

Elementos del software orientado a objetos reutilizable

José A. Gallud

Contenido

El libro Design Patterns

Los lenguajes de programación

Desarrollo ágil de software

Primeros consejos

Claves para comprender los patrones

MVC

Patrones mediante ejemplos

Sobre el libro Design Patterns

Primera edición: agosto 1994

Título: Design Patterns: Elements of Reusable Object-Oriented Software

Autores: Erich Gamma, Richard Helm, Ralph Johnson, John Vlissides

Es un libro que sirve para medir la madurez y el nivel de nuestro código

Una sola lectura puede resultar insuficiente

Aha! en vez de Huh?

“Once you understand the design patterns and have had an "Aha!" (and not just a "Huh?") experience with them, you won't ever think about object-oriented design in the same way. You'll have insights that can make your own designs more flexible, modular, reusable, and understandable—which is why you're interested in object-oriented technology in the first place, right?” (Design Patterns, Preface to Book)

No volverás a pensar en diseño orientado a objetos de la misma manera

Los patrones nos llevan a diseñar de manera diferente

Los lenguajes de programación

Lenguajes OO dinámicos: tipados dinámicamente o sin tipos

Lenguajes que merece la pena aprender:

- Smalltalk: orientado a objetos (con clases)

- Javascript: funcional, orientado a objetos (sin clases)

- Python: orientado a objetos, funcional (con clases)

- Ruby: orientado a objetos, funcional (sin clases)

Desarrollo ágil de software

Importancia del producto, el equipo y los usuarios

Nuestra mayor prioridad es satisfacer al cliente mediante la entrega temprana y continua de software con valor

Entrega temprana → iteraciones

Desarrollar para el cambio

Aceptamos que los requisitos cambien, incluso en etapas tardías del desarrollo

Cuatro actividades: codificar, probar, escuchar, diseñar (XP)

Primeros consejos del buen código

Todo se dice una y sólo una vez

Muchas pequeñas piezas

Tratar de eliminar la lógica condicional

Evitar métodos complejos

Evitar código estructural: un objeto trata a otro como una estructura de datos

Evitar crear super-objetos

Claves para comprender los patrones

Paradigma Orientado a Objetos:

Clase: atributos, operaciones

Objetos, mensajes (peticiones)

Desacoplar

Delegación

Herencia vs composición

Programar para la interface (versus programar para la implementación)

Polimorfismo

Enlace dinámico

Un vocabulario enriquecido

Los patrones introducen amplían nuestro vocabulario

Los programadores que conocen los patrones de diseño hablan otro idioma

Patrón:

- Objetivo

- Estructura

- Aplicabilidad

- Consecuencias

- Pistas para implementarlo

El juego del Laberinto

<https://github.com/jgallud/patronesJava>

Expresiones utilizadas:

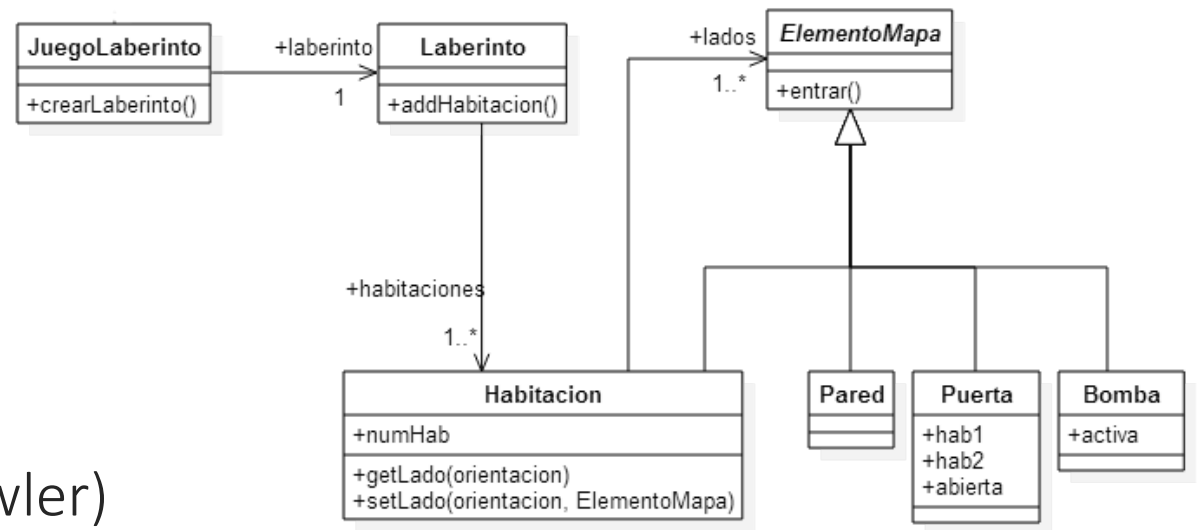
A “tiene un” B

A “es un” B

Nota:

agregación vs composición

asociación vs agregación (Martin Fowler)



MVC (Modelo-Vista-Controlador)

