

SSI S.A.C – SISTEMA DE CONTROL DE PRODUCTIVIDAD



**INSTYFUNSTARUML_
V2.0_2016**

**INSTALACION Y
FUNCIONAMIENTO
DE STARUML**



HISTORIAL DE LAS REVISIONES

Ítem	Versión	Fecha	Autor	Descripción	Estado	Responsable de Revisión y/o Aprobación
01	2.0	15-09-2016	MQ	Versión preliminar	En curso	Gustavo Rivero

Autor(es):

GR: José Gustavo Rivero García.

MQ: Mirian Anais Quispe Sarmiento.

CS: Cesar Andrés Salvatierra Espinoza.

LM: Lucho Gregorio Morales Segovia.



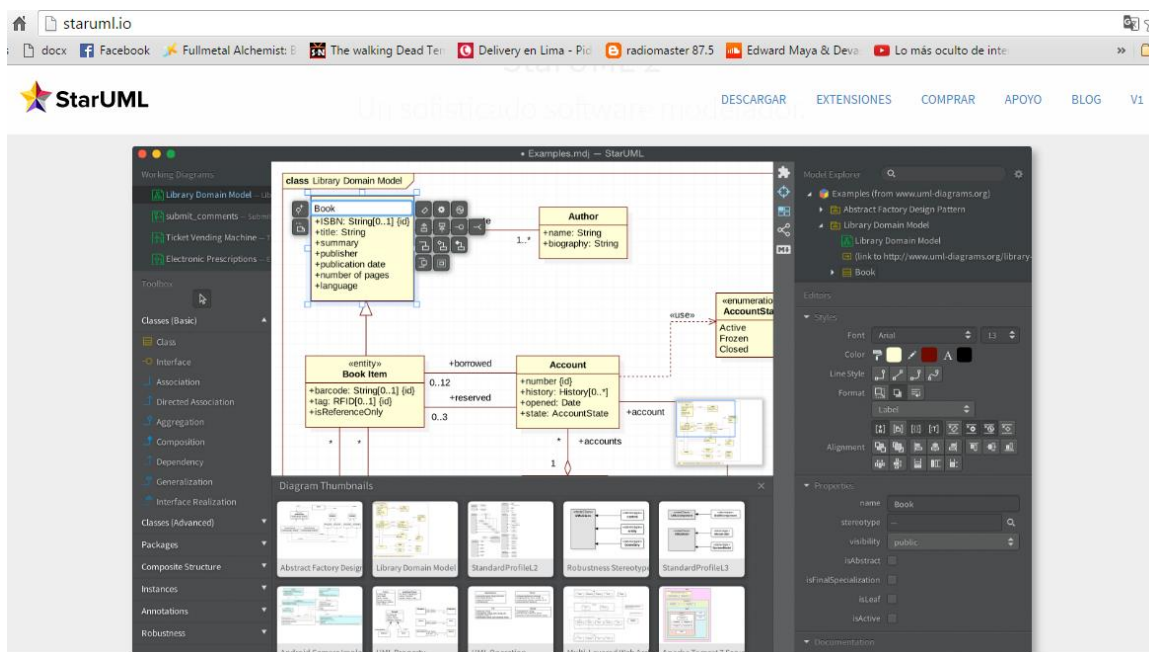
INSTALACIÓN DE STARUML

Propósito de la aplicación

Lenguaje Unificado de Modelado (LUM o UML, por sus siglas en inglés, Unified Modeling Language) es el lenguaje de modelado de sistemas de software más conocido y utilizado en la actualidad; está respaldado por el OMG (Object Management Group). Es un lenguaje gráfico para visualizar, especificar, construir y documentar un sistema. Se trata de un lenguaje gráfico para construir, documentar, visualizar y especificar un sistema de software. Entre otras palabras, UML se utiliza para definir un sistema de software.

