

Tecnología en análisis y desarrollo de software

Fase de análisis

Metodologías de desarrollo de software

Actividad:

DIAGRAMA DE CLASES

Aprendices:

Jorge Eliecer Vargas López

Fabrizzio Martinez

SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE SENA

MAYO DEL 2024

INTRODUCCION.

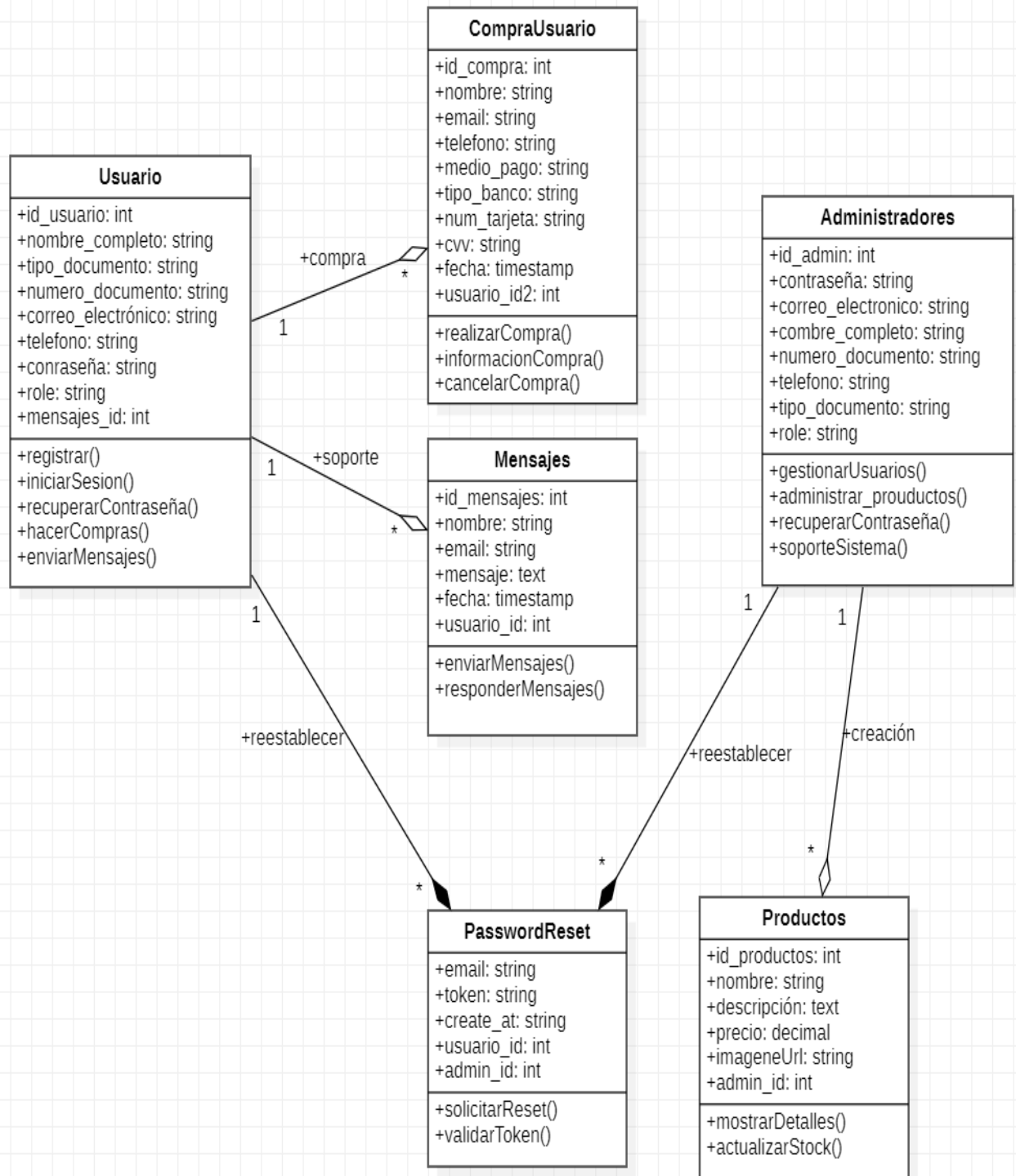
Los diagramas de clases son una herramienta fundamental en la modelización de sistemas orientados objeto. Representan la estructura estática de un sistema, mostrando las clases del sistema, sus atributos, métodos y las relaciones entre ellas, estos diagramas son útiles para visualizar y comprender la organización y la arquitectura de un sistema, así como las interacciones entre sus componentes.

