- Problema:
 - ¿Cómo diseñar objetos, subsistemas y sistemas de tal manera que las variaciones o inestabilidad en estos elementos no tenga un impacto indeseable sobre otros elementos?
- Solución:
 - Identifique los puntos de variación o inestabilidad; asigne responsabilidades para crear una interfaz estable a su alrededor.
 - Nota: el término interfaz se usa en su sentido más amplio, refiriéndose a los métodos que expone una clase; no implica el uso de interfaces de lenguajes de programación.

Bajo acoplamiento

Patrones GRASP

GRASP: Bajo acoplamiento

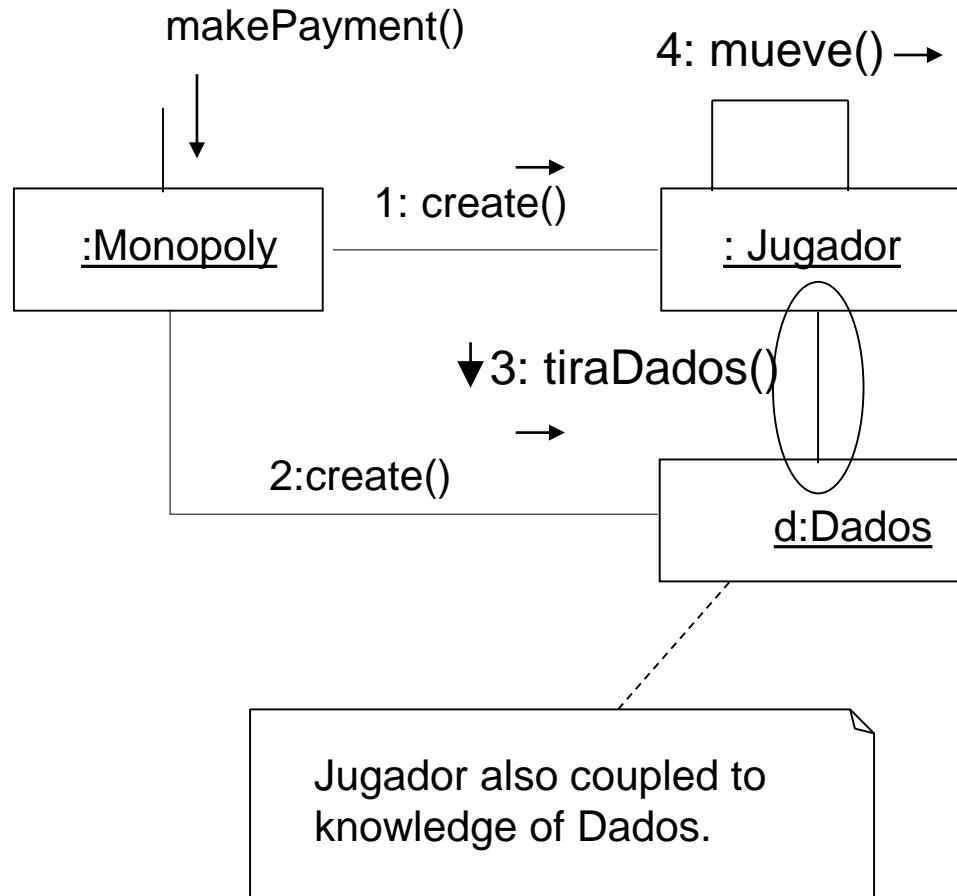
- Asume que necesitamos modelar el acto de tirar los dos dados de un jugador en el monopoly. ¿A quién asignamos la responsabilidad?



- Parece que Player es el mejor candidato pero, ¿qué problema tiene esta solución?

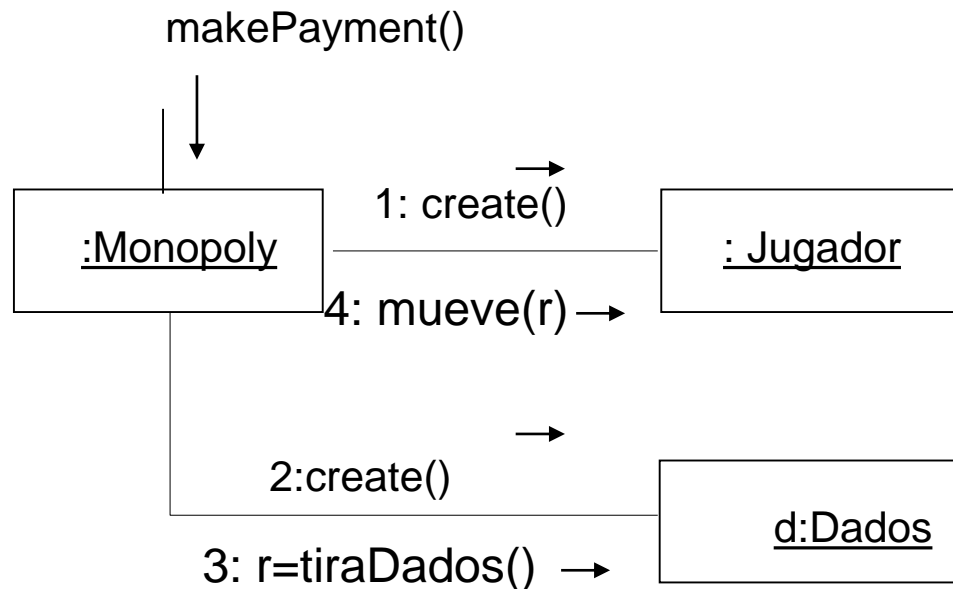
GRASP: Bajo acoplamiento

- Si el jugador tira los dados, es necesario acoplar al Jugador con conocimiento sobre los Dados (acoplamiento que antes no existía)



GRASP: Bajo acoplamiento

- Una solución alternativa es que sea el propio Juego el que tire los dados y envíe el valor que ha salido al Jugador.
- Se disminuye el acoplamiento entre Jugador y Dados y, desde el punto de vista del “acoplamiento” es un mejor diseño.



GRASP: Bajo acoplamiento

- Problema: ¿Cómo soportar una baja dependencia, un bajo impacto de cambios en el sistema y un mayor reuso?
- Solución: Asigna una responsabilidad de manera que el acoplamiento permanezca bajo

GRASP: Bajo acoplamiento

- Acoplamiento: medida que indica cómo de fuertemente un elemento está conectado a, tiene conocimiento de, o depende de otros elementos.
 - Una clase con un alto acoplamiento depende de muchas otras clases (librerías, herramientas, etc.)

