Introducción

Análisis y especificación orientada a objetos

Obtención del modelo estático:

Diagramas de conceptos

Obtención del modelo de comportamiento:

Diagramas de secuencia del sistema

Contratos

Introducción

Análisis de requisitos

Fase de la ingeniería de requisitos en la que se examinan los requisitos para delimitarlos y definir exactamente cada uno de ellos

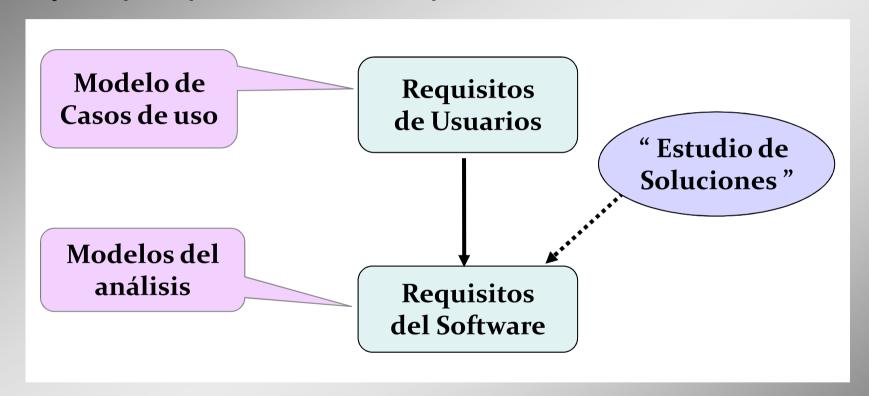
Se trata fundamentalmente de

Detectar y resolver conflictos entre requisitos

Delimitar el software y establecer con qué elementos externos interacciona

Elaborar los requisitos del sistema para obtener, a partir de ellos, los requisitos del software a desarrollar

Objetivo principal del análisis de requisitos



Refinar, estructurar y describir los requisitos para una compresión más precisa y fácil de mantener que ayude a estructurar el sistema completo (modelos del análisis)

Ejemplo de estudio de soluciones

Problema: Llevar un control de los productos que se tienen en un almacén y realizar pedidos cuando sea necesario

- Incluir en el sistema una función que permita obtener un listado de las existencias en el almacén para cada producto y el almacenista pedirá los productos de los que haya pocas existencias
- Incluir información sobre los mínimos necesarios para cada producto y una función que permita obtener un listado de los productos que están bajo mínimos
- S3 Incluir información sobre los proveedores de los productos y permitir que el sistema, cada cierto tiempo, evalúe los mínimos y genere un listado con los pedidos
- Generar pedido por FAX de forma automática en base a la información de los proveedores y a los mínimos del almacén

Actividades durante el análisis

- Clasificación de los requisitos
 Establecer un conjunto de categorías y situar cada requisito en ellas
- Priorización de los requisitos
 Determinar la importancia relativa de cada requisito en relación con los demás
- Modelado conceptual Representar los requisitos con un lenguaje o notación que "comprendan" quienes van a tratar con ellos
- ♣ Situación de los requisitos en la arquitectura del sistema

 Establecer qué elementos del sistema software van a satisfacer los distintos requisitos

 Permite descubrir nuevos requisitos
- Negociación de los requisitos
 Detectar y resolver problemas, definir de manera precisa los límites del sistema y cómo éste debe interaccionar con su entorno

Especificación de requisitos

Completa descripción de los requisitos del sistema a desarrollar

Una especificación debe ser (estándar 830-1998 de IEEE)



Completa

Verificable

Consistente

Modificable

Susceptible de permitir seguimientos

Utilizable durante las fases de operación y mantenimiento

No debe contener ambigüedades

Especificación de requisitos del software

Análisis orientado a objetos

El análisis orientado a objetos examina y representa los requisitos desde la perspectiva de los objetos que se encuentran en el dominio del problema

Los métodos de análisis orientado a objetos se centran en obtener dos tipos de modelos

- **4** Estáticos o de estructura
- **♣** Dinámicos o de comportamiento

El lenguaje más usado para representar esos modelos es UML

¿Por qué usar análisis orientado a objetos?

4 Los términos usados en los modelos están cercanos a los del mundo real

Facilita y mejora la obtención de requisitos Acerca el espacio del problema al espacio de la solución

- ♣ Se modelan tanto elementos y propiedades estáticas como dinámicas del ámbito del problema
- ♣ Se manejan conceptos comunes durante el análisis, diseño e implementación del software

Mejor transición entre fases

Facilita el desarrollo iterativo

Difumina la barrera entre el "Qué" y el "Cómo"

El modelo de análisis

La tarea principal es comprender, identificar y representar mediante modelos los requisitos del software a desarrollar

Lista estructurada de requisitos + Modelo de casos de uso Modelo de comportamiento Contratos de las Diagrama de conceptos **Diagramas** operaciones + de secuencia principales del Modelo de dominio del sistema sistema Diagrama de Diagrama de clases de UML Contratos de secuencia de UML C. Larman

Obtención del modelo estático

Proceso general

- **Use light l**
- **♣ Partir del modelo de casos de usos, de la lista de requisitos y del glosario de términos**
- Representarlos con un diagrama de clases de UML en el que podrá haber

Conceptos o clases conceptuales
Asociaciones entre conceptos
Generalizaciones de conceptos
Atributos de los conceptos

Pasos a seguir

- 1. Identificar e incorporar conceptos
- 2. Identificar e incorporar asociaciones
- 3. Identificar e incorporar generalizaciones
- 4. Identificar e incorporar atributos
- 5. Estructurar el modelo

1

Identificar e incorporar conceptos

Pasos a seguir

- 1. Identificar los conceptos
- 2. Seleccionar los conceptos relevantes en el problema
- 3. Representarlos, como clases, en el diagrama de conceptos

