Domain Models Are Aspect Free

Desde que el término AOP fue creado se ha intentado identificar sus características en todas las etapas de la ingeniería de software (aspect-oriented design, aspect-oriented modelling, aspect-oriented requirements engineering, etc.), pero puede que el concepto de aspecto pueda ser aplicado a algunas pero no a todas las etapas, especialmente en modelaje.

Para poder hablar de los aspectos es las diferentes etapas del desarrollo, es necesario hablar con precisión de lo que es un aspecto. Aunque la definición de la palabra existe, su uso e interpretación es algo ambiguo para diferentes contextos.

Aspectos como roles: Los objetos pueden tener diferentes vistas, por ejemplo una persona puede ser un estudiante, un empleador, o un cliente. Estos tienen el mismo tipo (Persona) pero hay características diferentes entre ellos en contextos diferentes. También existen los roles que se definen gracias a que tienen diferente tipos pero con características similares, por ejemplo todas las cosas que pueden ser serializables, comparables, etc. Los roles están atados a como se unen para poder lograr solucionar un problemal, es decir, interactúan entre ellos, cosa que de acuerdo a la propiedad de ignorancia entre aspectos, no puede ocurrir si son modelados por orientación de aspectos.

Aspectos dimensiones de ordenamiento: Para poder estructurar un dominio complejo es necesario tener un criterio de ordenamiento, pero en muchos casos existen varios criterios de ordenamiento que son independiente entre sí, esto puede ser percibido como diferentes vistas (o aspectos) sobre un dominio. La manera como está organizada una estructura no hace parte de la estructura como tal, entonces los aspectos deben residir en un nivel superior.

Aspectos como requerimientos no funcionales: Usualmente los requerimientos no funcionales son considerados difíciles de modelar usando los lenguajes tradicionales, pero no necesariamente es así. Los lenguajes de modelaje no pueden representar afirmaciones de afirmaciones a menos que sean objetos.

Aspectos del modelaje: Si los aspectos que se encuentran programando son aspectos de programación, no del problema programado, es razonable pensar que los aspectos que se encuentran en modelaje son aspectos de modelaje, no del problema modelado.

Los objetos son abstracciones de de entidades del mundo real y sus características definen como son y cómo se relacionan con otras entidades, esto quiere decir que se modelan las entidades y proposiciones, lo que lo hace que los lenguajes sean de primer orden, para el caso de aspectos, cuantifican proposiciones de proposiciones, lo que causa que no hagan parte de los lenguajes de primer orden, es decir, que se encuentren en un nivel superior.