

# Notación UML

Georg Lehner

22 de octubre de 2002

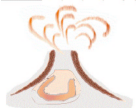


— magma soft

---

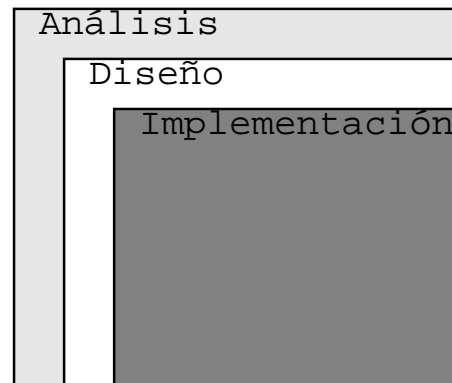
# Ingeniería de Software

- ✓ Proyectos grandes
- ✓ Trabajo en equipo



---

# Ciclo de desarrollo



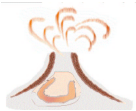
1. Análisis: comprensión del dominio del problema a resolver
2. Diseño: Especificación de una mecanismo técnico para resolver el problema
3. Implementación: Hechura del mecanismo divisado



---

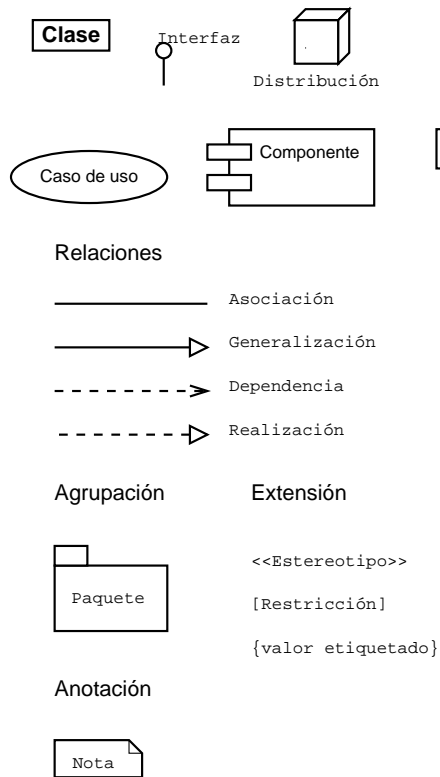
# UML tecnología de Ingeniería de Software

1. Modelación → Unidad dos: Modelación
2. Comunicación
  - ✓ Modelo del problema
  - ✓ representado gráficamente
  - ✓ con lenguaje UML

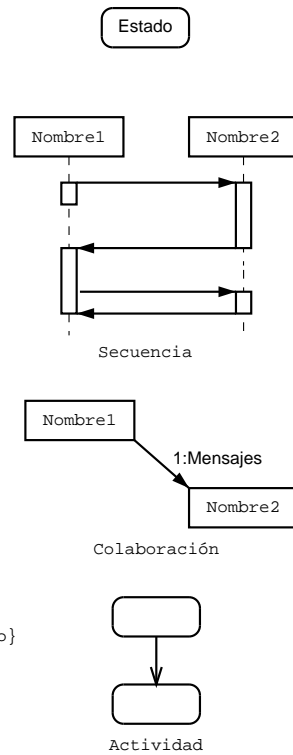


# Elementos UML

## Elementos estructurales:



## Elementos de comportamiento:



---

## Clases de símbolos UML

1. Elementos estructurales: objetos reales o virtuales para crear modelo
2. Elementos de comportamiento: transiciones o variaciones de elementos estructurales o relaciones
3. Conectores: relaciones, calificaciones y condicionantes



---

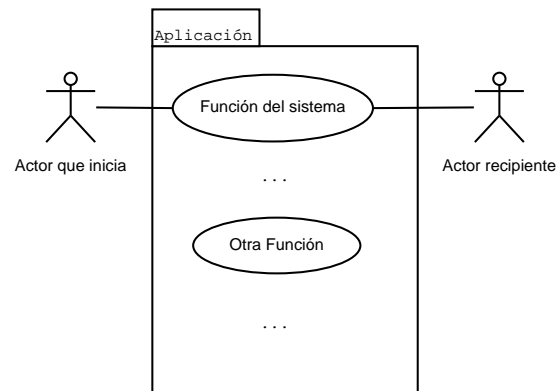
## Elementos estructurales

- ✘ Caso de uso
- ✘ Componentes
- ✘ Distribucion
- ✘ Diagramas *Clase e Interfaze*: segunda unidad



