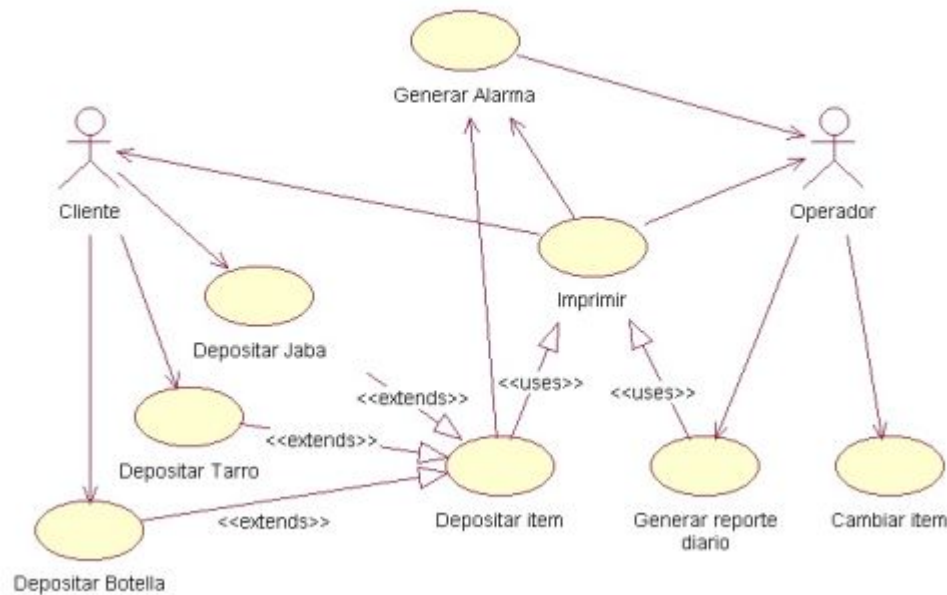


# **DIAGRAMAS DE COMPORTAMIENT TO**

**SABELA SOBRINO SAN MARTÍN**

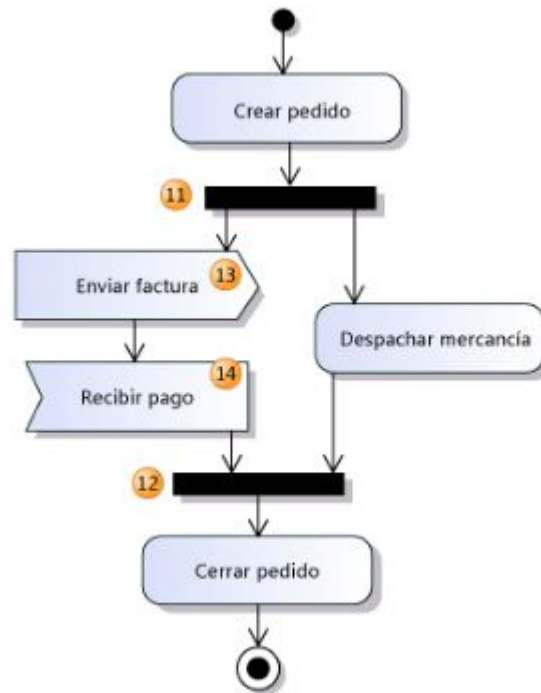
# DIAGRAMAS DE CASOS DE USO

- Relación entre actores e o sistema



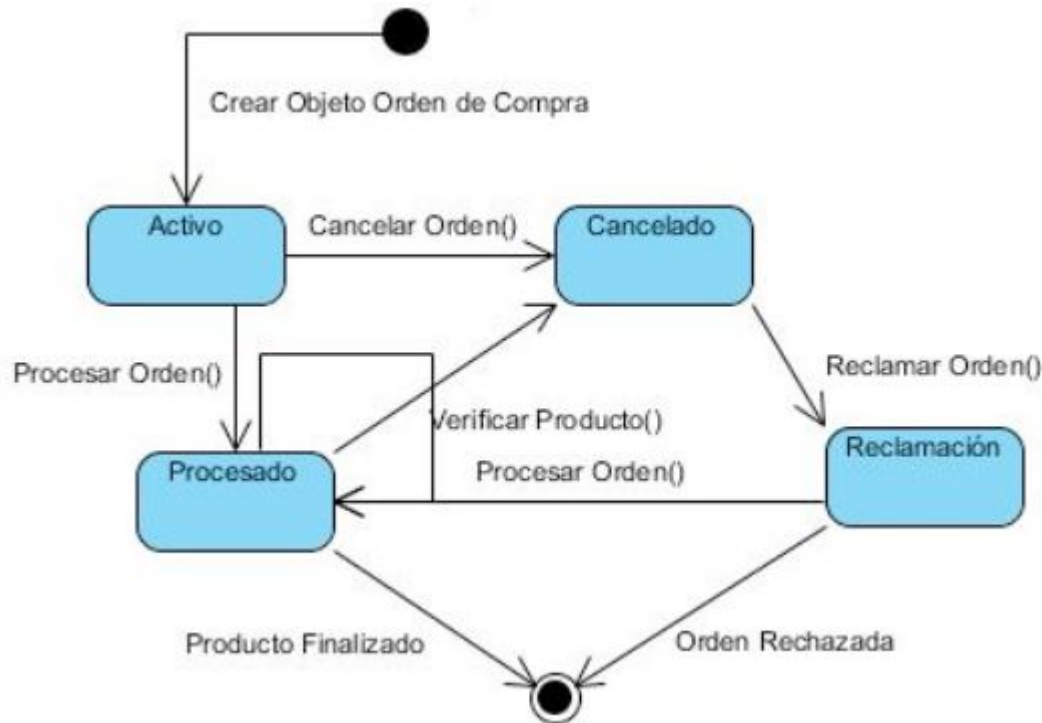
# DIAGRAMAS DE ACTIVIDAD

- Procesos de negocio de alto nivel. Modelar la lógica del sistema



