

CONTENIDO BREVE

(La tabla completa de contenidos comienza en la página vii)

Contenido	vii		
Prólogo	xix	21. Herencia, un caso de estudio: “undo” en un sistema interactivo	659
Prólogo a la segunda edición	xxv	22. Cómo encontrar las clases	681
Sobre bibliografía, las fuentes de Internet y los ejercicios	xxvii	23. Principios de diseño de clases	707
Prólogo a la edición española	xxix	24. Utilizando bien la herencia	765
Intentamos mejorar este libro	xxxvii	25. Técnicas útiles	823
Parte A: Los problemas	1	26. Un sentido del estilo	827
1. Calidad del software	3	27. Análisis orientado a objetos	855
2. Criterios de la orientación a objetos	21	28. El proceso de construcción del software	875
Parte B: El camino a la orientación a objetos	37	29. Enseñanza del método	887
3. Modularidad	39	Parte E: Temas avanzados	901
4. Enfoques para la reutilización	65	30. Una concurrencia, distribución, cliente-servidor e Internet	903
5. Hacia la tecnología de Objetos	97	31. Persistencia de objetos y bases de datos	983
6. Tipos abstractos de datos	115	32. Técnicas O-O para aplicaciones gráficas interactivas	1009
Parte C: Técnicas orientadas a objetos	155	Parte F: Aplicación del método a diferentes lenguajes y entornos	1023
7. La estructura estática: las clases	157	33. Ada y la programación orientada a objetos	1025
8. La estructura de ejecución: los objetos	205	34. Emulación de la tecnología de objetos en entornos no O-O	1045
9. Gestión de la memoria	263	35. De Simula a Java y más allá: los principales entornos y lenguajes O-O	1059
10. Genericidad	299	Parte G: Hacerlo bien	1085
11. Diseño por Contrato: construcción de software fiable	313	36. Un entorno orientado a objetos	1087
12. Cuando se rompe el contrato: tratamiento de excepciones	387	Epílogo, exponiendo con total franqueza el lenguaje	1105
13. Mecanismos de soporte	413	Parte H: Apéndices	1107
14. Introducción a la herencia	433	Apéndice A. Extractos de las bibliotecas base	1109
15. Herencia múltiple	489	Apéndice B. Genericidad frente a herencia	1111
16. Técnicas de herencia	537	Apéndice C. Principios, reglas, preceptos y definiciones	1133
17. Comprobación estricta de tipos	577	Apéndice D. Glosario de tecnología de objetos	1137
18. Objetos globales y constantes	609	Apéndice E. Bibliografía	1165
Parte D: Metodología orientada a objetos: aplicar bien el método	627	Índice	1171
19. Sobre la metodología	629		
20. Patrón de diseño: Sistemas interactivos Multi-Panel	641		