

ÍNDICE

UNIVERSIDAD NACIONAL DE ENTRE RÍOS
FACULTAD DE INGENIERÍA
CENTRO DE MEDIOS
BIBLIOTECA

4 2 2 2

PRÓLOGO	17
¿A quién va dirigido este libro?.....	17
Sobre el autor.....	18
Una visión panorámica	18
Capítulo 1. Objetos: Hitos, Mitos y Ritos	18
Capítulo 2. Contenedores y plantillas.....	19
Capítulo 3. C++ STL	19
Capítulo 4. Manejo de Excepciones en C++	19
Capítulo 5. Asignación en C++	20
Capítulo 6. Patrones de Diseño.....	20
Capítulo 7. Roles y Objetos en C++	21
Capítulo 8. Bases de Datos Orientadas-a-Objetos.....	21
Capítulo 9. Consideraciones Prácticas.....	21
Capítulo 10. Gestión de Proyectos	22
Capítulo 11. Modelos de Roles.....	22
Capítulo 12. Bibliografía Comentada	22
Garantía	23
Capítulo 1. OBJETOS: HITOS, MITOS Y RITOS	25
Mito 1: un lenguaje orientado-a-objetos «puro» es mejor que otro “híbrido” ...	25
Mito 2: para aprender a usar adecuadamente c++ hay que empezar por small-talk	26
Mito 3: c++ es más fácil de asimilar para los programadores de c.	26
Mito 4: las herramientas oocase integradas generan código orientado-a-objetos fiable.	27
Mito 5: la herencia es una cualidad esencial de los sistemas orientados-a-objetos.	27

Mito 6: la herencia es un mecanismo indispensable en los lenguajes de programación orientados-a-objetos	28
Mito 7: la herencia únicamente se puede aplicar cuando se da una relación «es-un».	28
Mito 8: existen demasiadas metodologías de análisis y diseño orientadas-a-objetos.....	29
Mito 9: cada empresa debe adaptar a su manera los métodos existentes para construirse uno “a medida”.....	29
Mito 10: lo primero que hay que hacer es crear una biblioteca de clases reutilizables.	30
Capítulo 2. CONTENEDORES Y PLANTILLAS	31
Diseño de contenedores	32
La opción ingenua: cuestión de ámbitos.....	33
La trampa del preprocesador	34
Cuando la herencia es disputada.....	37
Herencia múltiple: ¿más de lo mismo?.....	47
Iteradores	49
Las plantillas: con herencia, sin ella o a su pesar	50
Capítulo 3. C++ STL	53
Estructura de la biblioteca	54
Contenedores	55
Iteradores	57
Algoritmos	62
¿Funciones-objeto u objetos-funciones?	64
De los peligros de la extensibilidad	66
Leves críticas	68
Aprendizaje y documentación	69
Referencias directas	70
Capítulo 4. MANEJO DE EXCEPCIONES EN C++.....	71
Los códigos de error	71
Conceptos básicos.....	74
Manos a la obra.....	76
Clases de excepciones	79
Jerarquías de clases de excepciones	79
El desbobinado de la pila.....	80
Consistencia de estados	81
Adquisición de recursos vía inicialización	82
Especificación de interfaces	84
El final de la cuerda	85
Vulneración de la especificación de excepciones	85