Estrategias para identificar conceptos

Establecer una lista de categorías de conceptos y rellenarla a partir de la información de la que se dispone

Encontrar los términos que se correspondan con <mark>sustantivos o frases nominales</mark>; éstos van a ser candidatos a conceptos

1 Identificar e incorporar conceptos: Identificar conceptos

Lista de categorías de conceptos (1)

Tipo de categorías	Actores y agentes participantes	Cajero Cliente Usuario Supervisor Proveedor Transportista	
	Lugares	Establecimiento Oficina de atención al público Despacho del profesor Almacén de artículos Centro académico	Ejemplos
	Organizaciones	Compañía aérea Universidad Entidad Bancaria Departamento	Ej
	Cosas tangibles	Cajón de máquina registradora Cajero automático Producto Terminal Punto de Venta	

1 Identificar e incorporar conceptos: Identificar conceptos

Lista de categorías de conceptos (2)

Tipo de categorías	Cosas no tangibles	Líneas de crédito Beca Calificación Acción en bolsa Expediente Matrícula	
	Documentos físicos o virtuales	Catálogo de artículos Lista de alumnos Cuenta corriente Recibo Contrato laboral	emplos
	Especificaciones, reglas, descripciones	Especificación de un producto Regla de negocio (devoluciones / cancelaciones) Reglas de creación de productos / servicios Manual de procedimientos de seguridad	Ej
	Transacciones	Venta Matrícula Reserva Préstamo	

1 Identificar e incorporar conceptos: Identificar conceptos

Lista de categorías de conceptos (3)

Tipo de categorías	Items de una transacción	Línea de una venta Importe de la matrícula Fechas de la reserva Período de vencimiento de préstamo	Ejemplos
	Eventos	Venta Compra Matrícula Certificación académica Autorización de pago Cancelación de reserva Ingreso hospitalario	
	Contenedores de cosas	Recipiente Autocar Unidad de urgencia Plan de estudios	Ej
	Items del contenedor	Elementos del recipiente Pasajero Box de urgencias Asignaturas	

1 Identificar e incorporar conceptos: Identificar conceptos

Lista de categorías de conceptos (4)

Tipo de impuesto aplicable
Tipo de conservación del producto
Tipo de préstamo
Tipo de subasta
Tipo de procedimiento terapéutico
Tipo de contrato de trabajo

Sistema de pago de crédito
Sistema de expedientes
Sistema de autorización de pago con tarjeta
Sistema de control de temperatura
Sistema de envío de pedidos

1

Identificar e incorporar conceptos: Identificar conceptos

Selección de sustantivos



- **♣** No se puede hacer de forma mecánica
- **4** Existen problemas con la ambigüedad del lenguaje natural

Ejemplo

Este ejemplo comienza cuando un cliente llega a una caja de TPDV con productos que desea comprar

El cajero registra el código universal de producto (CUP) en cada producto. Si el producto se repite, el cajero también puede introducir la cantidad

1

Identificar e incorporar conceptos: Identificar conceptos

En un <u>plan de estudios</u> de una <u>titulación universitaria</u>, hay una <u>asignatura</u> denominada "<u>proyectos</u>". Para aprobar dicha asignatura el <u>alumno</u> tiene que realizar un <u>trabajo práctico</u>, en el que resuelve un determinado <u>problema</u> aplicando los <u>conocimientos adquiridos</u> durante su formación.

Durante la realización del <u>proyecto (trabajo)</u> el alumno recibe la <u>dirección</u> <u>tutelada</u> de un <u>profesor</u>. Para ello, los profesores definen una serie de <u>proyectos a realizar</u>, los alumnos indican sus preferencias y finalmente se les adjudica un proyecto determinado, de entre sus elegidos, en función de un determinado <u>baremo</u>

- 1 Identificar e incorporar conceptos: Identificar conceptos

 El proceso a seguir sería el siguiente:
- 1º Los alumnos se matriculan de la asignatura "proyectos informáticos
- 2º Los <u>profesores</u> definen los contenidos de sus <u>proyectos</u>, dando el <u>título del proyecto</u>, las <u>asignaturas recomendadas</u>, el <u>número de alumnos</u> requerido para su realización y una <u>descripción general</u> del mismo
- 3° A continuación, cada <u>alumno</u> elige entre 1 y 10 <u>proyectos</u> de los ofertados. A cada una de sus elecciones le asigna una <u>prioridad</u>
- 4º Una vez terminada la elección se asigna un proyecto a cada uno de los alumnos, teniendo en cuenta el siguiente <u>baremo</u>: suma de la <u>nota media</u> del <u>expediente</u> y la <u>nota media</u> de las <u>asignaturas</u> recomendadas en el proyecto (que hayan sido cursadas por el alumno)

1

Identificar e incorporar conceptos: Seleccionar conceptos Lista preliminar de conceptos

Baremo, Alumno, Profesor, Dirección Tutelada, Plan de Estudios, Asignatura, Nota Media, Titulación Universitaria, Expediente, Proyecto, Trabajo Práctico, Título del Proyecto, Descripción, Problema, Asignaturas Recomendadas, Conocimiento Adquirido, Proyecto a Realizar, Número de Alumnos, Prioridad

Estudio de la lista

4 Términos sinónimos

Plan de estudios y Titulación Universitaria Proyecto, Trabajo, Problema y Trabajo Práctico