Ingresa al sitio web

Lo primero que deberá hacerse es ingresar al sitio web **staruml.io**



Luego descargar

Una vez que se ingresado al sitio web, en la parte inferior se visualizara un link en el cual dice **descargar ahora**, podremos elegir para la descarga dependiendo el sistema operativo.

Descargar ahora

No hay límite de tiempo para la evaluación, una licencia debe ser comprado para su uso continuado.

Descargar para Mac OS X

Descargar para Windows

Descargar para Linux (64 bits)

Descargar para Linux (32 bits)

Versión: 2.7.0

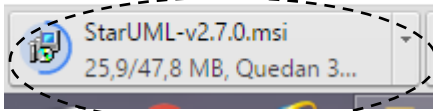
No sobrescribir en la copia existente de StarUML 1 ó 2.
Instalar en otra ruta o desinstalar la versión anterior primero.

Si usted está buscando la versión anterior, visite [aquí](#) .

Descargando

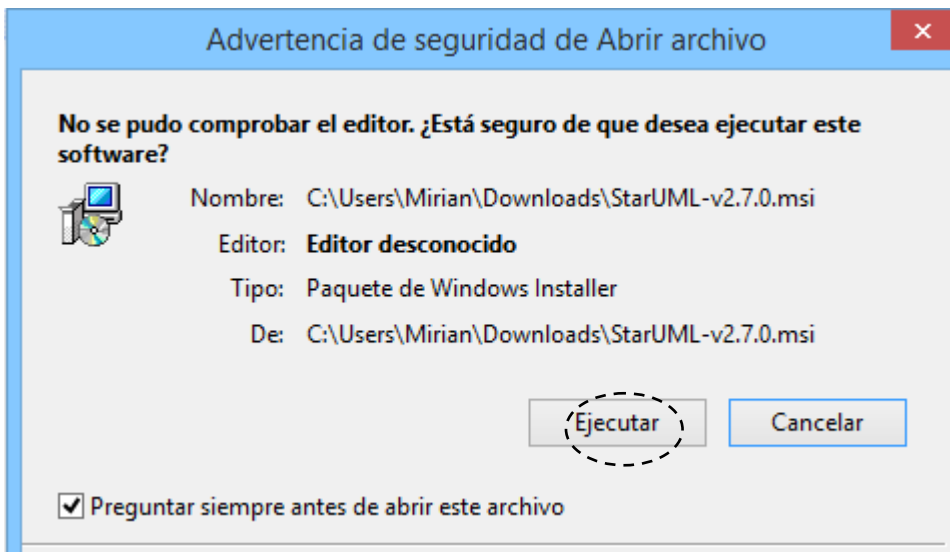
Se descargara de inmediato, pesa 47.8 MB, se esperara un breve tiempo.





Ejecutar lo descargado

Se hará click en lo descargado y nos aparecerá el cuadro, luego ahí damos en ejecutar

