

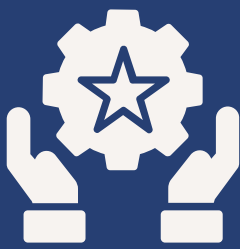
La tecnología orientada a
objeto enriquece a la
ingeniería del software

Reutilización del Software



Permite describir
clases
y objetos que
podrán ser usados
en otras aplicaciones.

Estabilidad



El diseñador
piensa en
términos de
comportamiento
de objetos, no
en detalles de
bajo nivel.

Diseño rápido y de alta calidad



Puesto que se concentra
en satisfacer los
requerimientos y no
en detalles técnicos.

Integridad



Facilidad de programación al usar
efectivamente
toda la información de la fase
de diseño, poniéndola
en términos de un lenguaje
específico.

Facilidad de mantenimiento



Dado que al tener el
modelo del mundo, es
fácil realizar mantenimiento
en
términos de objetos,
atributos y métodos
de los mismos.

Conclusiones

La tecnología orientada a objetos ofrece
múltiples ventajas al desarrollo del software
en general, ventajas
que podemos aplicar al ciclo de vida del
software. Una correcta jerarquía de clases
permite obtener software más fácilmente
ampliable y reutilizable, además, una
jerarquía
de clases coherente puede suponer una
gran claridad desde etapas tan tempranas
como el análisis y el diseño.

Referencias

1. Brooks, F. April 1987. No Silver Bullet: Essence and Accidents of Software Engineering. IEEE Computer vol. 20 (4), p. 12.
2. Booch, Grady, Análisis y Diseño Orientado a Objetos. Addison Wesley Longman 2da. Ed. Massachusetts, E.U.A (1998)
3. Parnas, D. July 1985. Software Aspects of Strategic Defense Systems. Victoria, Canada: University of Victoria, report DCS-47-IR.
4. Dijkstra, E. 1979. Programming Considered as a Human activity. Classics in Software Engineering. New York, NY.

CARLOS
BAUTISTA