GRASP: Bajo acoplamiento

- Problemas del alto acoplamiento:
 - Cambios en clases relacionadas fuerzan cambios en la clase afectada por el alto acoplamiento.
 - La clase afectada por el alto acoplamiento es más difícil de entender por sí sola: necesita entender otras clases.
 - La clase afectada por el alto acoplamiento es más difícil de reutilizar, porque requiere la presencia adicional de las clases de las que depende.

GRASP: Bajo acoplamiento

- Beneficios
 - Las clases con bajo acoplamiento normalmente...
 - No les afectan los cambios en otros componentes
 - Son sencillas de comprender de forma aislada
 - Es fácil reutilizarlas
- Contraindicaciones
 - El alto acoplamiento con elementos estables es raramente un problema, ya raramente habrá cambios que puedan afectar a estas clases, por lo que no merece la pena el esfuerzo de evitar este acoplamiento.

GRASP: Bajo acoplamiento

- Tipos de acoplamiento. El acoplamiento dentro de los diagramas de clases puede ocurrir por varios motivos:
 - Definición de Atributos: X tiene un atributo que se refiere a una instancia Y
 - Definición de Interfaces de Métodos: p.ej. un parámetro o una variable local de tipo Y se encuentra en un método de X
 - Definición de Subclases: X es una subclase de Y
 - Definición de Tipos: X implementa la interfaz Y

¿Cuál es mejor?

Alta cohesión

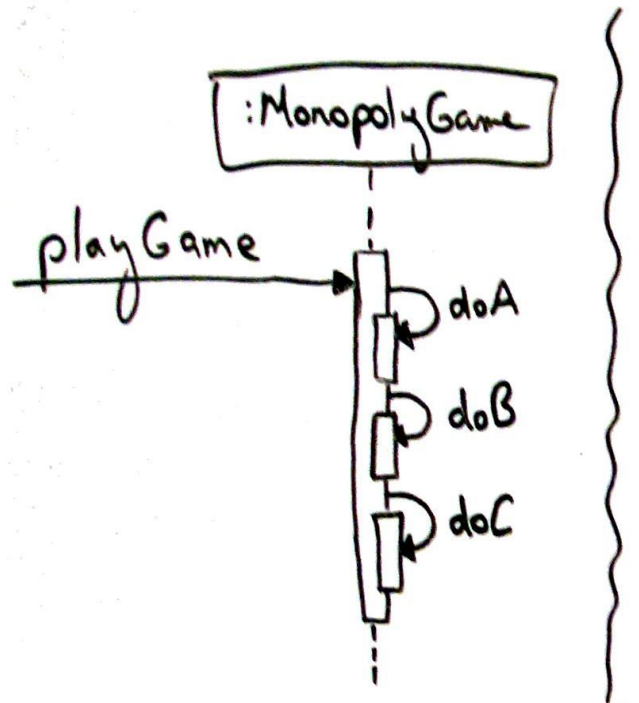
Patrones GRASP

GRASP: Alta cohesión

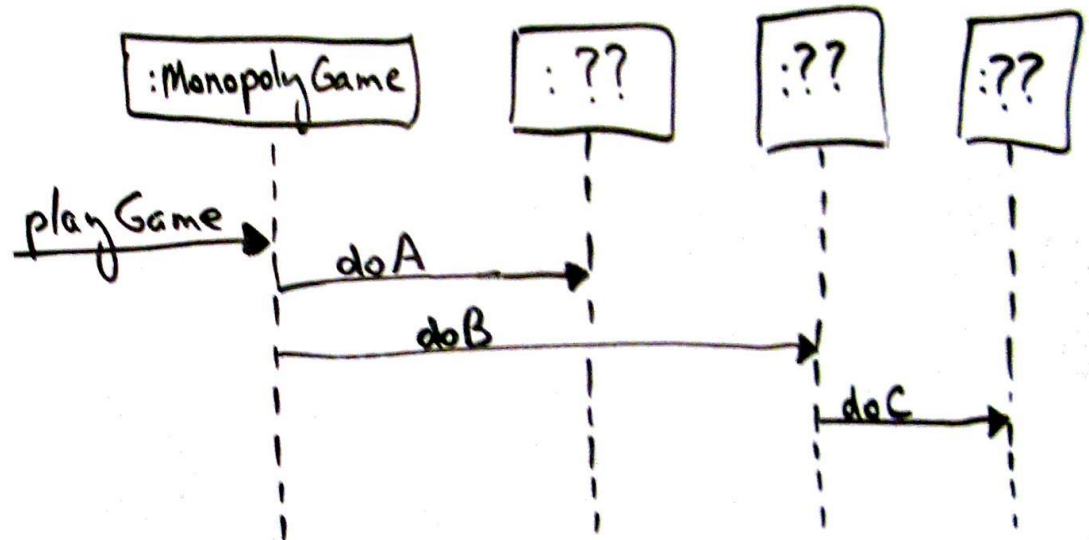
- ¿Cómo reescribiríais el siguiente código del monopoly?

```
Monopoly::PlayGame() {  
    turno = random(numeroJugadores);  
    Dado dados[2] = new Dado[2];  
    int puntuacion = 0;  
    for (i=0; i<2; i++)  
        puntuacion += dados[i].tirarDado();  
    Casilla cAct = getCasillaActual(jugadores[turno]);  
    Casilla cNueva = cAct + puntuacion;  
    colocaEnCasilla(jugadores[turno], cNueva)  
    ...  
    turno = (turno+1) mod numeroJugadores;  
    ...  
}
```

GRASP: Alta cohesión



Poor (Low) Cohesion
in the MonopolyGame object



Better

GRASP: Alta cohesión

- Cohesión: medida de cómo de fuertemente se relacionan y focalizan las responsabilidades de un elemento. Los elementos pueden ser clases, subsistemas, etc.
- Una clase con baja cohesión hace muchas actividades poco relacionadas o realiza demasiado trabajo
- Problemas causados por un diseño con baja cohesión:
 - Difíciles de entender
 - Difíciles de usar
 - Difíciles de mantener
 - Delicados: fácilmente afectables por el cambio

GRASP: Alta cohesión

- Problema: ¿Cómo mantener la complejidad manejable?
- Solución: Asigna las responsabilidades de manera que la cohesión permanezca alta.
 - Clases con baja cohesión a menudo representan abstracciones demasiado elevadas, o han asumido responsabilidades que deberían haber sido asignadas a otros objetos.

