

Final Dana

primer punto definir confiabilidad del software, y decir en que ayuda a la confiabilidad el diseño por contrato
segundo punto definir patron de diseño, y el b era implementar el memento en un ejercicio parecido al examen de mati

tercer punto uno de las trazas

cuarto definir polimorfismo parametrico y polimorfismo por inclusion y en que ayudan a la reusabilidad

quinto punto definir panico organizado

sexto un verdadero y falso

septimo te prgeuntaba algo del articulo de las metrics

V o F:

ah si una clase abstractar no puede estar involucrada en una colision de nombres

despues si encalpsulamiento es lo mismo que ocultamiento d einfoo

otra de que la proteccion modular afecta al tiempo de ejecucion y la continuidad al diseño

y la ultima era que si un programa es robusto siempre es correcto

y no moree

Final Diego

a nosotros no tomo nada de factores de calidad, ni criterios-reglas-ppios de modularidad, ni diseño x contrato, nii excepciones, ni frameworks, cocurrencia, componentes.. nada...

al pedo haber estudiado tanto! :S hasta al pedo leer el libro

[bah, en realidad no es al pedo xq aprendi cosas :P]

pero a los efectos de rendir..

un punto regalado, habia q hacer un diagrama de secuencia y colaboracion de una operacion facilita

peeero en el primero pedia la diferencia entre polimorfismo parametrico y por inclusion... le escribi como una

hoja, pero algo me dice q no le puse todo lo q queria, o al menos algo de lo q queria

el pto 1 era ese

el 2.. definir patrones de diseño.. explicar el composite

y un ejercicio en java donde implementabas el composite

facil.. que una formula matematica es un numero.. o sino $a+b$, $a-b$, $a*b$ y a/b tamb son formulas

entonces implementabas la representacion de las formulas

ademas te pedia q expliques brevemente el patreon

no es facil aprenderse todos los patrones, y lo unico q logras aprenderte son los diagramas.. y las intenciones

desp el 3 eran trazas.. bastante facil!

4 incisos.. espero no haber pifiado nada (pero chance siempre hay)

el 4 ese de diagrama de secuencia y colaboracion.. facil

y el 5 preguntaba la diferencia entre relacion de agregacion y composicion.. y si eso se podria implementar con las referencias en java

yo le mande que se puede simular

con las visibilidades y haciendo q un objeto se encargue de crear y controlar el acceso.. y le mande que algunos

patrones de diseño combinados sirven para eso.. por ejemplo composite con proxy de proteccion :F

y el 6 preguntaba sobre un paper.. el peor de todos xq vos lo lees y decis.. de aca no me pued tomar nada.. un

estudio q se hizo para ver qué errores cometen los novatos en POO

Final Ana

patrones de diseño (iterator, problema)

colision de nombres

asersiones

metricas

casting (explicar que es, como se usa y cuando hay error en ejecucion y compilacion)

Final Regular 1

1) Polimorfismo parametrico y por inclusion

2) Patron Composite: clases Suma, Resta, Formula (implementacion)

3)

a) Software confiable

b) Diseno por contrato, garantiza confiabilidad? explicar

- 4) Pánico organizado en Java. Dar ejemplos.
- 5) Trazas tipo 2do parcial
- 6) Frameworks OO
 - a) Definición. Organización.
 - b) Límite con librerías.
 - c) White-Black box
 - d) Struts. MVC.
- 7) Name clash. Resolución.
- 8) Beneficios continuidad modular.
- 9) Tres principios de testing. Enunciar y explicar.

Final Regular 2

- 1- ¿Cuál es la diferencia entre polimorfismo x inclusión y paramétrico?
- 2 -a) Definir patrón de diseño.
 - b) explicar brevemente el patrón Observer
 - c) Implementar el patrón Singleton para un ContadorDeVisitas que debe tener una única instancia y debe proveer métodos para indicar que llegó un visitante "VisitorIn()" y que se fue un visitante "VisitorOut()"
- 3 -a) Las métricas se encargan de las calidades externas o internas del sw? explicar.
 - b) elegir 3 métricas que considere importante y explicar el porqué.
- 4- Ejercicio de trazas.
- 5- Distintos casos en los cuales había que decir que patrones implementarias y cómo.
- 6- a) Diferencia entre agregación y composición.
 - b) Como se implementa en Java.
- 7- a) Definir referencia dinámica y estática y la relación entre ellas.
 - b) Una clase expandida puede ser de tipo dinámico? justificar.
- 8- a) ¿Qué es una operación concurrente?
 - b) ¿Qué es sincronizar una operación concurrente?
 - c) Como se hace en Java? ejemplos.
 - d) ¿Qué es deadlock? ejemplo.
- 9- a) Explicar mapeo directo
 - b) Explicar el principio de singleton choice y la regla de ocultamiento de la información.

