Programação Orientada a Objetos

A&POO: Análise e Projeto Orientado a Objeto e **Modelos de Domínio**



06.03
aula-06-parte-03

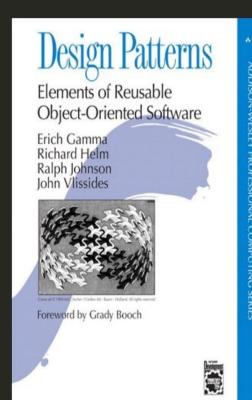


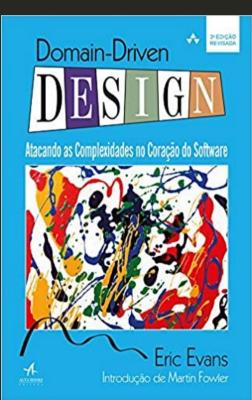


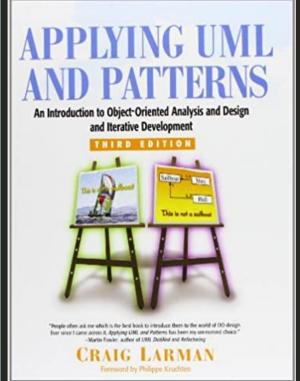
06.03 **P00** A&POO e Modelos

de

Domínio

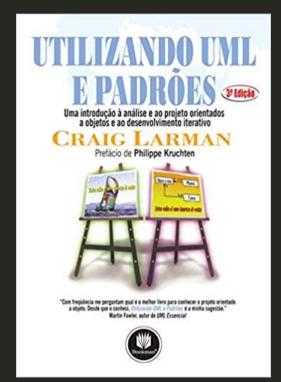






General Responsibility Assignment Software Patterns - GRASP

Concepção
Requisitos, casos de uso, ...
Elaboração
Modelos de domínio,
diagramas, UML, arquitetura,
padrões GRASP, materialização,
Componentes, docmentação, ...



General Responsibility Assignment Software Patterns - GRASP

- Creator (criador)
- Information Expert (especialista na informação)
- Low Coupling (baixo acoplamento)
- Controller (controlador)
- High Cohesion (alta coesão)

Creator

Problema: Quem cria um A?

Solução: atribuir à classe B a responsabilidade de instanciar A se um ou mais afirmativas for verdadeira:

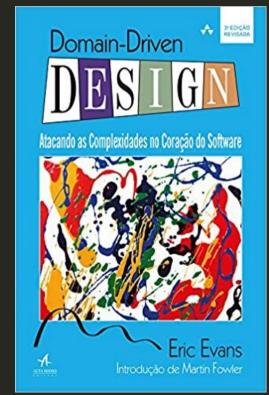
- B contém A ou agrega A
- B registra A
- B usa A de maneira próxima
- B contém os dados iniciais de A

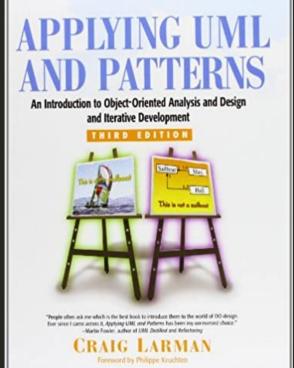
Information Expert

Problema: qual é o princípio básico pelo qual atribuir responsabilidades aos objetos?

Solução: atribua responsabilidade à classe que tenha a informação necessária para satisfazê-la.

Modelos de Domínio, Camadas de Negócios, Lógica do Sistema, ...





``Um modelo de domínio é uma representação visual de classes conceituais — não objetos de sofware.''

- 1. Encontre as classes conceituais
- 2. Desenhe um diagrama de classes UML
- 3. Acrescente associações e atributos

Como encontrar classes conceituais

Categorias:

Transações de negócio (Venda, Reserva, Pagamento), linhas de item (Item de Venda), produtos ou serviços (Vôo, Refeição), **onde é registrado** (Livro, Manifesto), papéis ou atores (Caixa, Cliente, Loja), local (Lugar, Aeroporto), eventos (Compra, Aluguel), objetos físicos (Tabuleiro, Peça), descrições (Descrição Vôo, Descrição Produto), catálogos (Inventário, CatálogoProduto), contêineres (Prateleira, Box), coisas num contêiner (Item, Peça), outros sistemas (SistemaReceita, ControleTráfego), registros (Recibo, Diário), instrumentos financeiros (Cheque, Ticket), horários, manuais e documentos (Cronograma, Calendário).