

75.10 Técnicas de Diseño, TP Grupal

Awad, Lucas

Choque, Javier

López, Federico

Rodriguez, Leandro

1. Analisis Tp

1.1. Pros:

- Interfaz de usuario muy amigable.
- El modelo estaba clausurado ante cambios (no así la vista) por lo que era relativamente sencillo aplicar el cambio pedido sobre el modelo, así como también agregar nuevos tipos de ofertas.

1.2. Contras:

- No pasaba todos los test unitarios, además de que tenía pocos.
- Los productos se creaban hardcodeados en una clase.
- La vista no estaba bien separada del modelo. Prueba de esto, por ejemplo, es que los test, imprimen por consola la compra como cuando se corre el programa con la interfaz gráfica.
- Modelaron los descuentos como productos, en los que el nombre describe el tipo de descuento que es.
- Código poco legible. En algunas clases se utilizaban variables nombradas con una sola letra, lo cual no nos daba idea de que hacía, por lo que teníamos que leer el código para intentar entender para que servía. También se definían métodos adentro de otros métodos, haciendo incómoda la lectura del código.
- Malas prácticas de código. Mas allá de lo antes mencionado, un ejemplo podría ser el siguiente: Un método declarado en una clase, retornaba como valor una clase hijo. Claro está que este método devolvía null en esta clase, y en la clase hijo tenía definido otro comportamiento.
- Dependencia de clases externas. Por ejemplo, para manejo de fechas de las ofertas, usaron directo la clase Calendar de java, en lugar de usar una clase propia que encapsule el acceso a la clase Calendar.