Por otro lado los casos de uso son una técnica utilizada en la ingeniería de software para capturar los requisitos funcionales de un sistema desde la perspectiva del usuario. Representas las diferentes interacciones entre los actores (usuario) y el sistema, mostrando que acciones pueden realizar los usuarios y como el sistema responde a esas acciones. Los casos de uso son útiles definir y comprender las funcionalidades principales del sistema y son la base para el diseño y desarrollo de la aplicación.

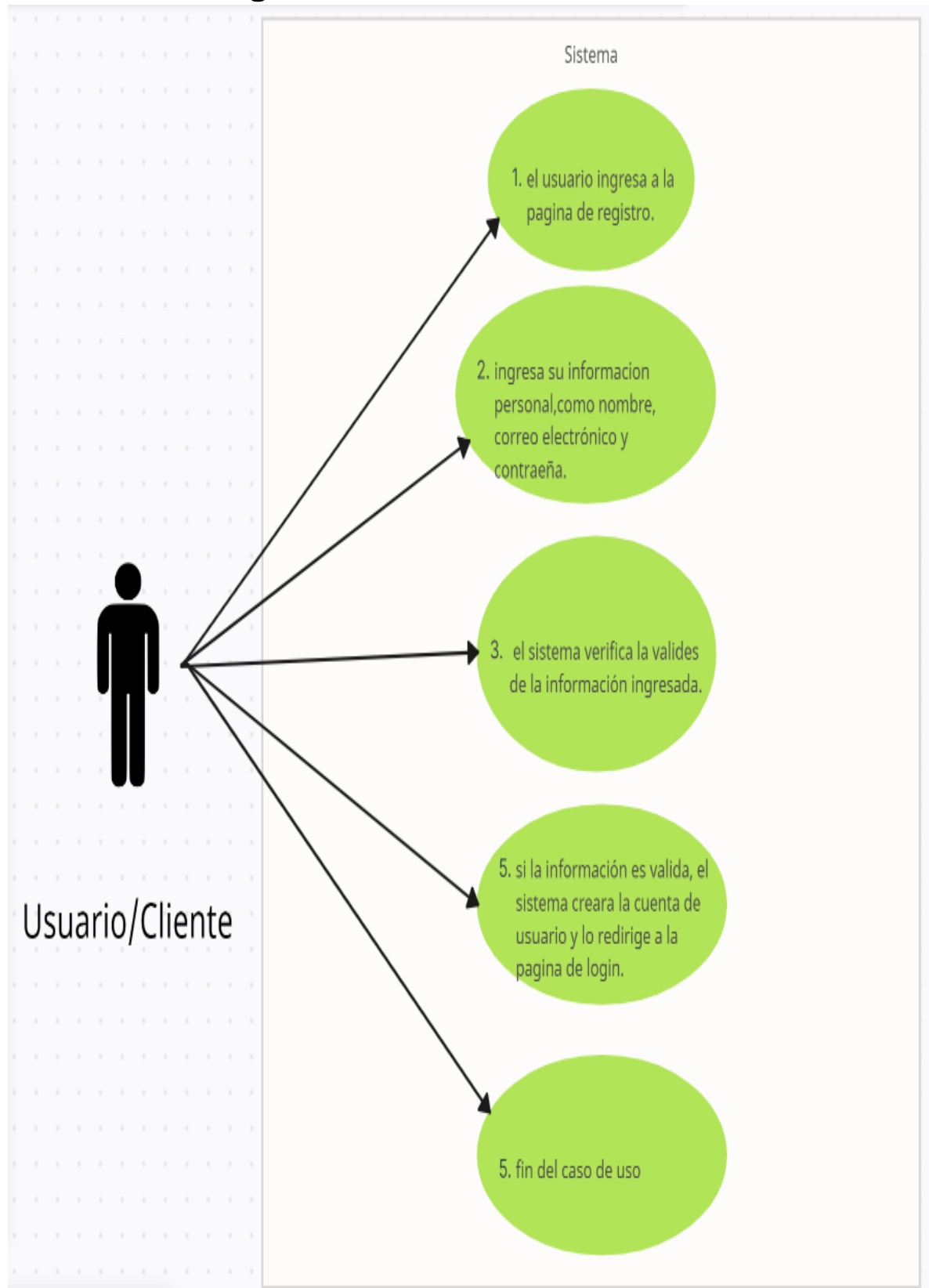
CONTENIDO.