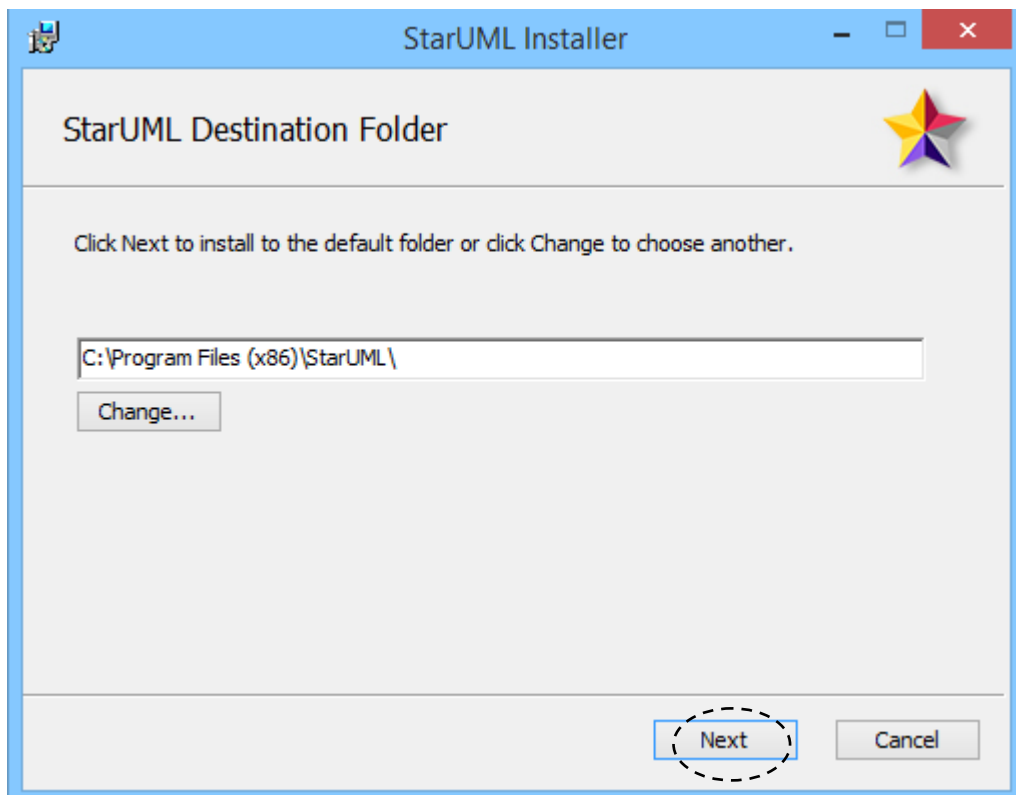


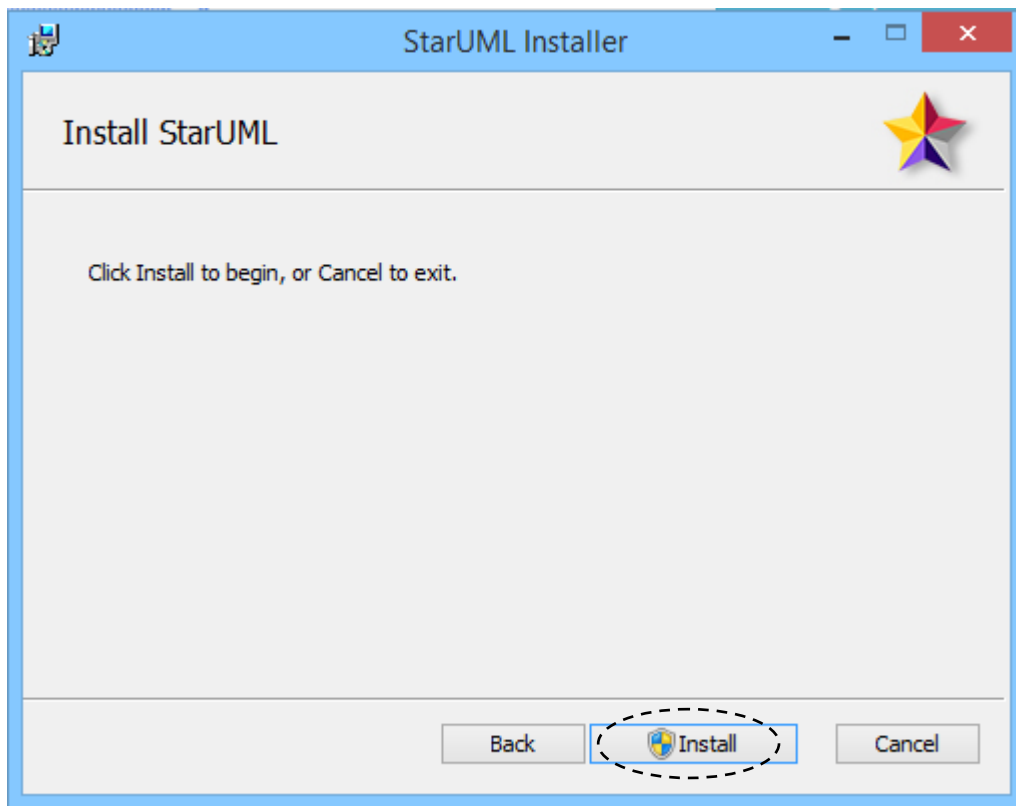
Paginador de Clientes

Podrá tener todos sus clientes en una sola pantalla, si se cuenta con muchos clientes registrados, estos se irán acumulando en una ventana, y si se requiere ver el resto de los clientes, lo podrá hacer a través del paginador, ya que este hace mantener un orden.



