uml

Daniel Estiven Arboleda Duque

Contenido

[1. ¿Qué es UML? 2](#_Toc176289584)

[2. ¿Para qué se utiliza UML? 2](#_Toc176289585)

[3. ¿Cuándo y Por qué nos fue desarrollado UML? 2](#_Toc176289586)

[4. ¿Qué organización adopto UML como estándar y en qué año? 2](#_Toc176289587)

[5. ¿Quiénes son los tres amigos? 2](#_Toc176289588)

[6. ¿Cuáles son las profesiones de los tres amigos? 2](#_Toc176289589)

[7. ¿Cuáles son las dos categorías principales de diagramas en UML? 2](#_Toc176289590)

[8. ¿Qué describe un diagrama de Componentes? 3](#_Toc176289591)

[9. ¿Qué muestra un diagrama de Objetos? 3](#_Toc176289592)

[10. ¿Qué es un diagrama de Clases? 3](#_Toc176289593)

[11. ¿Qué representa un diagrama de Despliegue? 3](#_Toc176289594)

[12. ¿Para qué se utiliza el diagrama de Paquetes? 3](#_Toc176289595)

[13. ¿Qué es un diagrama de Casos de Uso? 3](#_Toc176289596)

[14. ¿Qué representa un diagrama de Actividades? 3](#_Toc176289597)

[15. ¿Qué muestra un diagrama de Estados? 3](#_Toc176289598)

[16. ¿Qué es un diagrama de secuencia? 3](#_Toc176289599)

[17. ¿Para qué sirve un diagrama de Comunicación? 4](#_Toc176289600)

[18. ¿Qué es un diagrama de Tiempos? 4](#_Toc176289601)

[19. ¿Qué integra un diagrama de interacción? 4](#_Toc176289602)

# ¿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.

# ¿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.

# ¿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.

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

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

# ¿Quiénes son los tres amigos?

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

# ¿Cuáles son las profesiones de los tres amigos?

Son:

- Ingenieros de Software.

- Expertos en metodología de desarrollo de Software.

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

Son los de Estructura y Comportamiento.

Definición de los diagramas Estructurales

# ¿Qué describe un diagrama de Componentes?

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

# ¿Qué muestra un diagrama de Objetos?

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

# ¿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.

# ¿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.

# ¿Para qué se utiliza el diagrama de Paquetes?

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

# ¿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.

# ¿Qué representa un diagrama de Actividades?

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

# ¿Qué muestra un diagrama de Estados?

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

# ¿Qué es un diagrama de secuencia?

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

# ¿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.

# ¿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.

# ¿Qué integra un diagrama de interacción?

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