**Elaboración de los Diagramas del Modelo de Dominio del Proyecto**

**Fase 1 Análisis**

**GA2-220501093-AA2**

**Daniel Steven Molano Bolivar**

**Tecnología en Análisis y Desarrollo de Software**

**2758324**

**Eumir Pulido de la Pava**

**2023**

**Introducción**

En este documento, se presenta el diagrama de clases UML que detalla la estructura del sistema utilizando clases, atributos, operaciones y relaciones entre objetos, el objetivo principal es documentar los diversos componentes del software, ofreciendo una comprensión integral de su arquitectura y funcionalidades.



**Conclusión**

El objetivo fundamental de UML es permitir la descripción detallada del comportamiento de un sistema, subsistema u operación específica mediante un diagrama de secuencia, este tipo de diagrama ilustra la interacción entre un conjunto de objetos en una aplicación a lo largo del tiempo y se modela para cada caso de uso. Esta representación gráfica facilita la comprensión de cómo se distribuyen las tareas entre los distintos componentes del sistema, proporcionando una visión visual y dinámica de la interacción entre los objetos en diferentes escenarios operativos. En resumen, UML y los diagramas de secuencia son herramientas esenciales para entender y comunicar eficazmente el flujo de trabajo y las interacciones dentro de un sistema de software.