

Carrera/ Plan: (Dejar lo que corresponda)

Orientación a Objetos II

Licenciatura en Informática Plan 2015/Plan 2012/Plan 2003-07
Licenciatura en Sistemas Plan 2015/Plan 2012/Plan 2003-07
Analista Programador Universitario Plan 2015/Plan 2007
Analista en TIC Plan 2017

Año: 2019

Régimen de Cursada: Semestral

Carácter (Obligatoria/Optativa): Obligatoria

Año 2019

Correlativas: Orientación a Objetos I, Taller de lecto-comprensión y traducción de Inglés

Profesor/es: Gustavo Rossi, Alejandra Garrido, Alejandro Fernández

Hs. semanales: 6hrs

FUNDAMENTACIÓN

La programación orientada a objetos es central para la formación del profesional informático. Los principios básicos del paradigma, cubiertos en orientación a objetos 1, brindan las bases para obtener micro-diseños donde los objetos/clases son módulos que exhiben características de bajo acoplamiento y alta cohesión. Sobre esas bases podemos construir diseños y arquitecturas de mayor envergadura, como aplicaciones, servicios, librerías y frameworks. Abstractar a ese nivel requiere nuevas herramientas conceptuales y tecnológicas. Los patrones de diseño orientado a objetos capturan y comunican soluciones probadas a problemas frecuentes de diseño OO. Los frameworks nos permiten capturar, en un artefacto de código bien diseñado e implementado, la complejidad de todo un dominio. El proceso de diseño da lugar al refactoring continuo de aplicaciones para lo cual el testing automatizado de unidad es una herramienta fundamental.

OBJETIVOS GENERALES

Profundizar los temas desarrollados por el alumno en Orientación a Objetos 1 e introducir conceptos fundamentales en la construcción de arquitecturas de software modulares, extensibles y reusables, a través de conceptos fundamentales como son: patrones de diseño, refactoring hacia patrones y frameworks orientados a objetos. Se profundizará también en el uso de un lenguaje de modelado gráfico orientado a objetos (UML), que le permitirá construir diagramas especificando distintos aspectos de un sistema. Los trabajos prácticos se realizarán usando el lenguaje de modelado y el lenguaje de implementación Smalltalk, que resulta el más apropiado de acuerdo a estos objetivos

COMPETENCIAS

- CGS6- Capacidad para interpretar la evolución de la Informática con una visión de las tendencias tecnológicas futuras.
- CGT2- Concebir, diseñar y desarrollar proyectos de Informática.
- CGT3- Gestionar, planificar, ejecutar y controlar proyectos de Informática.
- CGT8 Capacidad de interpretación y resolución de problemas multidisciplinarios, desde los conocimientos de la disciplina informática.
- LI- CE4 – Planificar, dirigir, realizar y/o evaluar proyectos de relevamiento de problemas del mundo real, especificación formal de los mismos, diseño, implementación, prueba, verificación, validación, mantenimiento y control de calidad de sistemas de software/sistemas de información que se ejecuten sobre equipos de procesamiento de datos, con capacidad de incorporación de tecnologías emergentes del cambio tecnológico. Capacidad de análisis, diseño y evaluación de interfaces humano computador y computador-computador.

-
- LI- CE6 – Controlar las normas de calidad en el software o software integrado a otros componentes. Capacidad de evaluación de performance de sistemas de software y sistemas que integren hardware y software.
 - LS- CE1 – Planificar, dirigir, realizar y/o evaluar proyectos de relevamiento de problemas del mundo real. Especificación formal, diseño, implementación, prueba, verificación, validación, mantenimiento y control de calidad de sistemas de software que se ejecuten sobre sistemas de procesamiento de datos, con capacidad de incorporación de tecnologías emergentes del cambio tecnológico. Capacidad de análisis, diseño y evaluación de interfases humano computador y computador-computador.
 - LS- CE5 – Establecer métricas y normas de calidad y seguridad de software, contralando las mismas a fin de tener un producto industrial que respete las normas nacionales e internacionales. Control de la especificación formal del producto, del proceso de diseño, desarrollo, implementación y mantenimiento. Establecimiento de métricas de validación y certificación de calidad. Capacidad de evaluación de performance de sistemas de software y sistemas que integren hardware y software.

