Programación III

Clase III

Andrés Fortier

Repaso

- Objetos
 - · Comportamiento (Qué hace vs. Cómo lo hace).
 - Estado interno (variables de instancia).
 - Identidad.
- Envio de mensaje y activación de métodos.
- Necesidad de conocer un objeto para enviarle un mensaje.

Repaso

Nombre del método

Parámetros

El comentario describe la semántica del mensaje

nombre Metodo: parametro1 con: parametro2 "Comentario del método" — — — —

| variableTemporal |

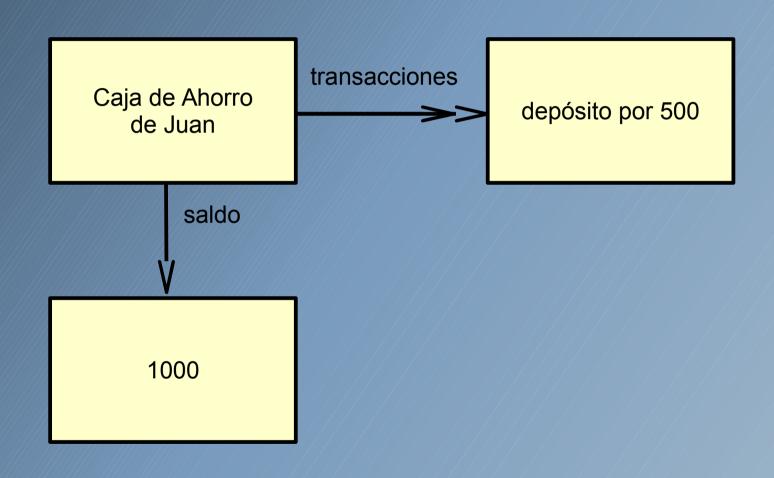
variableDeInstancia := parametro1. variableTemporal := parametro2. • ^variableTemporal haceAlgoCon: self. Variables temporales

El cuerpo del método consiste en la resolución del comportamiento

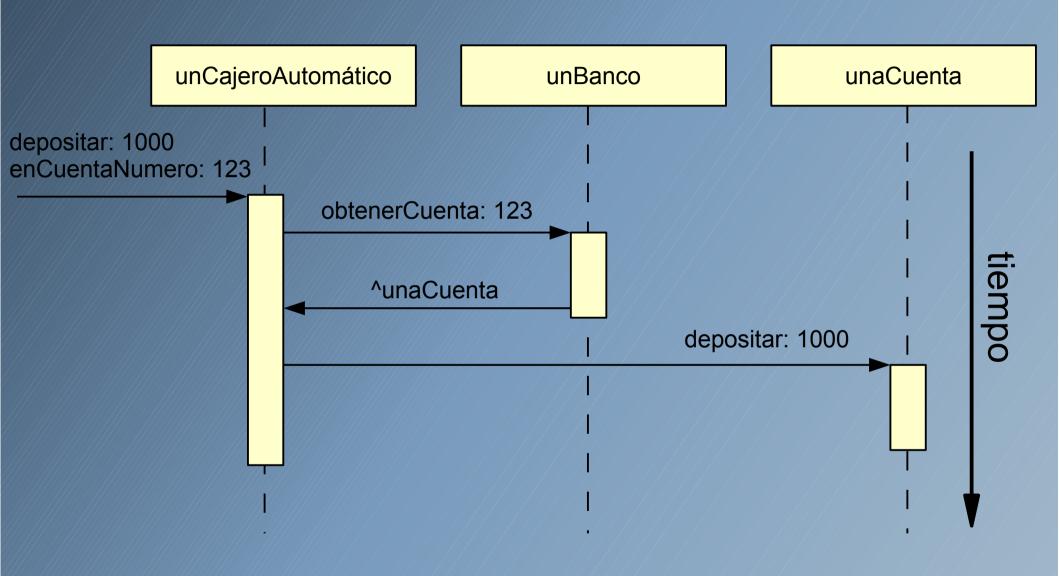
Repaso

- Encapsulamiento
 - Los métodos y el estado interno del objeto quedan escondidos para cualquier otro objeto. Es el objeto quien decide qué se publica.
- Primeros lineamientos para un buen diseño
 - Un objeto debe saber lo mínimo indispensable sobre los objetos que conoce.
 - · Programar en términos del protocolo.

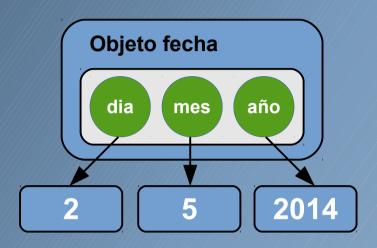
Diagramas de Instancia (u Objetos)



Diagramas de Secuencia (o Colaboración)



- Modelar un objeto que represente una fecha
 - dia / dia: unNumero.
 - mes / mes: unNumero.
 - /año / año: /unNumero.
 - /= otraFecha.
 - Mensajes de comparación (>, <, >=, <=).
 - entre: unaFecha y: otraFecha.



dia: unNumero

dia := unNumero.

dia

^dia.

mes: unNumero

mes := unNumero.

mes

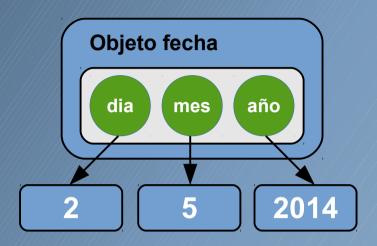
^mes.

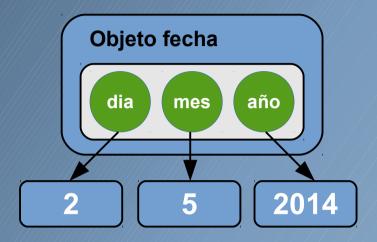
año: unNumero

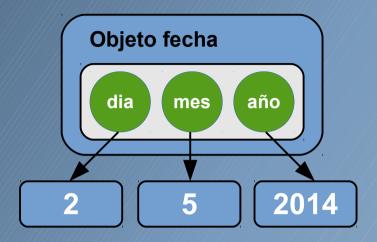
año := unNumero.

año

^año.







<= otraFecha

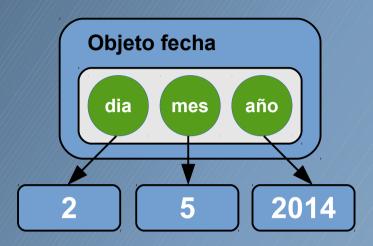
^(self < otraFecha) | (self = otraFecha).

> otraFecha

^(self <= otraFecha) not.

>= otraFecha

^(self < otraFecha) not.



entre: unaFecha y: otraFecha

^(unaFecha <= self) & (self <= otraFecha).

Ejercicio - Diagrama de Secuencia para =

