

Actividad | 2 | Diagramas de Paradigma Orientado a Objetos

Análisis y Diseño de Sistema

Ingeniería en Desarrollo de Software



TUTOR: Eduardo Israel Castillo García

ALUMNO: Ana Cristina Perez Canseco

FECHA: 13 de junio de 2024

INDICE

Introducción	1
Descripción	2
Justificación	3
Desarrollo	4
Diagrama de Clases.....	4
Diagrama de Casos de uso	5
Conclusión	6
Referencias	7

Introducción

En este documento, se estará presentando la segunda actividad de la materia de Análisis y Diseño de sistemas, el cual es el seguimiento de la actividad uno en donde anteriormente se realizaron otro tipo de diagrama, es decir el contexto anterior respecto a la empresa de venta online parte de diseñar los diagramas de contexto, para esto es necesario involucrar las situaciones que presentan los actores convirtiendo la información en diagramas de clases y diagramas de casos de uso.

En este caso un diagrama de clase es una herramienta importante para comunicar el diseño de un programa orientada a objetos, es decir este tipo de diagrama nos va permitir recoger las clases de objetos y sus asociaciones, la forma en que se presenta este tipo de diagrama es muy práctico a simple vista, ya que tiene una excelente clasificación de información. Por otro lado, el diagrama de casos de uso, este tipo de diagrama nos permite visualizar las interacciones que podría tener el cliente con un sistema, el uso de este es muy importante para la programación ya que como se dijo se puede visualizar como un usuario o cliente interactúa con tu empresa.

Descripción

En esta actividad como se ha mencionado es el seguimiento de la actividad uno, es por ello que en este documento también se estarán presentando dos tipos de diagramas, los cuales son diagramas de clases y diagramas de casos de uso, es importante mencionar que un diagrama de clase es un estructura estática el cual se usa para mostrar los tipos de relaciones entre los objetos que se están programando, como lo seria en este caso la información referente a la tienda de ropa online.

Una de las anotaciones de diagrama de clase es:

- Clase: Que se representa por medio de rectángulos con tres compartimentos.
- Objetos: Son representados como óvalos que contienen las clases de nombre dentro de los compartimentos de clase nombre.
- Atributos: Este se enumeran dentro del comportamiento de atributo en rectángulo de clase.

Por otro lado, un diagrama de casos de uso es un diagrama uml, nos permite modelar los requerimientos funcionales de una aplicación. Ya que también permite visualizar los roles en un sistema y como esos mismo interactúan con el sistema, diagrama se encarga de reunir los requisitos de uso de sistema.

Justificación

El proyecto se realizó con el propósito de conocer la forma de realizar diagramas de contexto y diagramas de flujo de datos, esto se realizó después de haber seleccionado el software para poder realizar lo que indicaba, es por ello que a continuación se planteará la información que se obtuvo, es decir lo de la empresa de venta online. El software que se usó para realizar los diagramas fue Draw.io, es cual es un buen software ya que es muy fácil de usar y nos permite realizar diagramas como lo es en este caso.

Es por ello que en el apartado que se presentara a continuación se presenta los diagramas, el de contexto y el diagrama de flujo de contexto, en donde se planteara la información detallada y que se entienda una mejor manera, ya que por ejemplo un diagrama de contexto ayuda que el proyecto se pueda entender una manera, mucho más fácil en tan solo un instante de observarla.

Desarrollo

Diagrama de clases: Este no menciona que es una herramienta para comunicar el diseño de un programa que se creó para orientar objetos.