# DIAGRAMAS DE MÁQUINA DE ESTADO

- Ilustran como una clase se puede mover entre estados

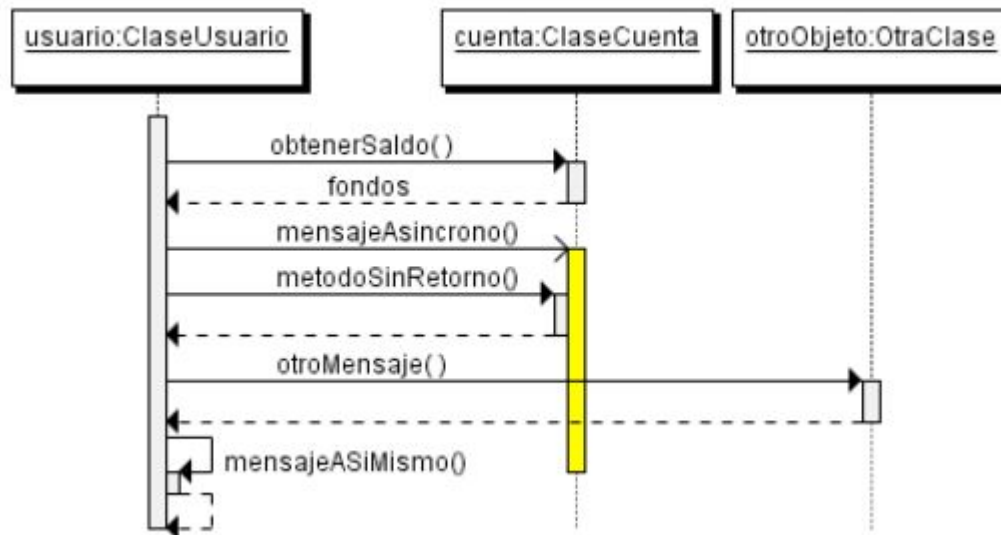


# **DIAGRAMAS DE INTERACCIÓN**

**SABELA SOBRINO SAN MARTÍN**

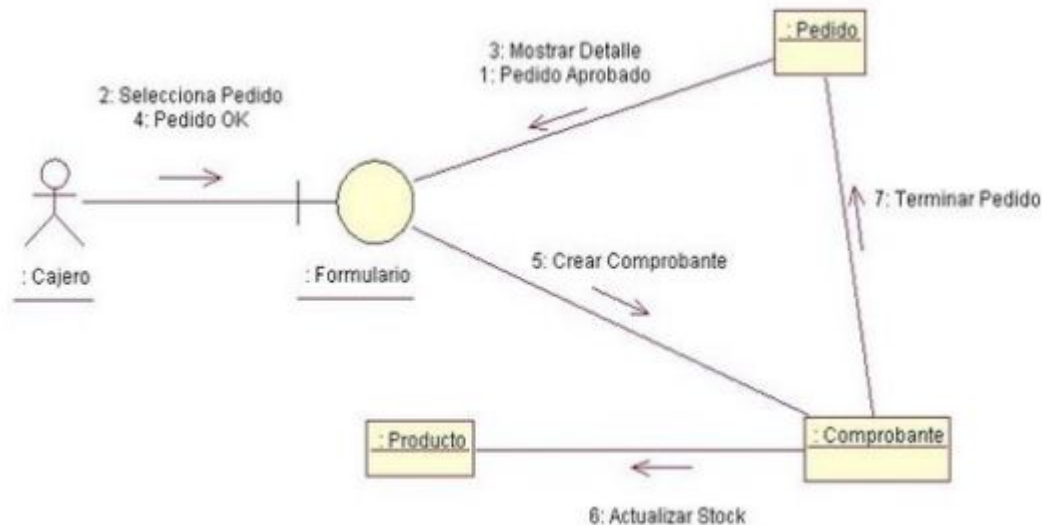
# DIAGRAMAS DE SECUENCIA

- Representa una interacción, poniendo el foco en las secuencia de las imágenes que se intercambian.



