

Programación 4

Análisis

Modelado del Dominio

Contenido

- Introducción
- Modelo de Dominio
 - Conceptos
 - Asociaciones
 - Atributos
 - Generalizaciones
 - Otros elementos
- Restricciones

Introducción

- La esencia del análisis orientado a objetos es la descomposición del problema en conceptos individuales
- Un Modelo de Dominio contiene principalmente los conceptos y sus relaciones que sean significativos en el dominio del problema:
 - Significativos para el modelador
 - El problema y los requerimientos determinan qué es significativo

Modelo de Dominio

Modelo de Dominio

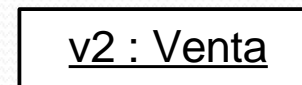
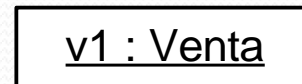
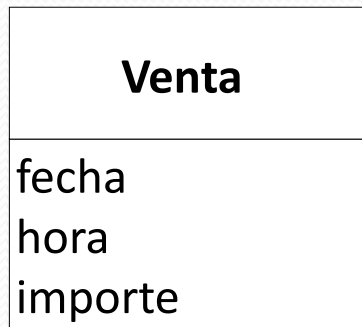
- Está enfocado en conceptos del dominio y no en entidades de software
- Contenido:
 - **Introducción:** Breve descripción que sirve como introducción al modelo
 - **Conceptos:** Clases que representan conceptos significativos presentes en el dominio
 - **Tipos:** Data types que describen propiedades de las clases que representan conceptos

Modelo de Dominio (2)

- Contenido (cont.)
 - **Relaciones:** Relaciones de asociación o generalización entre las clases que representan conceptos
 - **Restricciones:** Expresiones que restringen las posibles instancias de los conceptos del modelo
 - **Diagramas:** Representaciones (usualmente uno solo) de conceptos, tipos y relaciones presentes en el modelo

Conceptos

- Un concepto es una idea, cosa o elemento de la realidad o problema que se está modelando.
- Ejemplo:



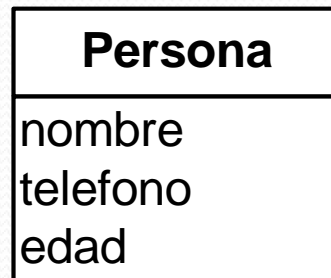
Atributos

- Es necesario identificar aquellos atributos que permitan satisfacer los requerimientos de información
- Un atributo se entiende como un *data value* de un objeto
- El tipo de un atributo es un *data type*

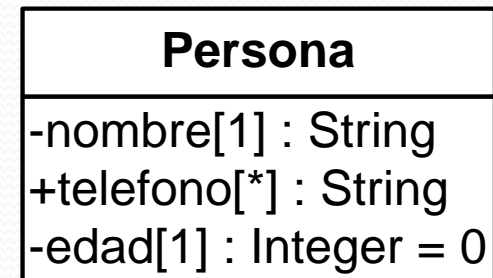
Atributos

Notación

- Al mostrar un atributo es necesario especificar al menos su nombre
- Propiedades opcionales
 - Tipo, multiplicidad, valor inicial, visibilidad, etc.



**Representación
mínima**

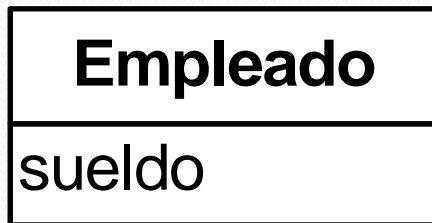


**Representación
completa**

Atributos

Notación (2)

- Alcance de atributos



De instancia

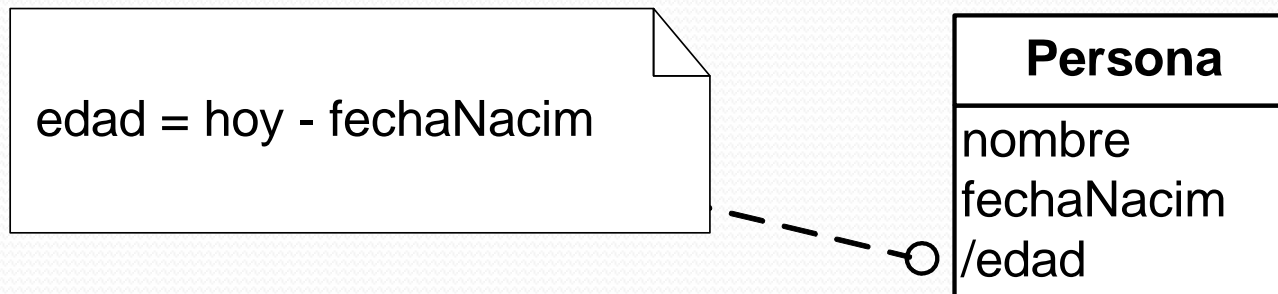


De clase

Atributos

Notación (3)

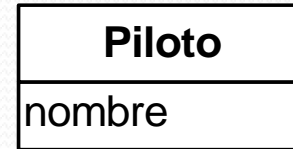
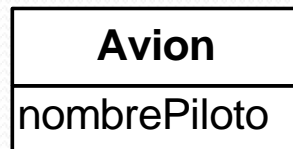
- Un atributo (o cualquier elemento) que sea derivable se marca con un '/'
- Lo usual es adjuntarle una nota especificando la forma en que se calcula



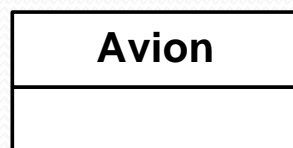
Atributos

Sugerencias

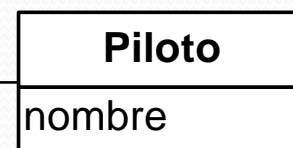
- No utilizar atributos como clave foránea
 - Los atributos no deben ser utilizados para relacionar elementos del modelo



VS.



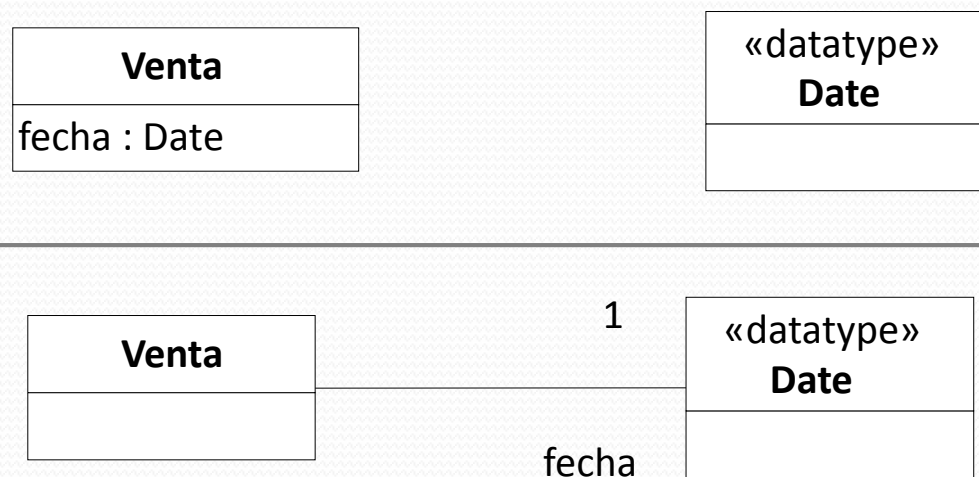
◀ comanda



Atributos

Sugerencias (2)

- Tipos primitivos y no-primitivos
 - Los tipos de los atributos son en general tipos primitivos (Integer, String, Real, etc.)
 - De ser necesario es posible definir tipos no-primitivos para un problema