GRASP: Alta cohesión

- Beneficios
 - Aumenta la claridad y comprensibilidad del diseño.
 - Se simplifican el mantenimiento y las mejoras.
- Contraindicaciones: en ocasiones se puede aceptar una menor cohesión:
 - Agrupar responsabilidades o código en una única clase o componente puede simplificar el mantenimiento por una persona (p.ej. Un experto en bases de datos)
 - Objetos distribuidos entre servidores. Debido al sobrecoste y las implicaciones en el rendimiento, a veces es deseable crear objetos menos cohesivos que provean un interfaz para numerosas operaciones.

GRASP: cohesión y acoplamiento

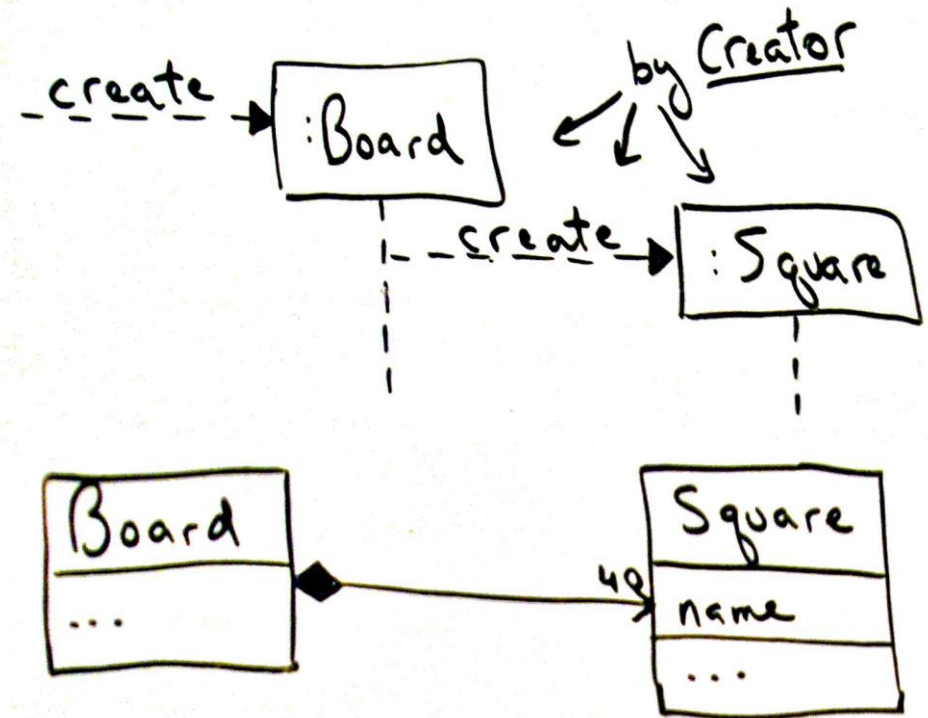
- Una mala cohesión normalmente implica un mal acoplamiento, y viceversa
- Una clase con demasiadas responsabilidades (baja cohesión), normalmente se relaciona con demasiadas clases (alto acoplamiento)

Creador

Patrones GRASP

GRASP: Creador

- En el Monopoly, ¿quién debería ser el responsable de crear Casillas?
- Puesto que un Tablero contiene casillas, por el patrón **Creator** éste debería ser el que las creara
 - Además, una casilla sólo está en un tablero, por lo que la relación es de composición



GRASP: Creador

- Problema: ¿Quién debería ser el responsable de crear una nueva instancia de alguna clase?
- Solución: Asigna a la clase B la responsabilidad de crear una instancia de la clase A si una o más de las siguientes afirmaciones es cierta:
 - B agrega objetos de tipo A.
 - B contiene objetos de tipo A.
 - B graba objetos de tipo A.
 - B tiene datos inicializadores que serán pasados a A cuando sea necesario crear un objeto de tipo A (por tanto B es un Experto con respecto a la creación de A).

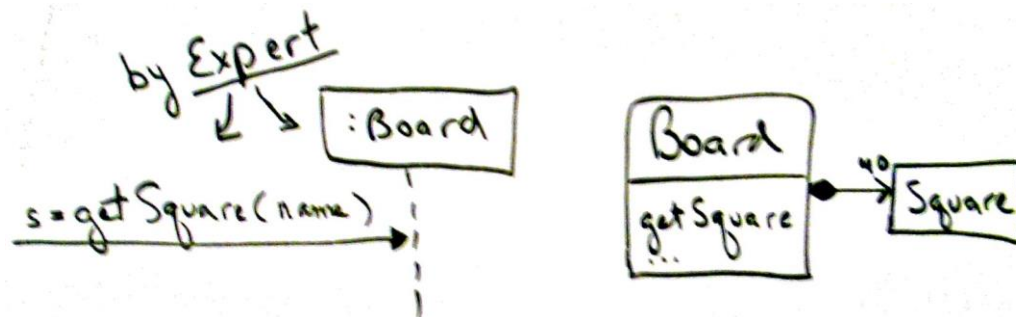
- Beneficios
 - Promueve el bajo acoplamiento, lo que implica menos dependencias (mejor mantenimiento) y mayores oportunidades de reutilización.
- Contraindicaciones
 - A veces la creación de un objeto requiere cierta complejidad, como por ejemplo el uso de instancias recicladas para aumentar el rendimiento o la creación condicional de una instancia perteneciente a una familia de clases. En estos casos es preferible delegar la creación a una clase auxiliar, mediante el uso de los patrones Concrete Factory o Abstract Factory.

Experto en información

Patrones GRASP

GRASP: Experto en información

- Necesitamos ser capaces de referenciar una casilla particular, dado su nombre (la calle que representa). ¿A quién le asignamos la responsabilidad?
- El patrón Information Expert nos indica que debemos asignar esa responsabilidad al objeto que conoce la información necesaria: los nombres de todas las casillas. Éste objeto es el objeto TABLERO



¿Por qué no poner el método `getSquare(name)` como estático en la clase `Square`?

GRASP: Experto (en información)

- Problema: ¿cuál es el principio general de asignación de responsabilidades a objetos?
- Solución: Asigna cada responsabilidad al experto de información: la clase que tiene (la mayor parte de) la información necesaria para cubrir la responsabilidad.

