



Daniel Estiven Arboleda Duque

## Contenido

1. ¿Qué es UML? .....	2
2. ¿Para qué se utiliza UML? .....	2
3. ¿Cuándo y Por qué nos fue desarrollado UML? .....	2
4. ¿Qué organización adoptó UML como estándar y en qué año? .....	2
5. ¿Quiénes son los tres amigos? .....	2
6. ¿Cuáles son las profesiones de los tres amigos? .....	2
7. ¿Cuáles son las dos categorías principales de diagramas en UML? .....	2
8. ¿Qué describe un diagrama de Componentes? .....	3
9. ¿Qué muestra un diagrama de Objetos? .....	3
10. ¿Qué es un diagrama de Clases? .....	3
11. ¿Qué representa un diagrama de Despliegue? .....	3
12. ¿Para qué se utiliza el diagrama de Paquetes? .....	3
13. ¿Qué es un diagrama de Casos de Uso? .....	3
14. ¿Qué representa un diagrama de Actividades? .....	3
15. ¿Qué muestra un diagrama de Estados? .....	3
16. ¿Qué es un diagrama de secuencia? .....	3
17. ¿Para qué sirve un diagrama de Comunicación? .....	4
18. ¿Qué es un diagrama de Tiempos? .....	4
19. ¿Qué integra un diagrama de interacción? .....	4

## 1. ¿Qué es UML?

UML es un lenguaje de modelo visual estandarizado que se utiliza para especificar, visualizar, construir y documentar los artefactos de un sistema de software.

## 2. ¿Para qué se utiliza UML?

UML se utiliza para representar gráficamente el diseño de un sistema, facilitando la comprensión y comunicación entre los diferentes actores involucrados en el desarrollo del software.

## 3. ¿Cuándo y Por qué nos fue desarrollado UML?

UML fue desarrollado a mediados de la década de 1990 por Gravy Booch, Ivar Jacobson y James Rumbaugh.

## 4. ¿Qué organización adopto UML como estándar y en qué año?

UML fue adoptado como estándar por Object Management group (OMG) en 1997.

## 5. ¿Quiénes son los tres amigos?

Los tres amigos son Gravy Booch, Ivar Jacobson y James Rumbaugh.

## 6. ¿Cuáles son las profesiones de los tres amigos?

Son:

- Ingenieros de Software.
- Expertos en metodología de desarrollo de Software.

## 7. ¿Cuáles son las dos categorías principales de diagramas en UML?

Son los de Estructura y Comportamiento.

Definición de los diagramas Estructurales

## 8. ¿Qué describe un diagrama de Componentes?

Un diagrama de componentes describe la organización y dependencia entre los componentes físicos del sistema.

## 9. ¿Qué muestra un diagrama de Objetos?

Un diagrama de objetos muestra una instancia de un diagrama de clases en un momento particular.

## 10. ¿Qué es un diagrama de Clases?

Un diagrama de clases representa la estructura estática del sistema, mostrando las clases del sistema, sus atributos, métodos y relaciones entre ellas.

## 11. ¿Qué representa un diagrama de Despliegue?

Un diagrama de despliegue muestra la disposición física de los nodos del hardware y los componentes de software que se ejecutan entre ellos.

## 12. ¿Para qué se utiliza el diagrama de Paquetes?

Un diagrama de paquetes organiza los elementos del modelo en grupos.

## 13. ¿Qué es un diagrama de Casos de Uso?

Un diagrama de casos de uso describe las interacciones entre los actores externos y el sistema para alcanzar un objetivo particular.

## 14. ¿Qué representa un diagrama de Actividades?

Un diagrama de actividades representa el flujo de trabajo o actividades en un sistema.

## 15. ¿Qué muestra un diagrama de Estados?

Un diagrama de estados muestra los estados de un objeto y las transiciones entre esos estados.

## 16. ¿Qué es un diagrama de secuencia?

Un diagrama de secuencia representa la interacción entre los objetos en el orden en que ocurren.

### 17. ¿Para qué sirve un diagrama de Comunicación?

Un diagrama de comunicación es similar a un diagrama de secuencia, pero se enfoca en las relaciones entre los objetos.

### 18. ¿Qué es un diagrama de Tiempos?

Un diagrama de tiempos muestra cómo los objetos cambian de estado y se comunican a lo largo del tiempo.

### 19. ¿Qué integra un diagrama de interacción?

Un diagrama de interacción integra diagramas de secuencia, comunicación y tiempos para mostrar la interacción completa.