Conclusiones.....	86
Referencias directas.....	87
Capítulo 5. ASIGNACIÓN EN C++	89
Conceptos básicos.....	89
El operador de asignación por defecto	90
Los límites explícitos de la asignación implícita.....	91
La copia de un puntero genera ... ¡otro puntero!	93
Asignación no es inicialización	93
El operador por defecto resulta defectuoso	94
El operador de asignación explícito.....	95
Designación no es asignación.....	96
Lo que la asignación produce	97
Conversión, construcción y asignación	98
La asignación en jerarquías de herencia	98
Asignación no es transmutación	99
Recursividad explícita: César o nada.....	100
Cuidado con la autoasignación	101
Identidad, igualdad y ... ¿fraternidad?	102
Sobre la asignación bidireccional	103
Polimorfismo en asignación	106
Cuando la asignación es indeseable.....	107
La asignación con clases base virtuales.....	108
Algunos confusos consejos.....	109
Referencias directas	109
Capítulo 6. PATRONES DE DISEÑO	111
La calidad sin nombre.....	111
Patrones de diseño software	112
Catálogos de patrones	114
¿patrones orientados-a-objetos?	115
Telepredicadores de software	115
Patrones electrónicos	116
Capítulo 7. ROLES Y OBJETOS EN C++.....	119
Clases de roles	120
Una buena herencia ¿lo arregla todo?.....	121
Dinámica de clases	122
La herencia innecesaria	123
Divide y heredarás	126
El patrón de roles intercambiables.....	129
El patrón de estados	130

El patrón proxy de subrogación.....	131
Conversiones e indirección.....	132
Concurrencia y secuenciación de roles.....	135
En la asociación está la fuerza.....	136
La cita del desasosiego.....	141
Referencias directas.....	141
Capítulo 8. BASES DE DATOS ORIENTADAS-A-OBJETOS.....	143
Degradado de bases de datos.....	144
Los deseos del programador.....	145
Persistencia, transitoriedad y matrices.....	146
Ortogonalidad de persistencia y tipo.....	147
Crítica de la razón práctica.....	148
Internet: ¿cómo no?.....	148
Capítulo 9. CONSIDERACIONES PRÁCTICAS.....	151
Panorama para matar.....	152
Reflexiones rebajadas.....	153
Distribución jerárquica cósmica de clases.....	153
El Paradigma M2VC.....	154
Arquitectura gráfica MultiModal.....	155
Gestión de concurrencias.....	158
Gestión de objetos a través de vistas.....	162
Incidencias de usuarios.....	167
Actualización de vistas.....	169
Seguridad del sistema.....	173
Gestión de objetos mediante colecciones.....	178
Esquema de consultas.....	180
Esquema teórico.....	180
Esquema recomendado.....	185
Gestión de dependencias entre vistas.....	186
Capítulo 10. GESTIÓN DE PROYECTOS.....	189
El síndrome de estocolmo.....	189
Análisis y diseño orientados-a-objetos.....	190
Métodos comerciales de ooa/ood.....	190
Sobre listas y comparaciones.....	192
César o nada.....	193
La solución ecléctica.....	194
Herramientas oocase.....	194
Gestión de proyectos orientados-a-objetos.....	195
Sísifo redivivo.....	196

Capítulo 11. MODELOS DE ROLES	197
Escenarios y aprensiones	199
Tras dividir hay que multiplicar	200
El libro	202
Ideas principales	202
Modelado de roles	203
Síntesis de modelos de roles	203
Puente a la implementación	204
Creación de componentes reutilizables	204
Lea, lector: lea	204
Referencias directas	205
 Capítulo 12. BIBLIOGRAFÍA COMENTADA	 209
Libros básicos sobre C++	209
The C++ Workbook	210
A C++ Toolkit.....	210
On to C++	211
C++ Primer, 2nd Edition.....	211
Mastering Object-Oriented Design in C++	212
Object-Oriented Design for C++	212
The C++ Programming Language, 2nd Edition	213
The Annotated C++ Reference Manual.....	214
The Design and Evolution of C++.....	214
Algorithms in C++.....	215
Libros de estilo en c++	215
Effective C++: 50 Specific Ways to Improve Your Programs and Designs .	216
C++ Programming Style.....	216
C++ Programming Guidelines.....	217
Taligent's Guide To Designing Programs: Well-Mannered Object-Oriented Design in C++.....	217
Libros de programación media y avanzada en c++	218
C++ IOStreams Handbook	218
Advanced C++ Programming Styles and Idioms	219
The Power of Frameworks for Windows and OS/2 Developers.	220
Data Abstraction and Object-Oriented Programming in C++	220
C++ Strategies and Tactics.	221
Designing and Coding Reusable C++.	221
Taming C++: Pattern Classes and Persistence for Large Projects	222
Libros sobre smalltalk	223
Programación Orientada a Objetos: Aplicaciones con Smalltalk.....	223
Smalltalk Programming for Windows	223
Object Oriented Programming.....	224