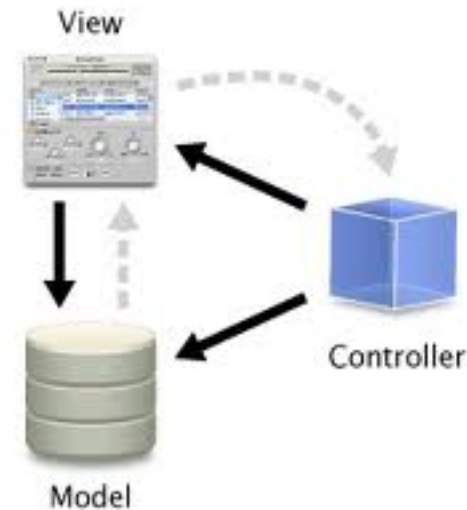
Es un patrón arquitectónico

Se basa principalmente en el patrón Observer

Observer: notificación-suscripción

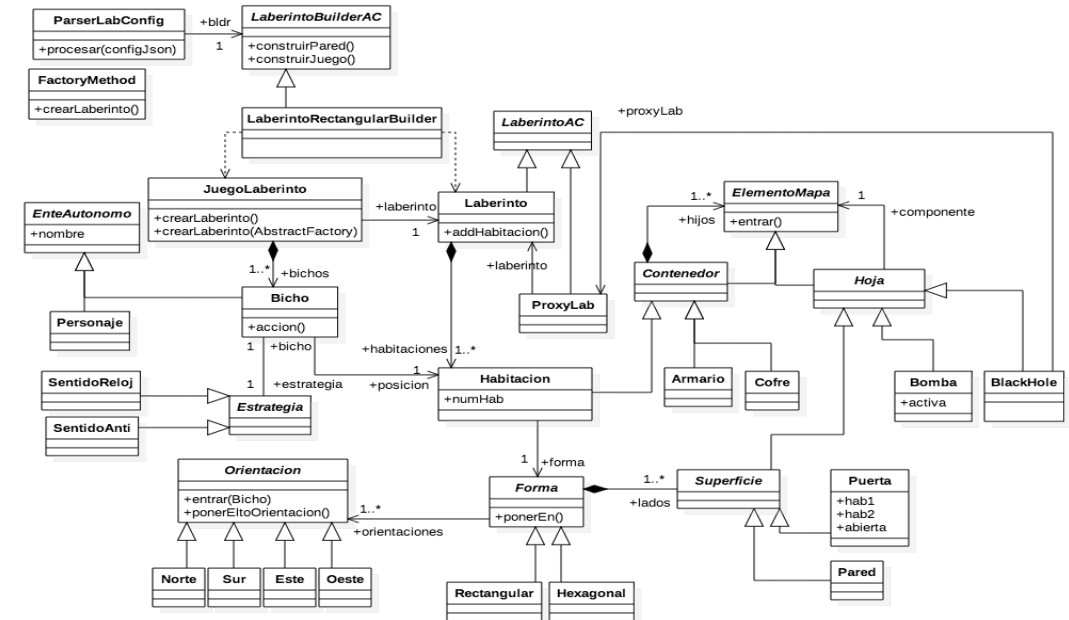
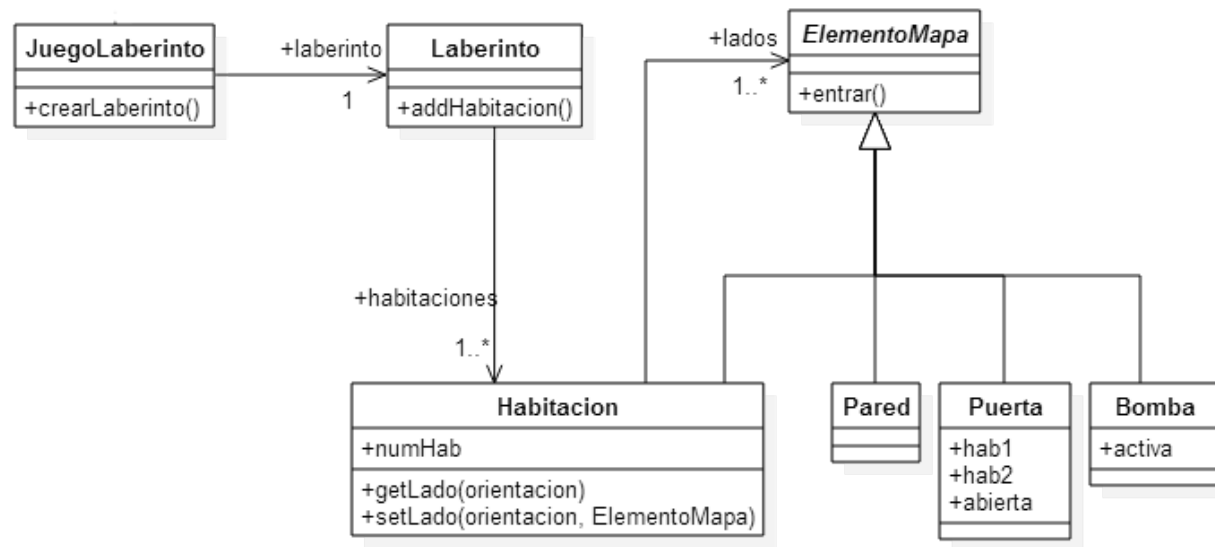
Define dependencias uno-a-muchos entre objetos de modo que cuando un objeto cambia su estado, todos sus objetos dependientes reciben una notificación y se actualizan

