**UML - Diagrama de Clases**

**Definición**

Es un herramienta que ayuda a capturar la idea de un sistema para comunicar posteriormente a quien esté involucrado en el proceso de desarrollo. Esto se lleva a cabo mediante símbolos y diagramas. Cada diagrama tiene un fin distinto dentro del proceso de desarrollo.

UML es necesario para que el cliente pueda comprender qué es lo que hará el equipo de desarrolladores, cosa de poder señalar posibles errores en la compresión del sistema durante la etapa de análisis realizada.

UML fue creado por 3 amigos llamados Booch, Rumbaugh y Jacobson. Durante los años 80 cada uno desarrolló una metodología propia de análisis y desarrollo orientado a objetos, que luego durante los 90 unificaron dando el nacimiento al UML.

**Diagramas de UML**

UML está conformado por distintos elementos que se combinan para generar ciertos diagramas. La finalidad de los diagramas es brindar distintas perspectivas de un sistema, para poder comprender todas sus particularidades. Es importante destacar que los diagramas detallarán que debe hacer el sistema, pero no cómo lo harán.

**Diagrama de clases:**

Una clase es un grupo de elementos que tienen atributos y acciones similares.

Diagrama

La clase se representa con un rectángulo dividido en 3 áreas. El área superior contiene el nombre de la clase, el área central los atributos y inferior las acciones que puede realizar. Un diagrama de clases está representado por estos rectángulos interconectados por líneas que marcan la manera en que estos se relacionan entre sí.