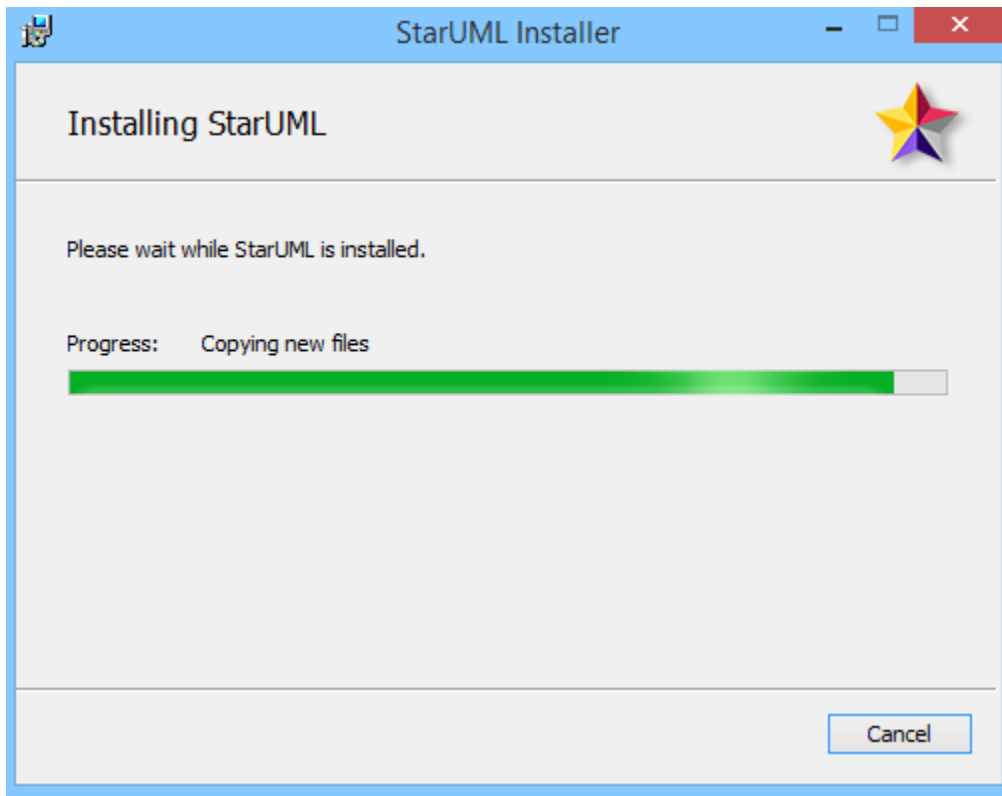
Posteriormente daremos click en siguiente para continuar con la instalación del software staruml.