4 Relaciones

Dirección tutelada, Asignaturas recomendadas, Proyecto a realizar

♣ Atributos de conceptos o de relaciones

Baremo, Nota media, Título, Descripción, Número de alumnos, Prioridad

♣ Fuera del ámbito del problema

Conocimiento adquirido

1 Identificar e incorporar conceptos: Representar conceptos

Lista definitiva de conceptos y su representación en un diagrama de conceptos

Alumno Profesor Plan de Estudios

Asignatura Expediente Proyecto

Diagrama de conceptos inicial

2

Identificar e incorporar asociaciones

Una asociación es una conexión significativa y relevante entre conceptos

Pasos a seguir

- 1. Identificar las posibles asociaciones
- 2. Representarlas en el diagrama y seleccionar las que sean válidas
- 3. Asignarles nombre
- 4. Identificar la multiplicidad

2

Identificar e incorporar asociaciones: Identificar asociaciones

A. Siguiendo una lista de categorías de relaciones entre conceptos

Categoría	Ejemplos
A es una parte física de B	Ala - Avión
A es una parte lógica de B	Tramo de vuelo - Ruta de vuelo
A está contenido físicamente en B	Asiento - Avión
A está contenido lógicamente en B	Vuelo - Programa de vuelo
A es una descripción de B	Descripción de vuelo - Vuelo
A es un elemento de línea en una transacción B	Trabajo de mantenimiento - Mantenimiento
A conoce / introduce / registra / presenta / captura B	Reserva - Lista de pasajeros
A es miembro de B	Piloto - Tripulación
A es una sub-unidad organizacional de B	Unidad de mantenimiento – Compañía aérea
A usa o dirige B	Piloto - Avión
A se comunica con B	Agente de reserva - Pasajero
A se relaciona con una transacción B	Pasajero - Billete
A es una transacción relacionada con otra transacción B	Reserva - Cancelación
A está contiguo a B	Ciudad - Ciudad
A es propiedad de B	Avión – Compañía aérea

2 Identificar e incorporar asociaciones: Identificar asociaciones

B. Identificando conceptos relacionados

En un plan de estudios de una titulación universitaria, hay una asignatura denominada "proyectos"

Plan de estudios ----- Asignatura

Para aprobar dicha asignatura el alumno tiene que desarrollar un trabajo práctico, en el que resuelva un determinado problema aplicando los conocimientos adquiridos durante su formación

Alumno ----- Proyecto

3 El alumno recibe la dirección tutelada de un profesor

Alumno ----- Profesor

2 Identificar e incorporar asociaciones: Identificar asociaciones

4 Los profesores definen una serie de proyectos

Profesor ----- Proyecto

5 Los alumnos indican su preferencia (proyectos)

Alumno ----- Proyecto

6 Se les (alumno) adjudica un proyecto determinado, de entre sus elegidos

Alumno ----- Proyecto

7 Los alumnos se matriculan de dicha asignatura "proyecto"

Alumno ----- Asignatura

- 2 Identificar e incorporar asociaciones: Identificar asociaciones
 - 8 Nota media del expediente del alumno

Expediente ----- Alumno

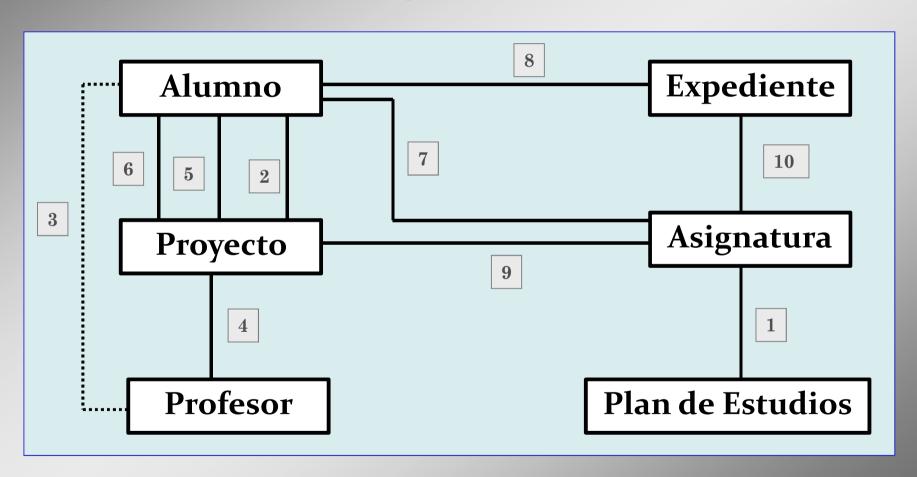
9 Asignaturas recomendadas en el proyecto

Proyecto ----- Asignatura

Del enunciado del problema (punto 4º del proceso a seguir) se deduce que: El expediente está formado por asignaturas y sus notas