Desacopla las vistas del modelo



El juego del laberinto

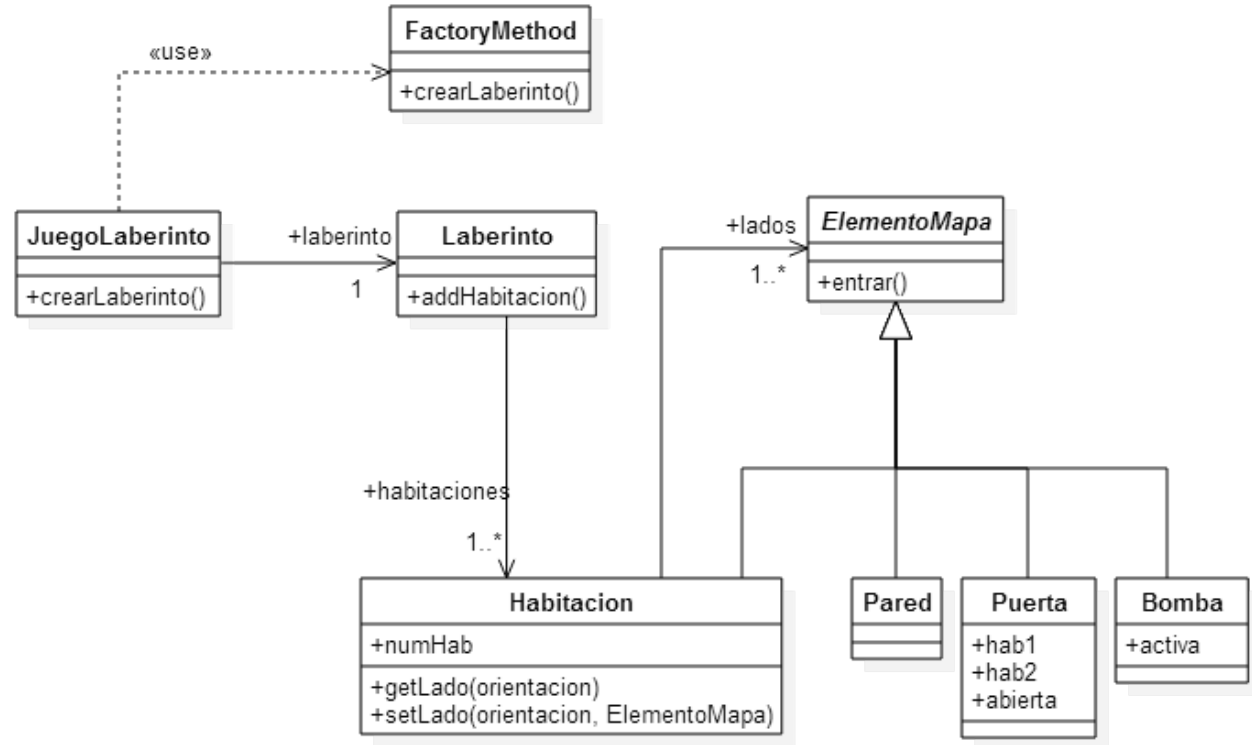
<https://github.com/jgallud/patronesJava>



Factory Method

Define una interface para crear un objeto pero deja a las subclases decidir qué objeto crear