Final Regular 3

- 1-
 - a. ¿Qué es Pánico Organizado?
 - b. Se puede implementar en Java?
 - c. dar ejemplo
- 2- Definir:
 - a. Polimorfismo paramétrico
 - b. Polimorfismo por inclusión
 - c. Decir en qué aspectos colaboran con la reusabilidad
- 3-
 - a. Definir brevemente "Patrón de diseño"
 - b. Explicar brevemente el patrón Singleton
 - c. Implementar el patrón Singleton para un ContadorDeVisitas que debe tener una única instancia y debe proveer métodos para indicar que llegó un visitante "VisitorIn()" y que se fue un visitante "VisitorOut()"
- 4- Un ejercicio de trazas (muy parecido al del práctico 1 ejercicio 3, pero más largo)
- 5-
 - a. ¿Qué significa que una operación sea concurrente?
 - b. ¿Qué significa que una operación esté sincronizada?
 - c. ¿Qué facilidades brinda Java para esto?
 - d. ¿Qué es deadlock?
- 6- Comentar de qué trata el paper de "Empirical study of novice errors and error paths" y enunciar 3 errores comunes.

Final Regular 4

1- Definir:

- a. Panico organizado
- b. Que herramientas posee java para eso
- c. dar ejemplo

2- a. Definir brevemente el patron "Composicion"

- b. Implementar el composicion para una funcion que era un operacion matematica se define recursivamente un numero entero (a y b son enteros)
 - I. $a+b$
 - II. $a-b$
 - III. $a*b$
 - IV. a/b

3- Traza

4- Con que otros patrones se pueden relacionar el patron singleton

5- Defina el principio de sustitucion y marque cual es la diferencia entre subtipo y subclase

6- Preguntas del paper de novatos tenias q explicar q decia nomas

- 7- a. Qué significa que una operación sea concurrente?
- b. Qué significa que una operación esté sincronizada?
- c. Qué facilidades brinda Java para esto?

Final Regular 5

PUNTO 1

- Explique que es un patron de diseño.
- Explique detalladamente el patron STRATEGY. Indique ejemplos posibles de aplicación.
- Explique claramente el patron ADAPTER.
- Marcos puede estar en un nivel determinado del juego (representado como un numero del 1 al 20) y dentro de ese nivel, en un grado de avance puede tener 25%, 50% o 75%. Ademas puede o no tener la capacidad de disparar pequeñas esferas de fuego.
- Implemente la clase Marcos de forma tal que pudea recordarse y reinstaurarse los datos utilizando el patron MEMENTO.

☐ Teniendo en cuenta los siguientes clases:

Interface Pila<T>{

```
public void push(T elemento);
public T pop();
public T top();
```

}

class Secuencia<T>{

```
public void insertar(int pos, T elemento);
public void eliminar (int pos);_
public T obtener(int pos);
```

}

Suponga que nuestro sistema requiere utilizar la estructura pila segun la interface indicada. Suponga que disponemos de la clase Secuencia completamente desarrollada y lista para ser usada. Implemente en java un adaptador que permita utilizar la Secuencia según la interfaz Pila. Proveer 2 versiones del patron ADAPTER (clase y objeto).

PUNTO 2

- ☐ Explique que es un Framework orientado a objetos y como se organizan.
- ☐ Por que se dice que existe un limite difuso entre el Framework y una librería?
- ☐ Explique la diferencia entre Framework de caja negra y Framework de caja blanca.

PUNTO 3

- ☐ Que significan las siglas MVC? =S

☐ Explique claramente el funcionamiento y los componentes del Framework STRUTS. Es este un Framework de caja negra o blanca??

PUNTO 4

☐ Explique que es una operación concurrente

☐ Que significa sincronizar operaciones concurrentes? Cuales son los mecanismos de sincronizacion en java?

Dar ejemplos

☐ Explique en que consiste el dead-lock. Muestre un ejemplo en donde se incurra en este problema.

PUNTO 5

☐ Explique que es un sistema de tiempo real. Dar ejemplos

☐ Por que razon el GARBAGE COLLECTOR puede ser contraproducente para este tipo de sistemas?