Expediente ----- Asignatura

2 Identificar e incorporar asociaciones: Representarlas en el diagrama



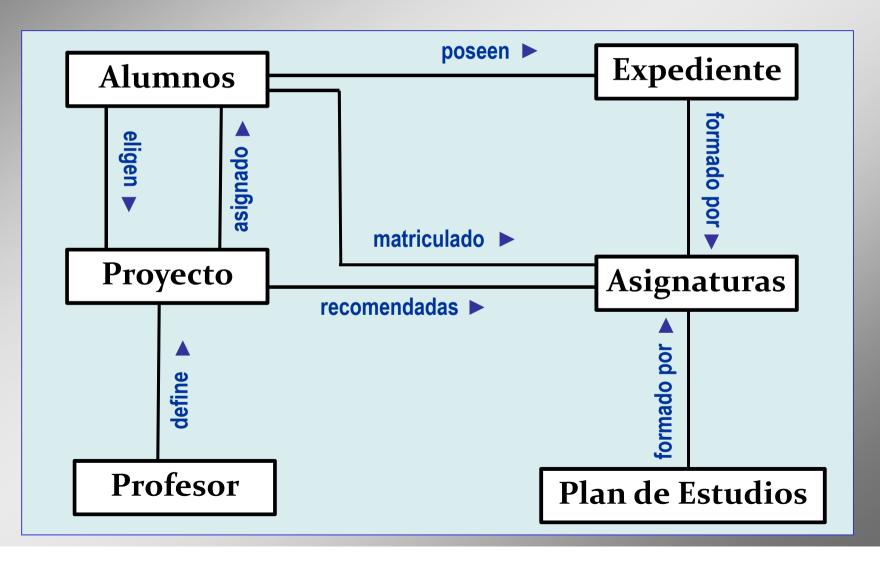
------ Asociación redundante o derivada

2

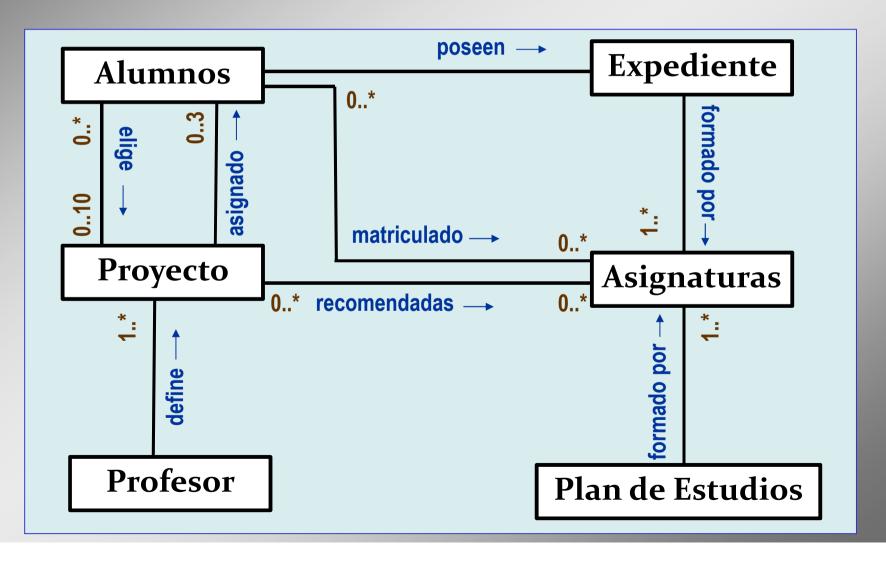
Identificar e incorporar asociaciones: Nombrar las asociaciones

1	Un Plan de Estudios está formado por Asignaturas
6	Los Alumnos eligen Proyectos
2 y 5	Los Proyectos son asignados/realizados a/por Alumnos
4	Los Profesores definen Proyectos
7	Alumnos matriculados de Asignaturas
8	Los Alumnos poseen Expedientes
10	Los expedientes están formados por Asignaturas y su nota
9	Los Provectos recomiendan Asignaturas

2 Identificar e incorporar asociaciones: Nombrar las asociaciones



2 Identificar e incorporar asociaciones: Asignarles multiplicidad



3

Incorporar generalizaciones

Pasos a seguir

- 1. Identificar posibles generalizaciones
 - → A partir de la descripción del problema y de las clases conceptuales identificadas, encontrar clases conceptuales con elementos comunes
 - → Definir las relaciones de superclase (concepto general) y subclase (concepto más específico)
- 2. Validar las estructuras encontradas una subclase potencial debería estar de acuerdo con
 - → La regla del "100%" (conformidad con la definición de la superclase)
 - → La regla "es-un" (conformidad con pertenencia al conjunto que define la superclase)
- 3. Representarlas en el modelo conceptual

3

Incorporar generalizaciones

Directrices para la obtención de generalizaciones

Para crear subclases conceptuales a partir de superclases

- La subclase tiene atributos adicionales de interés
- La subclase tiene asociaciones adicionales de interés
- La subclase funciona, reacciona o se manipula de manera diferente a la superclase o a alguna subclase

Para crear superclases conceptuales a partir de subclases potenciales

- Cuando las subclases presentan variaciones de un concepto similar
- Las subclases cumplen con las reglas del "100%" y "es-un"
- Todas las subclases tienen el mismo atributo que se puede factorizar en la superclase
- Todas las subclases tienen la misma asociación que se puede factorizar en la superclase

4

Agregar atributos

Pasos a seguir

- 1. Identificar atributos desde
 - → Casos de uso y lista de requisitos
 - → Otras fuentes de información (Documentos, impresos, ...)
- 2. Representarlos en el diagrama, en los conceptos o en las relaciones que correspondan

Tipos de atributos válidos

Primitivos o valores puros de datos: (Entero, Real, Carácter, Boolean, Cadena)

No primitivos: Nombre de persona, Número de teléfono, Hora, Fecha, Dirección, ...

4

Agregar atributos

Directrices sobre los atributos

Relacionar conceptos con asociaciones y no con atributos



Proyecto

Cod-Asignatura

No usar atributos de un concepto como clave de acceso desde otro concepto

No incluir, si no es necesario, los conceptos asociados a los atributos no primitivos Alumno