CONTENIDOS MINIMOS (de acuerdo al Plan de Estudios)

- Diseño Orientado a Objetos
- Patrones de diseño
- Construcción de aplicaciones con frameworks orientados a objetos.
- Refactoring. Testing. Metodologías de Diseño Ágiles.

PROGRAMA ANALÍTICO

I - Diseño Orientado a Objetos

1. La filosofía del proceso de desarrollo de software. Las etapas del proceso de desarrollo de software. Procesos de desarrollo iterativos e incrementales, basados en modelos: utilidad de los modelos. Los modelos a través del proceso de desarrollo de software. Cualidades y clasificación de los modelos.
2. UML como Lenguaje de modelado. Diagrama de clases. Diagrama de estados. Diagrama de interacción.

II -Patrones de Diseño:

3. Introducción a Patrones. Definición de Patrón. Descripción de un patrón. Catálogo de Patrones.
4. Patrones de diseño. Definición. Descripción de un patrón de diseño. Organización del Catálogo de patrones de diseño. Utilidad de los patrones de diseño. Selección de los patrones de diseño. Uso de los patrones de diseño.
5. Patrones creacionales: Abstract Factory, Singleton.
6. Patrones estructurales: Composite, Decorador, Adapter, Proxy.
7. Patrones de comportamiento: Observer, State, Strategy, Template Method, Command.

III -Refactoring

8. Introducción a Refactoring. Utilidad del refactoring. Técnica de aplicación del refactoring. Casos de uso. Catalogo de refactoring.
9. Manipulación de métodos largos: Extract Method. Inline Method, Replace Temp with Queries, Replace Method with Method Object. Mover aspectos entre objetos: Move Method, Move Field, Extract class. Organización de datos. Self Encapsulate Field, Replace Data Value with Objects, Replace Type Code with Class / Subclass /State- Strategy. Simplificación de invocación de métodos: Rename Method, Replace Constructor with Factory Method, Parameterize Method. Simplificación de expresiones condicionales: Replace Conditional with Polimorfism. Manipulación de la generalización: Pull Up Method. Push Down Method, Extract Subclass, Extract Superclass, Form Template Method, Replace Inheritance with Delegation.
10. Refactoring hacia patrones. Unify interfaces with Adapter. Form Template Method. Replace conditional logic with strategy. Replace State-Altering Conditionals with State. Replace Hardcoded Notifications with Observer. Move Embellishment to Decorator.

IV -Frameworks

11. Introducción a Frameworks. Reutilización de software vs. reutilización de diseño. Clasificación de frameworks según su propósito.
12. Frameworks basados en herencia (white box frameworks). Frameworks basados en composición (black boxframeworks).
13. Elementos centrales en la implementación de un framework: Inversión de control, Hostposts, Frozenspots.
14. Las plantillas y los ganchos como generadores de hotspots e inversión de control. Su implementación con herencia y con composición.

15. Instanciación de frameworks; casos de estudio: Seaside, SUnit.
16. Diseño evolutivo de frameworks. El rol estratégico de los patrones, el refactoring, y los tests de unidad.
17. Documentación de frameworks: ejemplos, hotspot cards, y patrones

V - Test Driven Development

18. Testing. Importancia. Tipos de tests: de unidad, de integración, de aceptación. Metodología de desarrollo ágil TDD: "Test Driven Development". Relación entre refactoring y testing.
19. Patrones de tests de unidad: familia de frameworks XUnit.
20. El framework SUnit de test de unidad en Smalltalk.

BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA OBLIGATORIA

1. Design Patterns. Elements of Reusable Objects Oriented Software. Gamma, Helm, Johnson, Vlissides, Addison-Wesley, Professional Computing Series.
2. Refactoring: Improving the Design of Existing Code. Fowler, Martin. Addison-Wesley, 1999.
3. Refactoring to Patterns. Joshua Kerievsky. Addison Wesley, 2004. ISBN: 0-321- 21335-1
4. Implementing Application Frameworks: Object-Oriented Frameworks at Work (Hardcover). Mohamed E. Fayad (Editor), Douglas C. Schmidt (Editor), Ralph E. Johnson (Editor).

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

1. Head First Design Patterns. Elisabeth Freeman, Bert Bates, Kathy Sierra - Computers -2004 -676 pages.
2. Extreme Programming Explained. Kent Beck and Cynthia Andres. Addison-Wesley, 2005.
3. Building Application Frameworks: Object-Oriented Foundations of Framework Design. Mohamed E. Fayad (Editor), Ralph E. Johnson (Author), Douglas C. Schmidt (Editor).
4. Domain-Specific Application Frameworks: Frameworks Experience by Industry (Hardcover). Mohamed E. Fayad (Editor), Ralph E. Johnson (Editor).
5. Johnson, R. E. 1997. Components, frameworks, patterns. In Proceedings of the 1997 Symposium on Software Reusability (Boston, Massachusetts, United States, May 17 - 20, 1997). M. Harandi, Ed. SSR '97. ACM Press, New York, NY, 10-17. [PDF]
6. Designing Reusable Classes. B. Foote, R. Johnson. Journal of Object-Oriented Programming, 1998.
7. D. Roberts and R. Johnson. Evolving Frameworks: A Pattern Language for Developing Object-Oriented Frameworks. Proceedings of Pattern Languages of Programs, Allerton Park, Illinois, September 1996.[PDF]
8. Kent Beck. Simple Smalltalk Testing: With Patterns. <http://www.xprogramming.com/testfram.htm>
Stephane Ducasse. SUnit Explained. <http://www.iam.unibe.ch/~ducasse/>

METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA

La cursada de la materia se organiza en clases teóricas, clases de actividades prácticas y clases de consulta teórico-práctica.

En las clases teóricas se imparten los conceptos de la materia, induciendo a la participación de los alumnos en la resolución de ejercicios de diseño que permite la incorporación activa de los conocimientos.

En las clases prácticas se aplican y fijan los contenidos vistos en teoría a través de trabajo práctico enfocados, y proyectos integradores. Los alumnos pueden acercarse a realizar consultas individuales sobre la resolución de los trabajos durante turnos de consulta de práctica separados en distintas comisiones para garantizar una adecuada relación alumno-docente. Además, las clases de consultas son en sala equipadas con computadoras, fijas o móviles. La materia cuenta con una plataforma online para intercambio de materiales y en la que se fomenta la discusión e intercambio de conocimiento entre pares y con los docentes.

Las clases de consulta teórico-práctica requieren la preparación previa del alumno en base al material disponible y las prácticas, para dar lugar a una discusión más profunda y reflexiva entre los alumnos y los docentes, al tiempo que se evacúan dudas que pueden haber quedado con el material.

Si bien la asignatura no hace foco en una tecnología en particular, los cambios conceptuales y metodológicos que plantea la programación orientada a objetos han tenido un fuerte impacto en el desarrollo de las tecnologías. Tanto en esta asignatura como en Orientación a Objetos 1 (pre-requisito) se propone a los alumnos reflexionar sobre dicha evolución y cambios (por ejemplo, desde la programación estructurada a la programación orientada a objetos). Algunas de las herramientas tecnológicas que los alumnos incorporarán como tendencias de la disciplina son las herramientas de detección de problemas de diseño e implementación (lints), las herramientas de refactoring asistido, la depuración de aplicaciones en tiempo real, los inspectores de objetos, y los frameworks orientados a objetos. La cátedra acompaña el proceso del alumno, para contrastar las conclusiones del alumno y validar su habilidad para esta competencia.