Conceptos

Identificación de Conceptos

- Es muy común omitir conceptos en esta fase (identificación) que pueden ser descubiertos en una fase o etapa posterior
 - Al descubrirlos se los agrega al Modelo de Dominio
- Es posible encontrar conceptos interesantes que no tengan atributos (que tengan un rol de comportamiento más que de información)

Conceptos

Identificación de Conceptos (2)

- Comenzar la construcción de un Modelo de Dominio haciendo una lista de conceptos candidatos
- Existen dos técnicas para ello:
 - Lista de categorías de conceptos
 - Identificación de sustantivos

Conceptos

Identificación de Conceptos (3)

- **Lista de categorías de conceptos:**
 - Consiste en repasar la lista de categorías de conceptos buscando los conceptos del dominio del problema que apliquen a cada categoría

Categoría	Ejemplo
Objetos físicos o tangibles	Avión
Descripciones de cosas	DescripcionVuelo
Lugares	Aeropuerto
Transacciones	Reserva
Roles	Piloto

Conceptos

Identificación de Conceptos (4)

- **Lista de categorías de conceptos (cont.)**
 - La lista se puede continuar con:
 - contenedores de cosas
 - cosas contenidas en contenedores
 - sistemas externos
 - sustantivos abstractos
 - organizaciones
 - eventos
 - reglas y políticas
 - catálogos
 - registro de asuntos financieros o legales
 - servicios e instrumentos financieros

Conceptos

Identificación de Conceptos (5)

- **Identificación de sustantivos**

- Se identifican los sustantivos de una descripción textual del problema (visión del problema y/o casos de uso) y se los considera como conceptos o atributos candidatos
- No es posible realizar esta actividad en forma totalmente automática
 - El lenguaje natural es ambiguo
 - No todo sustantivo refiere a un concepto significativo

Conceptos

Identificación de Conceptos (6)

- Identificación de sustantivos (cont.)
 - Ejemplo:

*... Un **cliente** llega a un **puesto de venta** para reservar un **pasaje de avión**... El **empleado** hace la **reserva** en el sistema de **aerolínea**.*

Consideramos estos sustantivos como los primeros candidatos para ser conceptos

Conceptos

Sugerencias

- **Cómo crear un Modelo de Dominio:**
 1. Listar los conceptos candidatos usando cualquiera de las dos técnicas presentadas (o una combinación de ambas)
 2. Incluirlos en el Modelo de Dominio
 3. Agregar las asociaciones necesarias para registrar relaciones que necesiten ser preservadas
 4. Agregar los atributos necesarios para satisfacer los requerimientos de información

Sugerencia: Generar y mantener el diagrama en paralelo

Sugerencias (2)

- Nombres y modelado
 - La estrategia del cartógrafo se aplica tanto a la construcción de mapas y a la de Modelos de Dominio:
 - Usar nombres que existan en el territorio
 - Excluir características irrelevantes
 - No incluir cosas inexistentes

Conceptos

Sugerencias (3)

- Granularidad de la especificación
 - Durante el proceso de modelado, es mejor sobre-especificar con muchos conceptos de granularidad fina, que sub-especificar
 - El costo de eliminar un concepto que resultó innecesario es menor que el de agregar uno que fue omitido
 - Siempre es posible agregar o eliminar conceptos durante el proceso de modelado

Conceptos

Sugerencias (4)

- Error común al identificar conceptos
 - El error más común al crear un Modelo de Dominio es representar algo como un atributo cuando debió ser un concepto
 - Si no se piensa en un concepto X básicamente como un número, un texto o un booleano (o data types en general) entonces X probablemente sea un concepto
 - En caso de duda, representarlo como un concepto

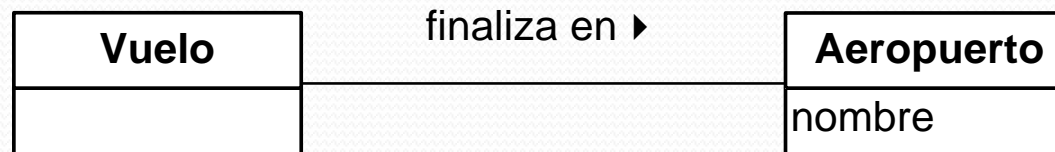
Conceptos

Sugerencias (5)

- Error común al identificar conceptos (cont.)



VS.



Conceptos

Sugerencias (6)

- Supóngase la siguiente situación:
 - Una instancia de “Producto” representa a un producto físico en una tienda
 - Un producto tiene un número de serie, una descripción, un precio y un código, que no aparecen en ninguna otra parte
 - Los que trabajan en la tienda “no tienen memoria”
 - Cada vez que un producto físico es vendido, la correspondiente instancia de “Producto” es eliminada del sistema

Conceptos

Sugerencias (7)

- En el caso de que un producto se agote nadie podrá saber cuál era el precio de ese producto
- Ese dato estaba incluido en solamente en las instancias que conformaban el inventario
- Notar también que existe información repetida

Conceptos

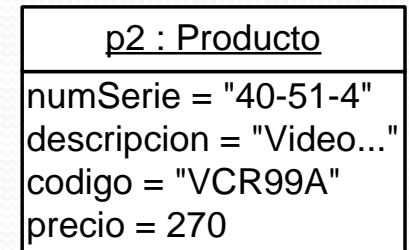
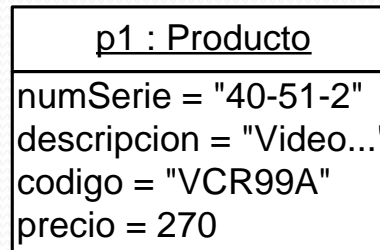
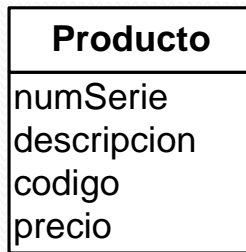
Sugerencias (8)

- Especificaciones y descripciones:
 - Se necesitan conceptos que sean descripciones de otros conceptos
 - En el caso del producto necesitamos una “DescripcionProducto” que registre la información de los productos
 - Estos conceptos no representan los productos, sino información acerca de ellos
 - Si todas las instancias de “Producto” son eliminadas, la “EspecificacionProducto” permanece

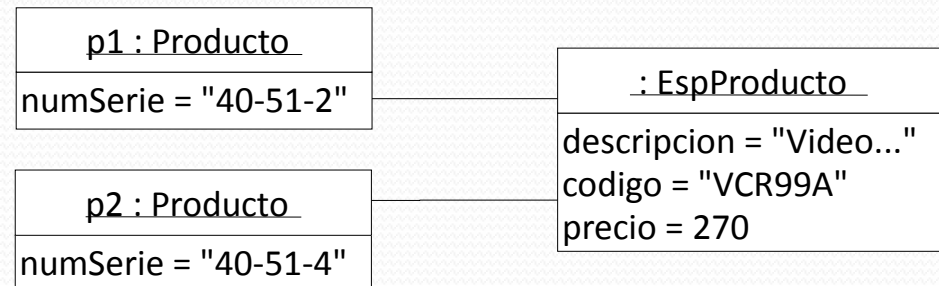
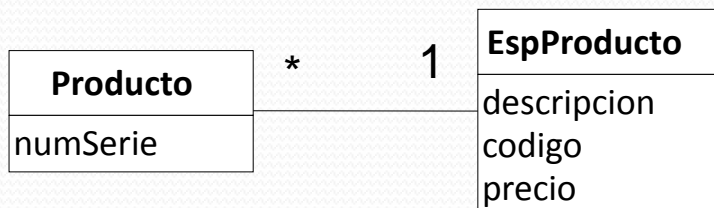
Conceptos

Sugerencias (9)

- Especificaciones y descripciones (cont.)
 - Ejemplo:



VS.