Discovering Smalltalk	224
Smalltalk-80: The Language	224
Smalltalk-80: The Interactive Programming Environment	225
Inside Smalltalk I	225
Inside Smalltalk II	225
Smalltalk/V: Practice and Experience	226
IBM Smalltalk: The Language	226
Smalltalk Best Practice Patterns - Volume 1: Coding	226
Libros sobre java	227
Hooked on Java: Creating Hot Web Sites with Java Applets	227
Mecklermedia's Official Internet World 60 Minute Guide to Java	228
Java!	228
The Java Handbook: The Authoritative Guide to the Java Revolution	228
The Java Primer Plus: Supercharging Web Applications with the Java Programming Language	229
Libros sobre software orientado-a-objetos	229
Object-Oriented Software Construction	230
A Book of Object-Oriented Knowledge	230
Object-Oriented Methods, 2nd Edition	231
Object-Oriented Programming	231
Libros de análisis y diseño orientado-a-objetos (ooa & ood)	232
Designing Object-Oriented Software	232
Using CRC Cards: An Informal Approach to Object-Oriented Development	233
Object-Oriented Modeling and Design	234
Object-Oriented Analysis and Design with Applications, 2nd Edition	235
Migrating to Object Technology	236
Object-Oriented Analysis, 2nd Edition	236
Object-Oriented Design	237
Object-Oriented Analysis: Modeling the World in Data	237
Object Lifecycles: Modeling the World in States	238
Object-Oriented Systems Analysis: A Model-Driven Approach	238
Object-Oriented Software Engineering: A Use Case Driven Approach	238
Object Oriented Program Design with Examples in C++	239
A Complete Object-Oriented Design Example	239
Working With Objects: The OOram Software Engineering Method	240
Libros sobre patrones de diseño	240
Notes on the Synthesis of Design	241
A Pattern Language: Towns/Building/Construction	241
The Oregon Experiment	241
The Timeless Way of Building	241
The Production of Houses	242
Advanced C++ Programming Styles and Idioms	242
Design Patterns: Elements of Reusable Object-Oriented Software	242

Design Patterns for Object-Oriented Software Development	242
Pattern Languages of Program Design	243
Libros sobre bases de objetos	243
Object-Oriented Concepts, Databases, and Applications	244
Object-Orientation: Concepts, Languages, Databases, User Interfaces	244
Object Data Management: Object-Oriented and Extended Relational Data base systems	244
Object-Oriented Databases	244
Sistemas de Bases de Datos Orientadas a Objetos: Conceptos y Arquitecturas	245
The Object Database Standard: ODMG-93	245
Object-Oriented Databases: Technology, Applications and Products	245
Object Databases: The Essentials	245
Modern Database Systems: The Object Model, Interoperability, and Beyond	246
Libros sobre ingeniería de procesos	246
Reengineering the Corporation: A Manifesto for Business Revolution	246
The Object Advantage: Business Process Reengineering with Object Technology	246
Business Engineering with Object Oriented Technology	247
Libros sobre gestión de proyectos	247
Succeeding with Objects: Decision Frameworks for Project Management .	247
Pitfalls of Object-Oriented Development	248
Object Lessons: Lessons Learned in Object-Oriented Development Projects	248
Libros contra la tontería	249
201 Principles of Software Development	249
Software Requirements & Specifications: A Lexicon of Practice, Principles and Prejudices	249