

La fase de análisis II: Del análisis al diseño orientado a objetos

Una vez que sabemos qué debe hacer el sistema, debemos decidir cómo lo va a hacer. El diseño orientado a objetos nos permite organizar el sistema en clases, atributos, métodos y relaciones entre objetos. Esta forma de estructurar el software lo hace más mantenible, reutilizable y cercano a la realidad.

En esta unidad vamos a aprender a:

- Identificar clases, atributos y métodos a partir de los requisitos
- Diseñar relaciones entre clases (herencia, asociación, composición...)
- Representar el diseño con diagramas de clases
- Aplicar principios básicos del diseño orientado a objetos

Actividad

Reflexiona sobre la siguiente pregunta:

¿Por qué crees que es importante organizar bien el código antes de empezar a programar?

Después, debate en clase los siguientes puntos:

- ¿Qué ventajas ofrece el enfoque orientado a objetos frente a otros estilos de programación?
- ¿Crees que entender cómo se relacionan las clases ayuda a programar más rápido o más seguro? ¿Por qué?
- ¿Qué papel juega el diseño en el trabajo en equipo?
- ¿Un buen diseño puede evitar errores durante la implementación? ¿Cómo?