- 1- Portada.**
- 2- Introducción.**
- 3- Contenido.**
- 4- Diagrama de clases.**
- 5- Caso de uso registrar usuario.**
- 6- Caso de uso iniciar sesión.**
- 7- Caso de uso recuperar contraseña.**
- 8- Caso de uso explorar productos.**
- 9- Caso de uso administrar productos.**
- 10- Caso de uso administrar usuarios.**
- 11- Conclusiones.**
- 12- Referencias.**

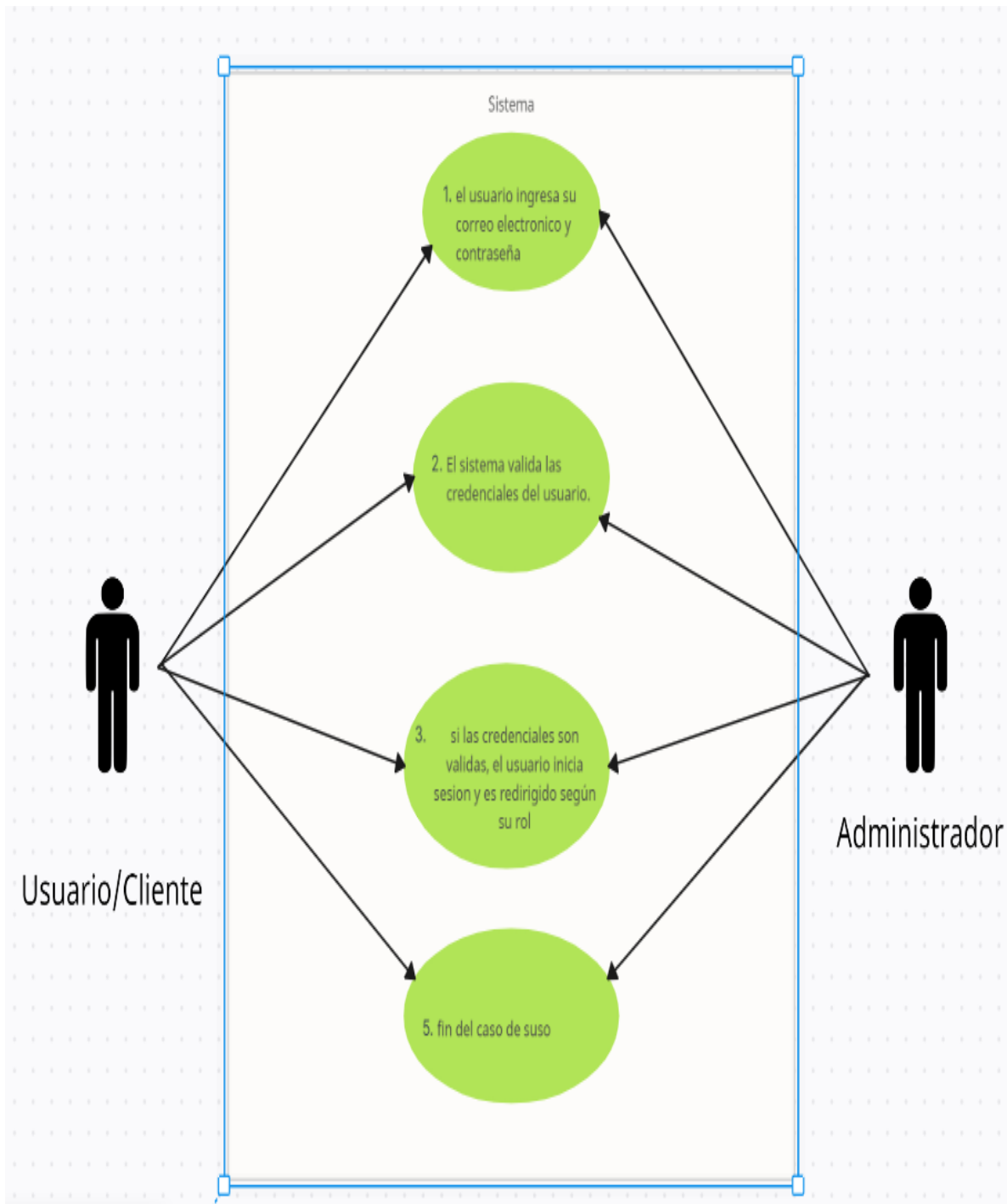
