

CUANDO PROGRAMAS:

LO QUE TU VES:

```
recorder.js
1 (function(window){
2
3     var WORKER_PATH = 'recorderWorker'
4
5     var Recorder = function(source, config) {
6         var config = config || {};
7         var bufferLen = config.bufferLen || 1024;
8         this.context = source.context;
9         this.node = (this.context.createScriptProcessor || this.context.createJavaScriptNode)(bufferLen);
10        this.node.onaudioprocess = function(e) {
11            var worker = new Worker(WORKER_PATH);
12            worker.postMessage({
13                command: 'init',
14                config: {
15                    sampleRate: this.context.sampleRate
16                }
17            });
18            var recording = false,
19                currCallback;
20
21            this.node.onaudioprocess = function(e) {
22                if (!recording) return;
23                currCallback(e);
24            };
25        }
26    }
27
28    window.Recorder = Recorder;
29})(window);
```

**LO QUE TUS
AMIGOS VEN:**

LO QUE TUS CLIENTES VEN:



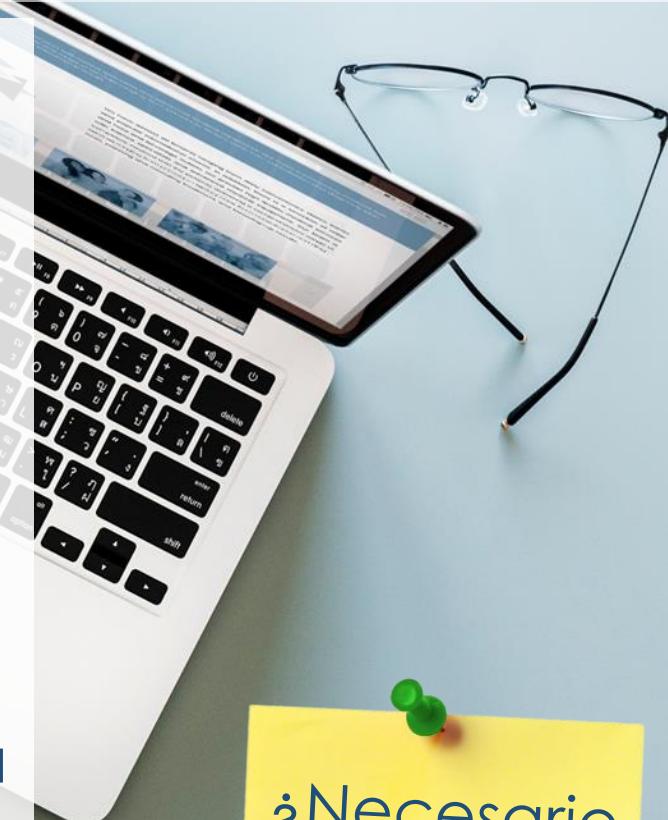
2.7 Prototipos de Interfaz de Usuario

Artefacto: Prototipo de interfaz de usuario

Este artefacto **es un ejemplo** de la interfaz de usuario.

Se utiliza para **explorar y/o validar el diseño** de la interfaz de usuario.

Los prototipos de interfaz de usuario se pueden utilizar para explorar un diseño de interfaz de usuario **alcanzable** y **adecuado** que **cumpla los requisitos**, ayudando a reducir las distancias entre lo que es **necesario** (expresado a través de la adquisición de requisitos) y lo que es **factible**.



¿Necesario
y factible?

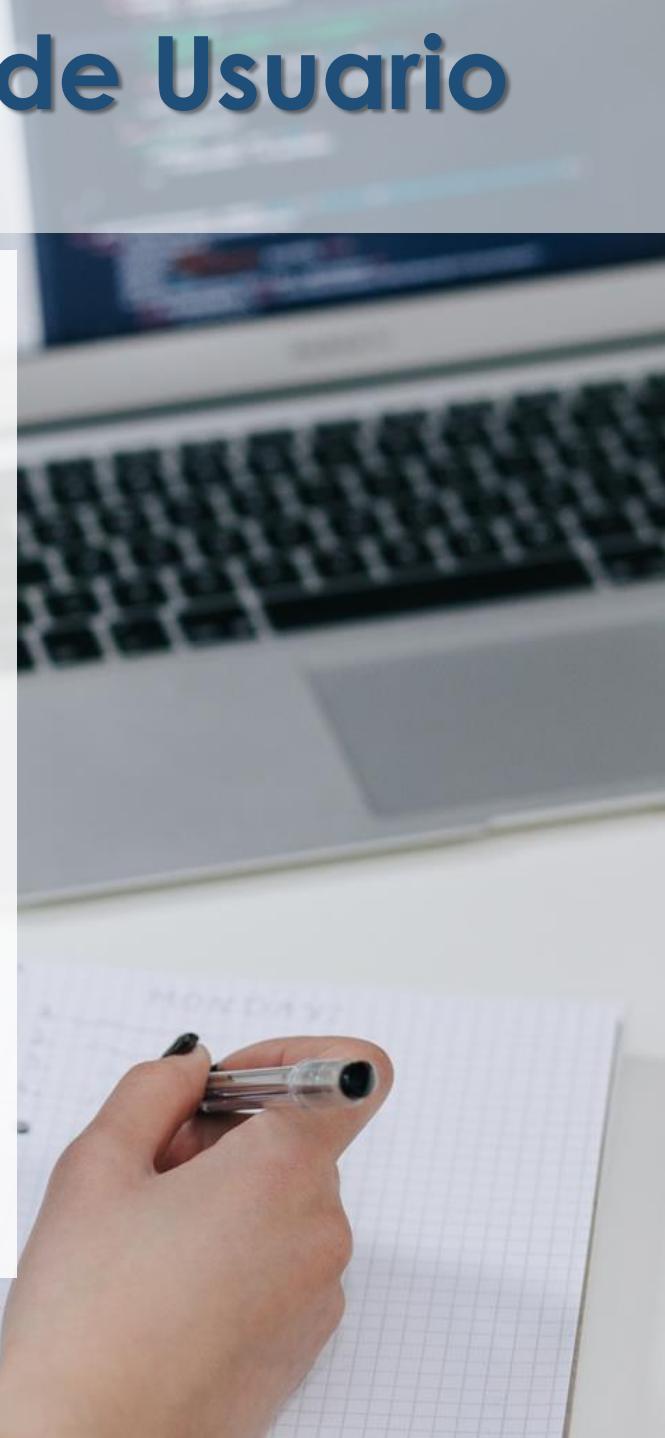
¿Distancia?