En la cátedra se pone énfasis en el proceso de identificación de problemas del mundo real, especificación de los mismos como problemas resolubles desde la informática, formulación de proyectos para su solución y en el análisis y diseño de las soluciones en el marco del proyecto formulado.

El trabajo integrador (y otras entregas grupales) ponen en juego y fortalecen la capacidad del alumno para gestionar, planificar, ejecutar y controlar proyectos de Informática (a pequeña escala). El grado con el que alcanza estas competencias se refleja directamente en el resultado del proyecto integrador y demás entregas.

En la cátedra se tratan proyectos multidisciplinarios (los requerimientos y dominios de aplicación tomados como ejemplo provienen de muchas disciplinas). Además de ofrecer ejemplos motivadores que sirvan como práctica de las temáticas de la asignatura, se trata de acompañar al alumno (aprovechando la experiencia de trabajo multidisciplinar del equipo docente) en la interpretación del rol del Informático como articulador de soluciones en áreas de conocimiento muy diferentes que requieren participación de expertos extra-disciplinares.

La calidad se enfoca desde la perspectiva de la claridad del código, facilidad de mantenimiento, bajo acoplamiento y alta cohesión entre módulos (objetos). La carencia de esos atributos de calidad se hace explícita en términos de “malos olores”, los cuales se han catalogado como indicadores de problemas en el código, que pueden medirse a través de métricas explícitas e indican la necesidad de aplicar refactorings (que mejoran la calidad interna del software sin introducir cambios en su comportamiento). Los tests de unidad automatizado se proponen como herramientas para hacer explícitos contratos que el software debe cumplir, de manera que puedan ser verificables. Evaluación de calidad, testing automatico, refactoring y

abstracción en elementos de código reutilizables (por ejemplo, frameworks) son pasos fundamentales en la planificación, realización y evaluación de proyectos de software. En cuanto a las interfaces humano computador, en la materia se diseña, desarrolla y evalúa una aplicación interactiva, haciendo énfasis en la importancia de la separación modelo-vista, característica fundamental para poder incorporar las competencias de diseño de interacción sin que se vean atadas a la evolución de la lógica del dominio.

Entre los ejemplos de frameworks orientados a objetos que se mencionan en la cátedra, encontramos aquellos que nos permiten abstraernos de dependencias concretas de hardware, redes, y sistema operativo. Calidad, en ese contexto, se define como en nivel de abstracción que las librerías/frameworks ofrecen al desarrollador de software sobre las plataformas (hardware/software) subyacente. Conseguir un bajo acoplamiento entre código de aplicación y código de infraestructura es la base para hacer posible la portabilidad y evolución independiente de ambas partes. Smalltalk, uno de los lenguajes/ambientes utilizados en la cátedra es pionero en independizar aplicación de hardware subyacente, planteando un modelo de portabilidad que es ejemplo para otras tecnologías. Asimismo, se menciona el profiling para evaluar la performance de una aplicación y las herramientas pertinentes, haciendo énfasis en obtener calidad como un caso previo al análisis de performance, y enfocar este último en aquellas partes del código que producen una degradación de performance significativa.

EVALUACIÓN

La evaluación de los aspectos prácticos de la asignatura (cursada) tiene lugar en el visado de entregas y un examen escrito, presencial con dos oportunidades de recuperación. La aprobación final puede ser la realización de un proyecto y su defensa, el coloquio de promoción para quienes accedan a esta opción, o un examen final escrito.

A lo largo de la práctica los alumnos desarrollarán proyectos integradores, así como trabajos enfocados en temas específicos. Estos proyectos y trabajos con visados y permiten una reentrega en base a la retroalimentación de los docentes. Una selección de estos trabajos cumple la función de mecanismo de promoción (optativo). Los alumnos que cumplan en fecha y forma con las entregas pautadas accederán, en caso de aprobar la cursada, a un coloquio final de promoción. El coloquio será individual y versará sobre el trabajo realizado.