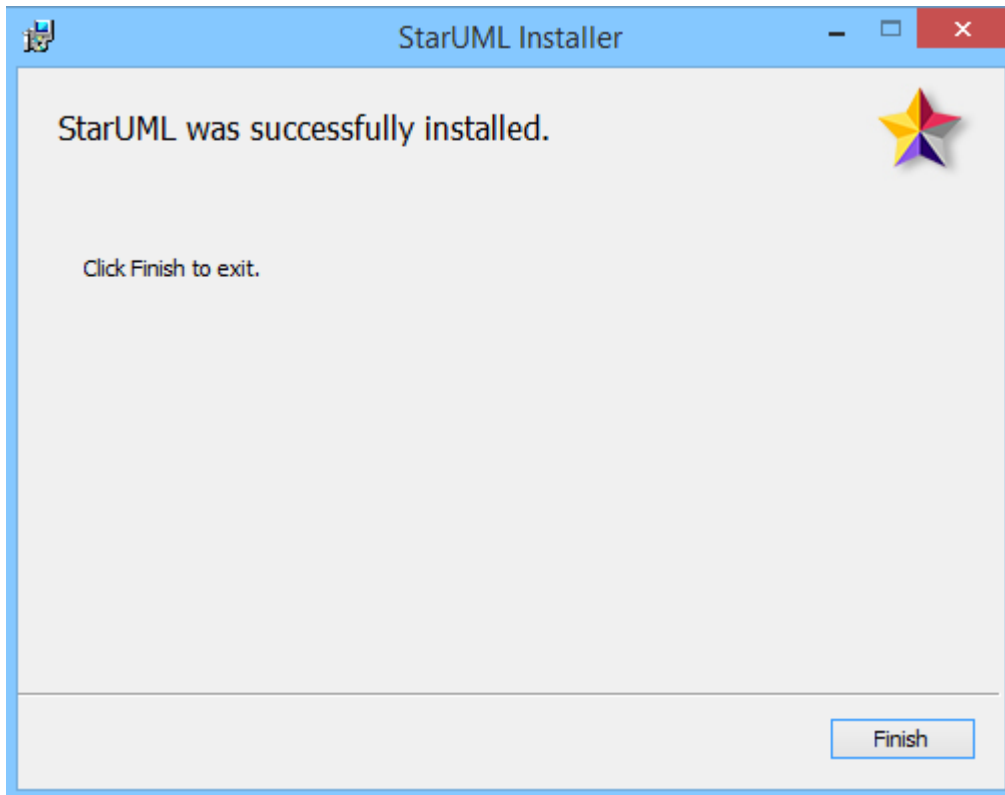
Posteriormente presionar en el boton Install, para proseguir con la instalacion, nos aparecera el siguiente cuadro.
Se esperara un momento hasta que cargue todo.





