



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LA PLATA
FACULTAD DE INFORMÁTICA

TALLER DE PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS I

Año 2015

Carrera/ Plan:

Licenciatura en Informática Plan 2015

Licenciatura en Sistemas Plan 2015

Licenciatura en Informática Plan 2003-07/Plan 2012

Licenciatura en Sistemas Plan 2003-07/Plan 2012

Área: Algoritmos y Lenguajes

Año: 4º o 5º año

Régimen de Cursada: Semestral

Carácter: Optativa

Correlativas:

Orientación a objetos 2

Proyecto De software

Profesor: *Alejandra Garrido*

Hs semanales: 6hs

FUNDAMENTACIÓN

Esta materia les permite a los alumnos profundizar en el paradigma de orientación a objetos, poniendo en práctica el conocimiento adquirido durante la carrera en diferentes dominios, para aplicarlos en un desarrollo ágil. Se profundizan en particular los temas de patrones de diseño, frameworks, refactoring, sistemas distribuidos, desarrollo de aplicaciones Web, servicios Web, pruebas de unidad, etc. Se tocan además temas avanzados de lenguajes como es el tema de reflexión.

A través de esta materia los alumnos se exponen a una práctica profesional concreta, desarrollando un sistema real en un grupo de trabajo, con un cliente y utilizando una metodología ágil muy actual en el ámbito profesional.

Por otro lado, las actividades que se desarrollan tienen como objetivo fomentar la comunicación dentro del grupo de trabajo, con el cliente y con los demás grupos. Cada uno de los alumnos también debe hacer presentaciones para desarrollar sus habilidades de expresión oral, muy útiles hoy en día tanto para el desarrollo de software en grupos de trabajo, como para la docencia y presentación de trabajos de investigación. Con respecto a esto último los alumnos también se introducen en algunos temas de investigación al tener que leer artículos de revistas internacionales actuales en inglés para exponer en clase.

Objetivos Generales:

Profundizar en la tecnología de orientación a objetos y diferentes temas de alto impacto en la actualidad, para desarrollar un trabajo de mediana envergadura en forma grupal siguiendo una metodología ágil. El desarrollo conlleva la utilización de frameworks orientados a objetos, patrones de diseño, y herramientas de: seguimiento de proyectos, versionamiento de código, refactoring y testing.

Dado que en el marco de un proceso de desarrollo ágil la comunicación es uno de los valores esenciales, se pretende fomentar la comunicación entre alumnos y con los docentes, tanto oral (a través de presentaciones en clase) como escrita (a través de documentación del proyecto).



CONTENIDOS MINIMOS

- Diseño orientado a objetos avanzado con lenguajes de patrones
- Utilización y desarrollo de frameworks orientados a objetos
- Reflexión. Potencia y ejemplos de utilización. Inyección de dependencias. Traits.
- Metodologías ágiles de desarrollo de software: XP, Scrum, TDD, Lean Software Dev.
- Prácticas ágiles de desarrollo de software: Refactoring, Testing, Visual management
- Repositorios de código y manejo de versiones
- Arquitecturas distribuidas y servicios web. Cloud computing

PROGRAMA ANALÍTICO

I - Desarrollo de software de mediana y gran envergadura

1. Configuración de un sistema. Versionamiento de código. Utilización de repositorios de versionamiento. Organización del repositorio, grupo de trabajo y versiones de código
2. Herramientas de seguimiento de proyectos. Trello. Kanban.
3. Patrones y lenguajes de patrones de análisis, diseño y dominios específicos.
4. Frameworks orientados a objetos. Documentación y utilización. Estrategias de extensión de frameworks. Instanciación de frameworks. Ejemplos.
5. Desarrollo de aplicaciones Web con un framework orientado a objetos.

II - Metodologías ágiles y prácticas relacionadas

6. Metodologías Ágiles. Filosofía. Características fundamentales. Diferencias con las metodologías tradicionales de desarrollo de software.
7. Extreme Programming. Valores, principios y prácticas.
8. Scrum. Roles, reuniones y artefactos.
9. Refactoring. Características. Proceso de refactoring. Límites en la preservación del comportamiento. Herramientas. Refactoring en distintos lenguajes y paradigmas de programación. Refactoring de modelos y de otros artefactos de software. Refactoring de arquitecturas. Refactoring para la mejora de atributos de calidad internos (flexibilidad, mantenibilidad) así como externos (performance, usabilidad, accesibilidad). Refactoring y control de versiones. Líneas actuales de investigación en refactoring.
10. Test Driven Development. Características. Tipos de Testing: de unidad, de integración, de aceptación. Características de cada uno. Estrategias de testing de unidad. Framework de testing de unidad: familia XUnit.



11. El valor de la comunicación. Cómo hacer una buena presentación oral; consejos y prácticas. Buen estilo de escritura. Reglas simples para una composición clara y efectiva.

