



Planificaciones

7553 - Técnicas de Producción de Software II

Docente responsable: TURRI ALEJANDRO

OBJETIVOS

Comprender que son los Patrones de Diseño. Donde y como se originan.
Entender las categorías en que se dividen los Patrones. Como se identifican los mismos.
Conocer métodos para especificar Patrones, mostrando ejemplos prácticos de la utilización de los mismos.
Conocer los Patrones de Aplicaciones Enterprise.
Entender el concepto de Arquitectura y todo lo que esto engloba.

CONTENIDOS MÍNIMOS

-

PROGRAMA SINTÉTICO

Presentación de la Materia.
Diseño de Objetos.
Introducción a los Patrones de Diseño. Su Historia.
Patrones: Façade, Adapter, Bridge.
Patrones: Abstract Factory, Strategy, Decorator, Singleton.
Patrones: Observer, Template, Factory.
Arquitectura. Relación con el Proceso de Desarrollo.
Patrones de Aplicaciones Enterprise.
Patrones de arquitectura. Conceptos.
Patrones de arquitectura.
Testing Frameworks. Junit.
Aspect Oriented Programming. AspectJ.

PROGRAMA ANALÍTICO

Diseño de interfaces. Criterios de diseño de interfaces hombre – máquina. Diseño de los Componentes de software. Principios de diseño. Paradigmas de diseño estructurado y de diseño orientado a objetos. Los distintos modelos de arquitectura técnica y su relación con el diseño. Productos, herramientas y control de calidad. Verificación del proceso y los productos del diseño. Visibilidad del diseño. Su documentación.

BIBLIOGRAFÍA

- 1.- Task-Centered User Interface Design. Claytin Lewis, John Rieman.
- 2.- Foundations of Business Systems, Flaatten, McCubbrey, O'Riordan, Burgess
- 3.- Yourdon System Method. Model Driven System Development. Ed Yourdon
- 4.- Object Oriented Software Engineering. Ivar Jacobson
- 5.- The Unified Software Development Process. Jacobson, Booch, Rumbaugh
- 6.- Design Patterns. Gamma, Helm, Johnson, Vlissides
- 7.- Thinking in Paterns with Java. Eckel
- 8.- UML y Patrones. Larman

Larman, Craig. Applying UML and Patterns, 2nd Edition. Prentice Hall, 2001.
Cooper, James W. The Dessign Patterns Java Companion. Design Patterns Series, Addison Wesley Longman, 1998.
Eckel, Bruce. Thinking in Patterns. Revision 0.5a. <http://www.bruceeckel.com>

RÉGIMEN DE CURSADA

Metodología de enseñanza

Clases Teórico Prácticas. Investigación de Modelos y Patrones. Desarrollo de un caso.

Modalidad de Evaluación Parcial

Presentación los resultados de la investigación y del caso práctico desarrollado.

CALENDARIO DE CLASES

Semana	Temas de teoría	Resolución de problemas	Laboratorio	Otro tipo	Fecha entrega Informe TP	Bibliografía básica
<1> 09/03 al 14/03	Presentación de la materia. Diseño de Objetos.					
<2> 16/03 al 21/03	Introducción a los patrones de diseño.					
<3> 23/03 al 28/03	Patrones: Facade, Adapter, Bridge.					
<4> 30/03 al 04/04	Patrones: Abstract Factory, Strategy, Decorator, Singleton.					
<5> 06/04 al 11/04	Patrones: Observer, Template, Factory.					
<6> 13/04 al 18/04	Arquitectura. Relación con el proceso de desarrollo.					
<7> 20/04 al 25/04	Patrones de aplicaciones enterprise.					
<8> 27/04 al 02/05	Patrones de arquitectura. Conceptos.					
<9> 04/05 al 09/05	Patrones de arquitectura.					
<10> 11/05 al 16/05	Testing Frameworks. JUnit.					
<11> 18/05 al 23/05	Aspect Oriented Programming. AspectJ.					
<12> 25/05 al 30/05	PARCIAL					
<13> 01/06 al 06/06	Entrega de Notas PARCIAL					
<14> 08/06 al 13/06	Recuperatorio Parcial					
<15> 15/06 al 20/06	Entrega de Notas Parcial - Recuperatorio					
<16> 22/06 al 27/06	Entrega de notas					

CALENDARIO DE EVALUACIONES

Evaluación Parcial

Oportunidad	Semana	Fecha	Hora	Aula
1º	12	08/11	19:00	
2º	14	22/11	19:00	
3º	15	29/11	19:00	
4º				