

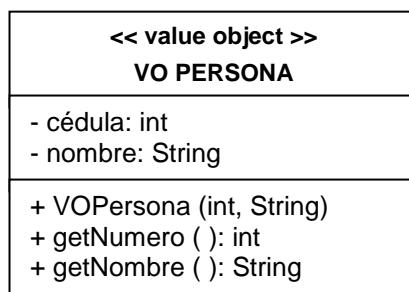
Guía para Monitoreos nº 1: Análisis y Diseño:

- 1) Completar la elección del diseño.
- 2) Realizar el desglose de requerimientos.
- 3) Elegir las estructuras de datos para cada colección, justificando.
- 4) Realizar la especificación del diseño (diagrama de clases de implementación de UML).

Consideraciones para la especificación en UML (diagrama de clases de implementación):

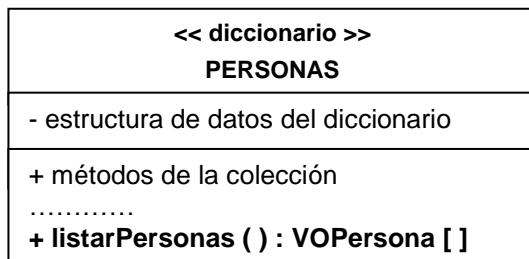
- Ninguna clase de la capa lógica debe tener métodos que interactúen con el usuario.
- Para transferir información entre la capa gráfica y la capa lógica, vamos a definir unos objetos especiales denominados **value objects**. Estos objetos sirven para transferir únicamente la información necesaria. Definir tantas clases value object como haga falta para los requerimientos propuestos. Si es necesario, se puede usar herencia entre las clases que definen los value objects.

Ejemplo: queremos desplegar solamente los datos: cédula y nombre de una Persona.



- Para desplegar una colección de objetos, en vez de hacer un procedimiento que la despliegue, haremos una función que retorne un arreglo contenido los value objects a desplegar:

Ejemplo:



- Además de las clases habituales (clases del problema, colecciones y value objects), incluir la clase **Fachada**, que sirve como límite entre la capa gráfica y la capa lógica. En la Fachada colocar los métodos que sean necesarios para resolver los distintos requerimientos. Por ejemplo:

