

PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETO (POO)

Package

CONCEPTO DE PACKAGE (PAQUETE)

- 1** Un paquete es una agrupación de elementos UML relacionados, como diagramas, documentos, clases o, incluso, otros paquetes.
- 2** Cada elemento está anidado dentro de un paquete, que se representa como una carpeta de archivos dentro del diagrama, y que luego se organiza jerárquicamente dentro del diagrama.
- 3** El nombre del paquete debe ser único para un sistema; sin embargo, las clases dentro de diferentes paquetes pueden tener el mismo nombre.
- 4** Los paquetes pueden incluir diagramas completos, sólo el nombre de los componentes o ningún componente

COMPONENTES BÁSICOS DE UN PAQUETE

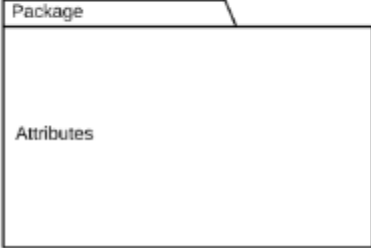
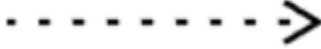
| Imagen de símbolo | Nombre del símbolo | Descripción |
|--|--------------------|--|
|  | Paquete | Agrupar elementos comunes basados en datos, comportamientos o interacciones de los usuarios. |
|  | Dependencia | Muestra la relación entre un elemento (paquete, elemento nombrado, etc.) y otro. |

DIAGRAMA DE PAQUETES

Los diagramas de paquetes muestran la organización y disposición de elementos en paquetes. Cada paquete agrupa elementos relacionados, como clases o documentos. Se usan para visualizar la arquitectura en capas de un sistema de software.

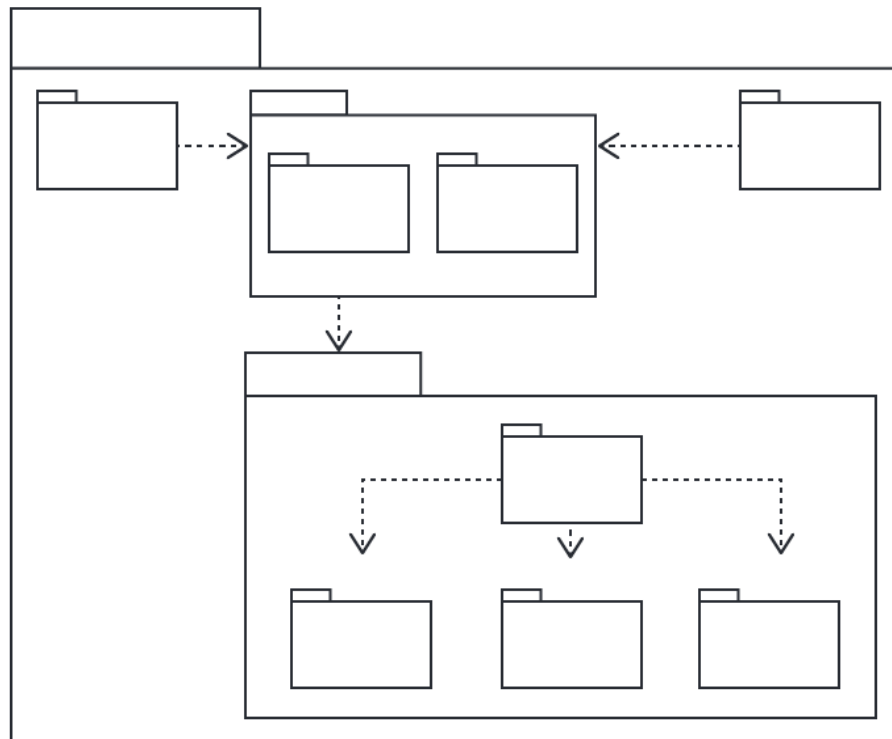


DIAGRAMA DE PAQUETES

■ Existen 2 tipos principales de dependencias:

Acceso: Indica que un paquete requiere la asistencia de las funciones de otro paquete.

Ejemplo:



DIAGRAMA DE PAQUETES

■ **Importación:** Indica que la funcionalidad se ha importado de un paquete a otro.

Ejemplo:

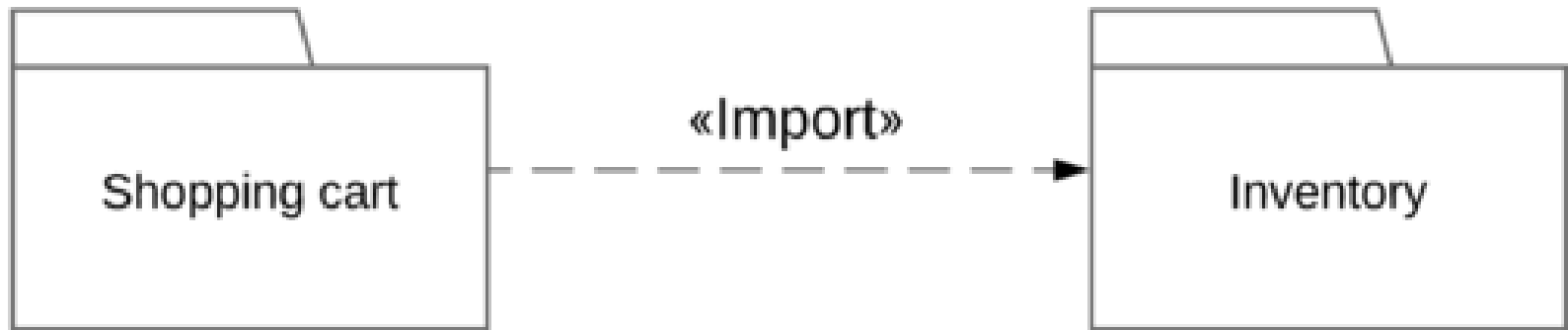


DIAGRAMA DE PAQUETES

