

**CURSO DE PROGRAMACIÓN FULL STACK**

# **INSTRUCTIVO INSTALACIÓN UML**



**EGG**

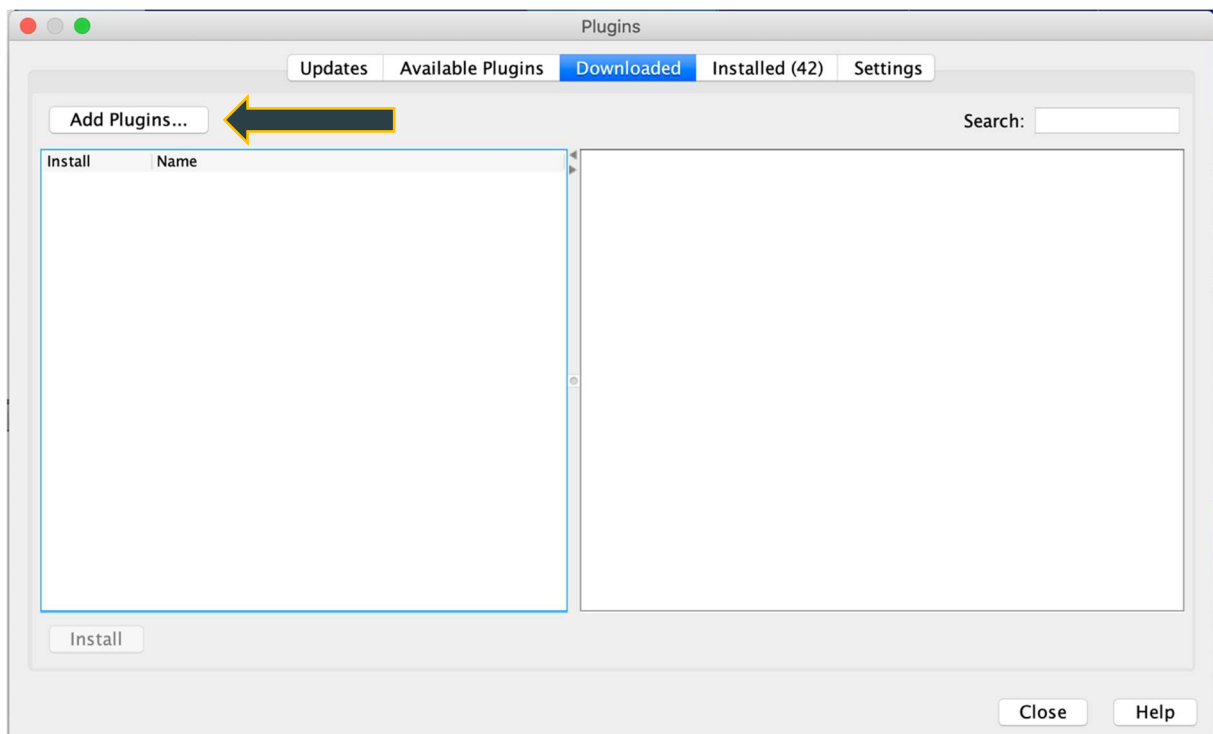
## INSTALACIÓN DIAGRAMA UML

### PARA INSTALAR EL PLUGIN

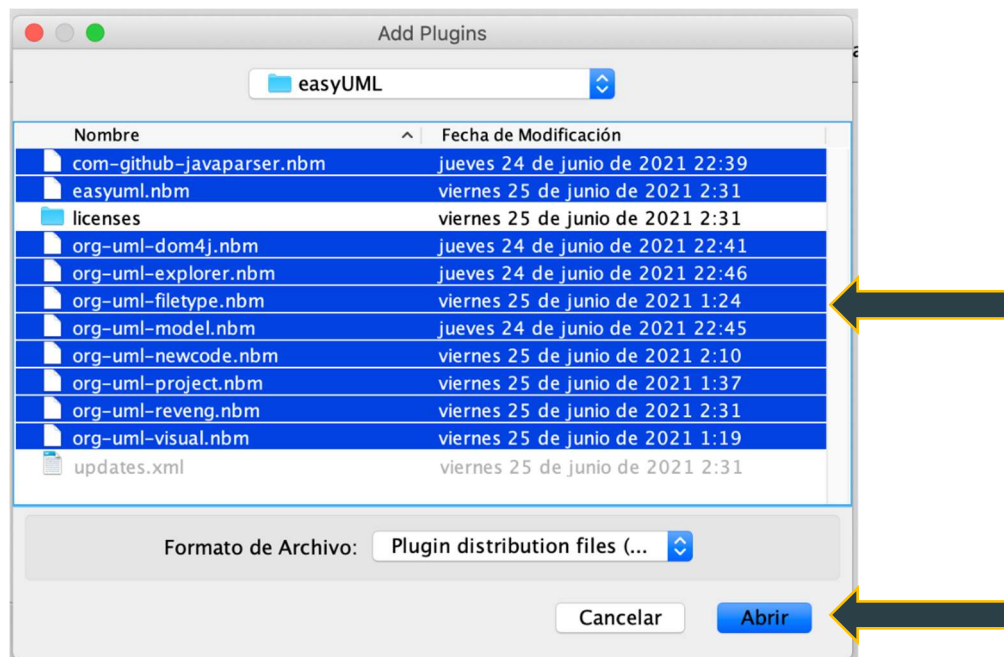
1. **Descargar** la carpeta contenedora del easyUML que se encuentra en el aula virtual.
2. **Descomprimir** la carpeta de easyUML en la ubicación que desee.