Asociaciones

- Es necesario identificar aquellas asociaciones entre conceptos que:
 - Sean necesarias para satisfacer los requerimientos de información
 - Ayuden a la comprensión del Modelo de Dominio
- Una asociación es una relación entre conceptos que indica alguna conexión interesante o significativa entre ellos
- En general surgen del conocimiento de una relación que debe ser preservada por un cierto tiempo

Asociaciones (2)

- Se distinguen dos categorías de asociaciones:
 - **De comprensión:** Permiten comprender mejor el problema
 - **Need-to-know:** Permiten satisfacer los requerimientos de información

Asociaciones

Detección de Asociaciones

- Lista de categorías de asociaciones comunes que pueden resultar de utilidad al momento de realizar un Modelo de Dominio

Categoría	Ejemplo
A es una parte física de B	Ala - Avión
A es una parte lógica de B	Tramo - Ruta
A está contenido físicamente en B	Pasajero - Avion
A está contenido lógicamente en B	Vuelo - PlanVuelo
A es un miembro de B	Piloto - Aerolinea

Asociaciones

Detección de Asociaciones (2)

- Lista de categorías de asociaciones (cont.)
 - La lista se puede continuar con
 - A es una descripción de B
 - A es un ítem de una transacción B
 - A es conocido/registrado/capturado en B
 - A es una subunidad organizacional de B
 - A usa o maneja B
 - A se comunica con B
 - A esta relacionado con la transacción B
 - A es una transacción relacionada con la transacción B
 - A está cerca de B
 - A es propiedad de B

Asociaciones a Considerar

- Considerar la inclusión de las siguientes asociaciones:
 - Asociaciones para las que el conocimiento de la relación debe ser preservado por una cierta duración (need-to-know)
 - Asociaciones derivadas de la “Lista de Asociaciones”
 - De ser necesario incluir asociaciones de comprensión

Asociaciones

Asociaciones a Considerar (2)

- Sugerencias
 - Concentrarse en identificar conceptos más que asociaciones
 - Evitar mostrar asociaciones derivables o redundantes
 - Demasiadas asociaciones tienden a confundir más que a ilustrar

Asociaciones

Asociaciones a Considerar (3)

- **Ideal:** punto intermedio entre un modelo minimal sólo con asociaciones need-to-know y otro con todas las asociaciones concebibles
- **Criterio:** que satisfaga todos los requerimientos de información y además permita una comprensión de los conceptos en el problema