2.7 Prototipos de Interfaz de Usuario

Definición: Prototipo

Un **prototipo** es una **versión inicial** compacta de la solución o parte de la solución de un sistema construido en un **breve periodo de tiempo** y mejorado en varias iteraciones para probar y evaluar la eficacia del diseño general que se utiliza para resolver un problema determinado.

Los prototipos de interfaz de usuario pueden ser prototipos **formales** o **informales**, **ejecutables** o no **ejecutables**, de **baja fidelidad** o de **alta fidelidad**.



2.7 Prototipos de Interfaz de Usuario

Uso de Prototipo

Para el cliente:

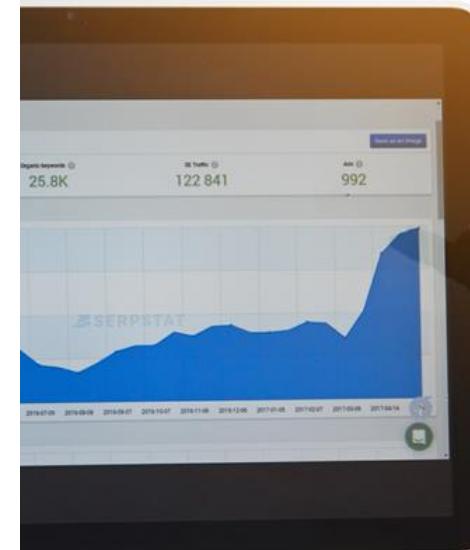
- Ayudar a visualizar de una manera general como será el funcionamiento del sistema.
- Validar que los procesos realizados por el sistema sean los que cumplan con sus necesidades

Para los desarrolladores:

- Validar los requerimientos detectados en el análisis.
- Detectar los problemas que se presentarán durante la implementación del sistema para tratar de disminuirlos.
- Mejorar el producto final.
- Examinar viabilidad y utilidad de la aplicación.

2.7 Prototipos de Interfaz de Usuario

Prototipo de Baja Fidelidad



Pros y Contras

2.7 Prototipos de Interfaz de Usuario

Prototipo de Alta Fidelidad

Noticias sobre deportes minoritarios.

Noticias sobre deportes minoritarios

Karate Badminton Judo Multimedia

SUSCRIBIRSE CONTACTO ACERCA DE

BUSCAR

Últimas Noticias

Loerm Ipsu 28 - 02 - 2012 16:45

Lore ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Mauris a urna justo, eu dapibus leo. Maecenas et tellus sapien. Duis rhoncus mollis lobortis. Nullam lobortis lorem eget dui sodales egestas. Duis gravida imperdiet facilisis. Aliquam et nulla augue, in sagittis dolor. Duis vehicula pulvinar sollicitudin. Sed rutrum tempor ante vel sodales. Pellentesque rhoncus lorem pretium dolor venenatis vel vehicula quam faucibus. Suspendisse potenti.

Loerm Ipsu 28 - 02 - 2012 16:45

Lore ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Mauris a urna justo, eu dapibus leo. Maecenas et tellus sapien. Duis rhoncus mollis lobortis. Nullam lobortis lorem eget dui sodales egestas. Duis gravida imperdiet facilisis. Aliquam et nulla augue, in sagittis dolor. Duis vehicula pulvinar sollicitudin. Sed rutrum tempor ante vel sodales. Pellentesque rhoncus lorem pretium dolor venenatis vel vehicula quam faucibus. Suspendisse potenti.

Noticias más vistas

1. Lorem ipsum dolor sit amet.
2. Lorem ipsum dolor sit amet.

Eventos Actuales/Futuros

1. Lorem ipsum dolor sit amet.
2. Lorem ipsum dolor sit amet.

Contenido Multimedia

Pros y Contras

3 Modelado Estructural

- ✓ 3.1 El **modelo del dominio**: conceptos, atributos y relaciones.
- ✓ 3.2 Identificación de **conceptos**.
- ✓ 3.3 **Generalización** y **especialización**.
- ✓ 3.4 Arquitectura software y paquetes UML.
- ✓ 3.5 **Diagrama de clases** de diseño.
- ✓ 3.6 **Cardinalidad** y **roles**.
- ✓ 3.7 **Polimorfismo**.
- ✓ 3.8 **Interfaces**.
- ✓ 3.9 **Agregación** y **composición**.
- ✓ 3.10 **Visibilidad** de atributos, **parámetros**, local y global.

3 Modelado Estructural

Modelo de Dominio

Es un **artefacto** de la **disciplina de análisis**, construido con las reglas de UML durante la fase de inicio, presentado **como uno o más diagramas** de clases y que contiene, no conceptos propios de un sistema de software sino de la propia **realidad física**.