- **Diagrama de clases.**



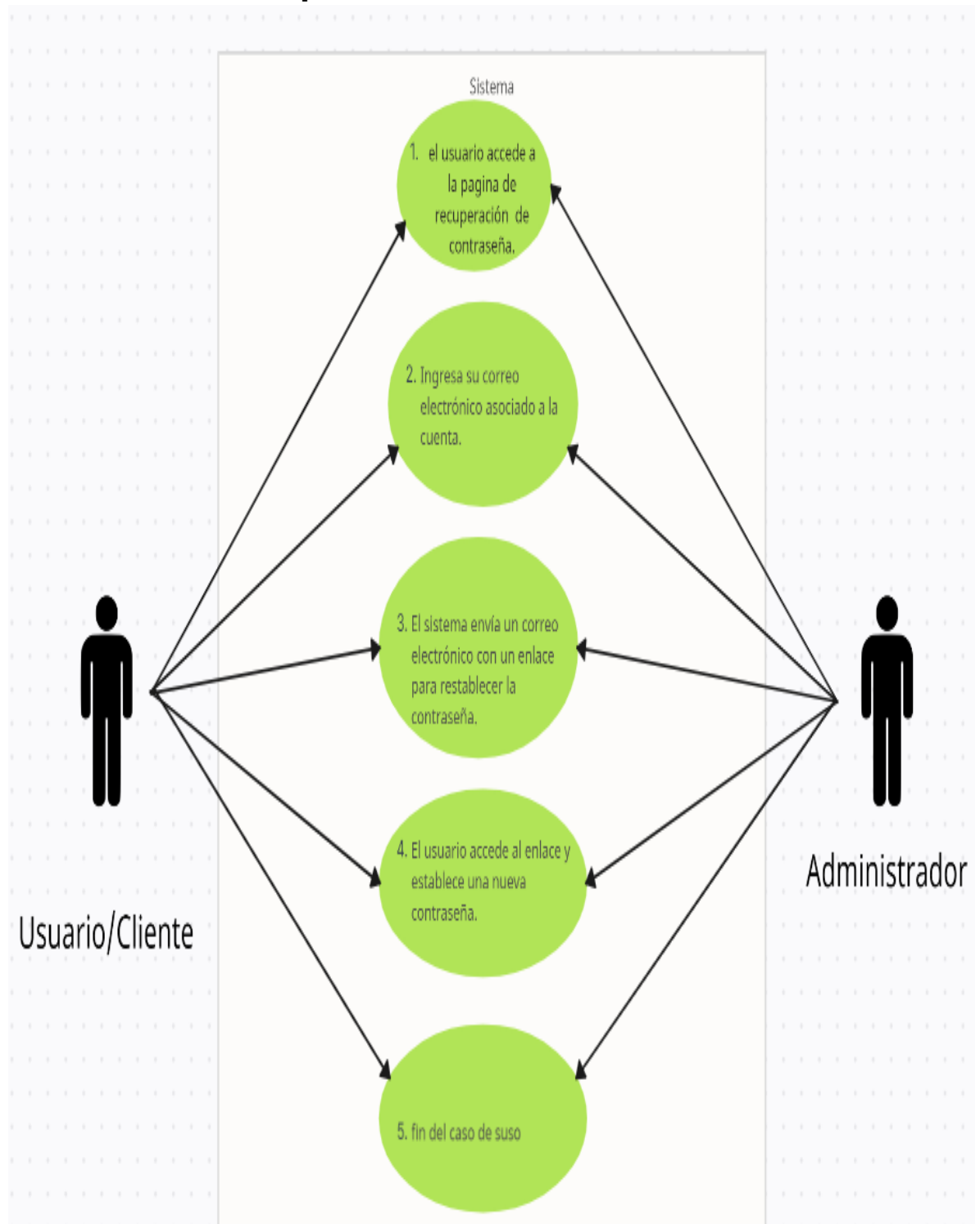
- **Caso de uso registrar**



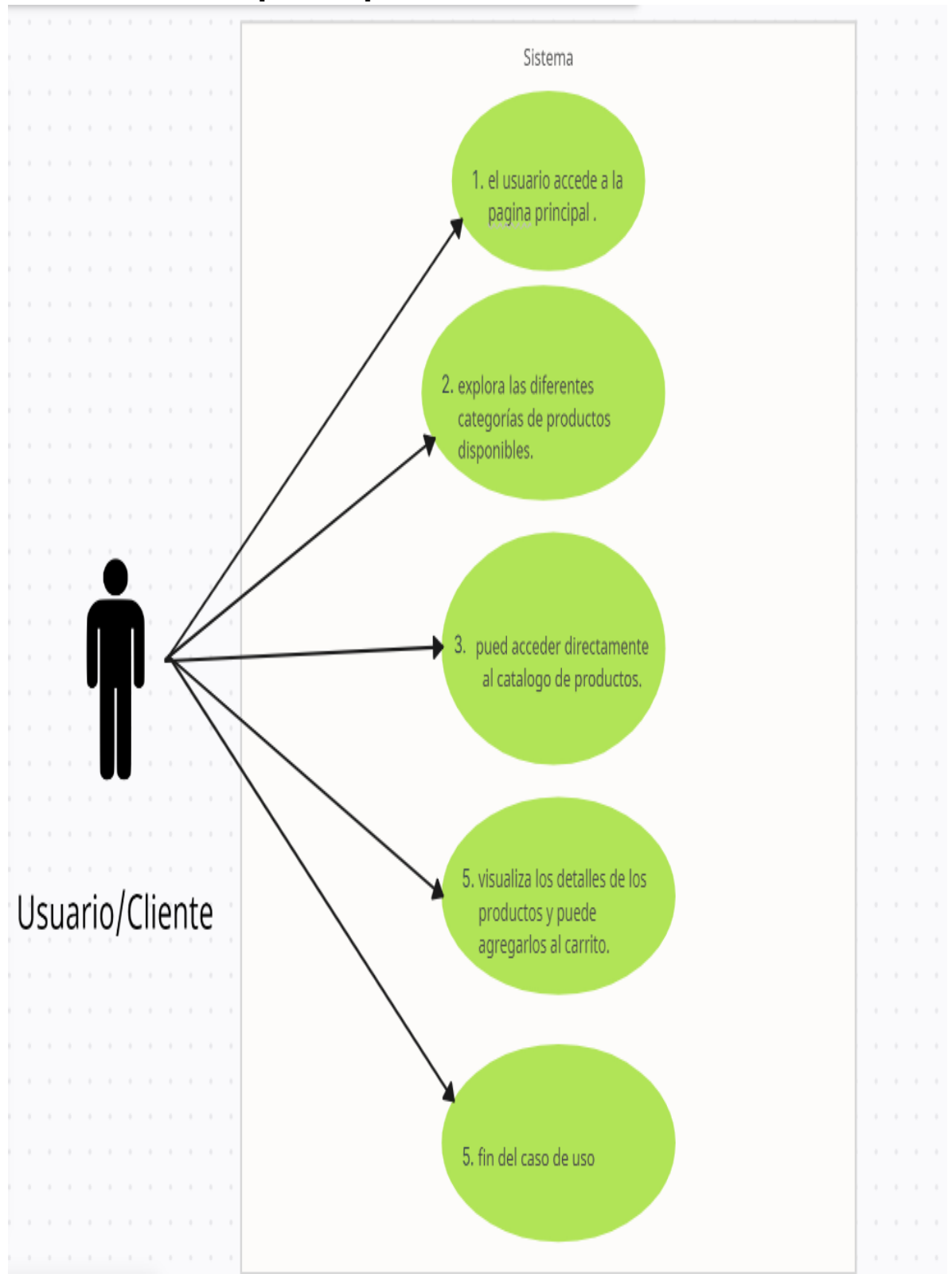
- caso de uso iniciar sesión.