el equilibrio
buscado

sólo
need-to-know

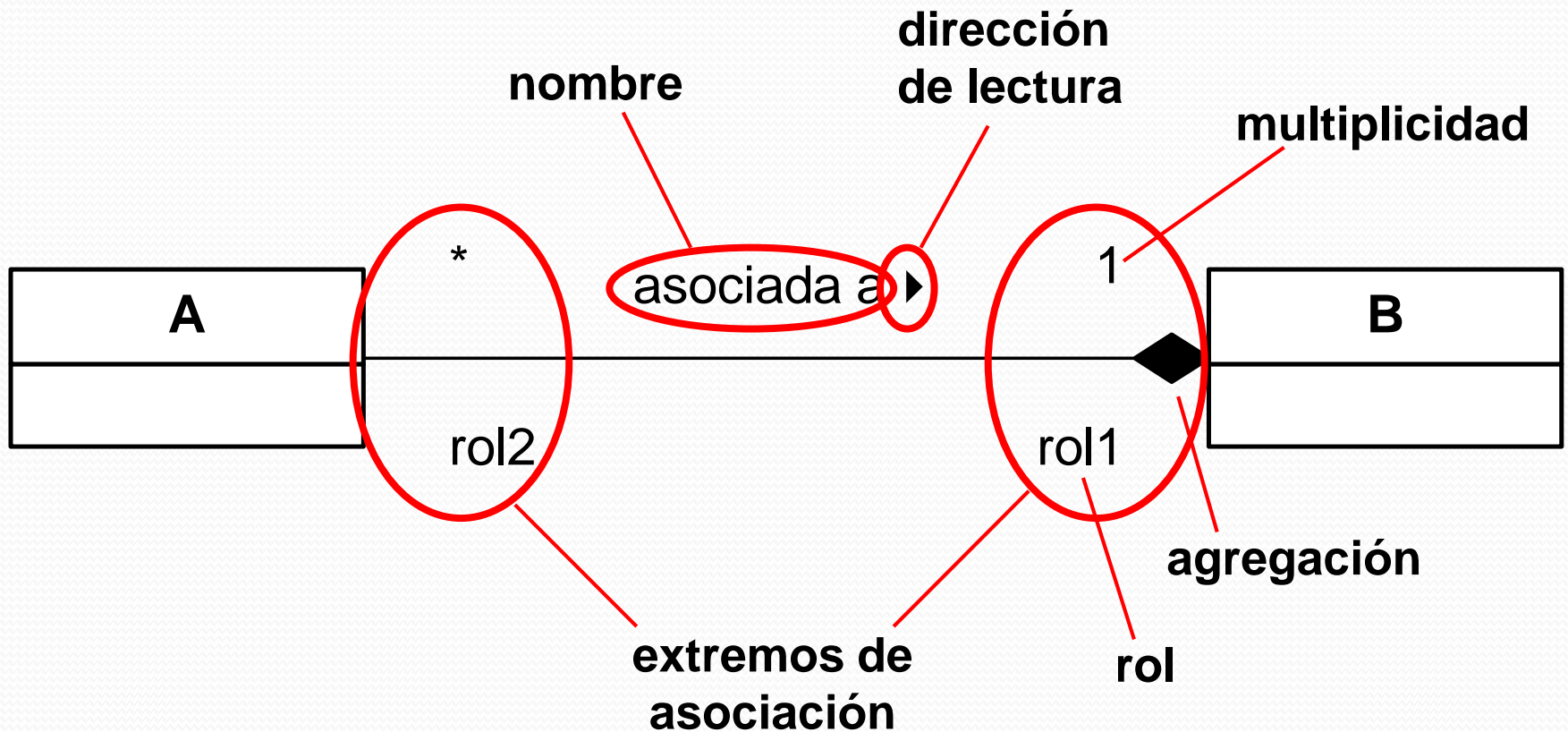
todas las
concebibles



Asociaciones

Notación

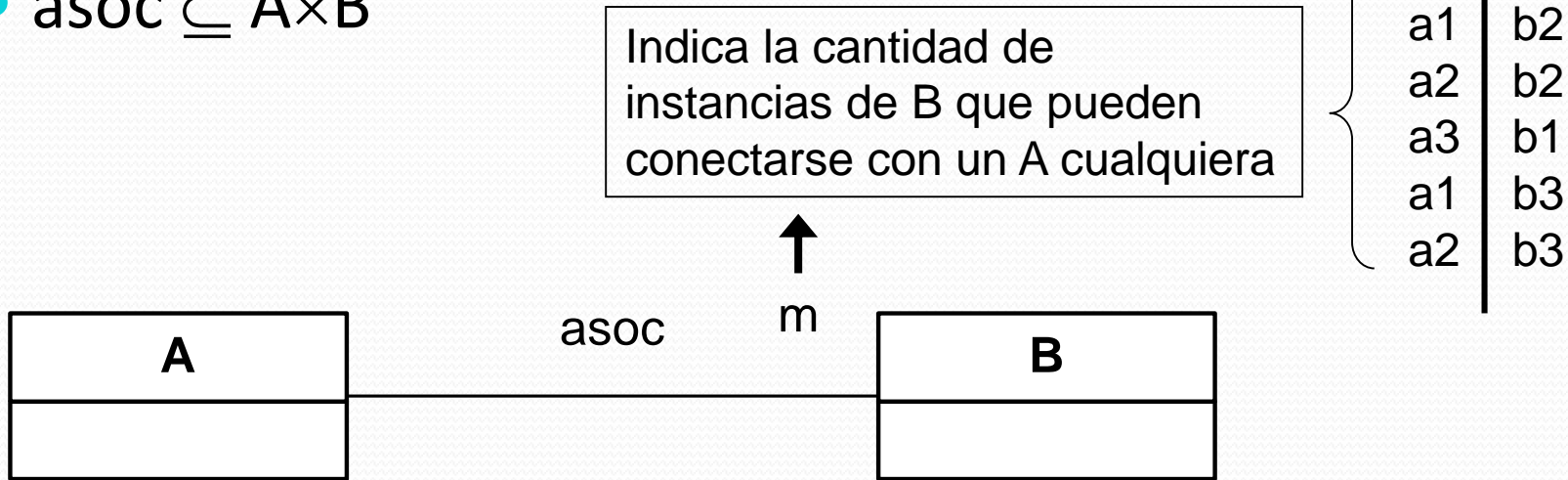
- La asociación se lee: “A asociada a B”



Asociaciones

Notación - Multiplicidades

- La multiplicidad limita la cantidad de veces que una instancia determinada está conectada a otras a través de una asociación
- Eso se indica en el extremo de asoc. opuesto
- $asoc \subseteq A \times B$



Notación – Multiplicidades (2)

- Se expresa como un subconjunto de los naturales (subrango o enumerado)

$m \subseteq \mathbb{N}$ tal que $\max(m) > 0$

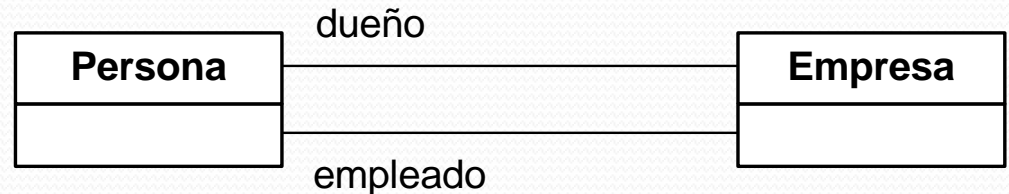
- Ejemplos:

- * Cualquier cantidad (cero o más)
- 1..* Al menos uno (uno o más)
- 0..1 Opcionalmente uno (cero o uno)
- 5 Exactamente cinco
- 3,5,8 Exactamente tres, cinco u ocho

Asociaciones

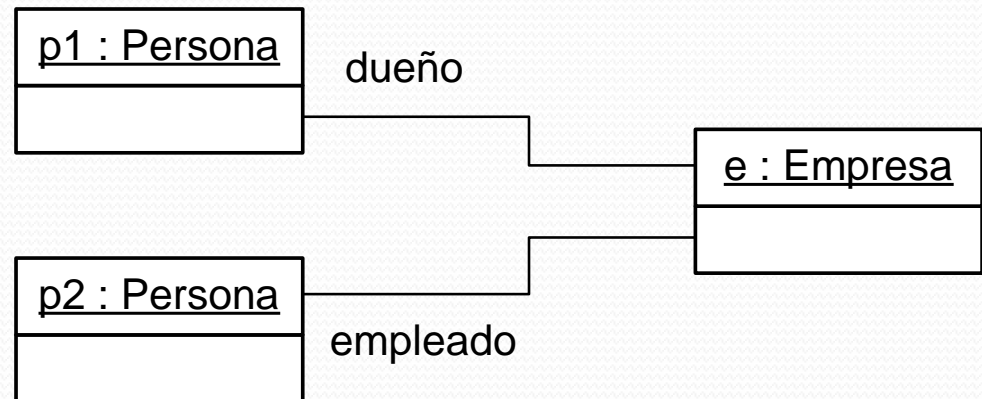
Notación - Roles

- Especifican el papel que juegan las clases en una asociación
- Pueden ser necesarios para eliminar ambigüedades



¿p1 es dueño o empleado de e?

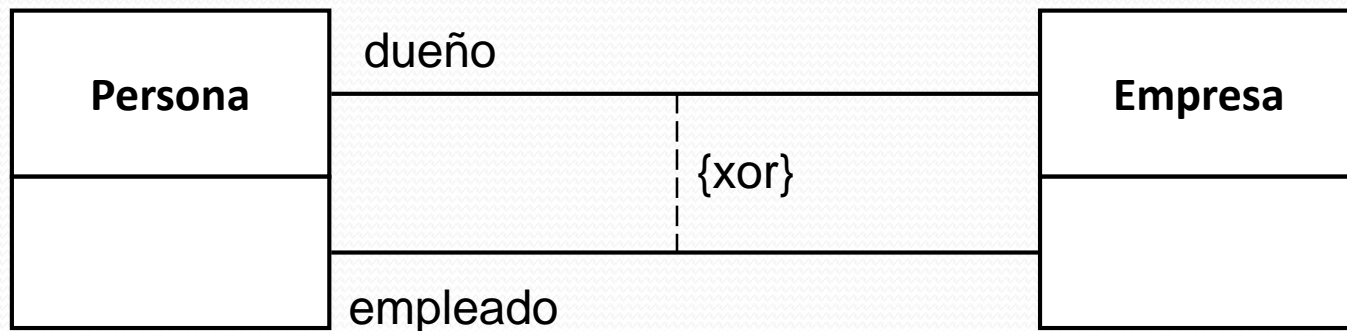
¿y p2?



Asociaciones

Notación - Restricciones

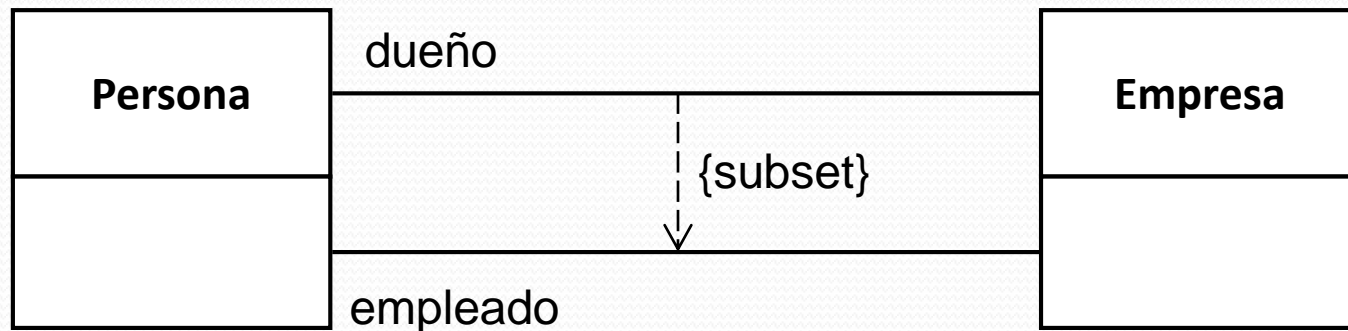
- En ocasiones es necesario especificar que existe una restricción entre dos asociaciones
- Por ejemplo, que un par de instancias solo estén conectadas mediante una asociación