La evaluación de las competencias generales y específicas a cuya adquisición esta cátedra contribuye, tiene lugar en el examen parcial y las múltiples entrevistas y discusiones que el alumno tiene con los docentes durante el desarrollo de los trabajos prácticos visables y los trabajos/proyectos integradores (a entregar), y se refleja en la calificación de los mismos.

CRONOGRAMA DE CLASES Y EVALUACIONES

Clase	Fecha	Contenidos/Actividades
1	Semana del 18/03/19	Presentación de la asignatura. Diseño OO. Características de un buen diseño OO.
2	Semana del 25/03/19	Patrones de diseño: introducción. El patrón Adapter. Prácticas de diseño en implementación.
3	Semana del 01/04/19	Patrones Template Method y Composite. Práctica aplicando el patrón Adapter.
4	Semana del 08/04/19	Patrones Strategy y State. Práctica con Patrón Composite y Template method.
5	Semana del 15/04/19	Construcción de aplicaciones web con el framework Seaside. Práctica con los patrones Strategy y State.
6	Semana del 22/04/19	Diseño de aplicaciones interactivas. Patrones de interacción web. Patrón Decorator. Práctica de construcción de aplicaciones con Seaside.
7	Semana del 29/04/19	Introducción a refactoring y Test Driven Development. Patrones de XUnit. Práctica de construcción de aplicaciones con Seaside.
8	Semana del 06/05/19	Refactoring: catálogo de refactorings de Fowler. El concepto de "bad smell". Bad smells clásicos. Práctica de testing de unidad.
9	Semana del 13/05/19	Refactoring hacia patrones de diseño. Refactoring to Template method. Refactoring to Strategy. Práctica de refactorings.
10	Semana del 20/05/19	Reuso; Librerías. Introducción a Frameworks Orientados a Objetos. Ejemplo de framework: Seaside, SUnit, entre otros. Práctica de refactoring hacia patrones.
11	Semana del 27/05/19	Plantillas y ganchos utilizando herencia y composición. Plantillas y ganchos en los hotspots. Prácticas integradoras.
12	Semana del 03/06/19	Frameworks blackbox: Ejemplo Roassal. Consulta previa al parcial.
13	Semana del 10/06/19	Integración de contenidos: Testing, Patrones, Refactoring, Frameworks. Prácticas integradoras.
14	Semana del 17/06/19	Prácticas integradoras. Clase de consulta. Parcial
15	Semana del 24/06/19	Prácticas integradoras. Clase de consulta.
16	Semana del 01/07/19	Clase de consulta. Recuperatorio
17	Semana del 08/07/19	Clase de consulta
18	Semana del 15/7/19	Recuperatorio



Evaluaciones previstas	Fecha
Parcial	Semana del 17/6
Recuperatorio	Semana del 1/7
Recuperatorio	Semana del 15/8

Contacto de la cátedra (mail, sitio WEB, plataforma virtual de gestión de cursos):

Consultas referidas a la teoría: Gustavo.Rossi@lifa.info.unlp.edu.ar,
Alejandra.Garrido@lifa.info.unlp.edu.ar, Alejandro.Fernandez@lifa.info.unlp.edu.ar

Consultas referidas a la práctica: Sergio.Firmenich@lifa.info.unlp.edu.ar,
Leandro.Antonelli@lifa.info.unlp.edu.ar, Diego.Torres@lifa.info.unlp.edu.ar

Firma del/los profesor/es

**ORIENTACION A OBJETOS II
REDICTADO****Año 2019****Carrera/ Plan:**

Licenciatura en Informática Plan 2015
Licenciatura en Sistemas Plan 2015
Licenciatura en Informática Plan 2003-07/Plan 2012
Licenciatura en Sistemas Plan 2003-07/Plan 2012
Analista Programador Universitario Plan 2015
Analista Programador Universitario Plan 2007

Año: 3°**Régimen de Cursada:** Semestral**Carácter (Obligatoria/Optativa):** Obligatoria**Correlativas:**

Orientación a Objetos I
Taller de lecto-comprensión y traducción de Inglés

Coordinador: Gustavo Rossi**Profesor/es:** Arturo Zambrano**Hs. semanales:**3**FUNDAMENTACIÓN**

El paradigma de Orientación a Objetos es un paradigma de programación que se caracteriza por brindar herramientas que promueven la reusabilidad, modificabilidad, mantenibilidad y fiabilidad; cualidades que deben ser rectoras del ejercicio profesional de un buen desarrollador.