FechaNacimiento



4

Agregar atributos: Identificar atributos

Atributos extraídos de los casos de uso y la lista de requisitos

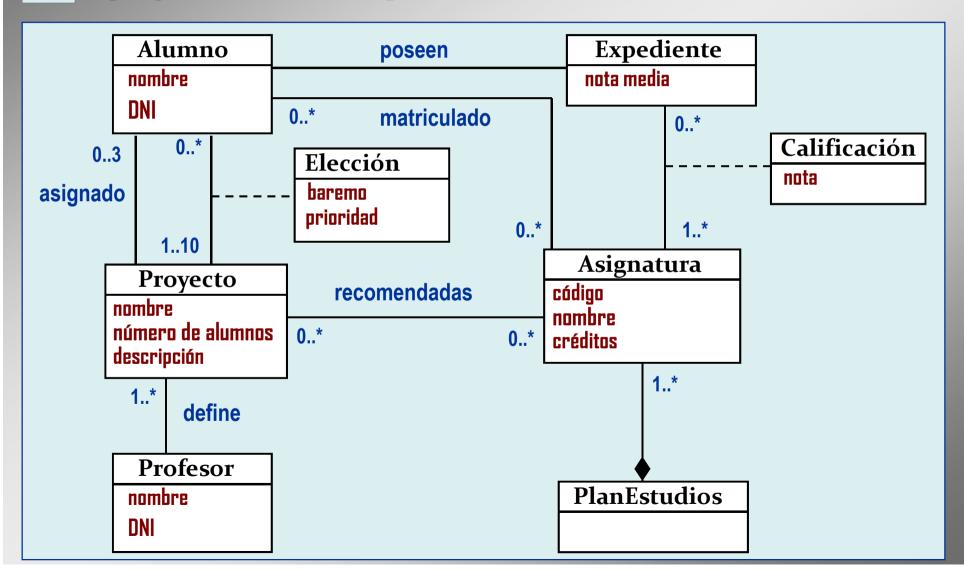
- Nombre de la Asignatura (de Asignatura)
- Título del Proyecto (de Proyecto)
- Número de alumnos (de Proyecto)
- Descripción del Proyecto (de Proyecto)
- Nota media del Expediente (de Expediente)
- Baremo (de la asociación eligen)
- Prioridad (de la asociación eligen)
- Nota de un Alumno en una Asignatura (de la asociación formado por)

Atributos extraídos de otras fuentes

- Nombre y DNI (del Profesor y del Alumno)
- Código y Créditos (de la Asignatura)

4

Agregar atributos: Representar los atributos



5

Estructurar el modelo

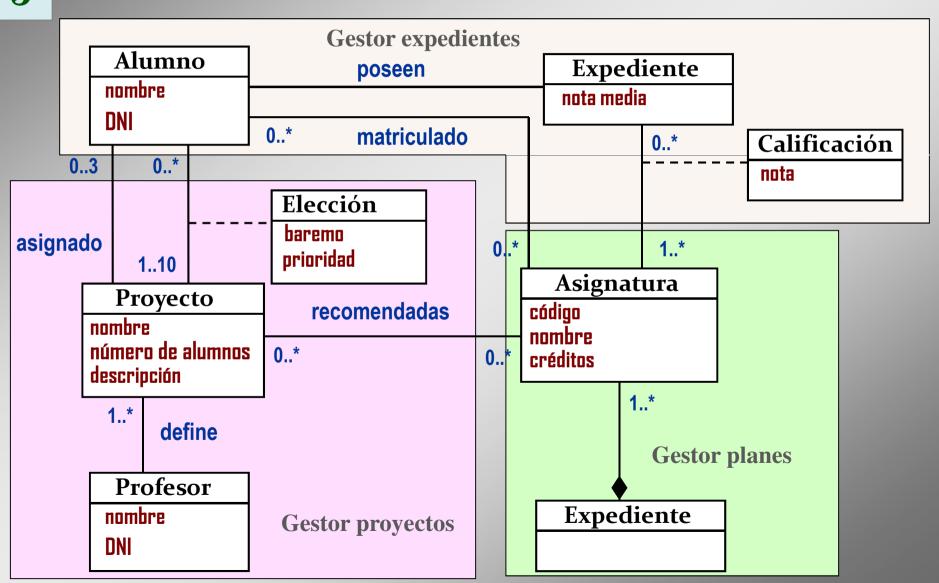
Mediante diagramas de paquetes

Paquete: División del modelo agrupando conceptos que tienen una fuerte relación entre sí (facilita el modelado y la posterior representación mediante diagramas)

Guía para estructurar el diagrama de conceptos o modelo de dominio

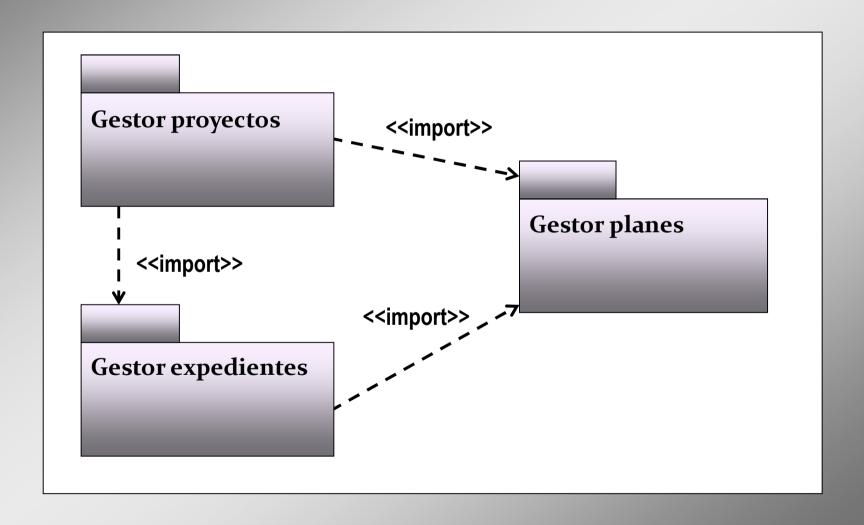
- 4 Elementos que están en el mismo área de interés (relacionados por conceptos)
- **♣** Están juntos en una jerarquía de clases
- **♣** Participan en los mismos casos de uso
- **4** Están fuertemente asociados