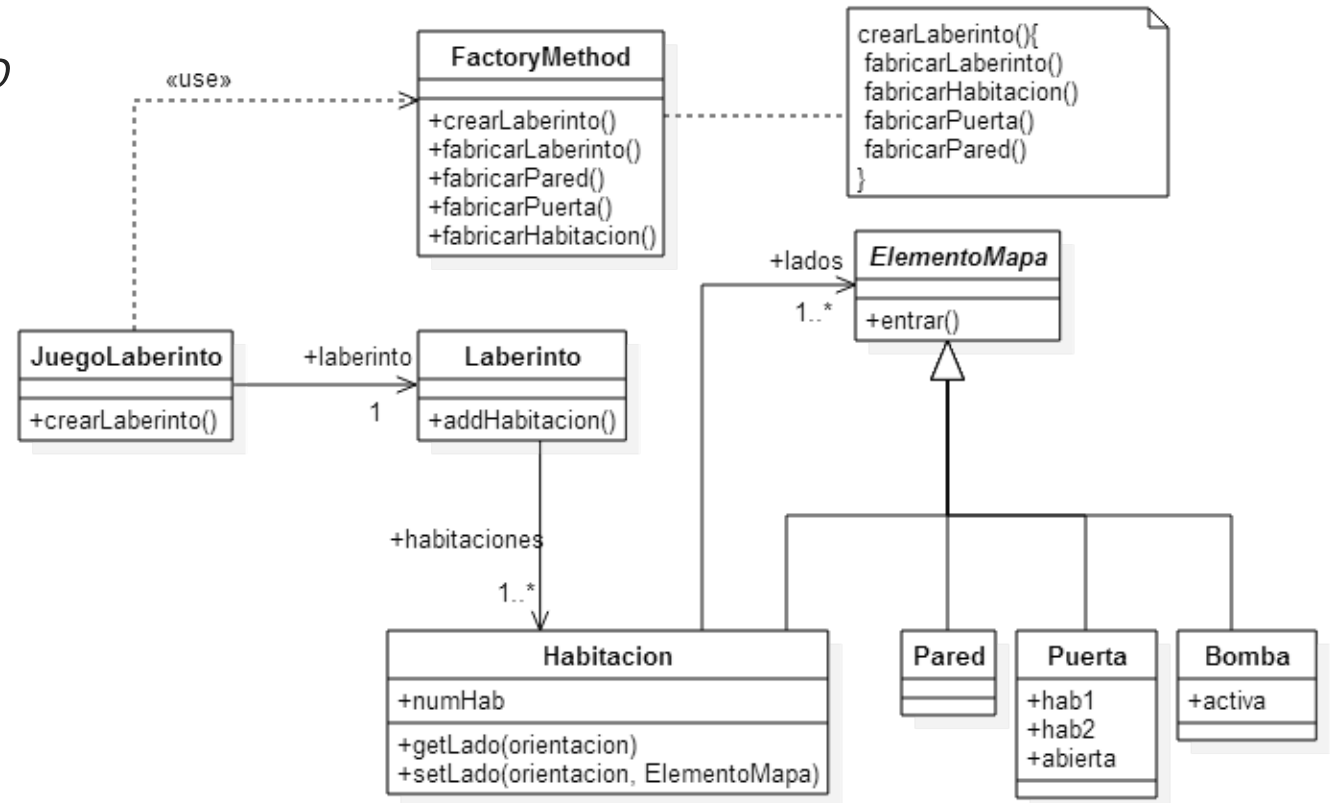
Puedo tener new Laberinto() en JuegoLaberinto, o bien:
laberinto=fm.crearLaberinto()



Template Method

Define el esqueleto de un algoritmo en una operación y deja algunos pasos a las subclases

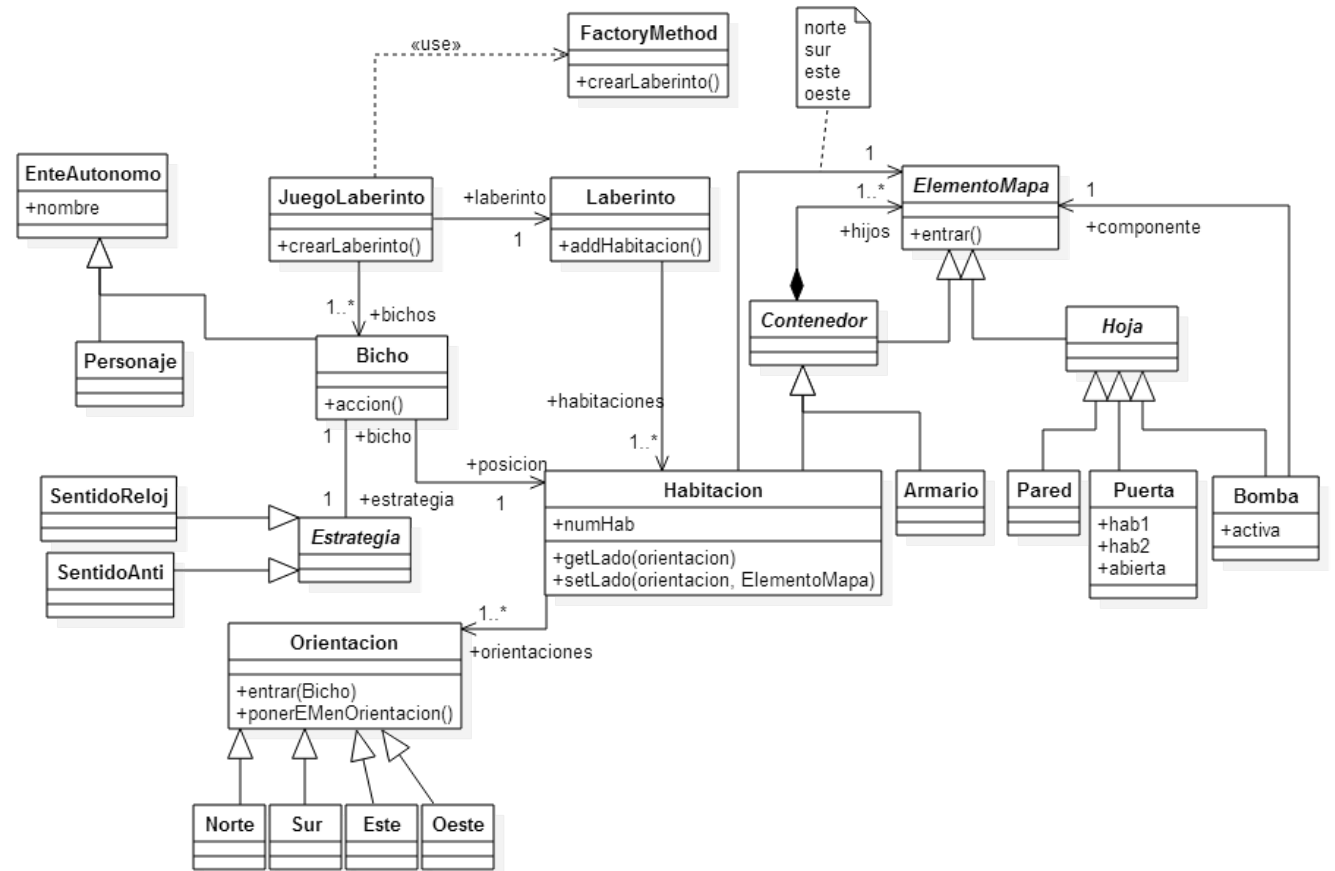
Podemos crear subclases de FactoryMethod que nos permitan crear otro tipo de laberintos