Muestra:

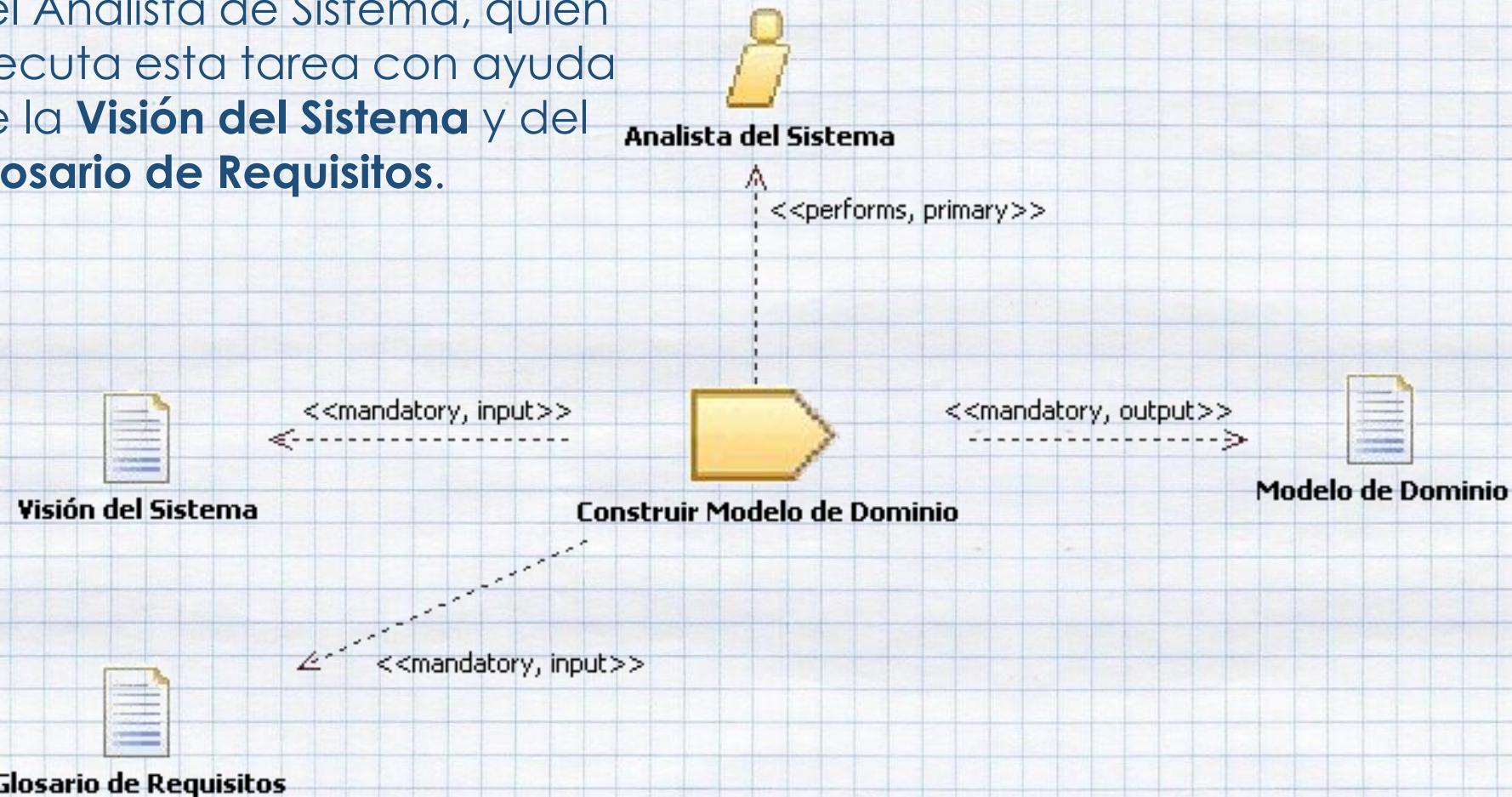
- Conceptos
- Asociaciones entre conceptos
- Atributos de conceptos



3 Modelado Estructural

Modelo de Dominio

Convencionalmente la construcción del Modelo de Dominio es responsabilidad del Analista de Sistema, quien ejecuta esta tarea con ayuda de la **Visión del Sistema** y del **Glosario de Requisitos**.