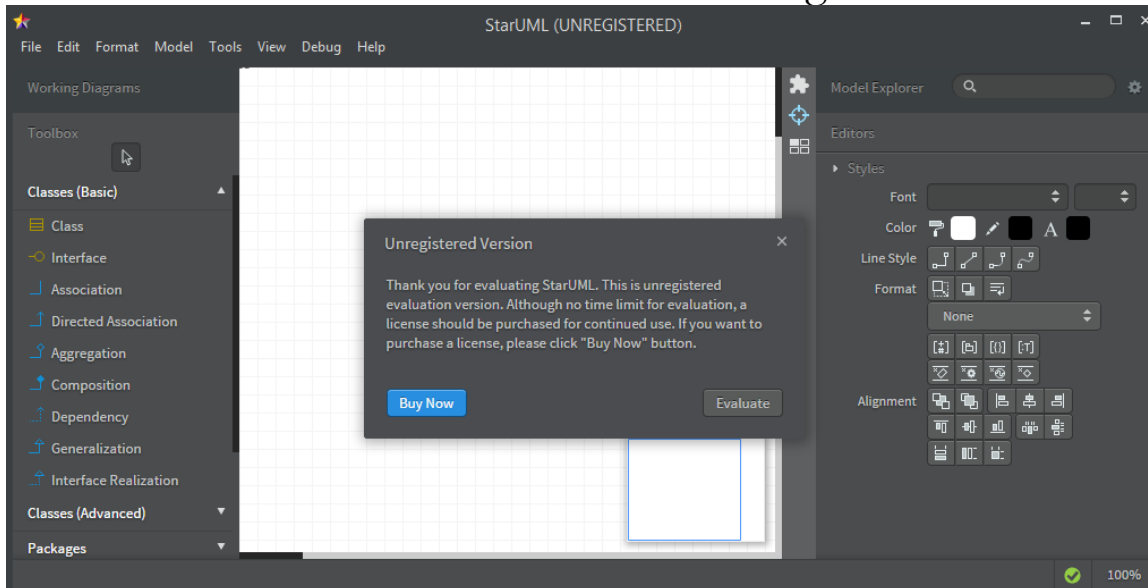
Dar finalizar

Por ultimo dar click en finish




ABRIR EL SOFTWARE STARUML

Al abrir el software staruml tendremos la siguiente ventana



Como podemos observar el costo de la licencia personal es de \$70



DESCARGAR EXTENSIONES COMPRAR APOYO BLOG V1

Comprar

Tipo de licencia

- ☒ Licencia personal
- ☐ Licencia comercial
- ☐ Licencia para la Educación
- ☐ Licencia aula

[Comparación de licencia](#)

[Acuerdo de licencia de usuario final](#)

Licencia personal

licencias personales son para personas de licencia utilizando sus propios fondos de compra. licencias personales no están disponibles para las empresas.

correo electrónico

Enter email

clave de licencia se enviará a este correo electrónico.


Nombre

First nameLast name

Este nombre aparecerá en la clave de licencia.


Revisa...

Total: \$ 70

Secure Ordering by 



Licencia comercial será de \$99 y los cuadros vacíos en la imagen serán los datos que se tendrán que llenar, también en la imagen nos indicara el descuento dependiendo la cantidad de licencia.



DOWNLOADEXTENSIONSBUYSUPPORTBLOGV1

License type

☐ Personal License

☒ Commercial License

☐ Educational License

☐ Classroom License

[License Comparison](#)

[End User License Agreement](#)

Commercial License

Commercial licenses are for companies and organizations that require the software for general commercial use.

Email

Enter email

License key will be sent to this email.

Company Name

Enter company name

This name will appear on the license key.

Quantity


1

















Volume Discounts for Commercial License


1 License	USD \$99 / License
10+Licenses	USD \$89 / License
30+Licenses	USD \$79 / License
50+Licenses	USD \$69 / License
100+Licenses	USD \$59 / License

Checkout...

Total: \$99

Secure Ordering by 





SSI S.A.C – INSTALACION Y FUNCIONAMIENTO DE STARUML

11

Licencia para la educación será de \$49 y también tendrá datos que llenar el uso del software



[DOWNLOAD](#) [EXTENSIONS](#) [BUY](#) [SUPPORT](#) [BLOG](#) [V1](#)

License type

- ☐ Personal License
- ☐ Commercial License
- ☒ Educational License
- ☐ Classroom License

[License Comparison](#)

[End User License Agreement](#)

Educational License

Educational licenses are for individual students and instructors.

Email

License key will be sent to this email.

Name

This name will appear on the license key.

Institution Name

[Checkout...](#)

Total: \$49



Licencia para aula el costo será de \$49 y se tendrá que llenar los siguientes datos que se pide en la imagen



[DOWNLOAD](#) [EXTENSIONS](#) [BUY](#) [SUPPORT](#) [BLOG](#) [V1](#)

License type

- ☐ Personal License
- ☐ Commercial License
- ☐ Educational License
- ☒ Classroom License

[License Comparison](#)

[End User License Agreement](#)

Classroom License

Classroom licenses are for educational institutions. (for classroom or labs)

Email

License key will be sent to this email.

Institution Name

This name will appear on the license key.

Quantity

Volume Discounts for Classroom License

1 License	USD \$49 / License
50+Licenses	USD \$44 / License
100+Licenses	USD \$39 / License

[Checkout...](#)

Total: \$49




FUNCIONAMIENTO DE STARUML

Bloques básicos de construcción de UML

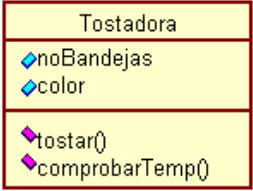


Los bloques básicos de construcción de UML son tres, los elementos, las relaciones y los diagramas.