GRASP: Experto (en información)

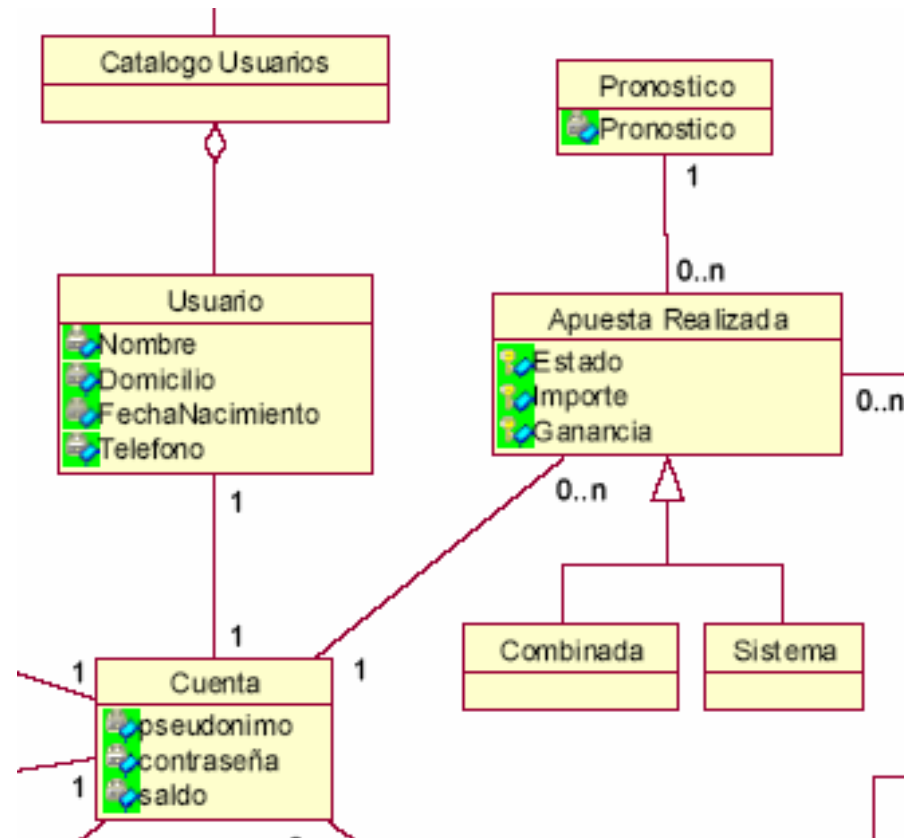
¡ATENCIÓN!

A veces hay que aplicar el Information Expert en cascada.

Ejemplo: Casa de apuestas

Suponed que queremos asignar la responsabilidad de calcular la ganancia/pérdida neta de un usuario en el siguiente diagrama.

Dibujad el diagrama de secuencia e indicad los cambios en el diagrama de clases.



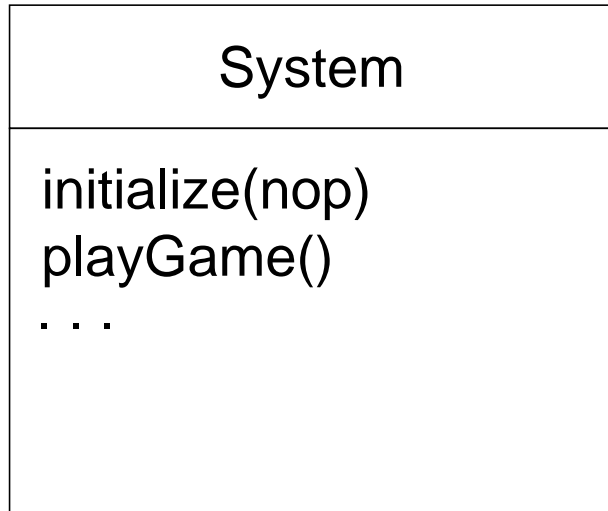
GRASP: Experto (en información)

- Beneficios
 - Se respeta la encapsulación de información, ya que los objetos usan su propia información para completar las tareas. Esto implica normalmente un bajo acoplamiento.
 - El comportamiento se distribuye entre las clases que contienen la información necesaria, consiguiendo clases más ligeras.
- Contraindicaciones
 - ¿Quién debería ser el responsable de almacenar una apuesta en la base de datos? Añadir esta responsabilidad a la clase Apuesta aumentaría sus responsabilidades añadiendo lógica de acceso a datos, disminuyendo así su cohesión.

