

PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS



UAI

Universidad Abierta Interamericana

El futuro sos vos.

Frameworks

Titular: Dario Guillermo Cardacci

¿Qué es un Framework?

- Es un marco de trabajo que ofrece a quien lo utiliza, una serie de herramientas para facilitar la realización de tareas.
- Puede contener librerías de clases, documentación, ayuda, ejemplos, tutoriales pero sobre todo contiene experiencia sobre un dominio de problema específico.

¿Cuál es el objetivo por el que se genera un Framework?

- Normalizar
- Estandarizar
- Reutilizar la experiencia

Elementos básicos de un Framework

- Puntos congelados o frozen-spots .
- Puntos calientes o hot spots.
- La característica de inversión de control.

Etapas constructivas de un Framework

- Análisis del dominio.
- Diseño del framework.
- Instanciación del framework.

Clasificación de un Framework según su extensibilidad

- De caja Blanca.
- De caja Negra.

¿Qué ventajas tiene utilizar un 'Framework'?

- Permite abstraerse de problemas resuelto con amplia experiencia previa.
- En el caso de .NET el programador no piensa en arquitectura sino en programas.
- Permite aprovechar todas las ventajas de la estandarización.

Aspectos a considerar

- El costo del análisis del dominio.
- La experiencia.

La Pregunta

¿Y si no necesito o no quiero utilizar un
'framework'?

Motivos para no utilizar un framework

- Deseo de crear toda una aplicación sin seguir ningún framework conocido.
- Aplicación pequeña que no amerite aplicar un framework.
- Desconocimiento sobre algún framework que se adapte.
- Falta de tiempo para ejecutar la curva de aprendizaje.

Motivos para utilizar un framework

- Las aplicaciones crecen y necesitan mantenimiento. Los frameworks facilitan la separación de la presentación y la lógica además de mantener una sintaxis coherente.
- En general hacer un trabajo propio sobre algo que ya existe genera desconocimiento colectivo en el equipo de trabajo.
- El costo de aprender un framework generalmente se compensa con el costo de desarrollar las modificaciones a medida por no utilizarlo.



FIN