3 Modelado Estructural

Modelo de Dominio

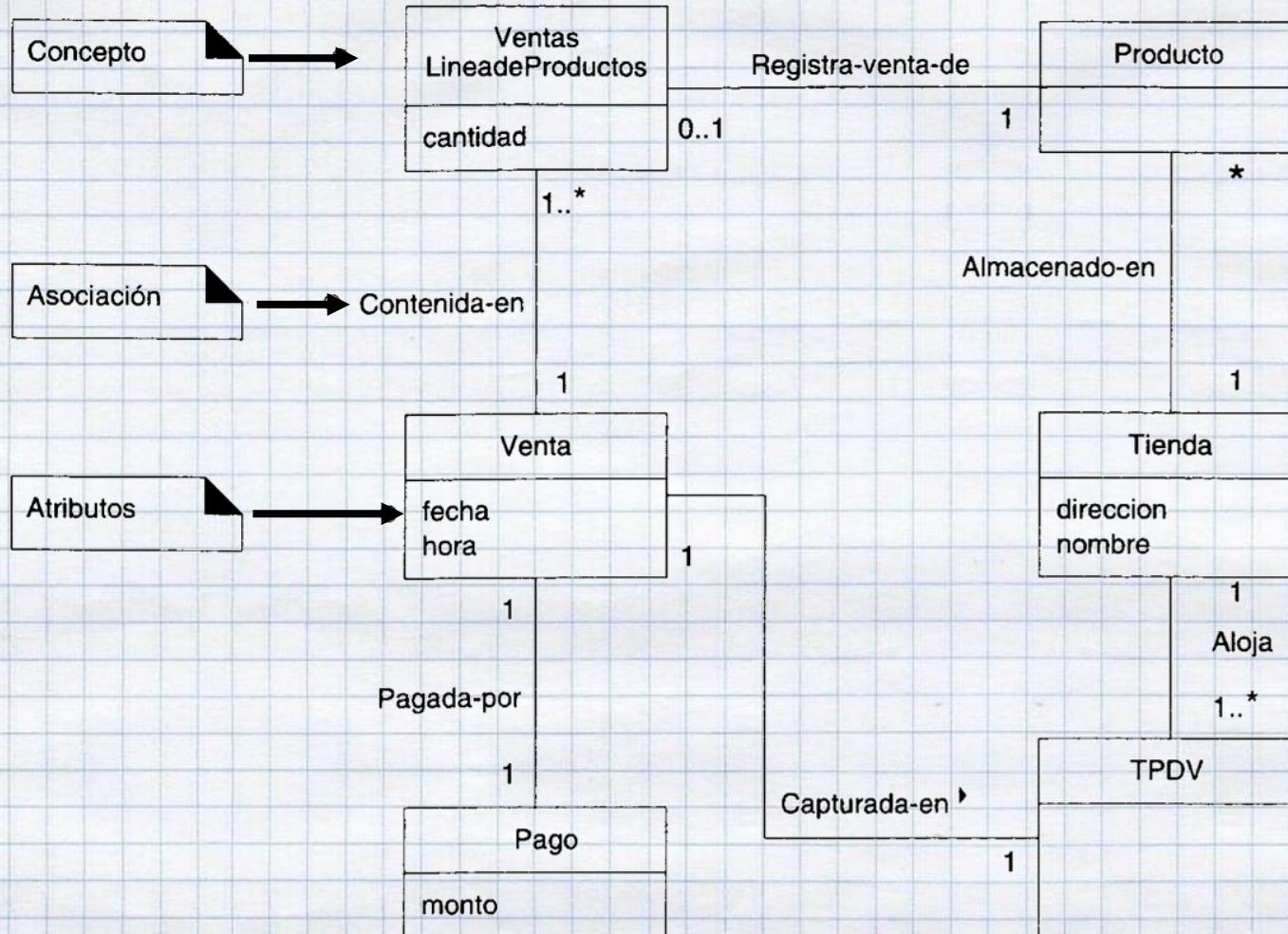


Figura 9.1 Modelo conceptual parcial. Los números en los extremos de la línea indica multiplicidad, la cual se describe en un capítulo subsecuente.

3 Modelado Estructural

Modelo de Dominio

- Las responsabilidades o métodos.¹



Las **responsabilidades** normalmente se **relacionan** con **entidades del software** y los **elementos** **siempre** lo hacen; pero el modelo conceptual describe conceptos reales, no entidades del Software.

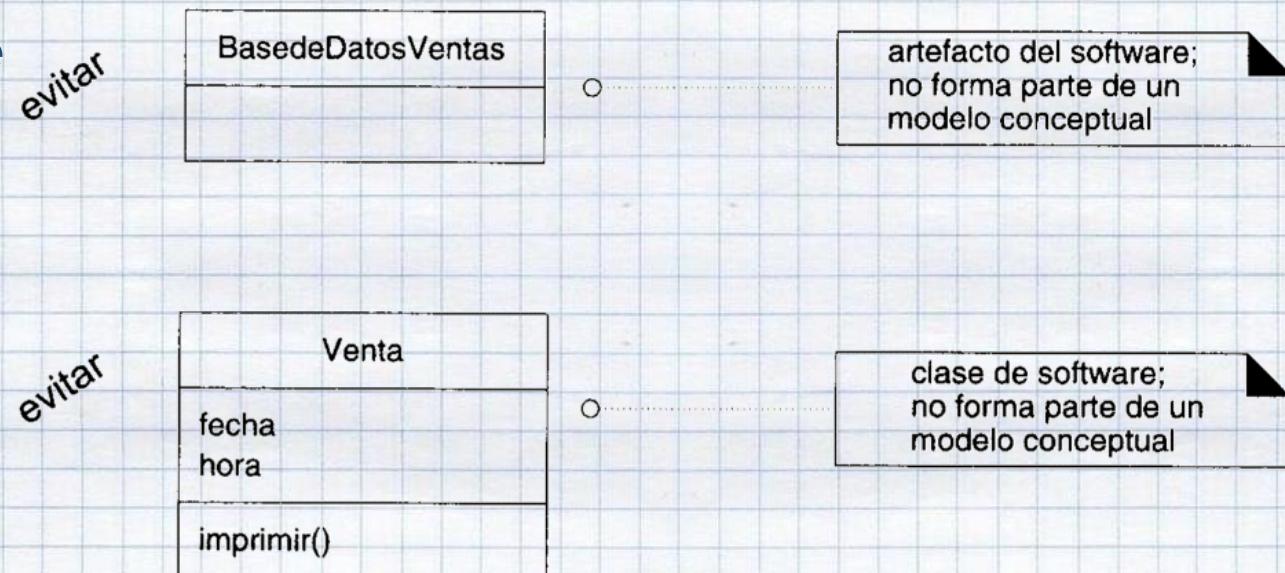
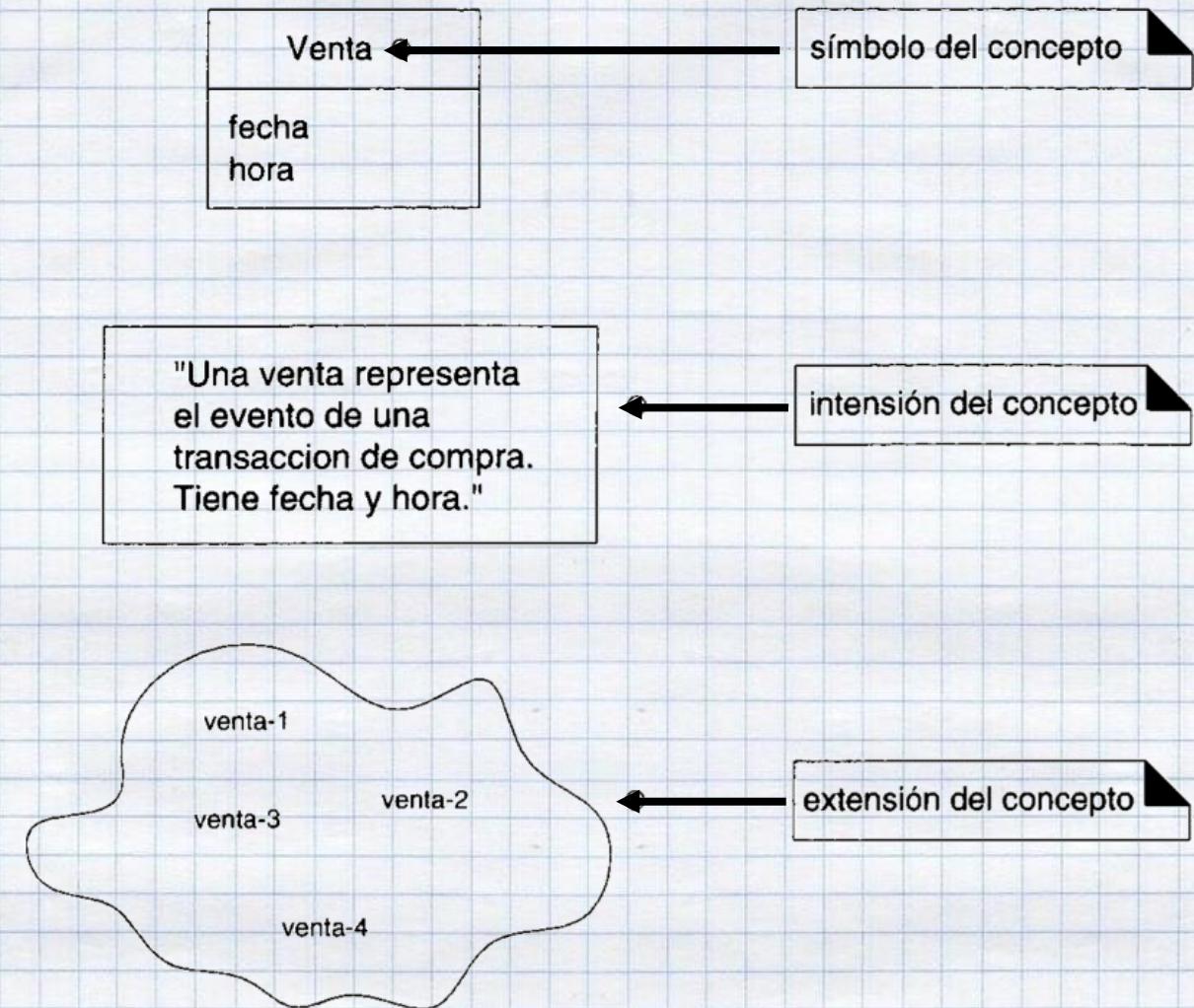