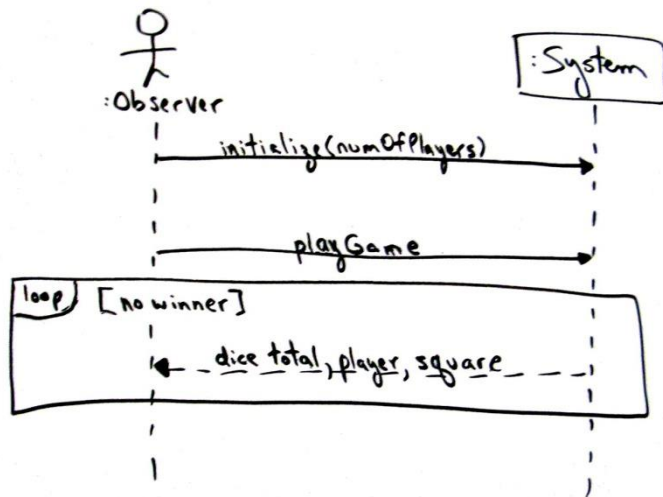
Controlador

Patrones GRASP

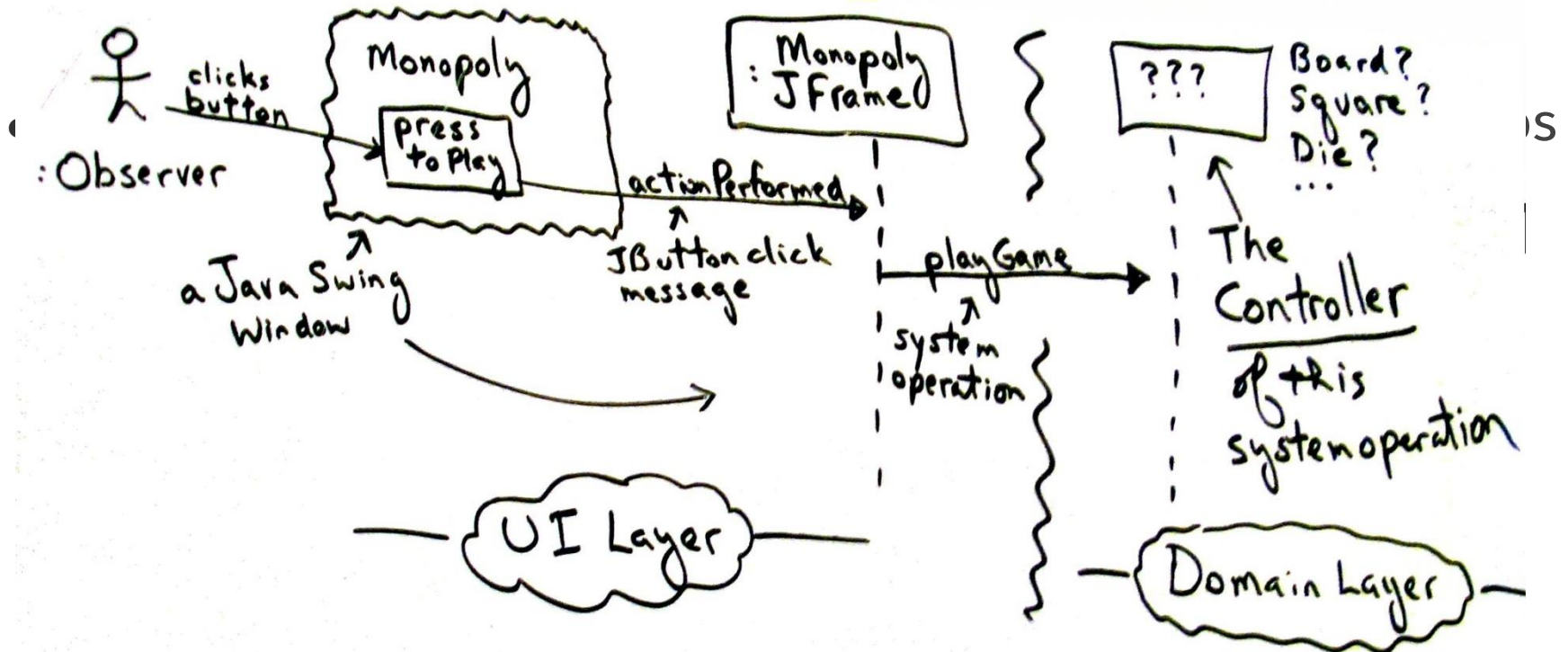
GRASP: Controlador



- En el Monopoly puede haber múltiples operaciones del sistema, que en un principio se podrían asignar a una clase System.
- Sin embargo esto no significa que finalmente deba existir una clase software System que satisfaga este requisito; es mejor asignar las responsabilidades a uno o más Controllers.

