

Reflexión (martes 01 junio) Día 2 semana 6

Este día cree otra clase controller para el control de las clases modelos, y la interacción con la vista, sin embargo, se me ha hecho complejo pasar de la teoría del proyecto a la escritura de código. si bien, entiendo los principios de programación orientada a objeto como también el patrón de diseño modelo-vista-controlador, es complejo saber qué parámetros necesito, para qué funciones, en qué clases y en que package serán llamadas, sin violar ninguno de los principios y respetando el patrón de diseño. Así es que sigo revisando los procesos en la teoría, definir bien lo anterior para luego, poder pasarlo a código de una manera más rápida y fácil.

Respecto a las pruebas unitarias, que solo he visto una pincelada, también es necesario que mis métodos retornen valor para poder hacer este tipo de pruebas.