Figura 9.3 Un modelo conceptual no muestra los artefactos o clases del software.

3 Modelado Estructural

Símbolo, Intensión, Extensión

Cuando se crea un modelo conceptual, por lo regular la **vista del símbolo** y de la **intención** de un concepto es el aspecto de mayor interés práctico.



NOTA: Una diferencia fundamental entre el análisis orientado a objetos y el análisis estructurado es que el primero **divide por CONCEPTOS, NO por FUNCIONES.**

Figura 9.4 El concepto tiene un símbolo, intención y extensión.

3 Modelado Estructural

Estrategias para la identificación de Conceptos

Es mejor exagerar y especificar un modelo conceptual con muchos conceptos refinados que no especificarlo cabalmente.

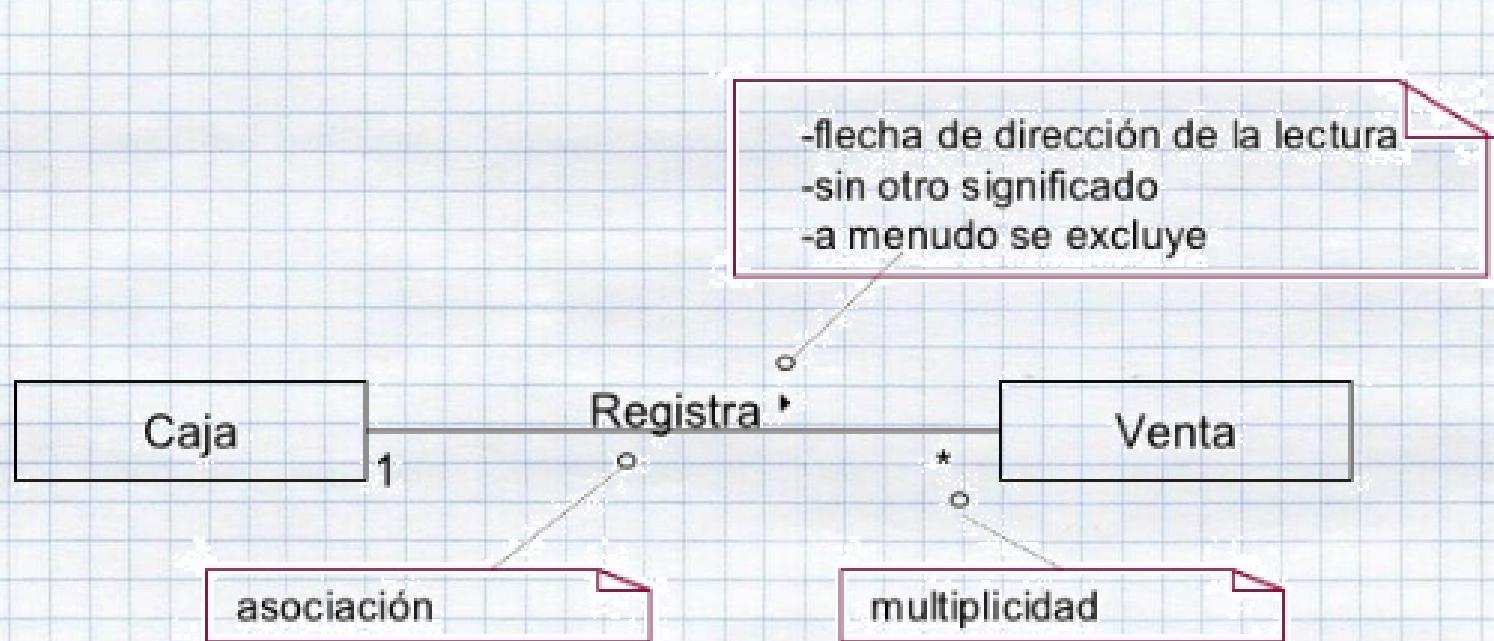
1. Utilizar **lista de categorías** de entidades.
 - Objetos tangibles o físicos
 - Lugares
 - Catálogos
2. Identificar **frases nominales** (sustantivos o frases).
 - El Cajero registra la Venta
 - El Cliente paga al Cajero