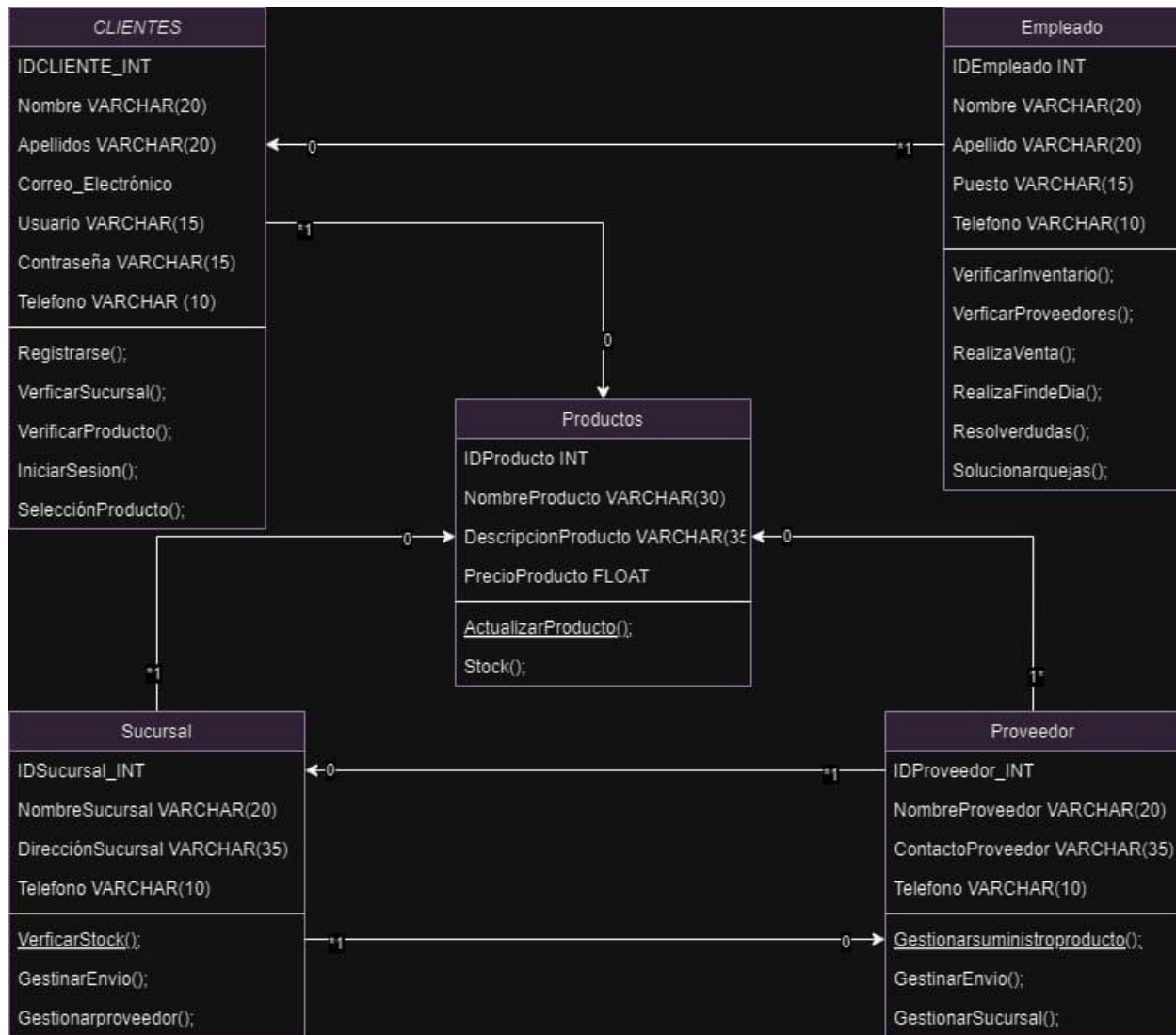
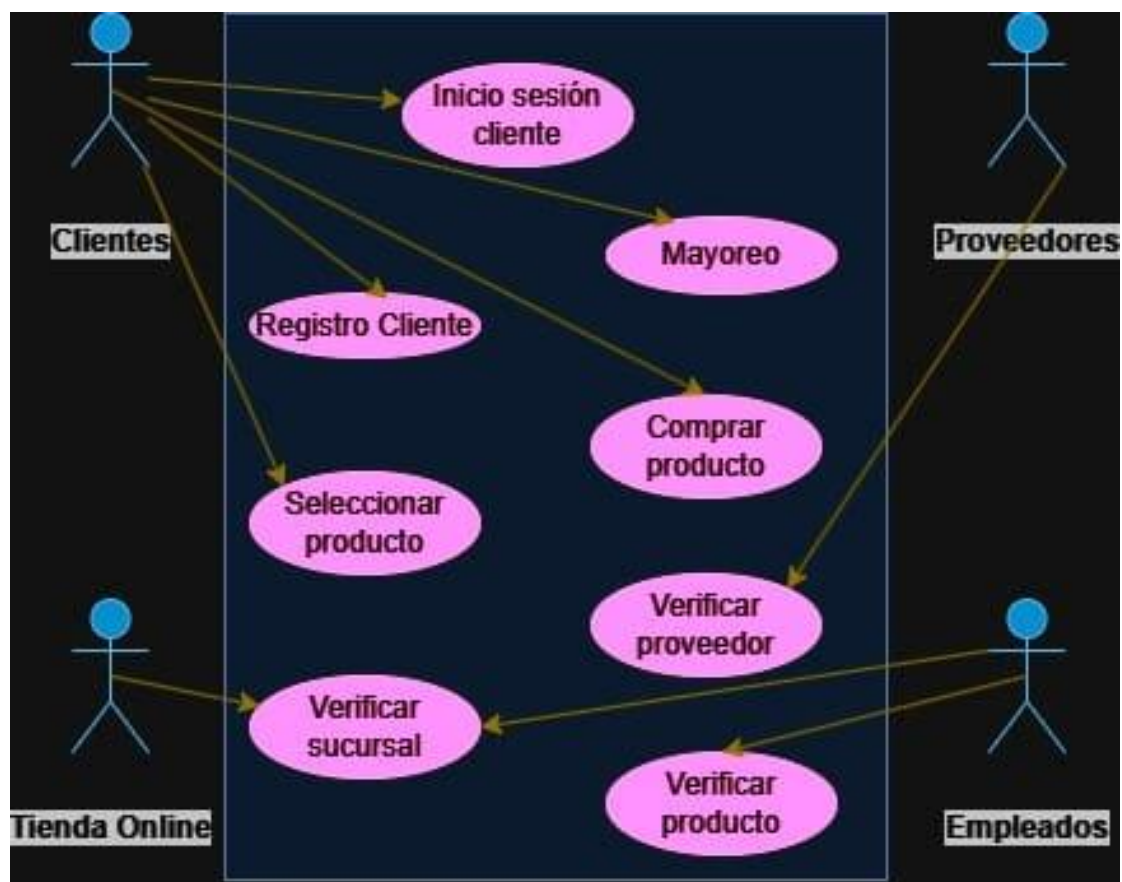


