

# Tarjetas CRC



English

## Entradas

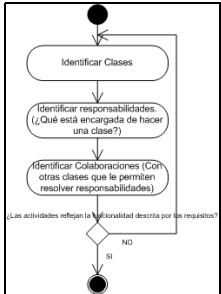
- Especificación de requisitos.

## Salidas

- Tarjetas Crc.

## Solución

## Proceso



## Tiempo de Desarrollo

- ♦ Para adquirir el conocimiento necesario para desarrollar el producto software: 6 horas
- ♦ Para crear el Patrón de Producto: 2 días
- ♦ Para aplicar el Patrón de Producto: 4 horas.

## Video Explicación

- ♦ No aplica

## Patrones Relacionados

- Especificacion de Requisitos



## Controladores de Calidad

- Ninguno

## Plantillas

-  Elementos básicos de la tarjeta Crc

## Ejemplos

-  Ejemplo 1 de tarjeta Crc
-  Ejemplo 2 de tarjeta Crc

## Herramientas de Soporte

- Procesador de textos (Microsoft Word, OpenOffice Writer)

## Contexto Inicial

Se cuenta con el documento de especificación de requisitos, y tomándolo como punto de partida, se desea crear una representación de responsabilidades y colaboraciones para cada clase existente.



## Contexto Resultante

Se cuenta con una estructura del conjunto total de clases en el sistema, con la asignación de responsabilidades de cada clase.



## Problema

Se desea crear una representación del funcionamiento de un sistema software desde la perspectiva del usuario. La representación será gráfica utilizando un lenguaje de modelado de iconos unificado, definiendo el significado de cada clase mediante responsabilidades y colaboraciones. Se pretende conocer el comportamiento de cada clase en un alto nivel.



## Restricciones (*Forces*)

- **Tipo de Sistema:** Aplica a todos los tipos de sistemas.
- **Características de las organizaciones:** Este patrón puede utilizarse en los proyectos existentes en cualquier tipo de compañía.
- **Tipo de sistema a desarrollar:** Este producto puede utilizarse en proyectos en los que los requerimientos de usuario sean cambiantes.
- **Tipo de Cliente:** Debe existir, o debe conseguirse, que el área de negocio destinataria del desarrollo se implique en la consecución del mismo.
- **Paradigma de Programación:** Orientado a Objetos.



## Roles

- Analista
- Cliente
- Jefe de Proyecto
- Usuarios del Sistema



## Lecciones Aprendidas

- Utilidad: Las tarjetas CRC pueden usarse para simular escenarios, distribuyendo una tarjeta CRC para cada miembro del equipo.
- La lluvia de ideas es una buena práctica para sugerir cómo rellenar las tarjetas
- Generalmente las clases son autosuficientes y auto contenidas, por lo que puede existir una **responsabilidad** sin una **colaboración** asociada.



## Nivel de Madurez

- No aplica



## Conocimientos y Habilidades Básicos



### Conocimientos

- Definición de requisitos software (funcionales y no funcionales).
- Conocimientos intermedios de UML.
- Conocer cómo obtener datos de cómo trabajas realmente
- Habitarse a utilizar un paradigma concreto.
- Representación de sistemas OO



### Habilidades

- Capacidad de abstracción.
- Capacidad de Análisis.
- Visión holística o sistémica de problemas.



## Recursos de Información

- Fowler, M. (2004). *UML distilled: a brief guide to the standard object modelling language.* Addison-Wesley.
  - Artículo original sobre Tarjetas Crc (Beck y Cunningham 1989) en la [Web](#)
-