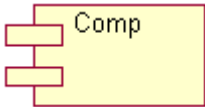
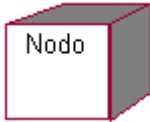
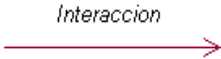
Los elementos

son abstracciones que actúan como unidades básicas de construcción. Hay cuatro tipos, los estructurales, los de comportamiento, los de agrupación y los de notación. En cuanto a los elementos estructurales son las partes estáticas de los modelos y representan aspectos conceptuales o materiales. Los elementos de comportamiento son las partes dinámicas de los modelos y representan comportamientos en el tiempo y en el espacio. Los elementos de agrupación son las partes organizativas de UML, establecen las divisiones en que se puede fraccionar un modelo. Sólo hay un elemento de agrupación, el paquete, que se emplea para organizar otros elementos en grupos. Los elementos de notación son las partes explicativas de UML, comentarios que pueden describir textualmente cualquier aspecto de un modelo. Sólo hay un elemento de notación principal, la nota.

	Clase	 <pre>classDiagram class Tostadora { +noBandejas +color +tostar() }</pre>	Describe un conjunto de objetos que comparten los mismos atributos, métodos, relaciones y semántica. Las clases implementan una o más interfaces.
--	-------	--	---



E L E M E N T O S E S T R U C T U R A L E S	Clase activa		Se trata de una clase, en la que existe procesos o hilos de ejecución concurrentes con otros elementos. Las líneas del contorno son más gruesas que en la clase “normal”
	Interfaz		Agrupación de métodos u operaciones que especifican un servicio de una clase o componente, describiendo su comportamiento, completo o parcial, externamente visible. UML permite emplear un círculo para representar las interfaces, aunque lo más normal es emplear la clase con el nombre en cursiva.
	Colaboración		Define una interacción entre elementos que cooperan para proporcionar un comportamiento mayor que la suma de los comportamientos de sus elementos.

	Caso de uso		Describe un conjunto de secuencias de acciones que un sistema ejecuta, para producir un resultado observable de interés. Se emplea para estructurar los aspectos de comportamiento de un modelo.
	Componente		Parte física y por tanto reemplazable de un modelo, que agrupa un conjunto de interfaces, archivos de código fuente, clases, colaboraciones y proporciona la implementación de dichos elementos.
	Nodo		Elemento físico que existe en tiempo de ejecución y representa un recurso computacional con capacidad de procesar.
Elementos de comportamiento	Interacción		Comprende un conjunto de mensajes que se intercambian entre un conjunto de objetos, para cumplir un objetivo específico.

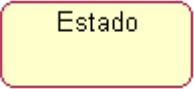
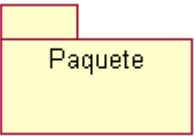

to	Máquinas de estados		Especifica la secuencia de estados por los que pasa un objeto o una interacción, en respuesta a eventos.
Elementos de agrupación	Paquete		Se emplea para organizar otros elementos en grupos.
Elementos de notación	Nota		Partes explicativa de UML, que puede describir textualmente cualquier aspecto del modelo

Tabla 1: Elementos de construcción en UML

Las relaciones

Son abstracciones que actúan como unión entre los distintos *elementos*. Hay cuatro tipos, la *dependencia*, la *asociación*, la *generalización* y la *realización*.

Relaciones





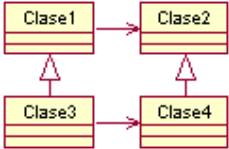
Dependencia		Es una relación entre dos elementos, tal que un cambio en uno puede afectar al otro.
Asociación		Es una relación estructural que resume un conjunto de enlaces que son conexiones entre objetos.
Generalización		Es una relación en la que el elemento generalizado puede ser substituido por cualquiera de los elementos hijos, ya que comparten su estructura y comportamiento.
Realización		Es una relación que implica que la parte realizante cumple con una serie de especificaciones propuestas por la clase realizada (interfaces).



