1/19/23 – **Analizando Uber en objetos**

|  |  |
| --- | --- |
| Puntos clave | Notas |
|  | En la programación orientada a objetos podemos distinguir dos tipos de objetos: **Físicos y Conceptuales**.  Ambos tipos tienen: **propiedades** (**atributos**) y **comportamientos** (**métodos**).  **Por ejemplo, en este caso de estudio tenemos los siguientes tipos de objetos físicos**:  **User:** que tiene un **nombre, una localización y métodos como** (**“llamar uber”, “cancelar uber” “pagar uber”**).  **Uber x, Uber pool, Uber Black, Uber Van** (tienen **atributos** como **cantidad máxima de pasajeros, si es un auto que se puede compartir, si es un auto premium y métodos como: ir a buscar user, hacer viaje, cobrar viaje**).  **Route**: Sigue siendo algo físico algo que puede verse en por ejemplo el mapa al seleccionar el destino. Esta **route** tendrá **propiedades** como: **Punto de inicio y destino.**  **Y también tendremos un objeto conceptual**: **Trip**.  Pero ¿Por qué es un objeto?  Porque este **trip va a tener propiedades**, estas **propiedades** van a ser un **conjunto de los objetos anteriores**, es decir, un trip/viaje va a tener:   1. un usuario que pide el viaje 2. una ruta 3. un auto 4. un conductor 5. un precio   también tendremos otras propiedades como:   * Iniciado y finalizado. * Y podríamos tener un **método** como “modificar” o “cancelar” |
| Sumario: | |

|  |  |
| --- | --- |
| Key Points | Notes |
|  | **¿Y porque es conceptual?**  Es conceptual porque **no es algo tangible directamente**.  Explicado fácilmente:   * Usted puede ver un auto * puede ver una ruta * un conductor…pero: no puedes ver un viaje.   El **viaje** es simplemente **un concepto para englobar la interacción de otros objetos necesarios para formarlo**.  **Podríamos imaginar objetos conceptuales como**:  Carrera, Partido de Fútbol, Sesión de usuario…  **Análisis de la situación**  **Cuando un usuario solicita un servicio de Uber, se da un proceso dividido en 4 o 5 momentos o pasos**:   1. El usuario con su celular solicita el servicio, ya que tiene la necesidad de trasladarse de un punto a otro. 2. El usuario solicita el automóvil, especificando qué ruta es la que necesita recorrer. 3. La aplicación le muestra al usuario un catálogo de automóviles, de los cuales el usuario puede elegir según su necesidad. 4. Aquí también se muestra al conductor que maneja dicho automóvil. 5. El usuario aborda el automóvil y realiza el viaje a la ruta definida en un principio. Al terminar el recorrido el usuario realiza el pago por el viaje realizado. |
| Sumario: | |

|  |  |
| --- | --- |
| Puntos clave | Notas |
|  | * Objetos que se identifican después del análisis * User: Quien solicita el automóvil. * Route: Ruta desde un punto a otro.   **Automóviles**:  **UberX > UberPool > UberBlack > UberVan**   1. **Conductor**: Quien conduce el automóvil Uber. 2. **Método de pago**: Card > PayPal > Cash 3. **Trip**: Contiene los datos del viaje, tales como ruta, automóvil escogido, usuario que solicita el servicio, etc. |
| Sumario: | |

|  |  |
| --- | --- |
| Puntos clave | Notas |
|  | Text, letter  Description automatically generated |
| Sumario: | |