5 Estructurar el modelo



5

Estructurar el modelo



Obtención del modelo de comportamiento

Estudio adicional del dominio del problema en el que se añaden los requisitos funcionales al modelo del análisis

"Qué hace el sistema sin explicar cómo lo hace

+

Lista estructurada de requisitos + Modelo de casos de uso

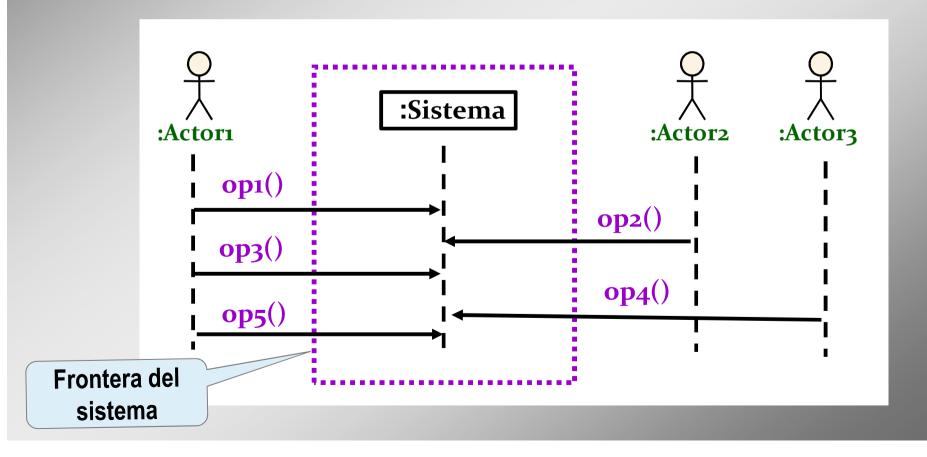
Diagrama de conceptos o Modelo de dominio Modelo de comportamiento

Diagramas de secuencia del sistema

Contratos de las operaciones principales del sistema

Diagrama de secuencia del sistema

Diagrama de secuencia de UML en el que se muestran cómo los eventos generados por los actores provocan la ejecución de una operación por el sistema, siendo visto éste como una caja negra



Pasos a seguir, para todos los casos de uso

- 1. Identificar los actores que inician las operaciones
- 2. Asignar un nombre a todo el sistema
- 3. Identificar y nombrar las operaciones principales del sistema a partir de las descripciones de los casos de uso
- 4. Determinar los parámetros de las operaciones
- 5. Incluir las operaciones en la clase que identifica a todo el sistema
- 6. Hacer una descripción informal de la funcionalidad de cada operación

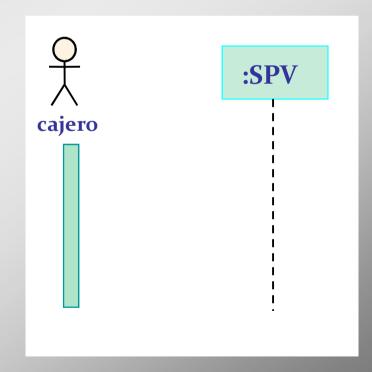
1

2

Identificar actores y asignar nombre al sistema

CUo1: Procesar Venta con pago efectivo

- 1. El Cliente llega al terminal
- 2. El Cajero inicia una nueva venta
- 3. El Cajero inserta el identificador de artículo
- 4. El sistema registra la línea de venta y presenta la descripción del artículo, precio y suma total
- El cajero repite 3 y 4 hasta que se indique fin de venta
- 5. El Sistema nuestra el total con los impuestos calculados
- 6. El Cajero indica al Cliente el total y pide que le pague
- 7. El Cliente paga y el sistema gestiona el pago