Composite

Compone objetos en una estructura en árbol para representar jerarquías todo-parte

El cliente accede de forma uniforme a objetos de tipo contenedor y de tipo hoja



Decorator

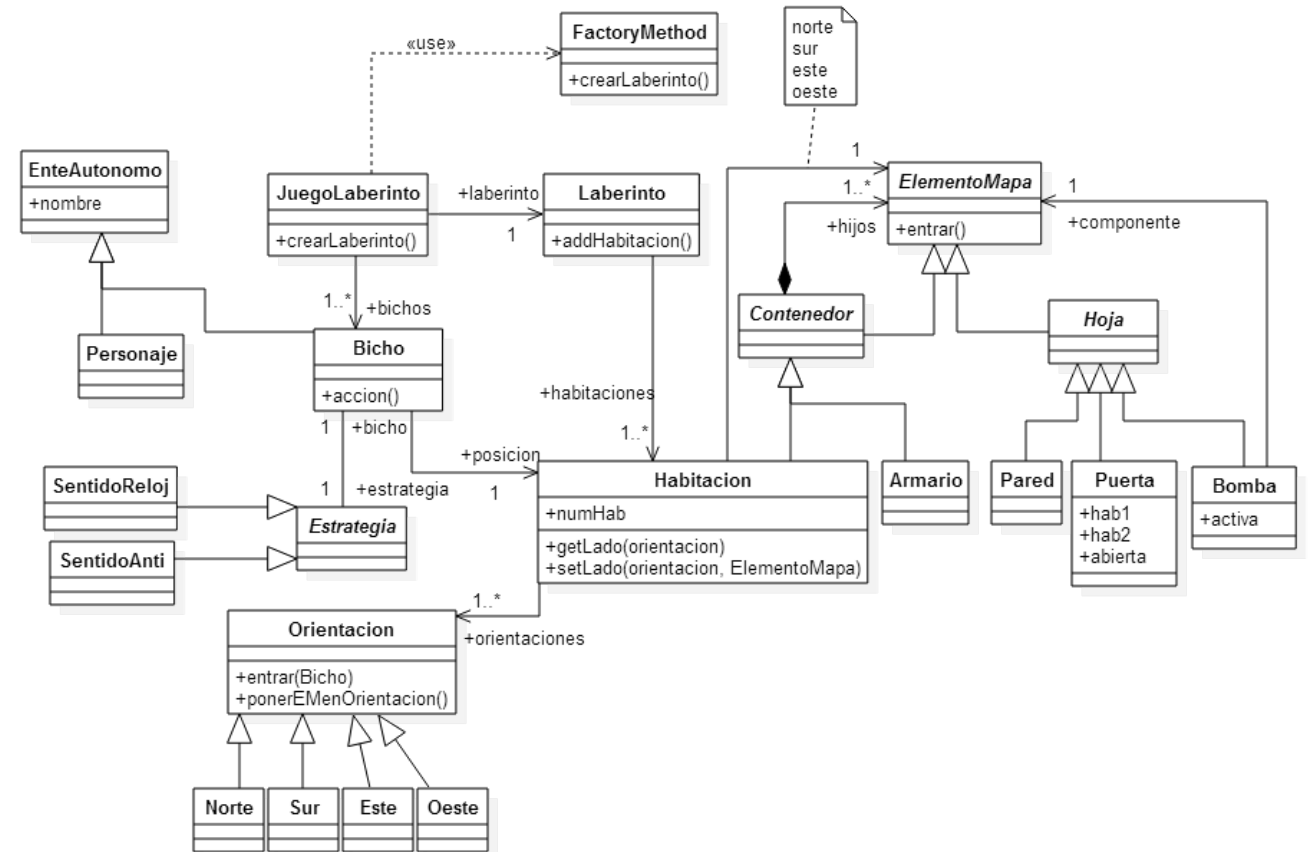
Agrega responsabilidades adicionales a un objeto de forma dinámica