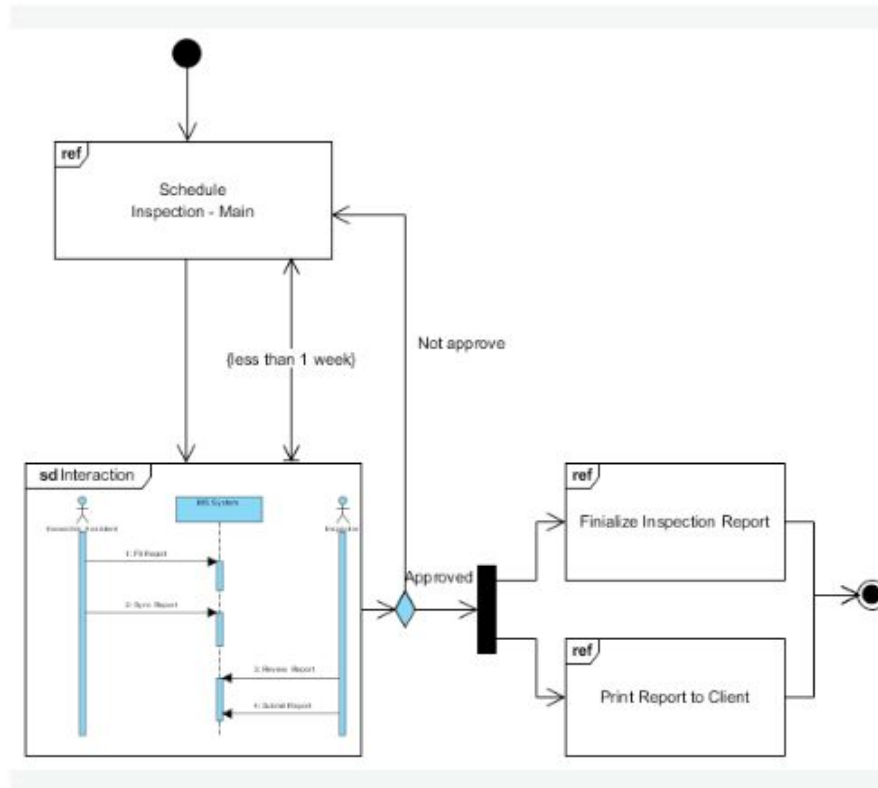
# DIAGRAMAS DE COMUNICACIÓN

- Enfoca la interacción entre líneas de vida. Secuencia de mensajes numeradas.



# DIAGRAMAS DE INTERACCIÓN

- Se enfoca en el flujo de control, donde los nodos son interacciones





# DIAGRAMAS DE TIEMPO

- Enfoca la interacción entre líneas de vida. Secuencia de mensajes numeradas.