3 Modelado Estructural

Relaciones / Asociaciones

Una asociación es una relación entre dos conceptos que indica alguna **conexión significativa** entre ellos.

Las asociaciones útiles a determinar, suelen incluir el conocimiento de una **relación que ha de preservarse** por algún tiempo: puede tratarse de milisegundos o de años (según el contexto).



3 Modelado Estructural

Estrategias para identificar asociaciones

La siguiente lista de preguntas puede resultar útil para identificar asociaciones entre distintas clases conceptuales.

- A es una parte física o lógica de B
- A está lógica o físicamente contenido en B
- A es una descripción de B
- A es un elemento de línea (o renglón) en una transacción o reporte B
- A se conoce/introduce/registra/presenta/captura en B
- A es miembro de B
- A es una unidad organizacional de B
- A usa o dirige a B
- A se comunica con B
- A se relaciona con una transacción B
- A es una transacción relacionada con otra transacción B
- A es propiedad de B

3 Modelado Estructural

Multiplicidad

La multiplicidad define cuántas instancias de un tipo A pueden asociarse a una instancia del tipo B en determinado momento. Las expresiones de multiplicidad son las siguientes:

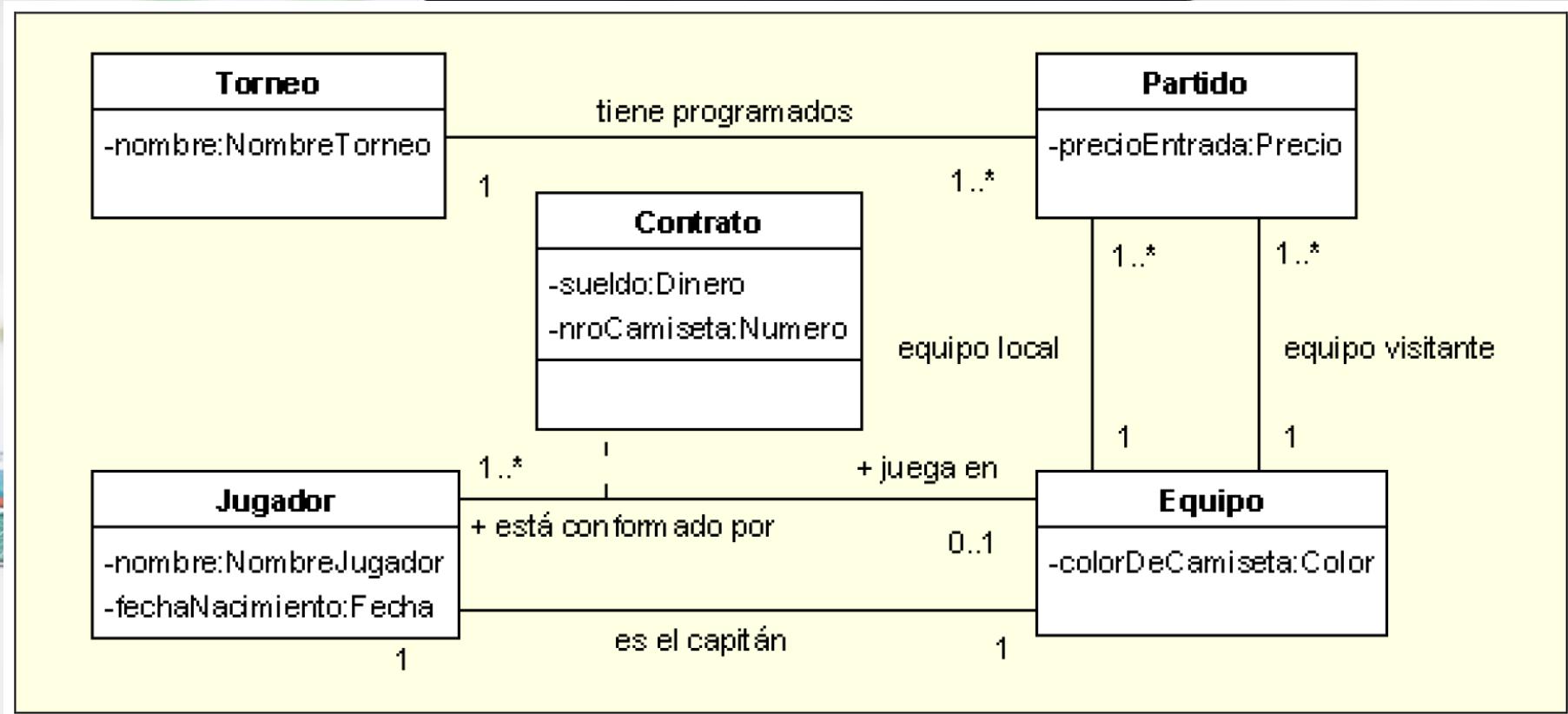
- 1 Exactamente uno
- 0..1 Cero o uno
- 0..* Cero o muchos
- 1..* Al menos uno: uno o muchos