Diagrama de casos de uso: Este diagrama permite resumir como interactúan los usuarios con un sistema.



Conclusión

El haber realizado esta segunda actividad fue de mucho aprendizaje y también es el seguimiento de la actividad uno, ya que aprendimos que el diseño orientado a objetos es una de las principales formas para diseñar un software ya que este nos representa la vida real. Es por ello la representación de la tienda de ropa online, el cual se planteó en diagrama de clase y diagramas de casos de uso. La importancia de tener y crear un excelente diagrama es muy importante ya que esto nos permite tener un mejor control y saber más sobre el usuario como lo fue para poder plantear la información de la tienda online.

Otro punto es muy importante reconocer, que llegue a tener dudas, pero las logre aclarar con la tutoría presentada, así como también investigando para así poder terminar esta actividad. Por otra parte, el software que se utilizó en este documento fue Draw.io.

Referencias

(s.f.). <https://es.venngage.com/blog/diagrama-de-clases/#:~:text=Un%20diagrama%20de%20clases%20es,de%20clases%20en%20un%20sistema.>

academiaglobal. (s.f.). https://academiaglobal-mx.zoom.us/rec/play/FAgt5ytr5smL8pxovbKASbl4UaFEPTsLGo36eR7F9CCy4weZ4fF6XybUM9-iOTS0tz1ca_8q2nUsdh5h.giL6_M0MBx08b-Hu?canPlayFromShare=true&from=share_recording_detail&continueMode=true&componentName=rec-play&originRequestUrl=https%20manuel.

manuel. (s.f.). [https://manuel.cillero.es/doc/metodologia/metrica-3/tecnicas/diagrama-de-clases/.](https://manuel.cillero.es/doc/metodologia/metrica-3/tecnicas/diagrama-de-clases/)