- De esta forma una persona no puede ser dueño y empleado de la misma empresa

Notación – Restricciones (2)

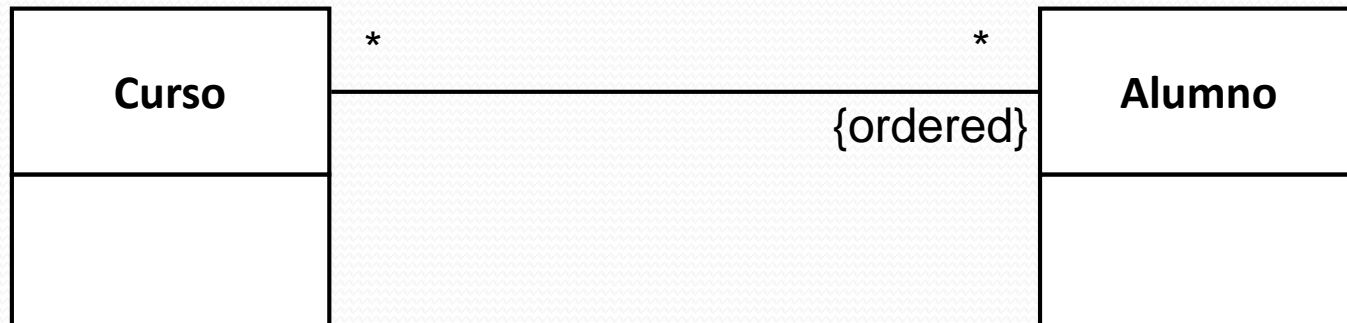
- Otro ejemplo, si dos instancias están conectadas por una asociación, también lo deben estar por otra asociación



- De esta forma una persona que sea dueña de la empresa tiene que ser empleado

Notación – Restricciones (3)

- Es posible también indicar que existe un orden entre las instancias con las cuales otra instancia está relacionada



- Aquí interesa el orden de los alumnos en cada curso (por ejemplo por cédula)

Notación - Agregación

- Es una forma más fuerte de asociación
- Significa que un elemento es parte de otro
- Existen dos variantes
 - Agregación compartida (agregación)
 - Agregación compuesta (composición)
- Agregación compartida



Notación - Agregación

- Agregación compuesta
 - Un elemento es exclusivo del compuesto (máximo de la multiplicidad es 1)
 - Generalmente una acción sobre el compuesto se propaga a las partes (típicamente en la destrucción)

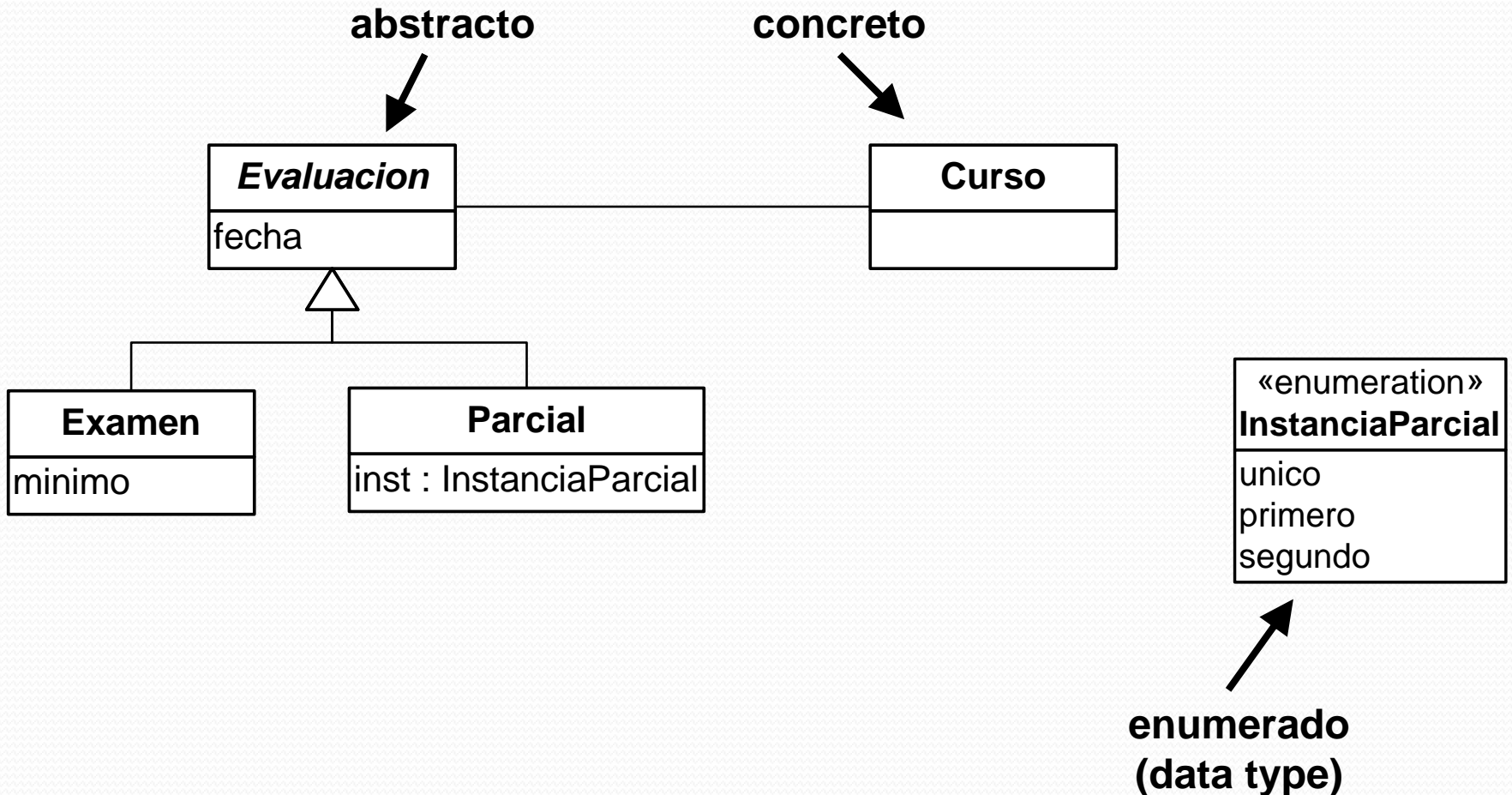


Generalizaciones

- Es posible especificar variantes de un concepto cuando
 - Los subtipos potenciales representan variantes interesantes de un cierto concepto
 - Un subtipo es consistente con su supertipo (se aplica subsumption)
 - Todos los subtipos tienen atributos comunes que pueden ser factorizados en el supertipo
 - Todos los subtipos tienen asociaciones comunes que pueden ser factorizadas en el supertipo

Generalizaciones

Notación



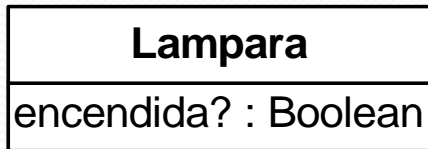
Sugerencias

- Modelado de estados
 - Modelar los estados de un concepto solamente cuando resulte imprescindible para comprender el problema
 - No modelar los estados de un concepto X como subtipos de X
 - Para esto utilizar
 - Atributos
 - Conceptos (“con cuidado”)

