TEMA: UML y Patrones de Diseño:

Diseño Orientado a Objetos:

* Modelo para guiar al programador durante el proceso de diseño de software bajo el paradigma OO.
* Provee un conjunto de principios para calificar qué tan bien está el diseño de software.

Primera Fase: Modelado Conceptual:

* Entender el dominio del problema y crear un modelo conceptual. Este modelo se puede hacer a criterio del diseñador.
* Debe ser fácil de entender.
* Story Board.
* ¿Cómo calza el software en el cuadro completo?

Segunda Fase: Análisis:

* Construir historias de usuario / requerimientos.
* User stories siguen un formato:

“yo como \_\_\_\_\_\_\_\_\_ quisiera ser capaz de \_\_\_\_\_\_\_ con el fin de \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_”.

* Se pueden crear prototipo para entender mejor el problema.

Tercera Fase: Arquitectura:

* Documentar las decisiones

Cuarta Fase: Diseño detallado:

* Construir de forma iterativa, un diseño detallado del sistema para construir.
* Paso # 1: Identificar las clases:
* Busque los sustantivos en las historias de usuario.
* Algunos sustantivos se convertirán en clases. Otras se eliminan y otros se unen.
* Paso # 2: Identifique asociaciones:
* Identificar cómo interactúan las clases entre sí.
* Una asociación tiende a convertirse y un atributo.
* Paso # 3: Identifique atributos y métodos.

Patrones de diseño:

* Un patrón es una regularidad.
* En el software hay regularidades o problemas recurrentes.
* Reutilizar buenas soluciones es una buena práctica conocida por los ingenieros de software.
* Buscar nuevas soluciones en experiencias previas.

Patrón de diseño:

* Solución general para un problema común en un concepto dado.
* Es una buena práctica.
* Son conocidos por muchos profesionales a nivel mundial.