

Glosario

Actividades: acción requerida para llevar a cabo un proceso.

Actor: se emplea para indicar el tipo de usuario del sistema que podrá ejecutar alguna función.

Asociación: relación que se da entre elementos de los diagramas, por ejemplo, entre los actores y el caso de uso o entre las clases.

Atributos: características de una Clase, son datos específicos que interesa guardar de cada entidad.

Cardinalidad: indica la participación que tiene una entidad en la relación.

Caso de Uso: indica una función que el sistema debe proveer.

Clases: unidad básica que agrupa una colección de objetos.

Entidad: elemento del sistema de los cuales interesa almacenar información.

Extend: relación que se da entre casos de uso.

Métodos: operaciones de una clase.

Relaciones: también se conoce como asociaciones, sirven para interconectar las entidades.

Transición: es un cambio de estado producido por un evento.

UML: Unified Modeling Language, es un lenguaje estandarizado que se utiliza para visualizar los elementos de un sistema de software, compuesto por diagramas que representan elementos estáticos y dinámicos del sistema.