---

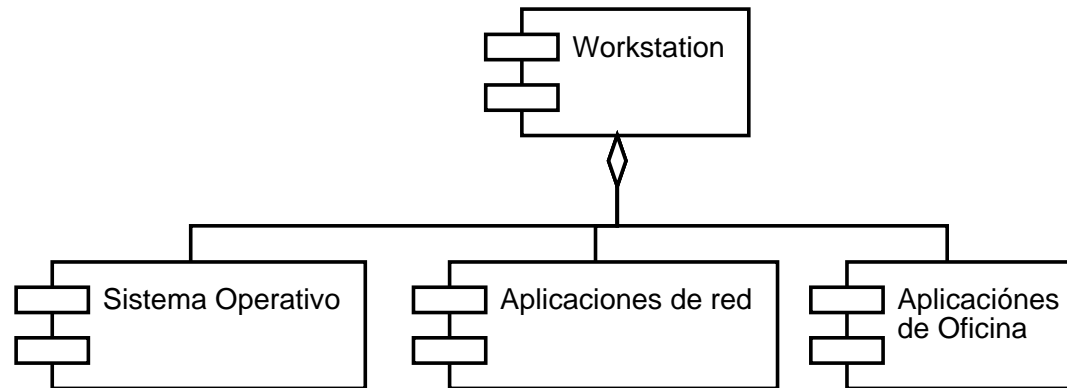
# Diagrama de *caso de uso*





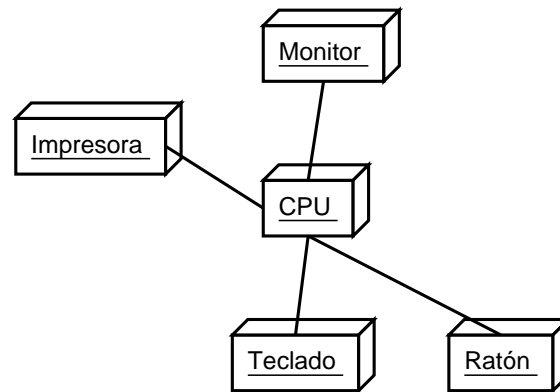
---

# Diagrama de *componentes*



---

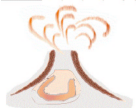
## Diagrama de *distribución*



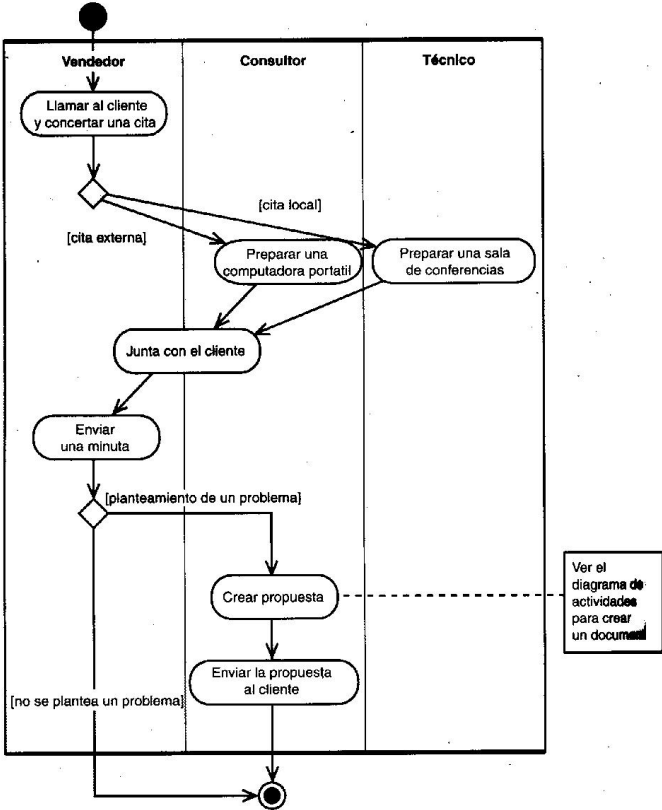
---

## Elementos de comportamiento

- ✘ Actividades
- ✘ Colaboración
- ✘ Secuencia
- ✘ Estado

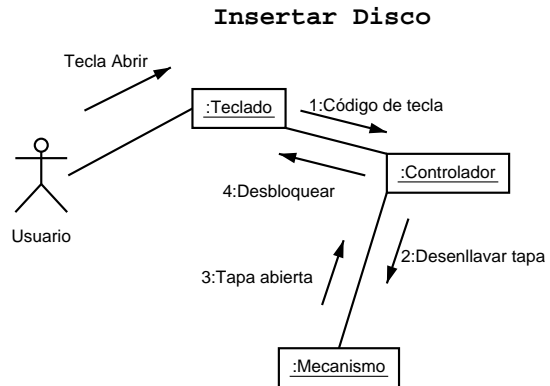


# Diagrama de actividades



---

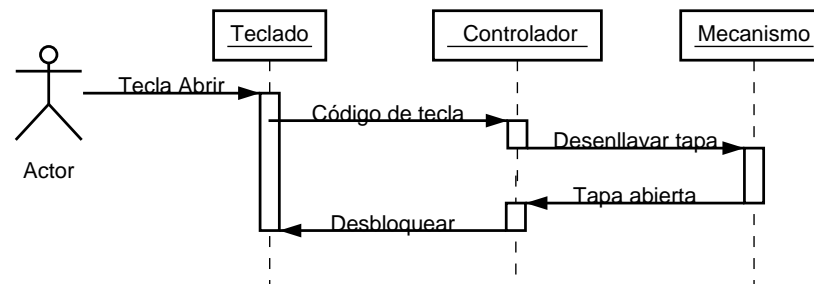
# Diagramas de *colaboraciones*



---