3 Modelado Estructural

Clases de Relaciones / Asociaciones

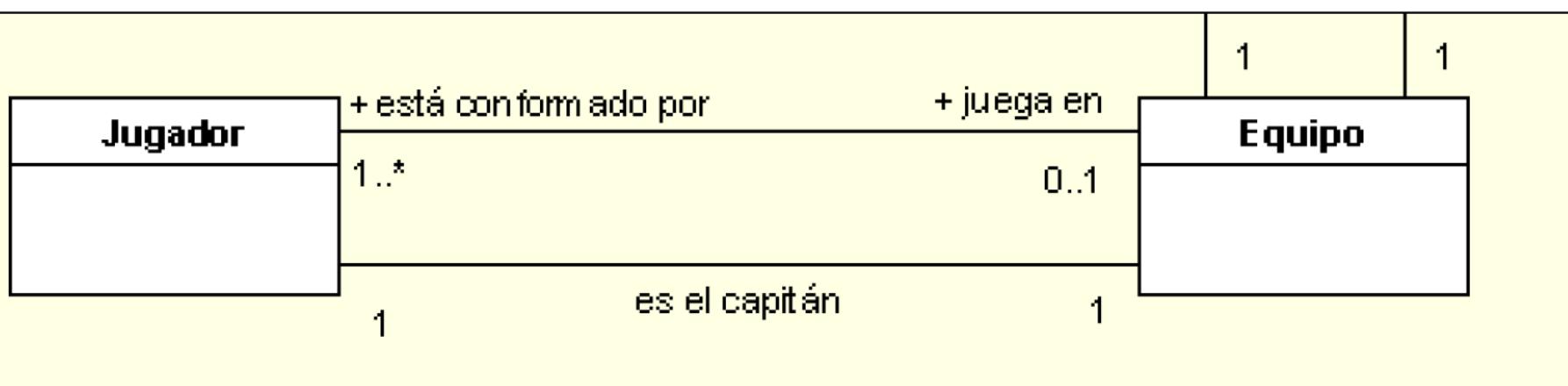
Algunas veces se quiere modelar información que **no es propia de una entidad** sino que sólo tiene sentido en el marco de una asociación entre varias entidades.



3 Modelado Estructural

Roles

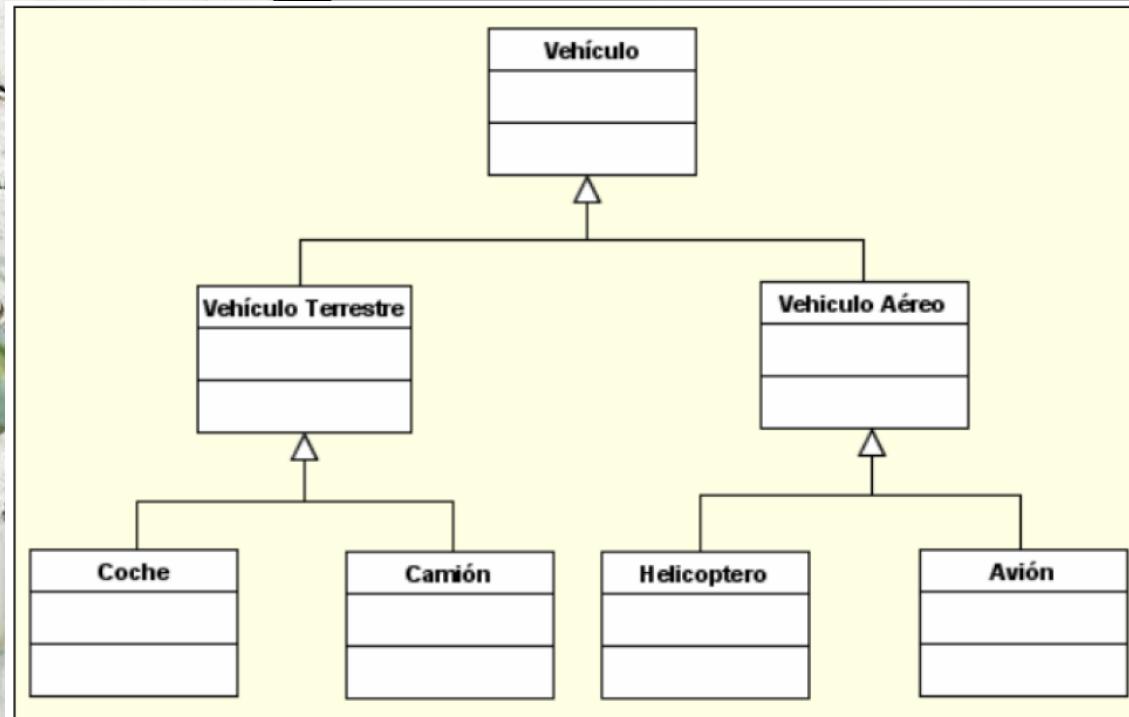
Dada una asociación entre dos entidades, decimos que cada entidad representa un rol en dicha asociación.