OBJETIVOS GENERALES

Enfatizar en la construcción de arquitecturas de software modulares, extensibles y reusables, conceptos claves para aplicaciones de gran porte.

COMPETENCIAS

- CGS6- Capacidad para interpretar la evolución de la Informática con una visión de las tendencias tecnológicas futuras.
- CGT2- Concebir, diseñar y desarrollar proyectos de Informática.
- CGT3- Gestionar, planificar, ejecutar y controlar proyectos de Informática.
- CGT8 Capacidad de interpretación y resolución de problemas multidisciplinares, desde los conocimientos de la disciplina informática.
- LI- CE4 – Planificar, dirigir, realizar y/o evaluar proyectos de relevamiento de problemas del mundo real, especificación formal de los mismos, diseño, implementación, prueba, verificación, validación, mantenimiento y control de calidad de sistemas de software/sistemas de información que se ejecuten sobre equipos de procesamiento de datos, con capacidad de incorporación de tecnologías emergentes del cambio tecnológico. Capacidad de análisis, diseño y evaluación de interfaces humano computador y computador-computador.
- LI- CE6 – Controlar las normas de calidad en el software o software integrado a otros componentes. Capacidad de evaluación de performance de sistemas de software y sistemas que integren hardware y software.
- LS- CE1 – Planificar, dirigir, realizar y/o evaluar proyectos de relevamiento de problemas del mundo real. Especificación formal, diseño, implementación, prueba, verificación, validación, mantenimiento y control de calidad de sistemas de software que se ejecuten sobre sistemas de procesamiento de datos, con capacidad de incorporación de tecnologías emergentes del cambio tecnológico. Capacidad de análisis, diseño y evaluación de interfaces humano computador y computador-computador.

- LS- CE5 – Establecer métricas y normas de calidad y seguridad de software, contralando las mismas a fin de tener un producto industrial que respete las normas nacionales e internacionales. Control de la especificación formal del producto, del proceso de diseño, desarrollo, implementación y mantenimiento. Establecimiento de métricas de validación y certificación de calidad. Capacidad de evaluación de performance de sistemas de software y sistemas que integren hardware y software.

CONTENIDOS MINIMOS (de acuerdo al Plan de Estudios)

- Diseño Orientado a Objeto
- Testing
- Patrones de diseño
- Refactoring
- Refactoring to patterns
- Frameworks

PROGRAMA ANALÍTICO

Unidad 1. La filosofía del proceso de desarrollo de software orientado a objetos. Procesos de desarrollo basados en modelos. Utilidad de los modelos. UML como Lenguaje de modelado. Diagrama de clases. Diagrama de secuencia. Diagrama de estados.

Unidad 2. Proceso de desarrollo iterativos e incrementales. Importancia del testing. Diseño de casos de prueba.

Unidad 3. Patrones de Diseño. Introducción a Patrones. Utilidad de los patrones. Definición de Patrón. Descripción de un patrón. Catálogo de Patrones. Patrones creacionales: Singleton. Patrones estructurales: Composite, Decorador, Adapter. Patrones de comportamiento: Observer, State, Strategy, Template Method.

Unidad 4. Refactoring. Introducción a Refactoring. Catálogo de refactoring. Manipulación de métodos largos. Mover aspectos entre objetos. Organización de datos. Simplificación de invocación de métodos. Simplificación de expresiones condicionales. Manipulación de la generalización.

Unidad 5. Refactoring to patrones. Form Template Method. Replace conditional logic with strategy. Replace State-Altering Conditionals with State. Replace Hardcoded Notifications with Observer.

Unidad 6. Frameworks. Introducción a Frameworks. Reutilización de software vs, reutilización de diseño. Frameworks basados en herencia (white box frameworks), Frameworks basados en composición (black box frameworks).

BIBLIOGRAFÍA

Design Patterns. Elements of Reusable Objects Oriented Software. Gamma, Helm, Johnson, Vlissides, Addison-Wesley, Professional Computing Series.

Refactoring: Improving the Design of Existing Codeo Fowler, Martin. Addison-Wesley, 1999.

Refactoring to Patterns. Joshua Kerievsky. Addison Wesley, 2004. ISBN: 0-321- 21335-1

Implementing Application Frameworks: Object-Oriented Frameworks at Work (Hardcover). Mohamed E. Fayad (Editor), Douglas C. Schmidt (Editor), Ralph E. Johnson (Editor).

METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA

El curso está dirigido a alumnos que previamente cursaron Orientación a Objetos II, por lo cual, durante el redictado, se hará más énfasis en las actividades prácticas, repasando y reforzando los conceptos teóricos. Habrá una clase semanal (en dos turnos: mañana y tarde), en donde se presentaran ejercicios con el fin de repasar los conceptos teóricos necesarios para resolverlos. Luego del repaso, los alumnos deberán hacer consultas sobre los ejercicios de las actividades prácticas para poder resolverlos.

Se dispondrá de una plataforma para que los alumnos puedan estar en contacto y obtener respuesta de los docentes en todo momento.

Si bien la asignatura no hace foco en una tecnología en particular, los cambios conceptuales y metodológicos que plantea la programación orientada a objetos han tenido un fuerte impacto en el desarrollo de las tecnologías. Tanto en esta asignatura como en Orientación a Objetos 1 (pre-requisito) se propone a los alumnos reflexionar sobre dicha evolución y cambios (por ejemplo, desde la programación estructurada a la programación orientada a objetos). Algunas de las herramientas tecnológicas que los alumnos incorporarán como tendencias de la disciplina son las herramientas de detección de problemas de diseño e implementación (lints), las herramientas de refactoring asistido, la depuración de aplicaciones en tiempo real, los inspectores de objetos, y los frameworks orientados a objetos. La cátedra acompaña el proceso del alumno, para contrastar las conclusiones del alumno y validar su habilidad para esta competencia.

En la cátedra se pone énfasis en el proceso de identificación de problemas del mundo real, especificación de los mismos como problemas resolubles desde la informática, formulación de proyectos para su solución y en el análisis y diseño de las soluciones en el marco del proyecto formulado.

El trabajo integrador (y otras entregas grupales) ponen en juego y fortalecen la capacidad del alumno para gestionar, planificar, ejecutar y controlar proyectos de Informática (a pequeña escala). El grado con el que alcanza estas competencias se refleja directamente en el resultado del proyecto integrador y demás entregas.

En la cátedra se tratan proyectos multidisciplinarios (los requerimientos y dominios de aplicación tomados como ejemplo provienen de muchas disciplinas). Además de ofrecer ejemplos motivadores que sirvan como practica de las temáticas de la asignatura, se trata de acompañar al alumno (aprovechando la experiencia de trabajo multidisciplinar del equipo docente) en la interpretación del rol del Informático como articulador de soluciones en áreas de conocimiento muy diferentes que requieren participación de expertos extra-disciplinares.