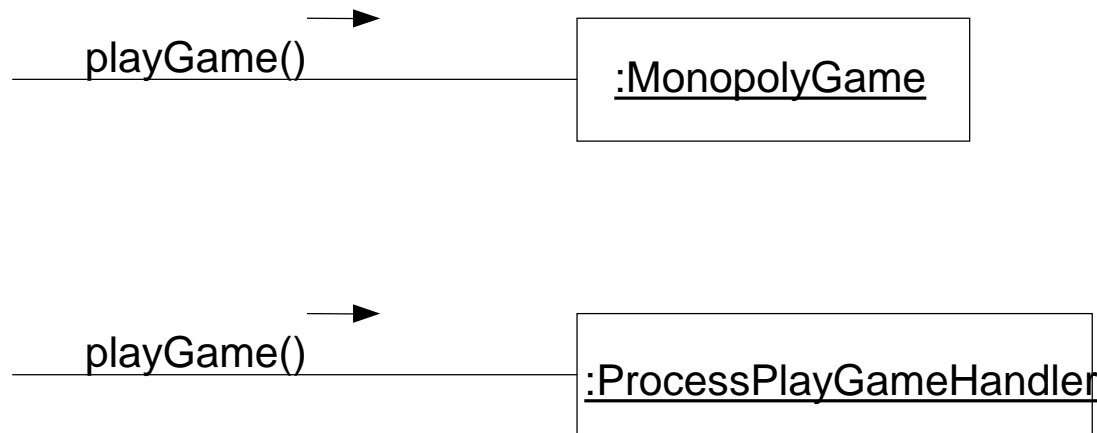


GRASP: Controlador

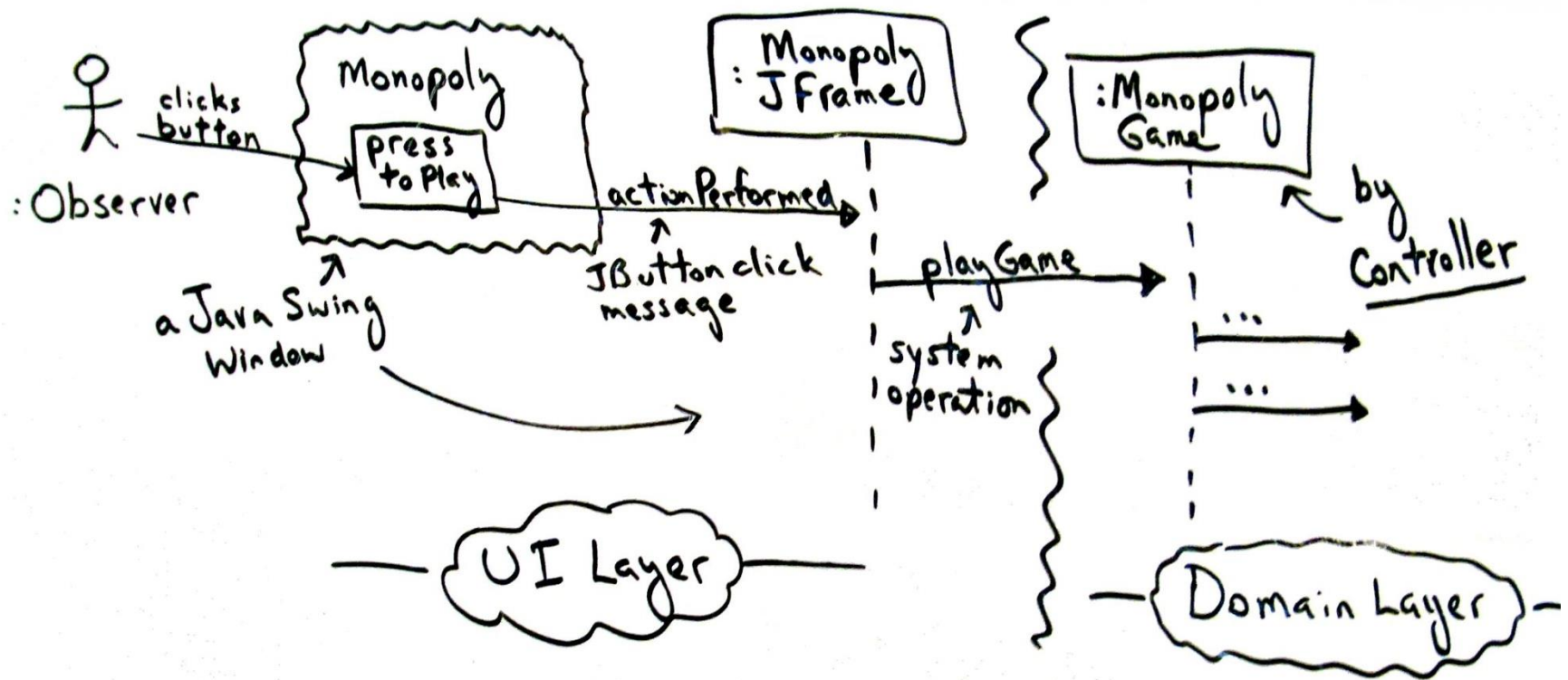


GRASP: Controlador

- Existen dos posibilidades:
 - MonopolyGame
 - ProcessInitializeHandler (esta solución requiere que haya otros controladores como ProcessPlayGameHandler, etc.).



GRASP: Controlador



GRASP: Controlador

- Problema: ¿Quién debería ser el responsable de manejar un evento de entrada al sistema?
 - ¿Quién es el primer objeto de la capa de dominio que recibe los mensajes de la interfaz?
- Solución: Asigna la responsabilidad de recibir o manejar un evento del sistema a una clase que represente una de estas dos opciones:
 - El sistema completo (Control 'fachada').
 - Un escenario de un Caso de Uso (estandariza nomenclatura: ControladorRealizarCompra, CoordinadorRealizarCompra, SesionRealizarCompra, ControladorSesionRealizarCompra.)

GRASP: Controlador

- El Controlador del que habla este patrón NO es el controlador del patrón MVC
- Normalmente ventanas, applets, etc. reciben eventos mediante sus propios controladores de interfaz, y los DELEGAN al tipo de controlador del que hablamos aquí.

Polimorfismo

Patrones GRASP

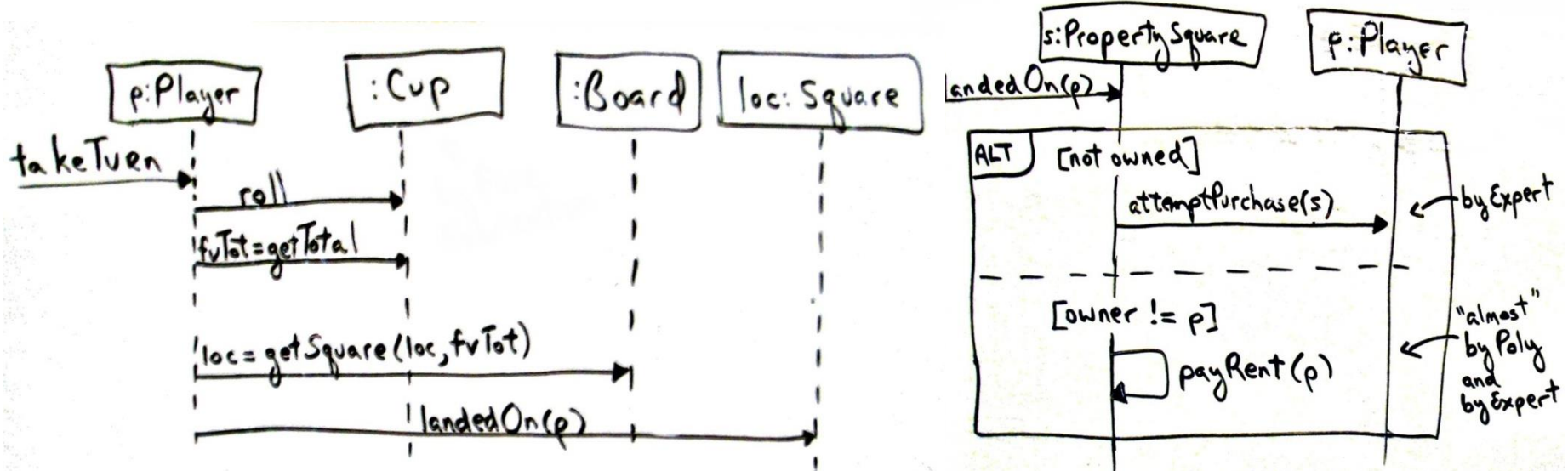
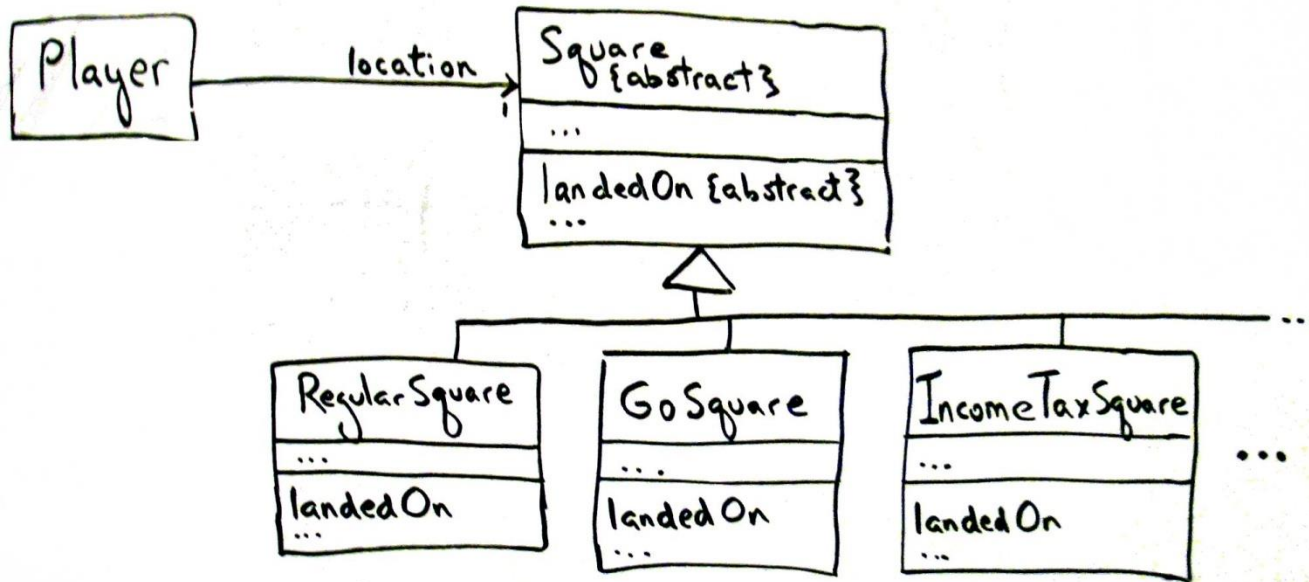
GRASP: Polimorfismo

