

Esquema Tema 4.2

Objetivo: Conocer los diagramas de colaboración y de clases y el uso de patrones

Desarrollo del tema:

Introducción.

Arquitectura software

- Definiciones
- Arquitectura de tres capas

Patrones

- Que son
- Patrón separación Modelo-Vista
- Comunicación indirecta. Patrón Observador-Suscriptor

Fases de diseño

Fase1. Diagramas de colaboración y aplicación de patrones. Centrada en la capa de dominio.

Base teórica necesaria: Diagramas de colaboración

- Que son
- Notación
 - Mensajes
 - Objetos

Como crear diagramas de colaboración de diseño a partir de diagramas de secuencia del sistema, modelo de clases conceptual y contratos de operaciones.

Patrones GRASP

- Metapatrones
- Experto
- Creador
- Controlador

Fase2. Diagramas de clases de diseño. Centrada en la capa de dominio.

Como crear diagramas de clases de diseño a partir de diagramas de colaboración de diseño y modelo de clases conceptual.

Pasos para crear diagramas de diseño

Base teórica necesaria: Métodos en el diagrama de clases de diseño

Base teórica necesaria: Visibilidad

- Que es
- Tipos: de atributo, de parámetro, local, global

Base teórica necesaria: Navegabilidad

- Que es

- Tipos: en relaciones de asociación, en relaciones de dependencia
- Notación

Organizar modelo de clases: Paquetes (se usan también en otros diagramas UML)

- Que son
- Notación
- Relación con la arquitectura en capas
 - Patrón Fachada

Fase3. Arquitectura del sistema (tema 4.3)

Artefactos relacionados del proyecto de la asignatura: 6, 8 y 10.