3 Modelado Estructural

Herencia

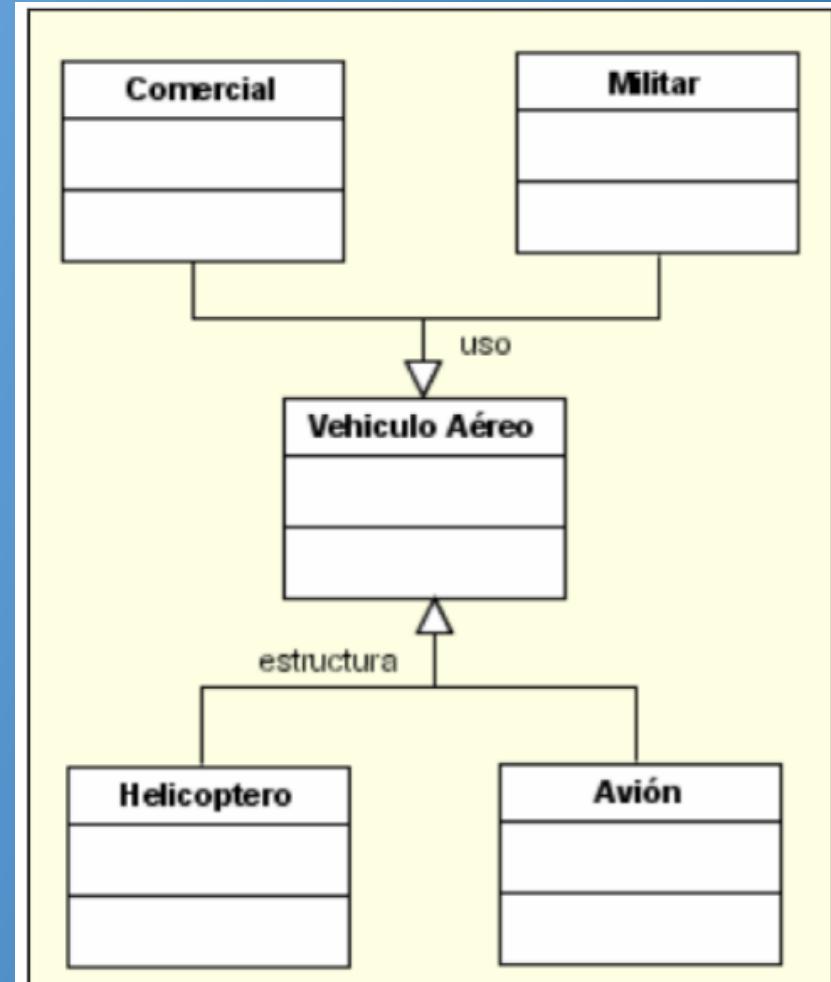
Existe una asociación entre entidades que merece un tratamiento a parte: la relación de “**es un**”. Muchas veces una entidad, además de **representar** algo en **particular**, es al mismo tiempo algo más **general**.



3 Modelado Estructural

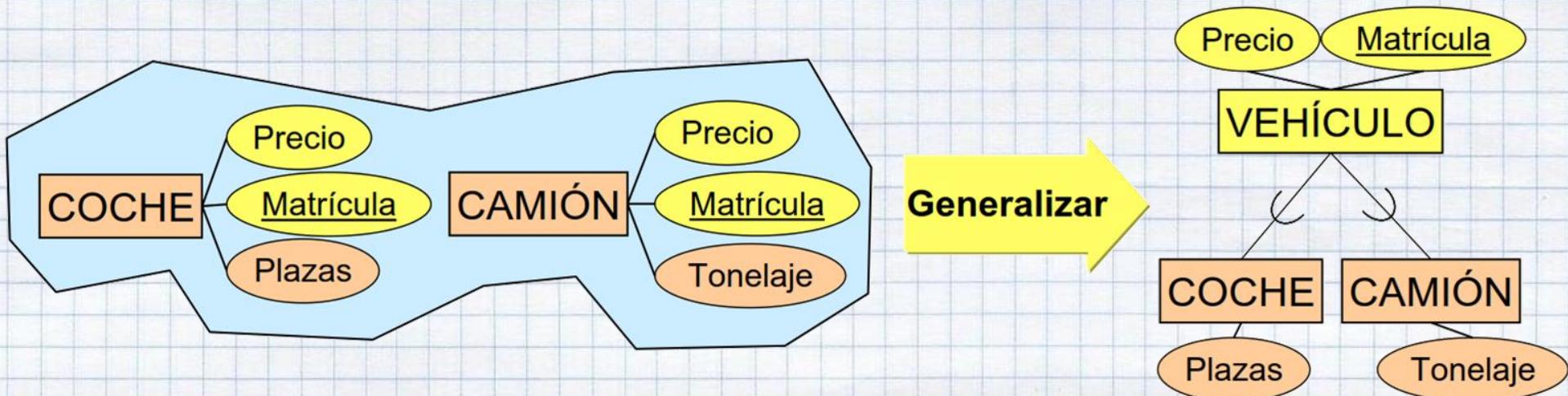
Herencia

En todos los casos, **depende de la interpretación** que se esté haciendo, **es posible obtener distintas jerarquías**.



3 Modelado Estructural

Generalización



- Se **identifican rasgos comunes** entre varios tipos de entidad y se crea una superclase para todos ellos.
- En el ejemplo los tipos de entidad **COCHE** y **CAMIÓN** de la izquierda **se generalizan** a la derecha en la superclase **VEHÍCULO** con los atributos comunes.
- Se está realizando un **refinamiento** bottom-up o **ascendente**.

3 Modelado Estructural

Especialización



- Es el proceso de **dividir** un tipo de **entidad** en **subclases**.
- Es lo **contrario a generalizar**: aquí el refinamiento es top-down o descendente.
- Un conjunto de subclases **se define a partir** de alguna **característica distintiva**.

3 Modelado Estructural

Atributos

Las **entidades** suelen poseer **características propias** que en sí mismas **no constituyen** otros **conceptos**, en estos casos decimos que **son atributos**.