Alternativa al Decorator:

ParedBomba

PuertaBomba

HabitacionBomba



Strategy

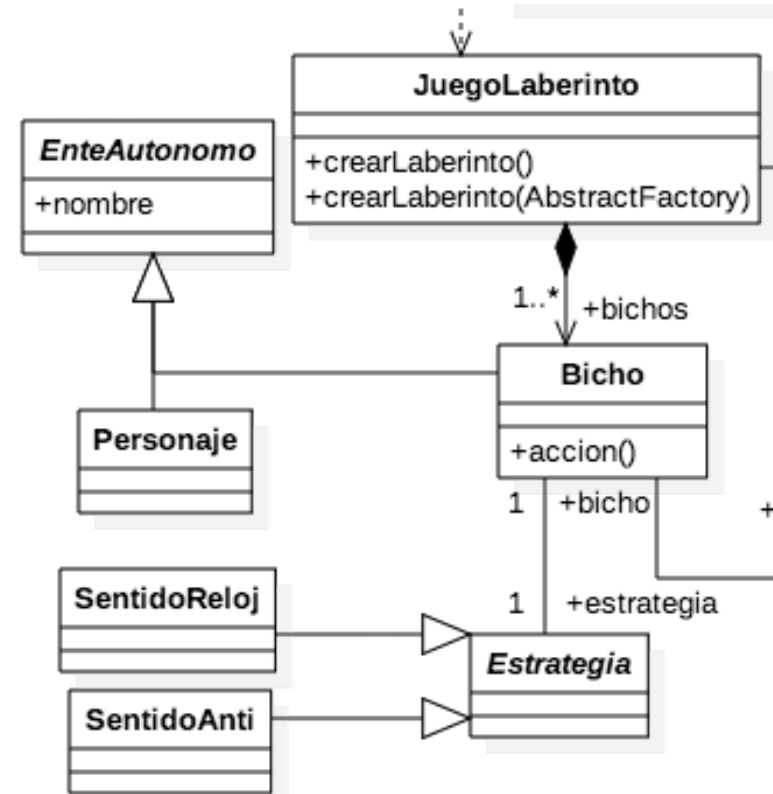
Define una familia de algoritmos y encapsula cada uno en un objeto de modo que se pueden intercambiar

Es una alternativa a la herencia:

BichoSentidoRelej

BichoSentidoAnti

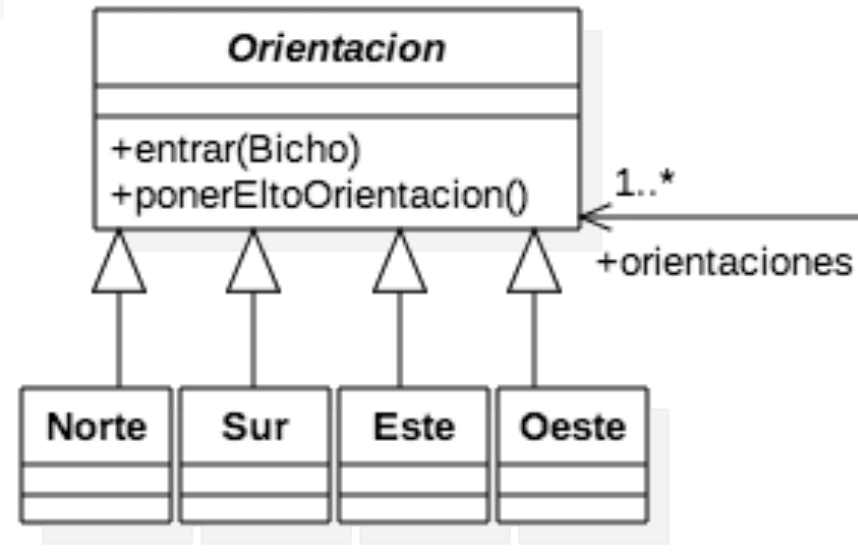
Utiliza composición



Strategy (2)

```
protagonista.irHacia(unaOrientacion)
//Supongamos la siguiente implementación
switch(unaOrientacion){
    case "norte":...;break;
    case "este":...;break;
}

//alternativa utilizando delegación:
public void irHacia(Orientacion or){
    or.irHacia(this);
}
```