III - Temas avanzados

12. Reflexión. Introducción. Características. Implementación en distintos lenguajes. Reflexión en Lisp. Reflexión en Smalltalk. Introspección en Java. Herramientas desarrolladas con reflexión: debuggers, profilers, tracers. Implementación de patrones de diseño utilizando reflexión: Proxy, Decorator. Potencia de la aplicación de la reflexión en frameworks: Inyección de dependencias; Traits.

13. Distintos artículos sobre temas relacionados a cada proyecto grupal:

- a. Desarrollo de sistemas distribuidos; brokers and proxies.
- b. Arquitecturas peer-to-peer
- c. Arquitecturas orientadas a servicios; SOA, SOAP, REST.
- d. Crowdsourcing
- e. Usabilidad, experiencia del usuario, y accesibilidad en aplicaciones web.
- f. Test Driven Web Application Development. Herramientas actuales.
- g. Desarrollo de software de código abierto.
- h. Juegos aplicados a la educación.
- i. Manejo visual de proyecto y Lean software development
- j. Cloud computing
- k. Cloud manufacturing

METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA

El proyecto que los alumnos deben desarrollar profundizará la tecnología de orientación a objetos, utilizando frameworks orientados a objetos y patrones de diseño. Para profundizar en estos temas es importante la reflexión durante las clases teóricas a partir de distintos artículos que disparen la inquietud de los alumnos y que motiven la participación en clase. En estas clases es el profesor quien debe introducir cada tema y moderar la participación de los alumnos.

Por otro lado, como también se pretende trabajar la capacidad de comunicación oral de los alumnos, habrá algunas clases teóricas a cargo de cada grupo de proyecto, donde además tendrán que ponerse de acuerdo en como presentar el tema que el profesor les designa, realizando transparencias en forma grupal. Se requiere asistencia a estas clases.



En cuando a las clases prácticas o de laboratorio, las mismas están a cargo del Jefe de Trabajos Prácticos (JTP). Al principio se proponen un conjunto de proyectos interesantes para los alumnos, útiles en su formación profesional y realizables en el término de la materia. Los alumnos tienen la posibilidad de elegir a sus compañeros de grupo y elegir el proyecto que les interesará desarrollar. Durante las clases prácticas el JTP actúa por un lado como cliente, generando los requerimientos del sistema, y por otro lado como mentor o "Scrum master", realizando el seguimiento pormenorizado de cada grupo y cada proyecto.

La modalidad semi-presencial establece que a los alumnos que cursen en esta modalidad no se les requerirá asistencia a las clases teóricas; en cambio, se les proporcionará con suficiente antelación el material sobre el tema que se presentará en cada clase, y deberán enviar por email hasta el día antes de la clase, un resumen del tema y al menos 3 preguntas para que respondan quienes realicen la exposición. La profesora evaluará el resumen y será la encargada de realizar las preguntas en clase que cada alumno semi-presencial haya enviado; asimismo la profesora se hará cargo de hacerle llegar a cada alumno las respuestas a sus preguntas.

EVALUACIÓN

Para **aprobar la cursada** de la materia se requiere:

- Presentación oral: haber hecho una presentación oral del tema establecido, en una de las clases teóricas de la materia.
- Asistencia a las presentaciones grupales: se exige un mínimo de 2/3 de asistencia para incentivar la participación de los alumnos en las presentaciones dictadas por sus compañeros.
- Seguimiento quincenal del proyecto: los alumnos de cada grupo tendrán que asistir a las presentaciones de avance del proyecto con el JTP. Para aprobar la cursada se requiere no haber fallado 2 veces consecutivas a las reuniones o 3 veces en total (donde "falla" significa falta o no haber realizado ningún avance).
- Entrega del código del proyecto: 15/12/2015.

Por tratarse de un taller donde se pretende exponer a los alumnos al trabajo grupal, en un proyecto ágil con fechas estipuladas, la cátedra considera que rendir un examen escrito no cumpliría con los objetivos de la materia. Por lo tanto, para **aprobar la materia** se requiere la entrega y aprobación de la documentación del proyecto, que se presenta en un coloquio grupal que debe realizarse previo al comienzo del siguiente ciclo lectivo de la materia, es decir aproximadamente antes del 1/8/2016.

BIBLIOGRAFÍA OBLIGATORIA

- Design Patterns. Elements of Reusable Objects Oriented Software. Gamma, Helm, Johnson, Vlissides, Addison-Wesley, Professional Computing Series.



- Refactoring: Improving the Design of Existing Code. Fowler, Martin. Addison-Wesley, 1999.
- Simple Smalltalk Testing: With Patterns. Kent Beck. <http://www.xprogramming.com/testfram.htm>
- SUnit Explained. Stephane Ducasse. <http://www.iam.unibe.ch/~ducasse/>
- Cloud Computing: The Business Perspective. Marston, Sean R. and Li, Zhi and Bandyopadhyay, Subhajyoti and Ghalsasi, Anand and Zhang, Juheng, Decision Support Systems 51 (2011). pp 176-189.
- Reflective Facilities in Smalltalk-80. Brian Foote y Ralph Johnson. OOPSLA'89.