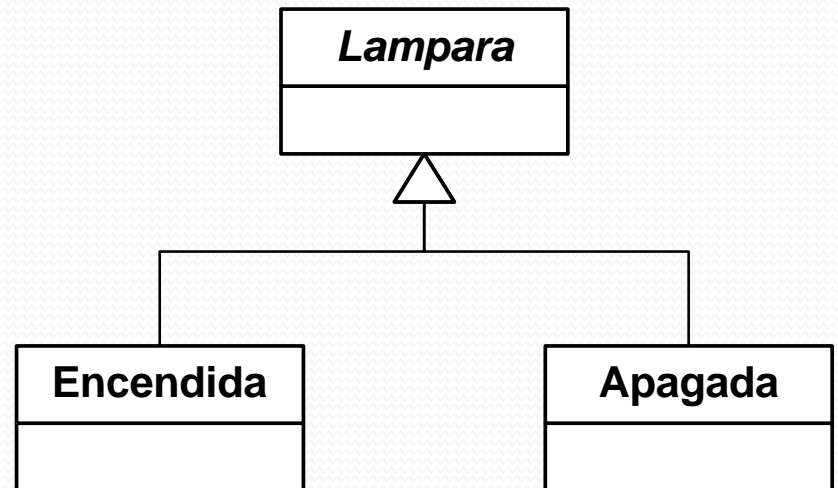
Generalizaciones

Sugerencias (2)

- Modelado de estados (cont.)



Correcto



Incorrecto

Tipos Asociativos

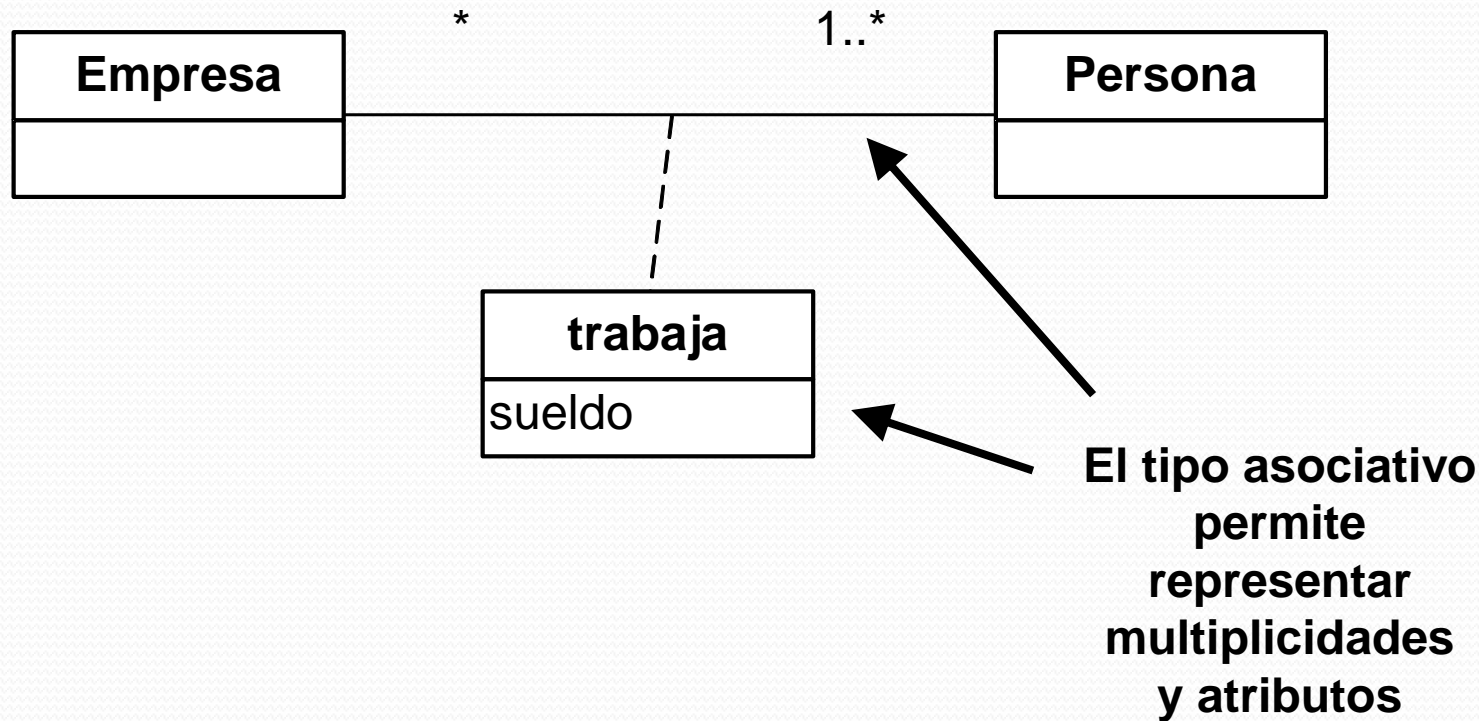
- Un tipo asociativo es un elemento que es tanto *clase* como *asociación*
- Motivación para usar tipos asociativos
 - Una empresa contrata a diferentes personas para trabajar y a cada una le asigna un sueldo particular
 - Una persona puede ser contratada por diferentes empresas y puede recibir un sueldo diferente por cada trabajo
 - Interesa saber cuánto cobra una persona en cada trabajo

Tipos Asociativos (2)

- Incluir el *sueldo* en la *Persona* no es correcto ya que una *Persona* puede tener más de un *sueldo* y éste depende del trabajo
- Incluir el *sueldo* en la *Empresa* tampoco es correcto ya que la *Empresa* paga sueldos distintos a cada empleado
- Esto conduce a la noción de tipos asociativos, los cuales permiten agregar propiedades a las asociaciones

Tipos Asociativos

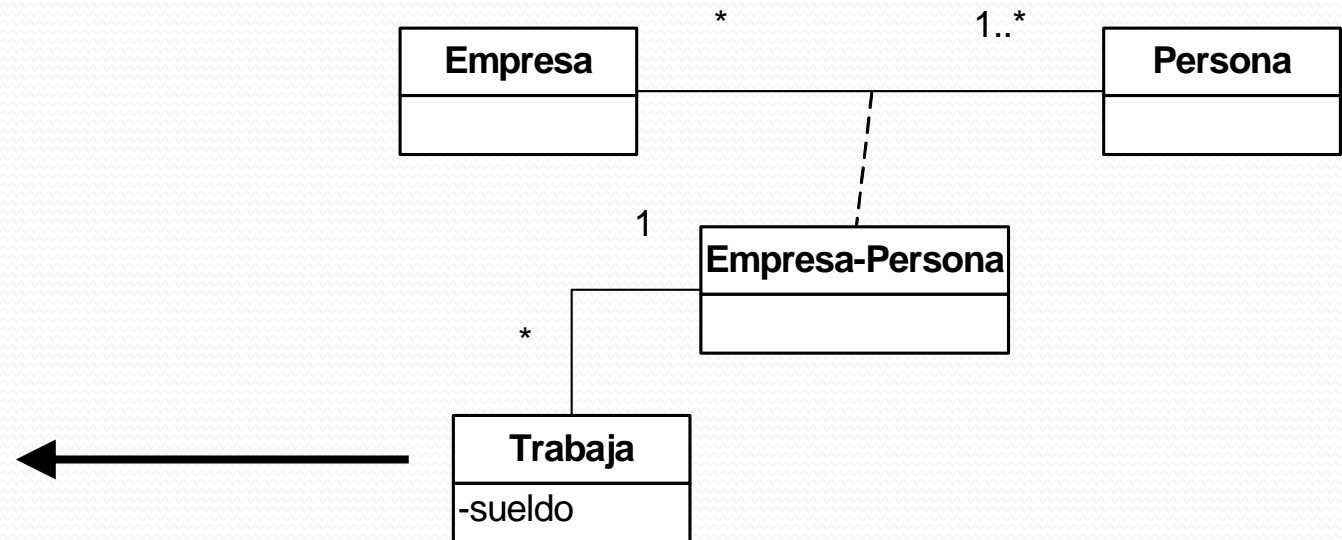
Notación



Tipos Asociativos

Modelado Avanzado

- ¿Cómo se modela cuando se necesitan múltiples instancias de la misma clase de asociación para un mismo par de instancias?
- Ejemplo: registrar todos los sueldos de una persona dentro de una empresa