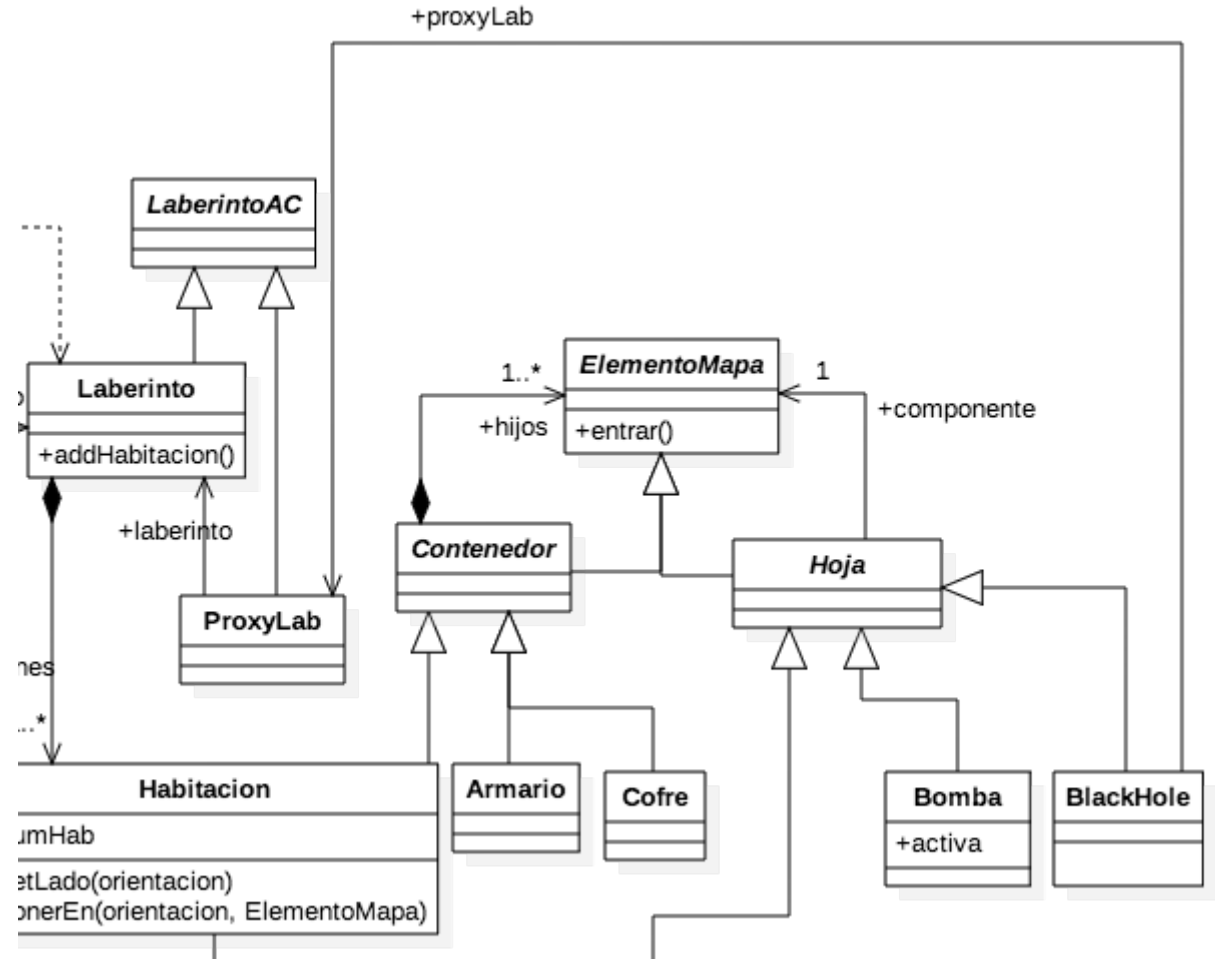


Proxy

Proporciona un representante de otro objeto para controlar el acceso a éste

Necesitamos un elemento nuevo que al entrar en él, el usuario se meta en un nuevo laberinto

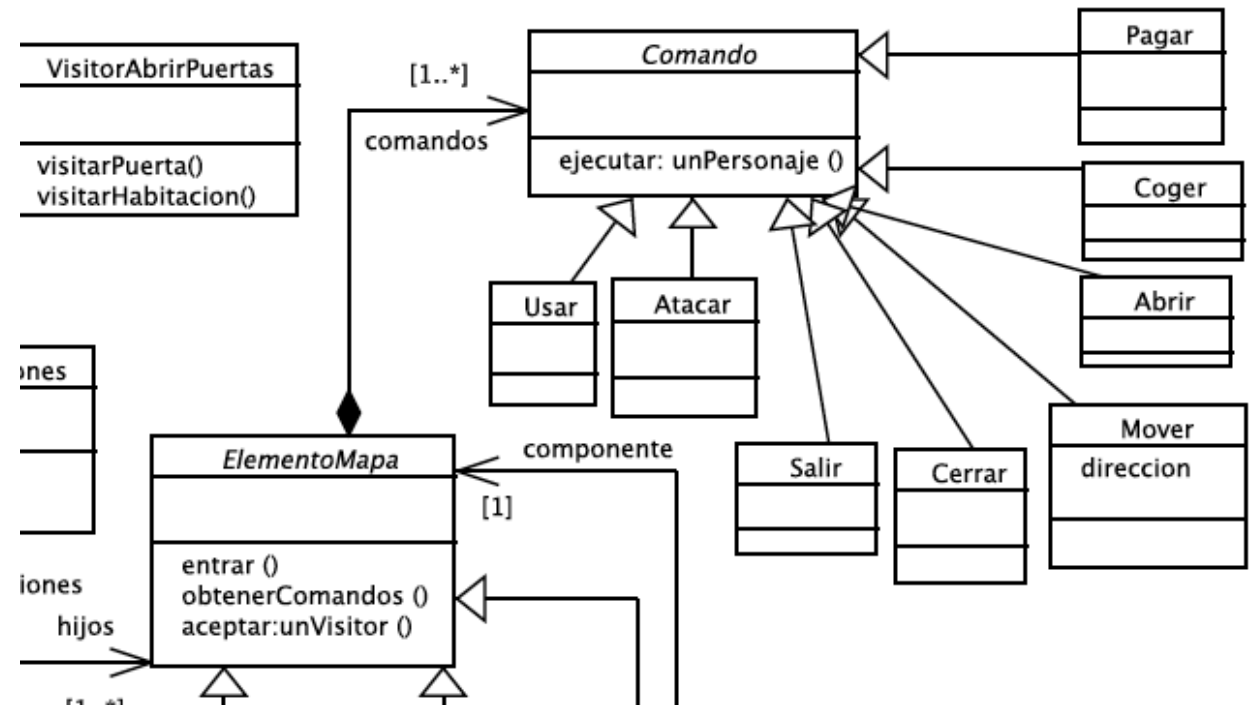
BlackHole tiene un laberinto (ProxyLab) que se crea sólo cuando el usuario entra en el BlackHole



