WUOLAH



Resumen-tema-3.pdf

Resumen tema 3.3

- 2° Fundamentos de la Ingenieria del Software
- Escuela Técnica Superior de Ingenierías Informática y de Telecomunicación Universidad de Granada



TEMA 3.3: DISEÑO DE LA ESTRUCTURA DE CLASES

Para hacer el diagrama de clases del diseño, partimos del modelo de interacción y del modelo de análisis (modelo conceptual, como guía).

- **Diagrama de clases del diseño**: describe gráficamente las especificaciones de las clases e interfaces software y las relaciones entre estas. **Representa** la **solución** a nuestro problema.

Puede contener clases con sus atributos y operaciones, interfaces, relaciones, ...

- PASOS A SEGUIR -

- 1. **Identificar y representar las clases**: todos los objetos que estén en los DC, tendrán su correspondiente clase en el DCD, y las clases tomarán sus atributos del MC y de los DC.
- 2. **Añadir las operaciones:** todos los envíos de mensajes deben tener su operación en la clase correspondiente.
- 3. Añadir tipo de atributos y de parámetros
- 4. Incluir asociaciones y navegabilidad: todos los enlaces <<A>> deben tener su correspondiente asociación. La navegabilidad nos da la dirección del envío de mensaje y la multiplicidad.
- 5. Incluir dependencias: todos los enlaces <<L>>, <<P>> o <<G>> estarán en el DCD como una dependencia

- INCLUIR RELACIONES DE GENERALIZACIÓN -

Las **generalizaciones** que hay en el modelo conceptual también pueden aparecer en el diagrama de clases del diseño.

En el diagrama de clases de diseño hay que observar las siguientes situaciones:

- Clases con nombre que nos identifiquen las distintas clasificaciones de un conjunto de objetos
- Clases con los mismos atributos
- Clases con la misma asociación de una clase
- Clases con operaciones con el mismo nombre o parecido

Si obtenemos alguna o varias de estas situaciones, hay que hacer una **generalización** entre esas clases, llevándose a la **superclase atributos**, **operaciones** y **asociaciones comunes**.