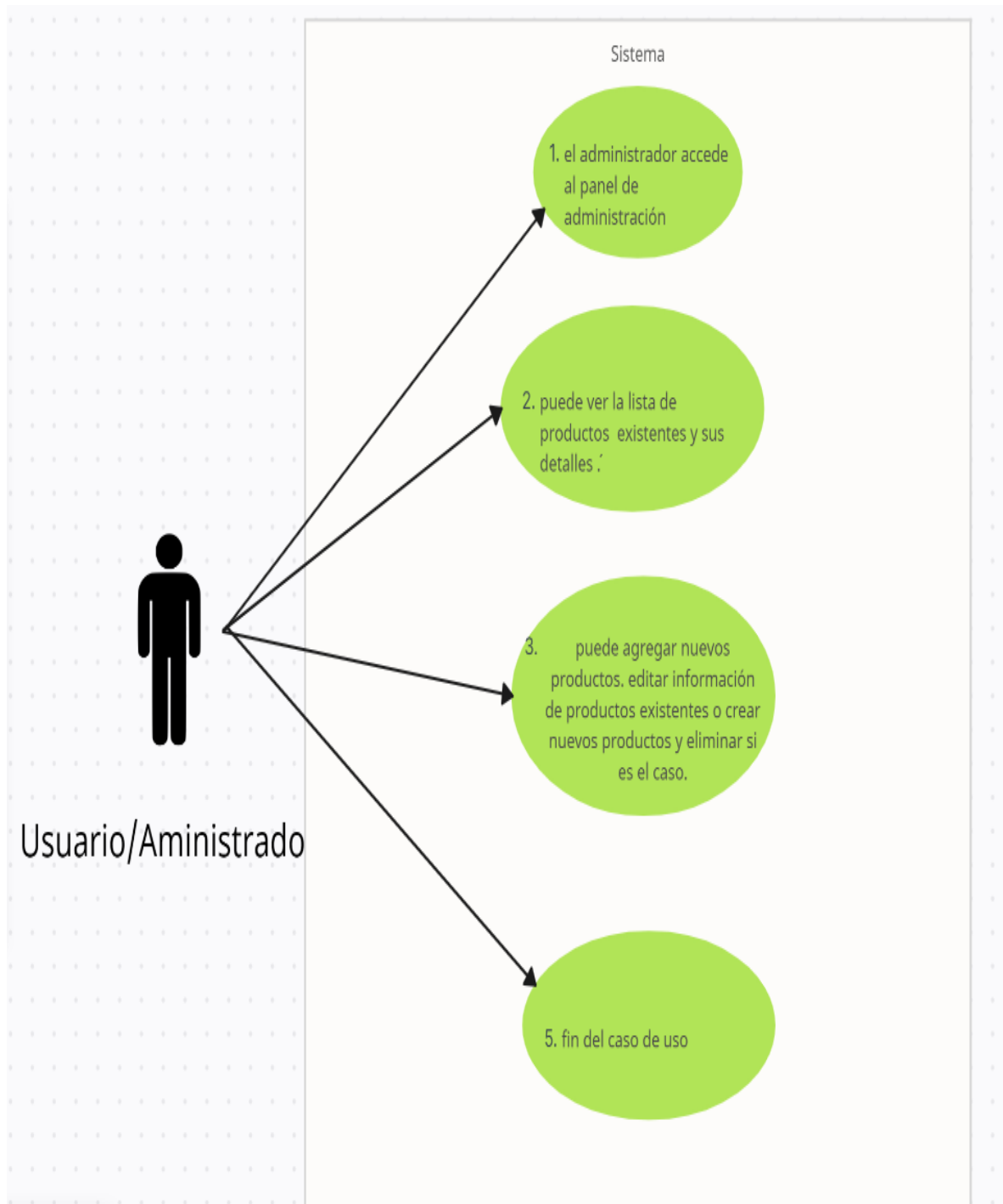
- **Caso de uso recuperar contraseña.**



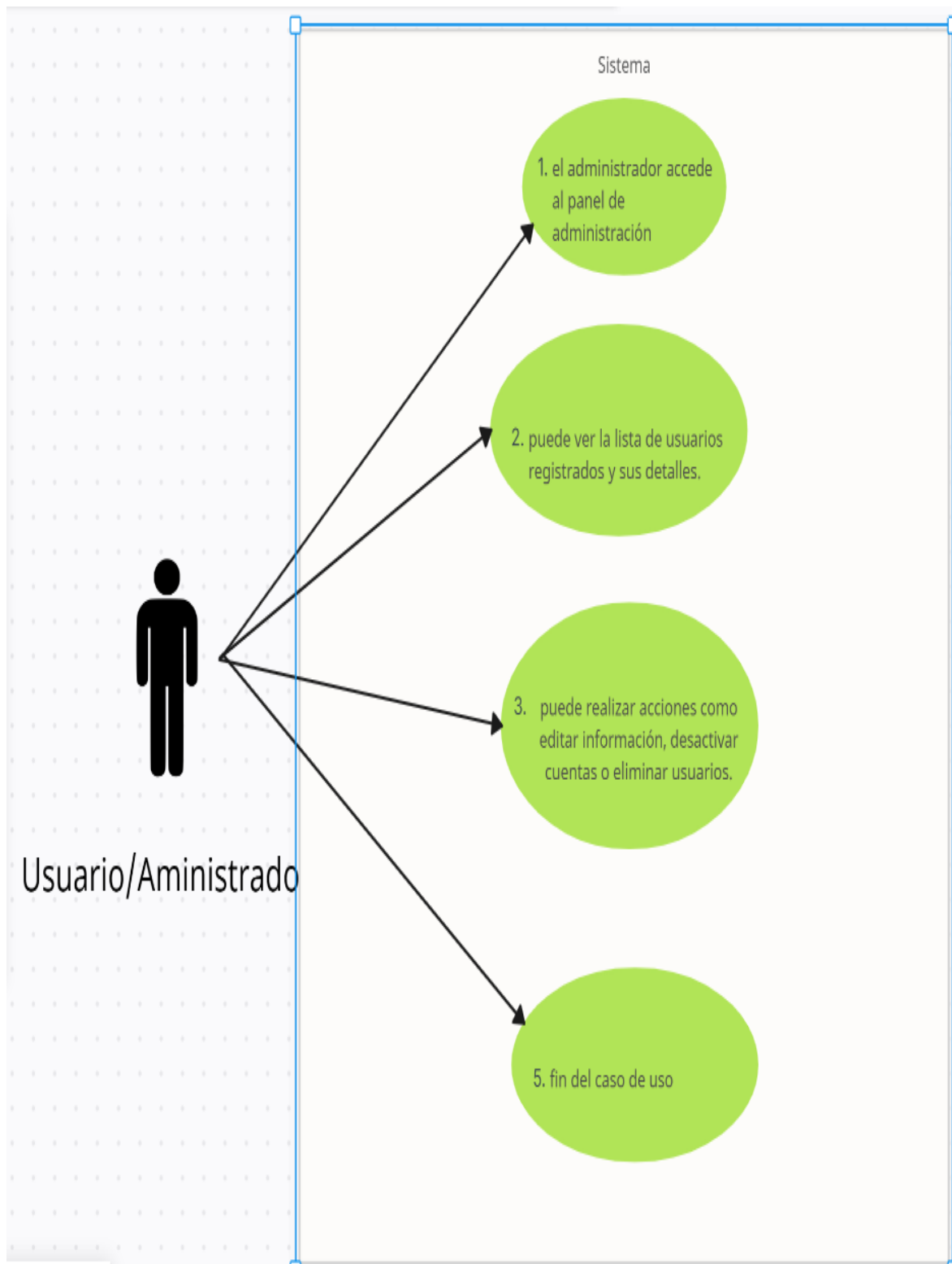
- **Caso de uso explorar productos.**



- **Caso de uso Administrar productos**



- **Caso de uso Administrar usuarios.**



CONCLUSIONES.

En conclusión, los diagramas y casos de uso son herramientas esenciales en el proceso de desarrollo de software. Los diagramas de clase proporcionan una representación visual de la estructura estática de un sistema, mientras que los casos de uso capturan las interacciones entre el usuario y el sistema, ayudando a definir sus funcionalidades principales. Ambas técnicas son fundamentales para el diseño, desarrollo y comprensión de sistemas de software, ya que facilitan la comunicación entre los miembros del equipo, permiten una mejor planificación y aseguran que los requisitos del sistema estén claramente definidos y comprendidos.

REFERENCIAS.

- 1- BIBLIOTECA SENA.**
- 2- MATERIAL DE FORMACIÓN SENA.**
- 3- GOOGLE ACADEMICO.**