

Tp2-Código Repetido

Sherly Porras
91076

1. Abstracción de los tests 01 y 02

En los test 01 y 02 hay código repetido. Cuando lo extrajeron crearon algo nuevo. Eso es algo que estaba en la realidad y no estaba representado en nuestro código, por eso teníamos código repetido. ¿Cuál es esa entidad de la realidad que crearon?

En ambos test teníamos código repetido, entonces opte por generar un method class para el objeto CustomerBook que lleva el mismo nombre de la instance 'addCustomerNamed:', pero esta última, debería de modificarse para que en los siguientes test no repita código y sea más legible.

Opte por esto ya que al leer CustomerBook se sabe que lo primero que hace es agregar clientes osea Customer y colocar el addCustomerNamed: podemos entenderlo.

Además se modificó en la forma que se usaba a Time este, posee un método que puede directamente evaluar el tiempo que tarda en Correr un pequeño código, este es "millisecondsToRun:aBlock", con eso me aseguro que el código no lleve repetidos.

Además generamos las entidades de tipo Error que tratan por sí solas los errores como el ingreso de customer vacío o un customer ya existente y al leer el código se entenderá de qué trata.

2. Cómo representar en Smalltalk

¿Cuáles son las formas en que podemos representar entes de la realidad en Smalltalk que conocés? Es decir, ¿qué cosas del lenguaje Smalltalk puedo usar para representar entidades de la realidad?

Una entidad es un Objeto que se reconoce en lo real, además podemos también definirlas como concepto abstracto pero aun así es distinguible para todos los otros Objetos. Entonces una entidad posee propiedades o atributos que se le caracteriza así como los objetos poseen sus métodos, sus métodos de clases y sus colaboradores.

3. Teoría de Naur

¿Qué relación hay entre sacar código repetido (creando abstracciones) y la teoría del modelo/sistema (del paper de Naur)?

Naur nos dice que cuando modificamos un programa, una solución ya programada debe ser cambiada para reaccionar a una alteración en la actividad del mundo real con la que se relaciona. Además la modificación es posible cuando al menos tenemos conocimiento previo de lo que trata el código.