- Vamos ahora a incluir el concepto de tipos de casillas en el Monopoly.
- Distintos tipos de casillas. En función del tipo de casilla, el comportamiento del método `caerEn()` varía:
 - Casillas de suerte: coger una carta de la suerte
 - Casillas de propiedades: comprar o pagar...
 - Casilla de Vaya a la Cárcel: ir a la cárcel
 - Casilla de Tasas: pagar tasas
 - ...
- ¿A quién asigno la responsabilidad `caerEn()`? ¿Cómo lo implemento?

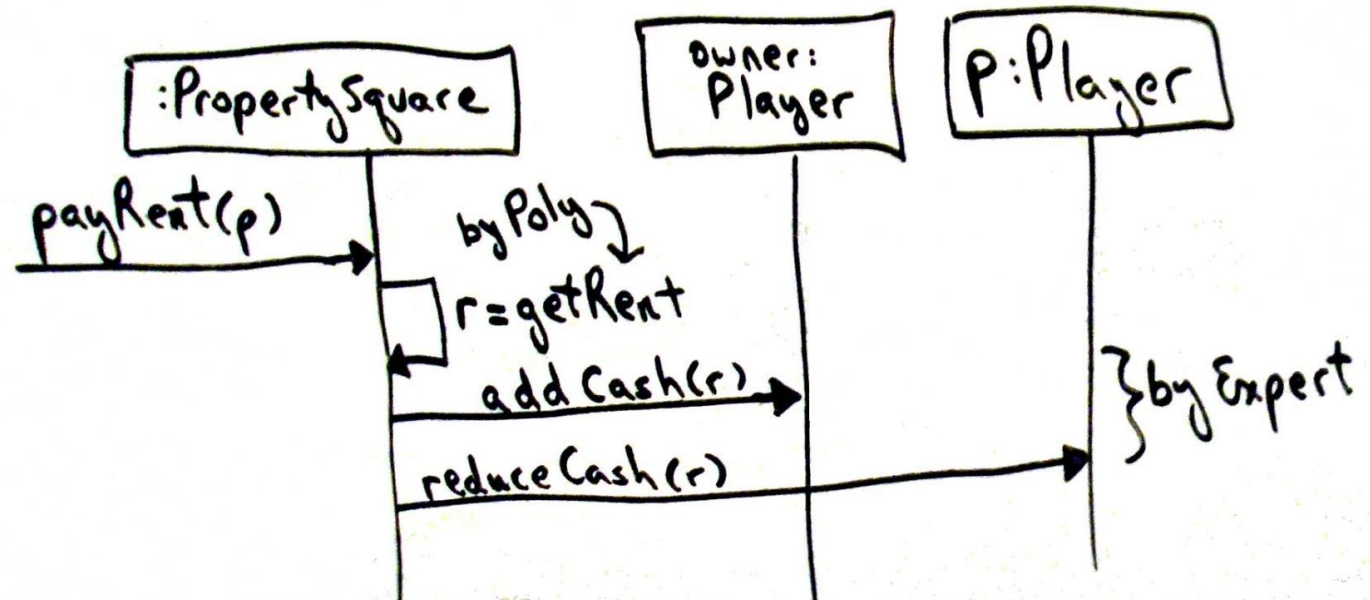
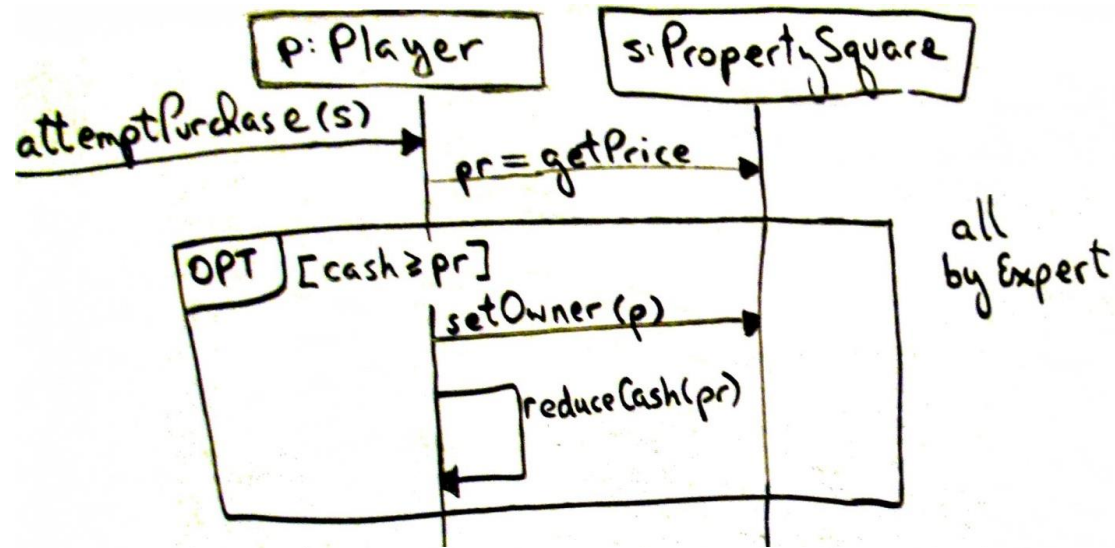
GRASP: Polimorfismo

- Problemas:
 - ¿Cómo manejar alternativas basadas en un tipo sin usar sentencias condicionales if-then o switch que requerirían modificación en el código?
- Solución:
 - Cuando alternativas o comportamientos relacionados varían por el tipo (clase), asigna la responsabilidad del comportamiento usando “operaciones polimórficas” a los tipos para los cuales el comportamiento varía.
 - Corolario: No preguntes por el tipo del objeto usando lógica condicional

GRASP: Polimorfismo



GRASP: Polimorfismo



GRASP: Polimorfismo

- Beneficios
 - Es fácil extender el sistema con nuevas variaciones.
 - Se pueden introducir nuevas implementaciones sin afectar a las clases cliente.
- Contraindicaciones
 - No es raro dedicar demasiado tiempo a la realización de diseños preparados para cambios poco probables, mediante el uso de herencia y polimorfismo.

