

GESTIÓN Y MANEJO DEL SISTEMA DE  
APOYO ALIMENTARIO DE LA UNIVERSIDAD  
DISTRITAL

Daniel Garcia  
Daniel Moreno  
Edwar Diaz

16 de agosto de 2017



# Índice general

<b>I</b>	<b>Proyecto</b>	<b>5</b>
<b>1.</b>	<b>Problema</b>	<b>7</b>
1.1.	Proceso de Software . . . . .	7
<b>2.</b>	<b>Metodología</b>	<b>9</b>
2.1.	Scrum . . . . .	9
2.1.1.	En que se basa . . . . .	9
<b>II</b>	<b>UML</b>	<b>11</b>
<b>3.</b>	<b>Análisis</b>	<b>13</b>
3.1.	Introducción . . . . .	13
3.2.	Diagrama de Casos de Uso . . . . .	14
3.3.	Interacciones . . . . .	15
3.3.1.	Diagrama de Secuencia . . . . .	16
3.3.2.	Diagrama de Comunicación . . . . .	17
3.3.3.	Diagrama de Temporización . . . . .	18
3.4.	Diagramas de Actividades . . . . .	19
3.5.	Diagramas de Actividades . . . . .	20
3.6.	Diagramas de Workflow . . . . .	21
3.7.	Diagramas de Descripción de la Interacción . . . . .	22
<b>4.</b>	<b>Diseño</b>	<b>23</b>
4.1.	Introducción . . . . .	23
4.2.	Diagrama de Clases de Análisis . . . . .	24
4.3.	Diagrama de Clases . . . . .	25
4.4.	Diagrama de Objetos . . . . .	26
4.5.	Diagrama de Estructura Compuesta . . . . .	27

<b>5. Despliegue</b>	<b>29</b>
5.1. Introducción . . . . .	29
5.2. Diagrama de Sistemas . . . . .	30
5.3. Diagrama de Componentes . . . . .	31
5.4. Diagrama de Artefactos . . . . .	32
5.5. Diagrama de Nodos . . . . .	33
 <b>III Conclusiones</b>	 <b>35</b>
<b>6. Conclusiones</b>	<b>37</b>
<b>7. Trabajos Futuros</b>	<b>39</b>

# Parte I

## Proyecto



# Capítulo 1

## Problema

Este es el problema [2, 1]

### 1.1. Proceso de Software

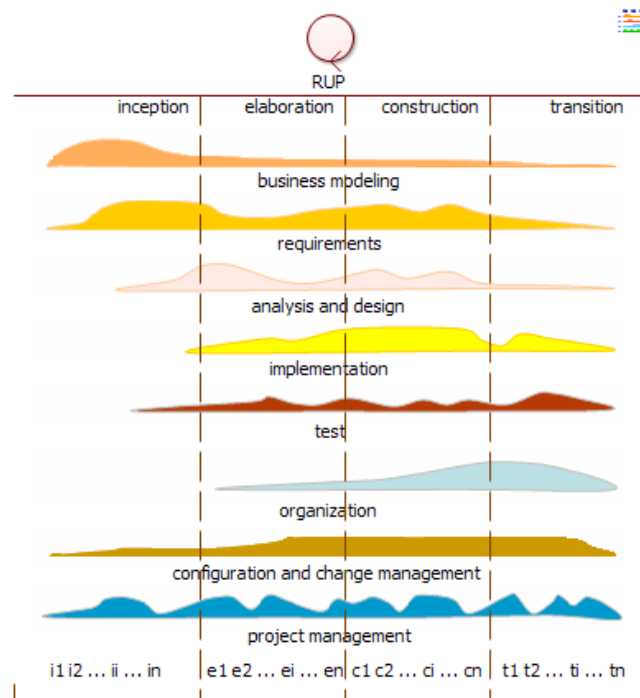


Figura 1.1: RUP



## Capítulo 2

# Metodología

### 2.1. Scrum

Scrum es una de las metodologías ágiles más conocidas al igual que XP, es una herramienta en la cual se tienen varios grupos de trabajo enfocados en diversas tareas con un único objetivo, en el cual se espera generar resultados y/o entregas al cliente en cortos periodos de tiempo.

#### 2.1.1. En que se basa

Esta basada en tres pilares:

**Transparencia:** Todos los implicados tienen conocimiento de qué ocurre y en el proyecto y cómo ocurre. Esto hace que haya un entendimiento “común” del proyecto, una visión global.

**Inspección:** Los miembros del equipo Scrum frecuentemente inspeccionan el progreso para detectar posibles problemas. La inspección no es un examen diario, sino una forma de saber que el trabajo fluye y que el equipo funciona de manera auto-organizada.

**Adaptación:** Cuando hay algo que cambiar, el equipo se ajusta para conseguir el objetivo del sprint. Esta es la clave para conseguir éxito en proyectos complejos, donde los requisitos son cambiantes o poco definidos y en donde la adaptación, la innovación, la complejidad y flexibilidad son fundamentales.



## Parte II

# UML



## Capítulo 3

# Análisis

### 3.1. Introducción

### **3.2. Diagrama de Casos de Uso**

### **3.3. Interacciones**

**3.3.1. Diagrama de Secuencia**



**3.3.2. Diagrama de Comunicación**

**3.3.3. Diagrama de Temporización**

### **3.4. Diagramas de Actividades**

### **3.5. Diagramas de Actividades**

### **3.6. Diagramas de Workflow**

### 3.7. Diagramas de Descripción de la Interacción

## Capítulo 4

# Diseño

### 4.1. Introducción

## 4.2. Diagrama de Clases de Análisis



### 4.3. Diagrama de Clases

#### 4.4. Diagrama de Objetos

## 4.5. Diagrama de Estructura Compuesta



## Capítulo 5

# Despliegue

### 5.1. Introducción

## 5.2. Diagrama de Sistemas

### **5.3. Diagrama de Componentes**

#### 5.4. Diagrama de Artefactos



## 5.5. Diagrama de Nodos



# Parte III

## Conclusiones



## Capítulo 6

## Conclusiones



## Capítulo 7

# Trabajos Futuros





# Anexos



# Bibliografía

- [1] S Bolanos. *Metaproceso de Software*.
- [2] J. B. Castro and R. G. Crespo. A software architecture proposal artistic engineering environment -aee-sandro. In *2012 Workshop on Engineering Applications*, pages 1–6, May 2012.