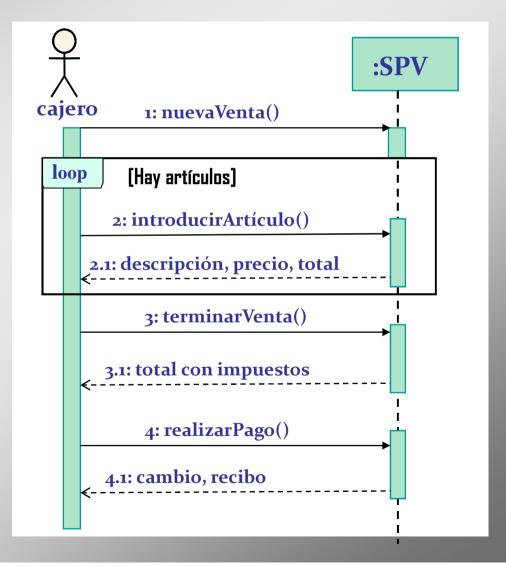


3

Identificar y nombrar operaciones

CUo1: Procesar Venta con pago efectivo

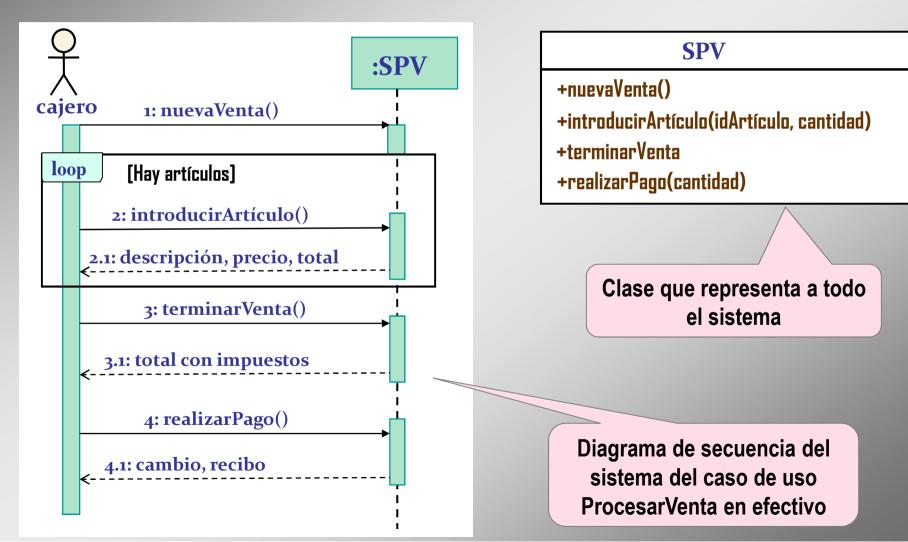
- 1. El Cliente llega al terminal
- 2. El Cajero inicia una nueva venta
- 3. El Cajero inserta el identificador de artículo
- 4. El sistema registra la línea de venta y presenta la descripción del artículo, precio y suma total
- El cajero repite 3 y 4 hasta que se indique fin de venta
- 5. El Sistema nuestra el total con los impuestos calculados
- 6. El Cajero indica al Cliente el total y pide que le pague
- 7. El Cliente paga y el sistema gestiona el pago



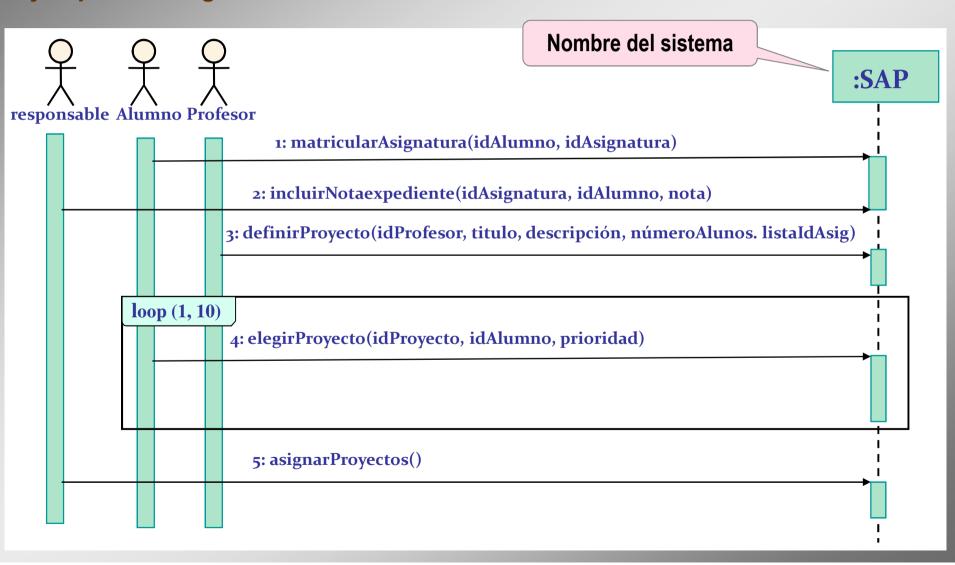
4

y **5**

Determinar parámetros de operaciones Incluir operaciones en la clase del sistema



Ejemplo de diagrama de secuencia del sistema



Contratos

Documento que describe lo que una operación se propone lograr, sin decir cómo se conseguirá

Define la especificación de una operación sin entrar en su implementación Suele redactarse con un estilo declarativo

Contenido del contrato

Nombre	< <nombre de="" la="" operación="" parámetros="" sus="" y="">></nombre>
Responsabilidad	< <descripción cumplir="" de="" debe="" informal="" la="" las="" operación="" que="" responsabilidades="">></descripción>
Tipo	< <concepto, clase="" de="" interfaz="" la="" o="" operación="" responsable="">></concepto,>
Notas	< <notas algoritmo="" de="" diseño,="">></notas>
Excepciones	< <casos excepcionales="">></casos>
Salida	< <mensajes datos="" o="" proporciona="" que="">></mensajes>
Precondiciones	< <suposición acerca="" antes="" conceptual="" de="" del="" ejecutar="" estado="" la="" los="" modelo="" o="" objetos="" operación="" sistema="">></suposición>
Poscondiciones	< <estado conceptual="" de="" del="" después="" ejecución="" la="" los="" modelo="" o="" objetos="" operación="" sistema="">></estado>

Directrices para la elaboración de un contrato

- El nombre de la operación viene del diagrama de secuencia del sistema correspondiente
- Comenzar con las responsabilidades, describiendo informalmente el propósito de la operación, continuar con las poscondiciones y finalizar con las demás secciones, especialmente con las precondiciones y excepciones
- Las poscondiciones deben describir los cambios de estado de un sistema no sus acciones (espíritu escenario-telón), estos son
 - → Creación y destrucción de objetos
 - → Creación y destrucción de enlaces
 - → Modificación de atributos

"Los objetos y enlaces que se pueden crear y destruir son los que están en el modelo conceptual"

Las poscondiciones deben expresarse mediante una frase verbal en pretérito

Elaboración de un contrato

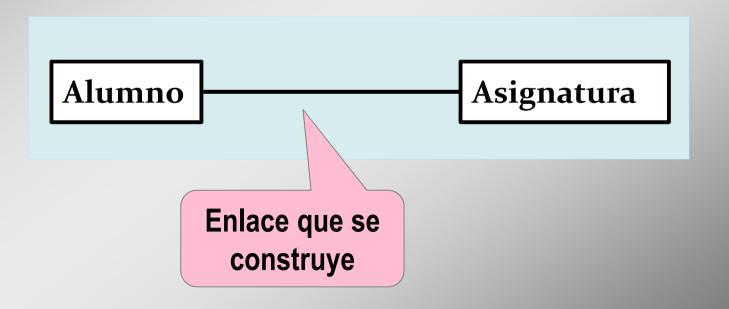
Contrato de la operación: matricular Asignatura (id Alumno, id Asignatura)

Nombre	matricularAsignatura (idAlumno, idAignatura)
Responsabilidad	Matricular al alumno identificado por idAlumno en la asignatura identificada por idAsignatura
Tipo	SAP
Notas	
Excepciones	- Si el alumno identificado por idAlumno no existe - Si la asignatura identificada por idAsignatura no existe
Salida	
Precondiciones	
Poscondiciones	???