Fabricación pura

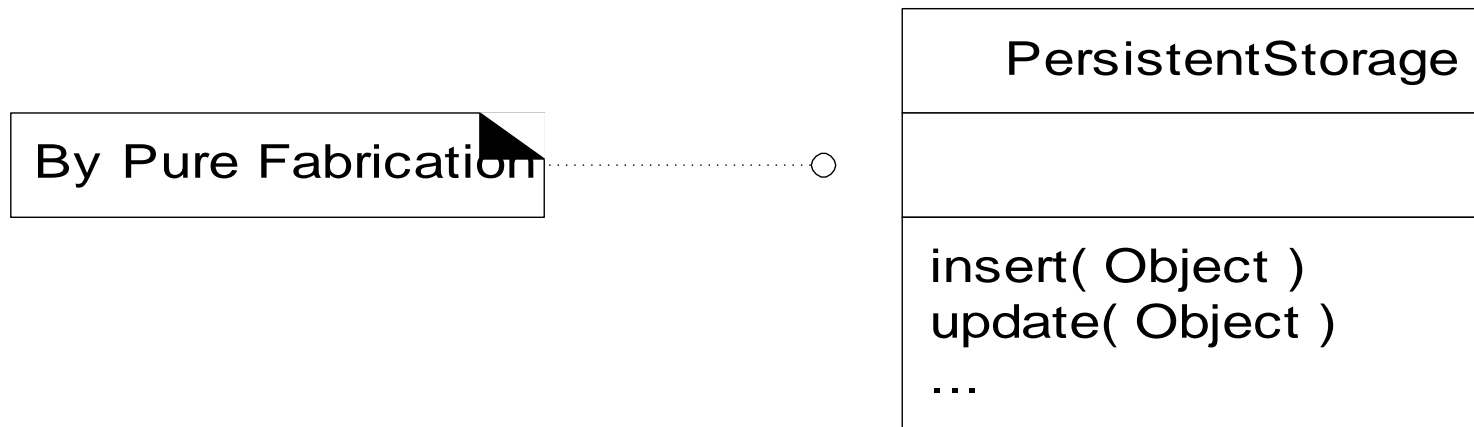
Patrones GRASP

GRASP: Fabricación pura

- Es necesario guardar instancias del Monopoly en una base de datos relacional. ¿Quién debería tener esa responsabilidad?
- Por Expert la clase Monopoly debería tener esta responsabilidad, sin embargo:
 - La tarea requiere un número importante de operaciones de base de datos, ninguna relacionada con el concepto de Monopoly, por lo que Monopoly resultaría incohesiva.
 - Monopoly quedaría acoplado con la interface de la base de datos (ej.- JDBC en Java, ODBC en Microsoft) por lo que el acoplamiento aumenta
 - Guardar objetos en una base de datos relacional es una tarea muy general para la cual se requiere que múltiples clases le den soporte. Colocar éstas en Monopoly sugiere pobre reuso o gran cantidad de duplicación en otras clases que hacen lo mismo.

GRASP: Fabricación pura

- Solución: Crear una clase (PersistentStorage) que sea responsable de guardar objetos en algún tipo de almacenamiento persistente (tal como una base de datos relacional).



GRASP: Fabricación pura

- Problemas resueltos:
 - La clase Monopoly continua bien definida, con alta cohesión y bajo acoplamiento.
 - La clase PersistentStorage es, en sí misma, relativamente cohesiva, tiene un único propósito de almacenar o insertar objetos en un medio de almacenamiento persistente.
 - La clase PersistentStorage es un objeto genérico y reusable.

GRASP: Fabricación pura

- Problema: ¿Qué objeto debería tener la responsabilidad, cuando no se desean violar los principios de “Alta Cohesión” y “Bajo Acoplamiento” o algún otro objetivo, pero las soluciones que sugiere Experto en información (por ejemplo) no son apropiadas?
- Solución: Asigne un conjunto “altamente cohesivo” de responsabilidades a una clase artificial conveniente que no represente un concepto del dominio del problema, algo producto de la “imaginación” para soportar “alta cohesión”, “bajo acoplamiento” y reuso.

GRASP: Fabricación pura

- En sentido amplio, los objetos pueden dividirse en dos grupos:
 - Aquellos diseñados por/mediante descomposición representacional. (Ej.- Monopoly representa el concepto “partida”)
 - Aquellos diseñados por/mediante descomposición conductual. Este es el caso más común para objetos Fabricación pura.

Indirección

Patrones GRASP

GRASP: Indirección

- ¿Cómo podemos desacoplar el juego del hecho de que se juega con 2 dados?
- Solución: Cubilete
 - El objeto Cubilete es un ejemplo de indirección: un elemento que no existía en el juego real pero que introducimos para aislarnos del número de dados que usa el juego.
- ¿Cuándo hemos visto esto antes?

GRASP: Indirección

- Problema:
 - ¿Dónde asignar una responsabilidad para evitar acoplamiento directo entre dos o más cosas? ¿Cómo desacoplar objetos de tal manera que el bajo acoplamiento se soporte y el reuso potencial se mantenga alto?
- Solución:
 - Asignad la responsabilidad a un objeto intermedio que medie entre otros componentes o servicios, de tal manera que los objetos no estén directamente acoplados. El objeto intermedio crea una indirección entre los componentes.

¿Preguntas?

Bibliografía

- Cachero, C. Patrones GRASP. Apuntes de Ingeniería del Software I
- Larman, C. (2004). Applying UML and Patterns: An Introduction to Object-Oriented Analysis and Design and Iterative Development, Third Edition. Addison Wesley Professional
[Leer en Safari Books Online](#)