

Programación orientada a objetos

Capítulo 13

Diseñar aplicaciones

Las clases de un sistema se corresponden aproximadamente con los **sustantivos** que aparecen en la descripción del mismo; los métodos se corresponden con los **verbos**.

Número de la clase	Colaboradores
Responsabilidades	

Tema 13: Diseño de aplicaciones. Semana 13

- 1- Análisis y diseño.
 - a. El método verbo/sustantivo.
 - b. El ejemplo de reserve de entradas para el cine.
 - c. Descubrir clases.
 - d. Usar tarjetas CRC.
 - e. Escenarios.
- 2- Diseño de clases.
 - a. Diseñar interfaces de clases.
 - b. Diseño de la interfaz de usuario.
- 3- Documentación.
- 4- Cooperación.
- 5- Prototipos.
- 6- Crecimiento del software.
 - a. Modelo de cascada.
 - b. Desarrollo iterativo.
- 7- Usar patrones de diseño.
 - a. Estructura de un patrón.
 - b. Decorador.
 - c. Singleton.
 - d. Método Fábrica.
 - e. Observador.

- 1- Estudiar el capítulo 13 del libro base para la “Unidad Didáctica II”.
- 2- Realizar los ejercicios correspondientes del libro base.
- 3- Realizar los ejercicios resueltos en exámenes de años anteriores en los que se utilice la herencia.