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

- Design Patterns Smalltalk Companion. Alpert, Brown, Wolf. Addison Wesley.
- Pattern Languages of Program Design Series. Addison-Wesley.
- Pattern Oriented Software Architecture. A system of patterns. Buschmann, Meunier, Rohnert, Sommerlad and Stal. Wiley. 1996.
- Refactoring to Patterns. Joshua Kerievsky. Addison Wesley, 2004.
- Building Application Frameworks: Object-Oriented Foundations of Framework Design. Mohamed E. Fayad (Editor), Ralph E. Johnson (Author), Douglas C. Schmidt (Editor).
- Extreme Programming Explained. Kent Beck. Addison Wesley. 2005.
- Software Testing. A Craftsman's approach, 4th ed. Paul Jorgensen. CRC Press, 2013.
- "Documenting Frameworks Using Patterns". Ralph Johnson. OOPSLA'92. Vancouver, Canada.
- Evolving Frameworks: A Pattern Language for Developing Object-Oriented Frameworks, D. Roberts and R. Johnson. Proceedings of Pattern Languages of Programs, Allerton Park, Illinois, September 1996.
- Wrappers to the Rescue. John Brant, Brian Foote, Ralph Johnson y Don Roberts. ECOOP'98.
- "Hydra: a massively-multiplayer peer-to-peer architecture for the game developer". Chan, Yong, Bai, Leong, Tan. Netgames 2007.
- "Seaside: A Flexible Environment for Building Dynamic Web Applications –". Ducasse, Lienhard and Renggli. IEEE Software 2007.



- "Service Oriented Architecture". Perrey and Lycett. Proceedings of the Symposium on Applications and the Internet Workshops, 2003.
- "Patterns for SOA", capitulo 2 de "Patterns: Service-Oriented Architecture and Web Services". Endrei et al. IBM. ibm.com/redbooks
- "SOA Test Methodology". Torry Harris. www.thbs.com/soa
- "Crowdsourcing Systems on the WWW". Doan, Ramakrishnan and Halevy. Communications of the ACM. 2011.
- "Test-Driven Web Application Development in Java". Pipka. Lecture Notes in Computer Science, 2003, Volume 2591/2003, 378-393.
- "The Cathedral and the Bazaar". Eric Raymond. 2000.
- Brian Foote's reflection site: <http://www.laputan.org/#Reflection>
- The New Methodology. Martin Fowler. <http://www.martinfowler.com/articles/newMethodology.html>
- "Style. Towards clarity and grace". Joseph Williams. University of Chicago Press (June 15, 1995)
- "The evaluation of accessibility, usability and user experience ". Helen Petrie and Nigel Bevan. The Universal Access Handbook, C Stepanidis (ed), CRC Press, 2009.
- "Computer Games and Learning: Digital Game-based Learning". Marc Prensky. 2006.
- "Lean Software Development". Dasari. Ravi Kumar. The PROJECT PERFECT White Paper Collection.
- "Visual Management – A General Overview". Algan Tezel, Lauri Koskela, Patricia Tzortzopoulos. 5th Int. Conference on Construction in the 21st Century (CITC-V). 2009.
- "Cloud Manufacturing: Drivers, Current Status, And Future Trends". Dazhong Wu, Matthew J. Greer, David W. Rosen, Dirk Schaefer. Proceedings of the ASME 2013 International Manufacturing Science and Engineering Conference. MSEC2013. 2013, Madison, Wisconsin, USA



CRONOGRAMA DE CLASES Y EVALUACIONES

Clase	Fecha	Contenidos/Actividades
1	20/8	Introducción. Modalidad de la materia. Presentación de listado de proyectos posibles a desarrollar en grupo.
2	3/9	Manejadores de código y versiones de código (software configuration management). Herramientas de seguimiento de proyectos.
3	10/9	Metodologías ágiles. XP y Scrum. Enterprise Scrum. Lean software development
4	17/9	Diseño avanzado. Frameworks OO. Seaside. Patrones y Lenguajes de patrones en diferentes dominios
5	24/9	Refactoring. Refactoring to patterns. Refactoring para distintos lenguajes y artefactos de software. Mejora de atributos no-funcionales variados.
6	1/10	Testing. Test Driven Development. Familia XUnit de frameworks de unit testing.
7	8/10	Reflexión. Características. Introspección e intercesión. Inyección de dependencias. Traits
8	15/10	Buen estilo de comunicación. Claridad y efectividad en presentaciones orales y escritas
9 al 14	22/10 al 26/11	Presentaciones orales a cargo de cada grupo
15	3/12	Presentación final de cada proyecto. Demos

Evaluaciones previstas	Fecha

Contacto de la cátedra (mail, página, plataforma virtual de gestión de cursos):

- Prof. Alejandra Garrido: garrido@lifa.info.unlp.edu.ar
- JTP: Federico Balaguer: Federico.balaguer@gmail.com
- Sitio web: <https://sites.google.com/site/tpoounlp/home>
- Foro de discusión: <https://sites.google.com/site/tpoounlp/home>

Firmas del/los profesores responsables: