




Principios de la Tecnología de Objetos

Introducción a la Orientación a Objetos

Copyright

-  Copyright (c) 2004
José M. Ordax
-  Este documento puede ser distribuido solo bajo los
términos y condiciones de la Licencia de
Documentación de javaHispano v1.0 o posterior.
-  La última versión se encuentra en
<http://www.javahispano.org/licencias/>

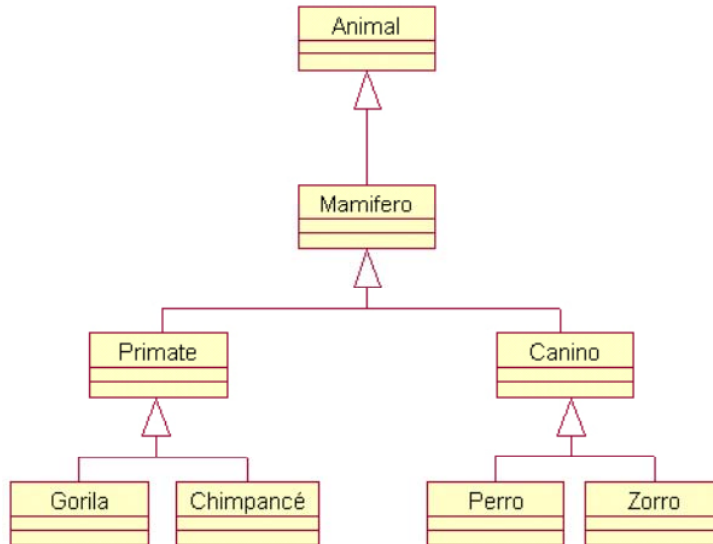
Historia

- Nace en los años 60 aplicado a simulaciones de sistemas físicos.
- Diseño de programas paralelamente al sistema físico.
- Su objetivo principal era reducir la complejidad del desarrollo y mantenimiento del software.
- A lo largo de los años han ido apareciendo lenguajes de programación que implementan estas ideas:
- Eiffel, SmallTalk, C++, Java.....

Ventajas de la O.O.

- Suministra modelos similares a los del mundo real.
- Facilita el desarrollo de sistemas complejos.
- Facilita la reutilización.
- Permite el desarrollo iterativo de aplicaciones.
- Facilita la interoperabilidad de aplicaciones.

Similitud con el 'mundo real'



Facilita el desarrollo de Sistemas Complejos



Elementos fundamentales del modelo de Objetos:



Abstracción.



Encapsulamiento.



Modularidad.



Herencia.

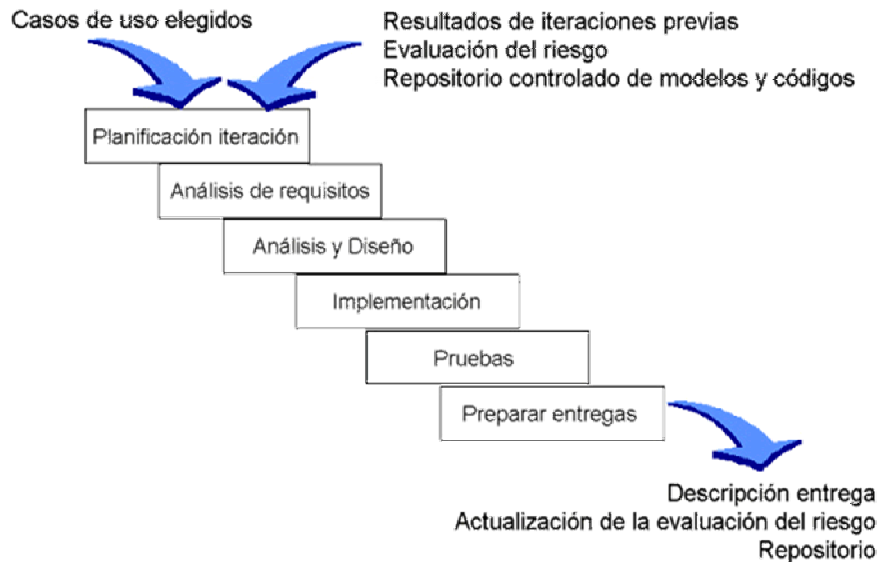
Facilita la reutilización

- La O.O. soporta la reutilización basada en la herencia, composición y parametrización.
- La O.O. soporta la reutilización basada en la utilización de librerías de componentes, patrones de diseño y arquitecturas (también conocidas con el nombre de framework).

Permite el desarrollo iterativo

- De esta forma se consigue un prototipado controlado: se crea un prototipo al cual se le añaden capacidades de forma incremental.
- El cliente puede ir probando versiones mucho antes que en el desarrollo tradicional.
- Actualmente se basa en la utilización de 'Casos de Uso'.

Ciclo de una iteración



Facilita la interoperabilidad

- Las arquitecturas Orientadas a Objetos permiten un mejor aislamiento de las dependencias de plataforma.