Contrato: poscondiciones

Para especificar las poscondiciones hay que identificar en el diagrama de conceptos los objetos que intervienen en la operación

En la operación matricular Asignatura



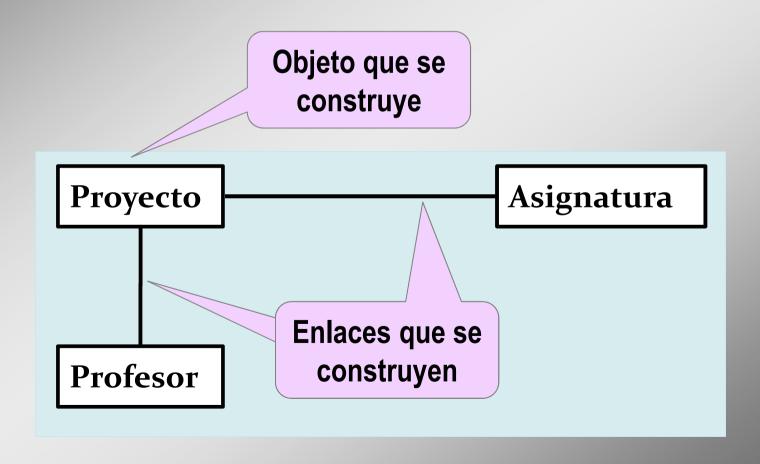
Contrato: poscondiciones

Nombre	matricularAsignatura (idAlumno, idAsignatura)
Responsabilidad	Matricular al alumno identificado por idAlumno en la asignatura identificada por idAsignatura
Tipo	SAP
Notas	
Excepciones	- Si el alumno identificado por idAlumno no existe - Si la asignatura identificada por idAsignatura no existe
Salida	
Precondiciones	
Poscondiciones	Fue creado un enlace entre un objeto de la clase Alumno (identificado por idAlumno) y un objeto de la clase Asignatura (identificado por idAsignatura)

Ejemplo de contrato

Operación:

definirProyecto (idProfesor, titulo, descripción, numeroAlumnos, listIdAsig)



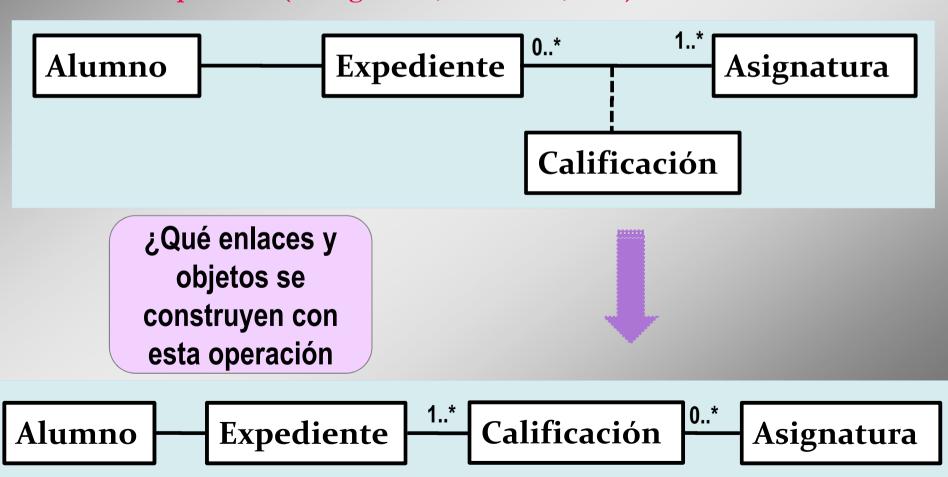
Ejemplo de contrato

Nombre	definirProyecto (idProfesor, titulo, descripción, numeroAlumnos, listIdAsig)
Responsabilidad	Crea un nuevo proyecto inicializando su estado, asignándole el profesor que los define y las asignaturas recomendadas
Tipo	SAP
Notas	
Excepciones	 Si el profesor identificado por idProfesor no existe Si alguna de las asignaturas identificadas por alguno de los elementos de listIdAsig no existe
Salida	
Precondiciones	
Poscondiciones	 Fue creado un objeto, pro, de la clase Proyecto debidamente inicializado Fue creado un enlace entre pro y el objeto Profesor, identificado por idProfesor Para todos los elementos de listIdAsig Fue creado un enlace entre pro y el objeto de la clase Asignatura identificado por el correspondiente elemento de listIdAsig

Ejemplo de contrato

Operación:

incluirNotaExpediente (idAsignatura, idAlumno, nota)



Ejemplo de contrato

Nombre	incluirNotaExpediente (idAsignatura, idAlumno, nota)
Responsabilidad	Incluye una asignatura con su nota en el expediente de un alumno
Tipo	SAP
Notas	
Excepciones	- Si el alumno identificado por idAlumno no existe - Si la asignatura identificada por idAsignatura no existe
Salida	
Precondiciones	
Poscondiciones	 Fue creado un objeto, calif, de la clase Calificación debidamente inicializado Fue creado un enlace entre calif y el objeto de la clase Expediente identificado por idAlumno Fue creado un enlace entre calif y el objeto de la clase Asignatura identificado por idAsignatura