**Nota:** las carpetas que contienen este archivo **no deben contener caracteres especiales** como "ñ", ni tildes. De lo contrario, no funcionará la instalación.

3. En NetBeans ir a: Tools (en la barra de navegación superior) → Plugins → Downloaded → Add Plugins

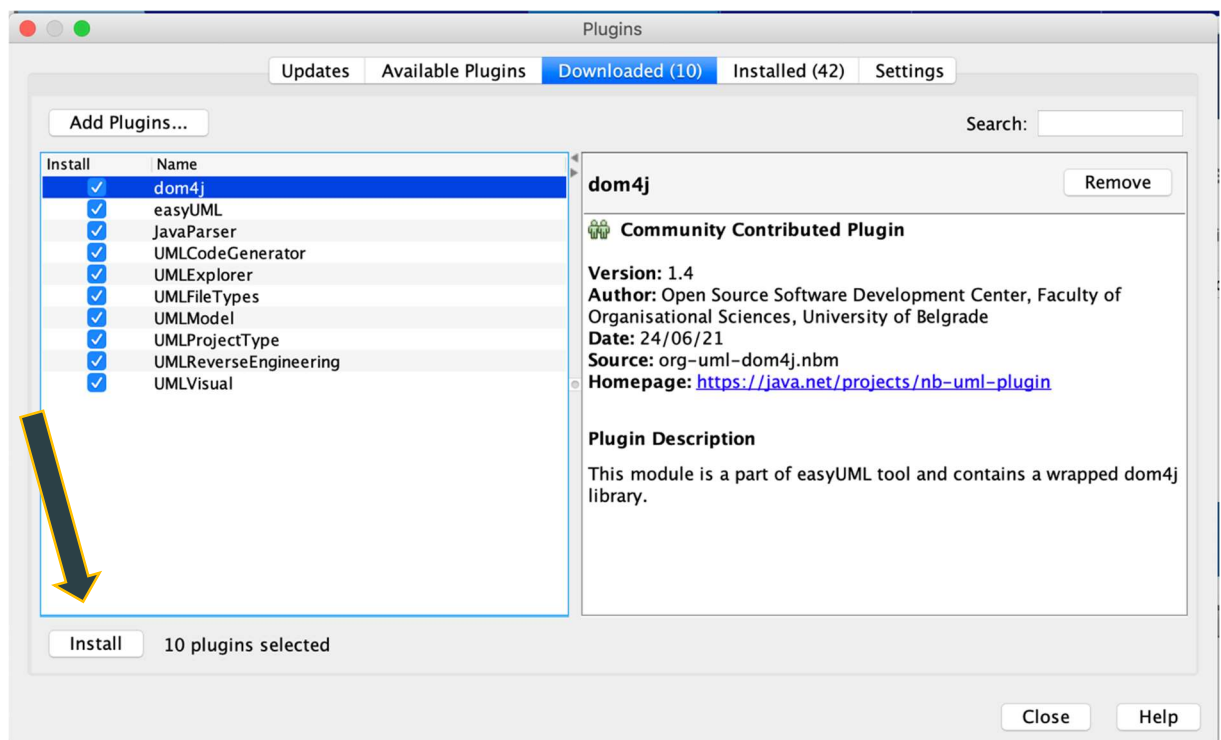


4. Seleccionar **todos los archivos** de la carpeta descargada y hacer click en "Abrir"

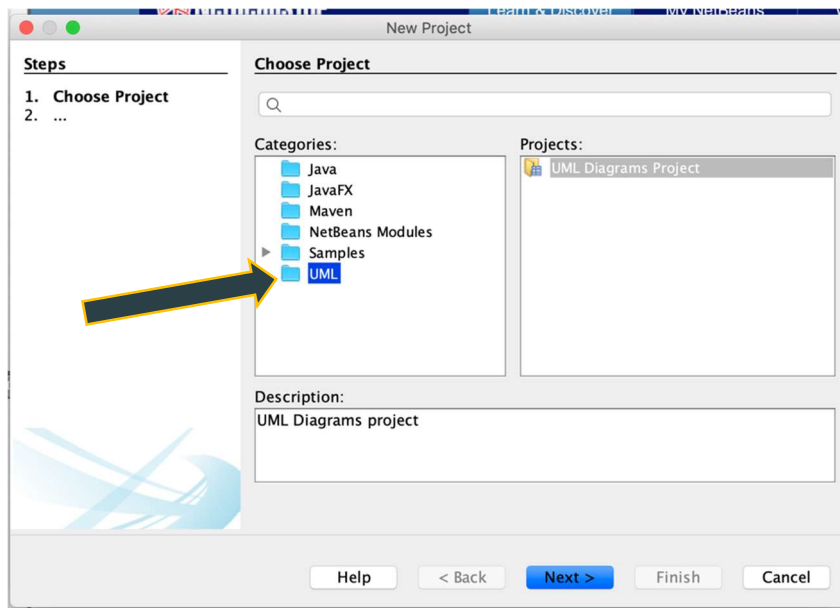


**Nota:** si vemos los archivos "licenses" y "updates.xml" no los sumamos. No va a dejarnos sumarlos igualmente, pero aclaramos.

5. Después darle a la opción → Install. Ahí vamos a tener que seguir una pequeña instalación, muy sencilla, haciendo click en "Next"



6. Por último, **reinicia NetBeans**.
7. Dentro de NetBeans, darle a la opción de **New Project**. Ahí, deberemos crear un proyecto, del **tipo UML**. Elige una ruta y un nombre con el cual guardar la carpeta. Todos nuestros diagramas podrán ser guardados en la misma carpeta.



## PARA CREAR UN DIAGRAMA DESDE CERO

- Posicionarse sobre el paquete del proyecto ya creado de diagramas.
- Hacer click derecho sobre el mismo y seleccionar *"New Class Diagram"*.
- A la derecha tendremos una ventana *"Palette"*, que es donde tenemos los componentes y relaciones posibles. Es cuestión de deslizar e ir armando el bosquejo.
