Abordaje teórico

En consecuencia de la lectura del problema a proposición, se llevó a cabo su resolución con la implementación del paradigma de programación orientada a objetos, en él se trata de representar una situación donde un grupo de objetos interactúan los unos con los otros, todos ellos conformando un modelo que provee soluciones a la situación propuesta.

El m modelo en cuestión facilita el desarrollo de una aplicación destinada a asistir a una inmobiliaria con sus operaciones , la cual se ve representada como un objeto virtual y que, a su vez, gestiona de manera administrativa un conjunto de objetos propiedad, que traerán consigo una serie de atributos y propiedades emparentadas con los requisitos del problema.

Estos requisitos mencionados con anterioridad se ven definidos en estos objetos bajo la forma de atributos ¨NombreDueño¨ ¨Domicilio¨ ¨numerotelefonoDueño¨ ¨superficiequecubre¨. Así mismo, se constata que estas propiedades nacen resultado de la atracción realizada sobre aquellas características innecesarias o irrelevantes que pudieran comprometer el hecho de cumplir con los objetos que se piden.

Posee alta cohesión, porque cada uno de estos objetos cumple con una función específica en este modelo, que no se sobrepone con alguna de sus contra partes.

Es entonces que se procede a realizar en forma gráfica un diagrama de clases para definir los objetos que ayudaran a concebir el modelo adecuado para este problema. Aquí determinamos que características serán las que definen a estos objetos, a partir de los cuales se harán instanciaciones para poder lograr los propósitos de las problemáticas.