PREGUNTAS DE REPASO

1. Liste dos razones de utilizar una metodología orientada a objetos para el desarrollo de sistemas.

2. Describa la diferencia entre una clase y un objeto.

3. Explique el concepto de herencia en los sistemas orientados a objetos.

4. ¿Qué significa CRC?

5. Describa lo que agrega el Pensamiento en objetos a la tarjeta CRC.

6. ¿Qué es UML?

7. ¿Cuáles son los tres elementos principales del UML?

8. Haga una lista de lo que incluye el concepto de cosas estructurales.

9. Haga una lista de lo que incluye el concepto de cosas de comportamiento.

10. ¿Cuáles son los dos tipos principales de diagramas en UML?

11. Haga una lista de los diagramas que se incluyen en los diagramas estructurales.

12. Haga una lista de los diagramas que se incluyen en los diagramas de comportamiento.

13. ¿Qué es lo que describe un modelo de casos de uso?

14. ¿Describiría un modelo de casos de uso como un modelo lógico o físico del sistema? Defienda su respuesta en un párrafo.

15. Defina qué es un actor en un diagrama de casos de uso.

16. ¿Cuáles son las tres cosas que un caso de uso siempre debe describir?

17. ¿Qué es lo que describe un diagrama de actividad?

18. Escriba un párrafo que describa el uso de los carriles en los diagramas de actividad.

19. ¿Qué se puede describir en un diagrama de secuencia o de comunicación?

20. ¿Por qué definir clases es una tarea tan importante del análisis orientado a objetos?

21. ¿Qué se puede mostrar en un diagrama de clases?

22. Defina la sobrecarga de métodos.

23. Mencione las cuatro categorías en las que se clasifican las clases.

24. ¿Cuáles son los pasos para crear un diagrama de secuencia?

25. ¿Cuáles son las dos categorías de relaciones entre clases?

26. ¿Para qué se utilizan los diagramas de generalización/especialización (gen/spec)?

27. ¿Cuál es otro término para el polimorfismo?

28. ¿Qué se describe mediante un diagrama de estados?

29. ¿Qué es un paquete en la metodología del UML?

30. ¿Por qué es importante usar el UML para el modelado?