# Diagrama de *secuencias*

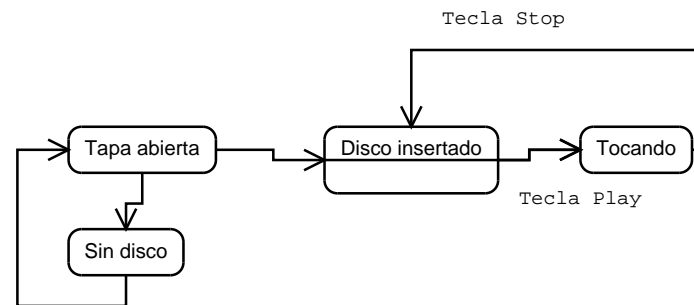
## Insertar Disco



---

# Diagramas de *estados*

Tocador de CD



---

## Conectores

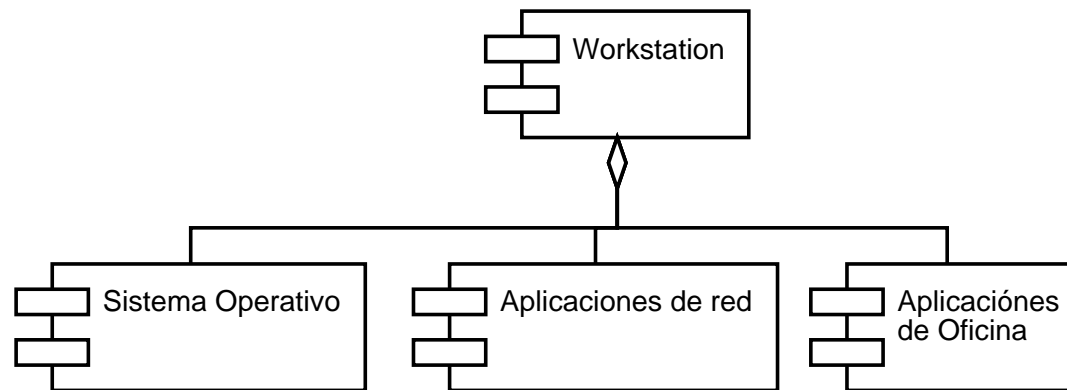
- ✓ Elementos: base del contenido
- ✓ Relaciones: agregan semántica
- ✗ Asociación
- ✗ Generalización
- ✗ Dependencia





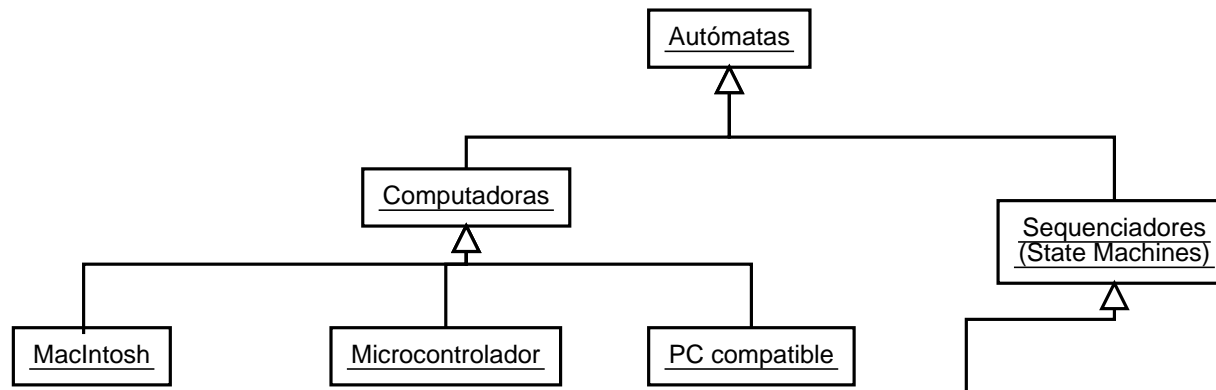
---

## *Asociación: línea sólida.*



---

## *Generalización: línea sólida y punta triangular vacía*



---

*Dependencia: línea discontinua con punta de flecha*

**Tocador de CD**