**La relación
Empresa-Persona
acepta múltiples
trabajos**

Errores Comunes

- Modelar un estado mediante conceptos sin ser estrictamente necesario
- Modelar el concepto más general del problema sin ser necesario
- Modelar un *data type* como concepto y viceversa
- Mal uso de las clases de asociación

Errores Comunes (2)

- Omisión de una *especificación* para las instancias
- Incluir elementos del diseño (interfaces, dependencia, etc.)
- Representar asociaciones como atributos (uso de claves foráneas)
- Redundancia y sobre especificación
- Especificar el tipo de estructura en una multiplicidad de *

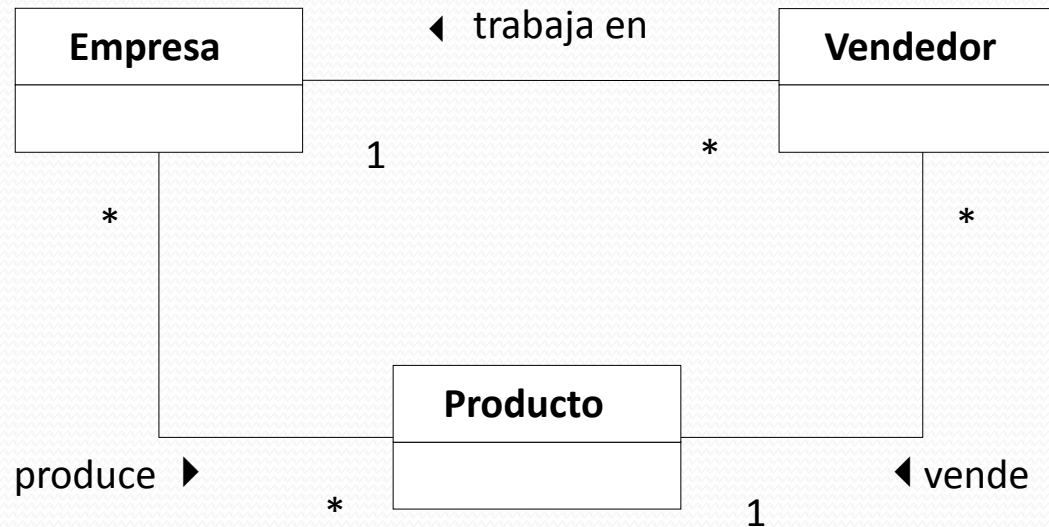
Restricciones

Restricciones

- Es muy común el hecho de que un Modelo de Dominio no alcance a representar exactamente la realidad planteada
- Existen casos donde un modelo representa fielmente la mayoría de los aspectos de la realidad sin embargo permite otros que no son deseables

Restricciones

Motivación

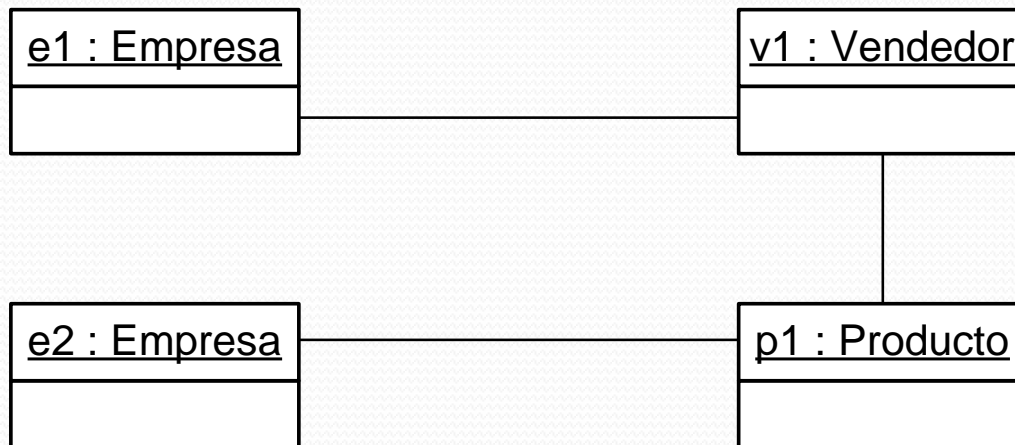


El modelo representado por este diagrama: ¿Refleja fielmente la realidad?

Restricciones

Motivación (2)

Permite o considera como válidos casos como:
“Un *vendedor* vende un *producto* producido por una *empresa* para la cual él no trabaja”



¡Todas las multiplicidades están satisfechas!
(esta configuración de objetos es válida respecto al Modelo de Dominio)

La empresa de v1 (o sea e1) debería producir el producto que él vende (o sea p1), o v1 debería trabajar en la empresa e2

Restricciones

Motivación (3)

- Es muy común enfrentarse ante este tipo de situaciones
- Existen dos alternativas para solucionar el problema
 - Modificar el Modelo de Dominio para evitar que configuraciones no deseadas puedan ser válidas
 - Adjuntar restricciones al modelo tales que invaliden aquellas configuraciones no deseadas

Restricciones

Modificar del Modelo

- En muchos casos es posible eliminar situaciones como la descrita mediante una modificación al modelo
- Es común que esta modificación no sea menor por lo que es posible que
 - Insuma demasiado tiempo
 - La versión modificada sea muy complicada
 - La versión modificada restrinja los casos no deseados pero introduzca otros nuevos

Restricciones

Adjuntar Restricciones

- Otra alternativa al problema es la imposición de restricciones (en particular invariantes)
- Un invariante es un predicado que expresa una condición sobre los elementos del Modelo de Dominio y que siempre debe ser verdadero
 - Cuando es evaluado contra una cierta configuración de objetos dando un resultado de *falso* significa que la configuración de objetos no es válida
- UML no especifica el modo en que un invariante deba ser expresado
 - Puede utilizarse notación informal o formal

Restricciones

Invariantes

- Los invariantes pueden ser expresados informalmente en lenguaje natural
- Un ejemplo de esto puede ser

Invariante:

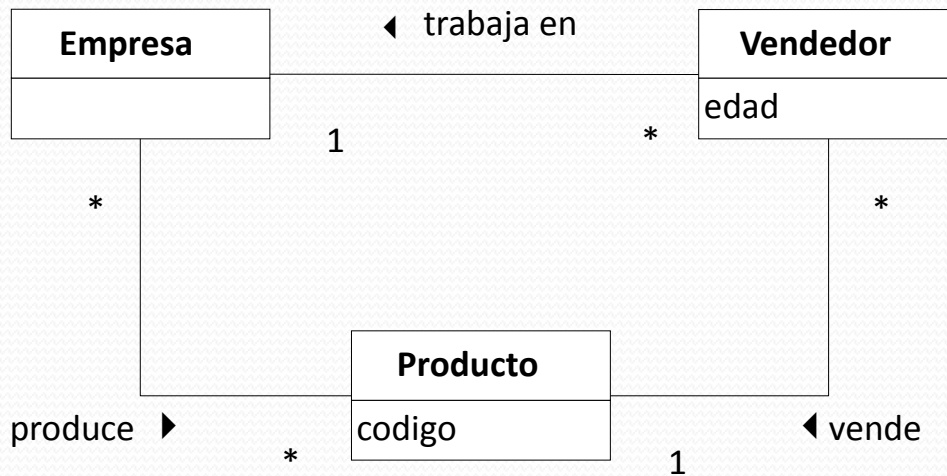
“Todo *vendedor* debe vender un *producto* que sea producido por la *empresa* para la cual trabaja”

