

CAESARJ

Ulises Juárez Martínez
ujuarez@itorizaba.edu.mx

Instituto Tecnológico de Orizaba

13-14 de octubre de 2010

Agenda

- 1 Lenguaje CaesarJ
- 2 Programación con CaesarJ

1 Lenguaje CaesarJ

2 Programación con CaesarJ

Características

Introducción

- Lenguaje de programación basado en Java
- Enfocado a la reutilización de componentes
- Los componentes son colaboraciones de clases
- Modulariza asuntos de corte
- Compatible con clases e interfaces de Java
- Los aspectos se diseñan como componentes: mayor abstracción y reutilización

Características

Modularidad

- Soporta el corte dinámico del modelo de puntos de unión de AspectJ
- Las interfaces de colaboración proveen y proporcionan las interfaces para un componente
- Los componentes implementan interfaces de colaboración
- Los bindings conectan el componente a la aplicación
- Las clases virtuales se refinan incrementalmente en subcolaboraciones mediante herencia y mixins

Características

Reutilización

- Las interfaces de colaboración minimiza la interdependencia entre componentes y su integración con la aplicación
- El componente se reutiliza mediante otros bindings en otro contexto de la aplicación o incluso en otra aplicación
- Los bindings se reutilizan por otros componentes basados en la misma o similar interfaz de colaboración
- Las clases virtuales y mixins permiten la creación de fábricas de funcionalidad común de componentes
 - Ventajas flexibles y similares a la herencia múltiple
 - Aplicable a la escala de colaboraciones de clases
 - Permite el desarrollo de LPS

1 Lenguaje CaesarJ

2 Programación con CaesarJ

Ejercicios

Temas a cubrir

- Fundamentos
- Aspectos
- Polimorfismo familiar
- Mixins
- Bindings

¿Preguntas?

ujuarez71@gmail.com