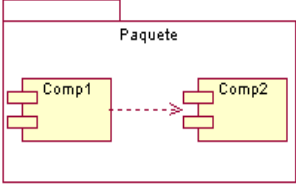
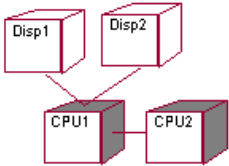
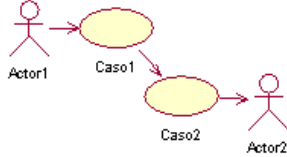
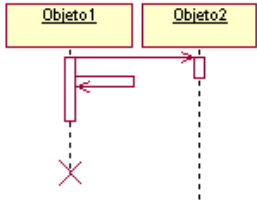
Tabla 2: Elementos de relación en UML

Los diagramas

Son la disposición de un conjunto de elementos, que representan el sistema modelado desde diferentes perspectivas. UML tiene nueve diagramas fundamentales, agrupados en dos grandes grupos, uno para modelar la estructura estática del sistema y otro para modelar el comportamiento dinámico. Los diagramas estáticos son: el de clases, de objetos, de componentes y de despliegue. Los diagramas de comportamiento son: el de Casos de Uso, de secuencia, de colaboración, de estados y de actividades.

M O D E L A N	Clases		Muestra un conjunto de clases, interfaces y colaboraciones, así como sus relaciones, cubriendo la vista de diseño estática del sistema.
	Objetos		Análogo al diagrama de clases, muestra un conjunto de objetos y sus relaciones, pero a modo de vista instantánea de instancias de una clase en el tiempo.



E S T R U C T U R A	Componentes		Muestra la organización y dependencias de un conjunto de componentes. Cubren la vista de implementación estática de un sistema. Un componente es un módulo de código, de modo que los diagramas de componentes son los análogos físicos a los diagramas de clases.
	Despliegue		Muestra la configuración del hardware del sistema, los nodos de proceso y los componentes empleados por éstos. Cubren la vista de despliegue estática de una arquitectura.
M O D E L	Casos de Uso		Muestra un conjunto de casos de uso, los actores implicados y sus relaciones. Son diagramas fundamentales en el modelado y organización del sistema.
	Secuencia		Son diagramas de interacción, muestran un conjunto de objetos y sus relaciones, así como los mensajes que se intercambian entre ellos. Cubren la vista dinámica del sistema. El diagrama de

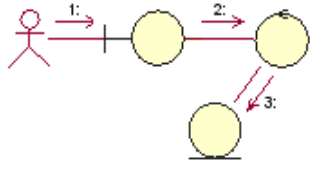
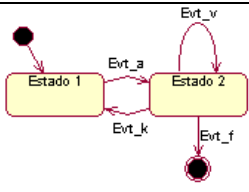
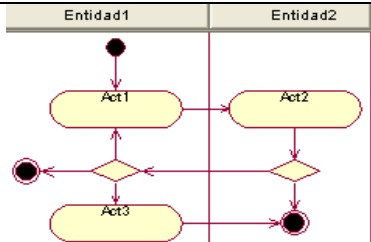
A N C O M P O R T A M I E N T O	Colaboración		<p>secuencia resalta la ordenación temporal de los mensajes, mientras que el de colaboración resalta la organización estructural de los objetos, ambos siendo equivalentes o isomorfos. En el diagrama de colaboración de la figura de la izquierda, se puede ver que los elementos gráficos no son cajas rectangulares, como cabría esperar, y en su lugar encontramos sus versiones adornadas. Estas versiones tienen como finalidad evidenciar un rol específico del objeto siendo modelado. En la figura encontramos de izquierda a derecha y de arriba abajo un Actor, una Interfaz, un Control (modela un comportamiento) y una Instancia (modela un objeto de dato).</p>
	Estados		<p>Muestra una máquina de estados, con sus estados, transiciones, eventos y actividades. Cubren la vista dinámica de un sistema. Modelan comportamientos reactivos en base a eventos.</p>
	Actividades		<p>Tipo especial de diagrama de estados que muestra el flujo de actividades dentro de un sistema.</p>

Tabla 3: Diagramas de UML

