UML: Diagramas de actividad

Puntos totales 9/10

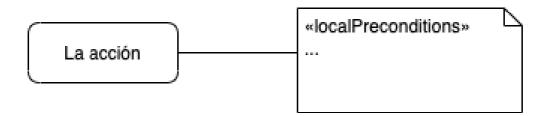
Correo *

lopezballesterosdavid17@gmail.com

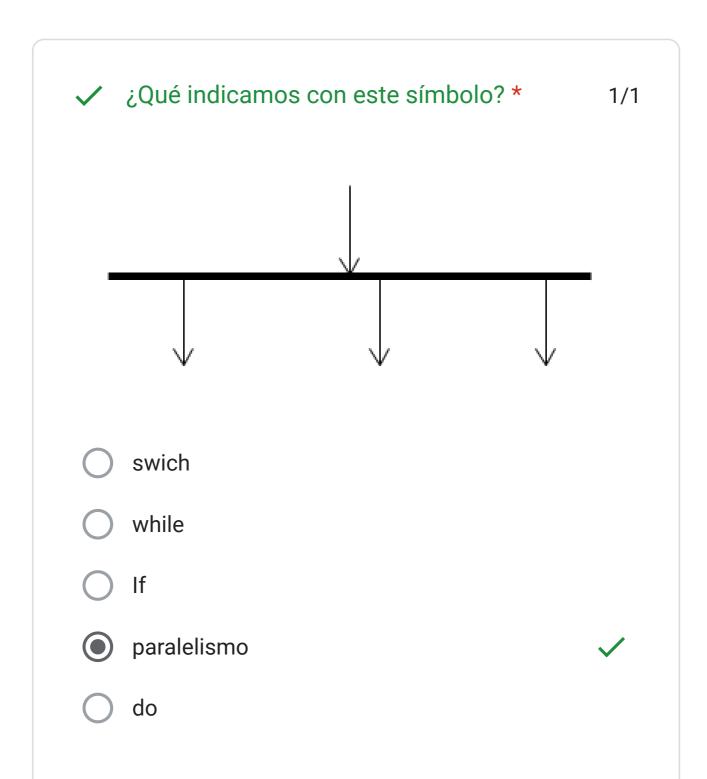
✓ ¿Para qué sirve el siguiente símbolo? *	1/1
Representa un fork	
Representa la recepción de una señal	
Representa el envio de una señal	✓

✓ ¿Qué pondrías en la <<local precondition>>

*****1/1



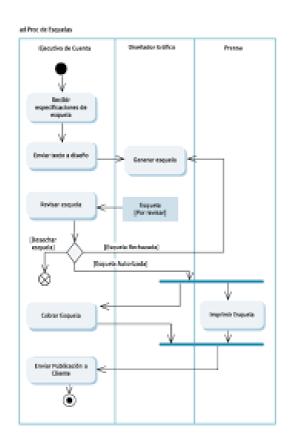
- Las condiciones que deben cumplirse antes
- Las condiciones que NO deben cumplirse después
- Las condiciones que deben cumplirse después
- Las condiciones que NO deben cumplirse antes



✓	Los conectores nos ayudan a presentar de forma más simple la información, permitiendo que un diagrama continúe en otro lugar	*1/1
	Verdadero	✓
0	Falso	
✓	La decisión (similar al if-else) se representa con	*1/1
0	Triángulos	
0	Círculos rellenos de color negro	
	Rombos	✓
0	Rectángulos	

✓ Las acciones se representan con *	1/1
Triángulos	
Circulos rellenos de color negro	
Rombos	
Rectángulos	✓

★ Son útiles para indicar que hace cada una *0/1 de las acciones en el diagrama de actividad.



- Swim lanes
- Case diagram
- Choose opt

^

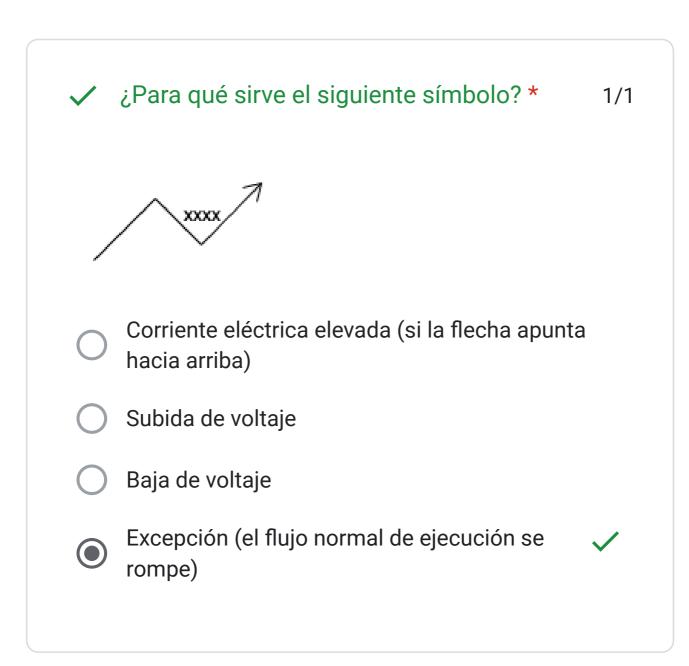
Respuesta correcta

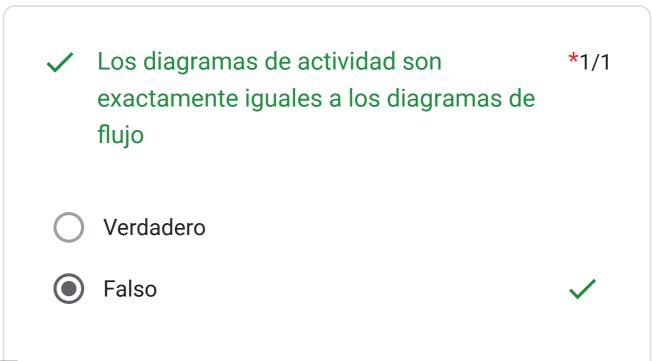
Swim lanes

- están unidas de forma clara a los objetos
- muestran los diferentes "estados" de un objeto durante su ciclo de vida

Comentarios

Los Diagramas de Estado muestran los diferentes "estados" de un objeto durante su ciclo de vida como también las acciones que generan estos cambios en el objeto.





Google Formularios