

CONTENIDO BREVE

(La tabla completa de contenidos comienza en la página vii)

| | | | |
|---|------------|---|-------------|
| Contenido | vii | 21. Herencia, un caso de estudio: “undo” en un sistema interactivo | 659 |
| Prólogo | xix | 22. Cómo encontrar las clases | 681 |
| Prólogo a la segunda edición | xxv | 23. Principios de diseño de clases | 707 |
| Sobre bibliografía, las fuentes de Internet y los ejercicios | xxvii | 24. Utilizando bien la herencia | 765 |
| Prólogo a la edición española | xxix | 25. Técnicas útiles | 823 |
| Intentamos mejorar este libro | xxxvii | 26. Un sentido del estilo | 827 |
| Parte A: Los problemas | 1 | 27. Análisis orientado a objetos | 855 |
| 1. Calidad del software | 3 | 28. El proceso de construcción del software | 875 |
| 2. Criterios de la orientación a objetos | 21 | 29. Enseñanza del método | 887 |
| Parte B: El camino a la orientación a objetos | 37 | Parte E: Temas avanzados | 901 |
| 3. Modularidad | 39 | 30. Una concurrencia, distribución, cliente-servidor e Internet | 903 |
| 4. Enfoques para la reutilización | 65 | 31. Persistencia de objetos y bases de datos | 983 |
| 5. Hacia la tecnología de Objetos | 97 | 32. Técnicas O-O para aplicaciones gráficas interactivas | 1009 |
| 6. Tipos abstractos de datos | 115 | Parte F: Aplicación del método a diferentes lenguajes y entornos | 1023 |
| Parte C: Técnicas orientadas a objetos | 155 | 33. Ada y la programación orientada a objetos | 1025 |
| 7. La estructura estática: las clases | 157 | 34. Emulación de la tecnología de objetos en entornos no O-O | 1045 |
| 8. La estructura de ejecución: los objetos | 205 | 35. De Simula a Java y más allá: los principales entornos y lenguajes O-O | 1059 |
| 9. Gestión de la memoria | 263 | Parte G: Hacerlo bien | 1085 |
| 10. Genericidad | 299 | 36. Un entorno orientado a objetos | 1087 |
| 11. Diseño por Contrato: construcción de software fiable | 313 | Epílogo, exponiendo con total franqueza el lenguaje | 1105 |
| 12. Cuando se rompe el contrato: tratamiento de excepciones | 387 | Parte H: Apéndices | 1107 |
| 13. Mecanismos de soporte | 413 | Apéndice A. Extractos de las bibliotecas base | 1109 |
| 14. Introducción a la herencia | 433 | Apéndice B. Genericidad frente a herencia | 1111 |
| 15. Herencia múltiple | 489 | Apéndice C. Principios, reglas, preceptos y definiciones | 1133 |
| 16. Técnicas de herencia | 537 | Apéndice D. Glosario de tecnología de objetos | 1137 |
| 17. Comprobación estricta de tipos | 577 | Apéndice E. Bibliografía | 1165 |
| 18. Objetos globales y constantes | 609 | Índice | 1171 |
| Parte D: Metodología orientada a objetos: aplicar bien el método | 627 | | |
| 19. Sobre la metodología | 629 | | |
| 20. Patrón de diseño: Sistemas interactivos Multi-Panel | 641 | | |