La calidad se enfoca desde la perspectiva de la claridad del código, facilidad de mantenimiento, bajo acoplamiento y alta cohesión entre módulos (objetos). La carencia de esos atributos de calidad se hace explícita en términos de “malos olores”, los cuales se han catalogado como indicadores de problemas en el código, que pueden medirse a través de métricas explícitas e indican la necesidad de aplicar refactorings (que mejoran la calidad interna del software sin introducir cambios en su comportamiento). Los tests de unidad automatizado se proponen como herramientas para hacer explícitos contratos que el software debe cumplir, de manera que puedan ser verificables. Evaluación de calidad, testing automático, refactoring y abstracción en elementos de código reutilizables (por ejemplo, frameworks) son pasos fundamentales en la planificación, realización y evaluación de proyectos de software. En cuanto a las interfaces humano-computador, en la materia se diseña, desarrolla y evalúa una aplicación interactiva, haciendo énfasis en la importancia de la separación modelo-vista, característica fundamental para poder incorporar las competencias de diseño de interacción sin que se vean atadas a la evolución de la lógica del dominio.

Entre los ejemplos de frameworks orientados a objetos que se mencionan en la cátedra, encontramos aquellos que nos permiten abstraernos de dependencias concretas de hardware, redes, y sistema operativo. Calidad, en ese contexto, se define como en nivel de abstracción que las librerías/frameworks ofrecen al desarrollador de software sobre las plataformas (hardware/software) subyacente. Conseguir un bajo acoplamiento entre código de aplicación y código de infraestructura es la base para hacer posible la portabilidad y evolución independiente de ambas partes. Smalltalk, uno de los lenguajes/ambientes utilizados en la cátedra es pionero en independizar aplicación de hardware subyacente, planteando un modelo de portabilidad que es ejemplo para otras tecnologías. Asimismo, se menciona el profiling para evaluar la performance de una aplicación y las herramientas pertinentes, haciendo énfasis en obtener calidad como un caso previo al análisis de performance, y enfocar este último en aquellas partes del código que producen una degradación de performance significativa.

EVALUACIÓN

La evaluación de los aspectos prácticos de la asignatura (cursada) tiene lugar en el visado de entregas y un examen escrito, presencial con dos oportunidades de recuperación. La aprobación final puede ser la realización de un proyecto y su defensa, el coloquio de promoción para quienes accedan a esta opción, o un examen final escrito.

A lo largo de la práctica los alumnos desarrollarán proyectos integradores, así como trabajos enfocados en temas específicos. Estos proyectos y trabajos con visados y permiten una reentrega en base a la retroalimentación de los docentes. Una selección de estos trabajos cumple la función de mecanismo de promoción (optativo). Los alumnos que cumplan en fecha y forma con las entregas pautadas accederán, en caso de aprobar la cursada, a un coloquio final de promoción. El coloquio será individual y versará sobre el trabajo realizado.

La evaluación de las competencias generales y específicas a cuya adquisición esta cátedra contribuye, tiene lugar en el examen parcial y las múltiples entrevistas y discusiones que el alumno tiene con los docentes durante el desarrollo de los trabajos prácticos visables y los trabajos/proyectos integradores (a entregar), y se refleja en la calificación de los mismos.

CRONOGRAMA DE CLASES Y EVALUACIONES

Clase	Fecha	Contenidos/Actividades
1	21/Ago	Proceso de desarrollo orientado a objetos y basado en modelos.
2	28/Ago	Diagrama de clases, de secuencia y de estados
3	4/Sep	Proceso de desarrollo iterativo e incremental. Diseño de casos de prueba.
4	11/Sep	Patrones de diseño
5	18/Sep	State, Strategy, Adapter, Decorator
6	25/Sep	Composite, template method
7	2/Oct	Singleton, Observer
8	9/Oct	Refactoring
9	16/Oct	Refactoring to pattern
10	23/Oct	Frameworks

Evaluaciones previstas	Fecha
Parcial	Semana del 6 de Noviembre
1er Recuperatorio	Semana del 20 de Noviembre
2do recuperatorio	Semana del 4 de Diciembre

Contacto de la cátedra (mail, sitio WEB, plataforma virtual de gestión de cursos):

Gustavo@lifa.info.unlp.edu.ar

arturo.zambrano@gmail.com

Firma del/los profesor/es