

RESUMEN DE CONTENIDO

Parte 1: Introducción

1. Análisis y diseño orientado a objetos	3
2. Desarrollo iterativo y el Proceso Unificado	13
3. Caso de estudio: el sistema de punto de venta NuevaEra	27

Parte 2: Inicio

4. Inicio	33
5. Comprensión de los requisitos	39
6. Modelo de Casos de Uso: escritura de requisitos en contexto	43
7. Identificación de otros requisitos	79
8. Del inicio a la elaboración	103

Parte 3: Elaboración en la Iteración 1

9. Modelo de Casos de Uso: representación de los diagramas de secuencia del sistema	113
10. Modelo del Dominio: visualización de conceptos	121
11. Modelo del Dominio: añadir asociaciones	145
12. Modelo del Dominio: añadir atributos	157
13. Modelo de Casos de Uso: añadir detalles con los contratos de las operaciones	167
14. De los requisitos al diseño en esta iteración	181
15. Notación de los diagramas de interacción	185
16. GRASP: diseño de objetos con responsabilidades	201
17. Modelo de Diseño: realización de los casos de uso con los patrones GRASP	231
18. Modelo de Diseño: determinación de la visibilidad	261

19. Modelo de Diseño: creación de los diagramas de clases de diseño	267
20. Modelo de Implementación: transformación de los diseños en código . .	281

Parte 4: Elaboración en la Iteración 2

21. La Iteración 2 y sus requisitos	291
22. GRASP: más patrones para asignar responsabilidades	305
23. Diseño de las realizaciones de casos de uso con los patrones de diseño GoF .	321

Parte 5: Elaboración en la Iteración 3

24. La Iteración 3 y sus requisitos	359
25. Relaciones entre casos de uso	361
26. Modelado de la generalización	369
27. Refinamiento del modelo del dominio	383
28. Añadir nuevos DSSs y contratos	401
29. Modelado del comportamiento con diagramas de estado	407
30. Diseño de la arquitectura lógica con patrones	417
31. Organización de los paquetes de los modelos de diseño e implementación .	443
32. Introducción al análisis arquitectural y el SAD	451
33. Diseño de más realizaciones de casos de uso con objetos y patrones	473
34. Diseño de un framework de persistencia con patrones	501

Parte 6: Temas especiales

35. Sobre el dibujo de diagramas y las herramientas	531
36. Introducción a cuestiones relacionadas con la planificación iterativa y el proyecto	539
37. Comentarios acerca del desarrollo iterativo y el UP	553
38. Más notación UML	567