Restricciones Habituales

- Unicidad de Atributos (Identificación de Instancias)
 - Un atributo tiene un valor único dentro del universo de instancias de un mismo tipo (una instancia es identificada por ese valor)
- Dominio de Atributos
 - El valor de un atributo pertenece a cierto dominio
- Integridad Circular
 - No puede existir circularidad en la navegación
- Atributos Calculados
 - El valor de un atributo es calculado a partir de la información contenida en el dominio
- Reglas de Negocio
 - Invariante que restringe el dominio del problema

Restricciones

Ejemplos

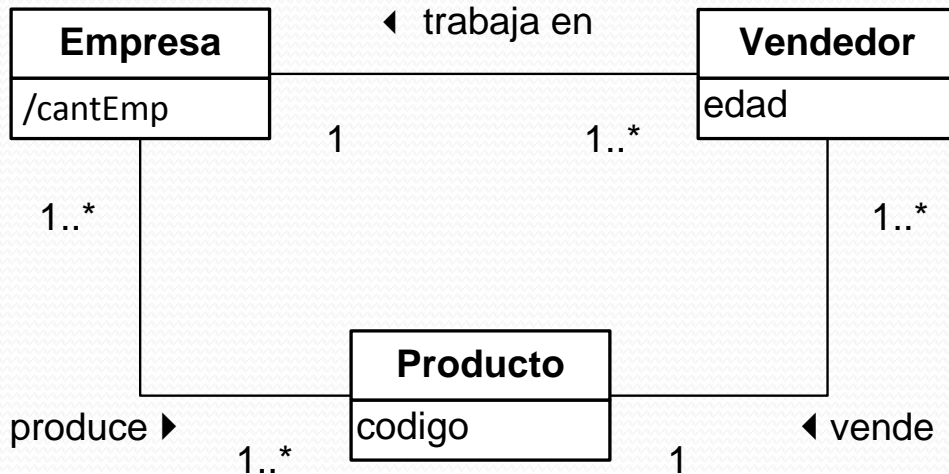


Unicidad de Atributos (Invariante)

“No hay dos productos con el mismo código (el código identifica al producto)”

Restricciones

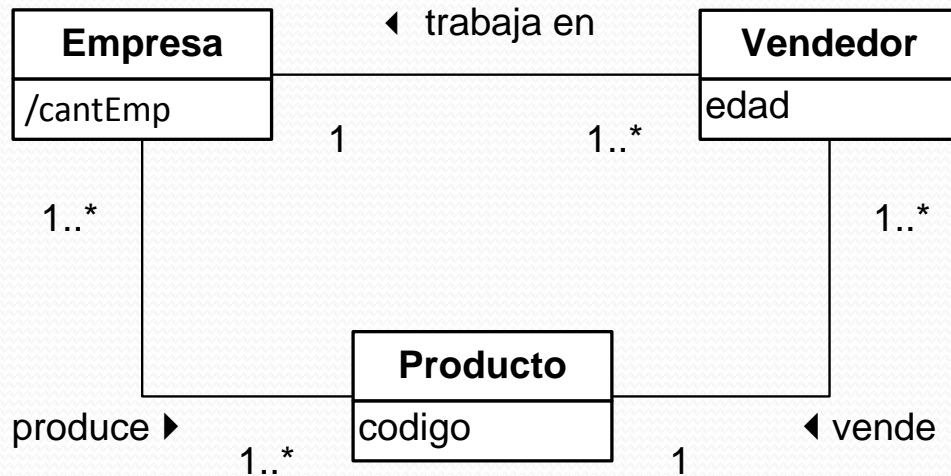
Ejemplos (2)



Dominio de Atributos (Invariante)

“En la empresa no puede haber vendedores mayores de 65 años de edad”

Restricciones Ejemplos (3)

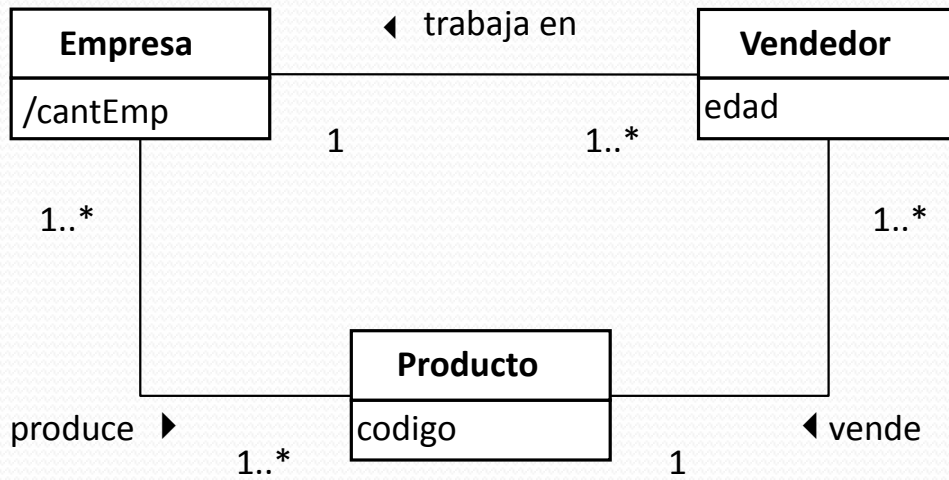


Integridad Circular (Invariante)

“Un vendedor no puede vender productos de una empresa en la que no trabaja”

Restricciones

Ejemplos (4)

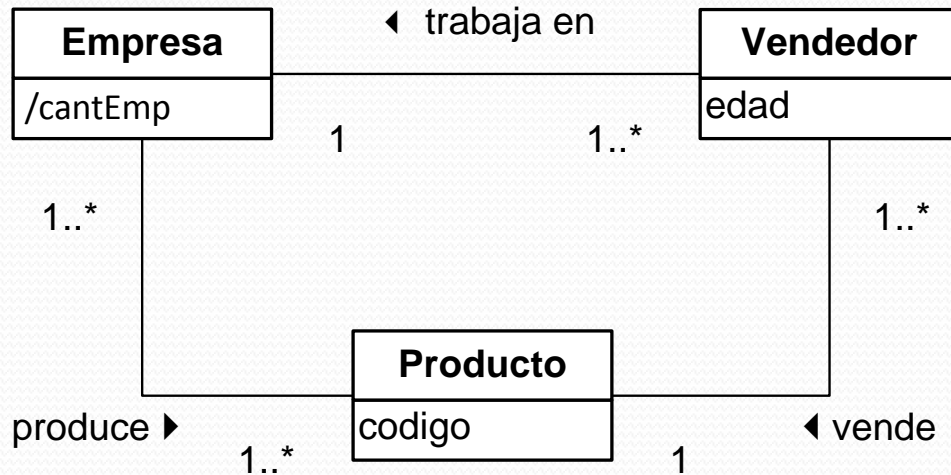


Atributos Calculados (Invariante)

“El atributo cantEmp es la cantidad de empleados de la empresa”

Restricciones

Ejemplos (5)



Reglas de Negocio (Invariante)

“Ningún vendedor menor de 30 años puede vender el producto de código X”