Command

Encapsula una petición como un objeto

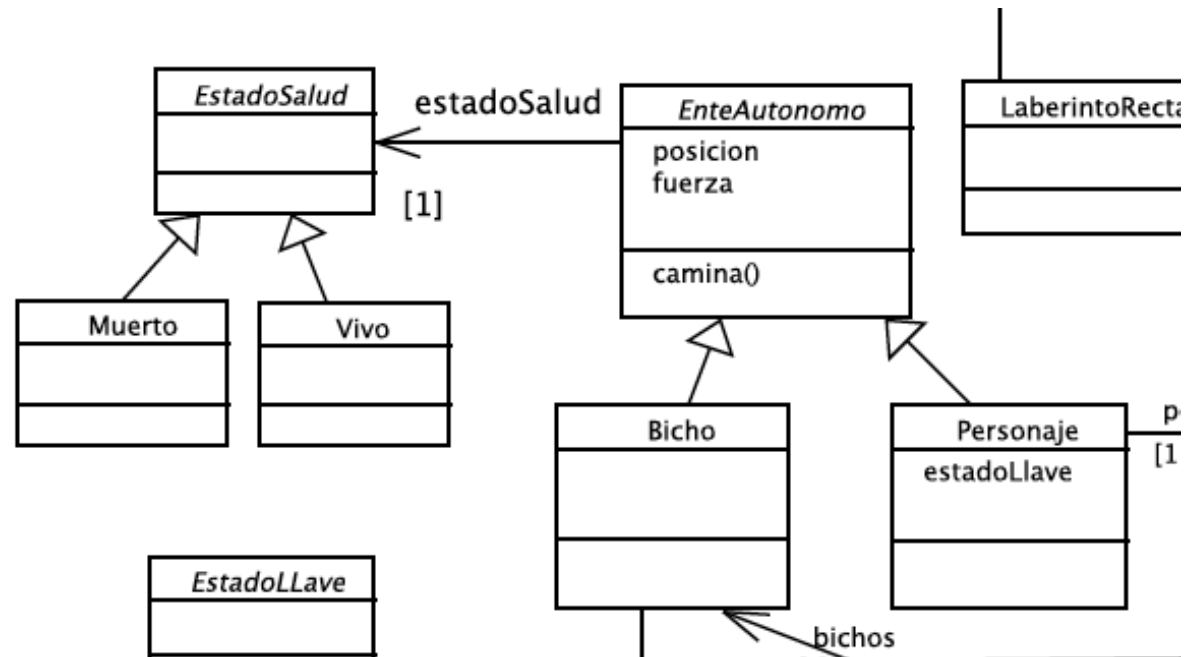
Permite parametrizar los clientes con diferentes peticiones



State

Permite a un objeto alterar su comportamiento cuando cambia su estado interno

Cada estado de un objeto es, a su vez, otro objeto



Otros patrones

Bridge	Separa abstracción de implementación
Chain of Responsibility	Desacopla emisor y receptor de una petición
Memento	Almacena el estado de un objeto en otro objeto
Iterator	Permite recorrer un objeto de forma secuencia
Visitor	Define una nueva operación en objeto compuesto
Abstract Factory	Permite crear familias de productos
Builder	Separa la construcción de un objeto de su representación
Singleton	Asegura que sólo hay una instancia de un tipo de objeto
Mediator	Encapsula en un objeto las interacciones de un grupo de objetos

Aplicación práctica

Javascript:

No hay clases → no uso herencia

Herramientas:

GitHub

Sublime Text 3

Chrome

StarUML