- **Nota:** en la parte superior de cada componente se determinan los atributos, detallando el tipo de dato. En tanto que, en la parte inferior se detallan los métodos que precisaremos crear en esa clase específica.

**Importante:** Es super importante que al crear un diagrama de clases no hayan caracteres especiales (comas, ñ, símbolos, etc.) de ningún tipo. Ya sea en variables, métodos, nombres de paquetes, nombre del proyecto, nombre de clases, etc. **Los caracteres especiales van a hacer que no podamos crear nuestro diagrama de clases.**

## PARA CREAR UN PROYECTO EN BASE AL DIAGRAMA CREADO

- Posicionarse sobre el diagrama creado. BOTON DERECHO → easyUML generate Code
- Creara de forma automática, un proyecto, con las clases, atributos, relaciones y métodos definidos en nuestro diagrama.

## PARA CREAR UN DIAGRAMA DE UN PROYECTO YA EXISTENTE

- Posicionarse sobre el proyecto que quiero armar su diagrama, BOTON DERECHO, easyUML Create. Me sugerirá guardarlo en la carpeta ya creada de diagramas.
- Editar la imagen para tener visibles las relaciones. Puedo desplazar los cuadros a mi gusto y orden.

**Nota:** Puedo exportar la imagen de mi diagrama, posicionándome sobre el diagrama ya creado, BOTON DERECHO → Export as Image.

## RECORDATORIOS DE SIMBOLOGÍAS EN EL DIAGRAMA UML

Te dejamos un recordatorio de las simbologías que se emplean en la realización de un diagrama UML. Si necesitas más información sobre las mismas, puedes indagar en el material de lectura dado. Allí mismo se especifican.

