
Diseño para un mundo mejor

Programación de Autor, SOE1_2019

Testimonios

Este curso me ha enseñado a diseñar soluciones como Miguel Angel

Anonimo

Diseñar es como cocinar, si metes mal los ingredientes o te pasas con el fuego, queda una porqueria

Anonima

Gracias al UML he roto las barreras para hablar con los Nerds

Anonimo (seguro es de producto)

Estas citas son solo para fines ilustrativos.

—

¿En qué lenguaje hablamos
cuando tenemos que
comunicar un diseño?



UML

y

Código

Unified Modeling Language

- Abstracción del problema
- Específico (solo lo importante)



old
school

Unified Modeling Language

- Modelos dinámicos
 - D. de secuencia
- Modelos estáticos
 - D. de clases
 - D. de objetos



old
school

Paradigma de Objetos

- objeto
- mensaje
- ambiente
- clases y métodos
- herencia y polimorfismo



Repaso

Ejercicio: Club

Objetivo: Modelar socios de un club. Un socio se registra en el club con nombre y apellido. El club define el monto que tiene que pagar como cuota social.

Criterios de pago:

- Los vitalicios no pagan
- Low cost se les cobra \$ 500 y \$ 100 adicionales si participó en más de 2 actividades el mes anterior
- High heavies se les cobra \$ 2000

Estos pueden pagar en cualquier momento la cuota de un mes determinado, incluso puede pagar menos del monto de la cuota. Cada vez que un socio quiere hacer una actividad, se verifica que no deba más del monto de una cuota, en caso contrario se avisa que debe pagar para poder participar.



A diseñar...

- pensar buenos nombres para las abstracciones
- diagrama de clase
 - que hace
- diagrama de objeto
 - estado
- diagrama de secuencia
 - interacción
- código
 - como lo hace

Diagrama de Clases

- Uso
- Composición
- Herencia
- Implementación

Diagrama de Secuencia

- definir interacción entre objetos
 - inicio
 - creación de objetos
 - terminación de objetos
 - resultado

—

Ahora que hablamos todos lo mismo...

¿Que es el diseño?



old
school

¿Preguntas?

[Para profundizar](#)