

Aquest lloc fa servir galetes de Google per oferir els seus serveis i analitzar el trànsit. La teva adreça IP i el teu agent d'usuari es comparteixen amb Google, juntament amb mètriques de rendiment i seguretat, per garantir la qualitat del servei, generar estadístiques d'ús i detectar i solucionar els usos abusius.

MÉS INFORMACIÓ D'ACORD

Diagrama de secuencia

1. DEFINICIÓN

El diagrama de secuencia es una representación gráfica que representa el comportamiento de un sistema y muestran las colaboraciones a través de mensajes entre los objetos del sistema. Este diagrama es útil tanto en el análisis como en el sistema para el desarrollo de la programación. Este modelamiento forma parte de la estructura UML (Lenguaje de Modelamiento Unificado), que te permite describir el proceso de la programación.

2. ELEMENTOS

ELEMENTOS	DESCRIPCIÓN	REPRESENTACIÓN
OBJETO	Es la instancia de una clase en el tiempo de ejecución. El objeto se representa mediante un rectángulo con un nombre subrayado, seguido del nombre de la clase.	
TIPOS DE MENSAJES	El mensaje se representa mediante flechas horizontales que unen las líneas de vida de un objeto emisor con las del objeto destinatario. Cada flecha debe contener un nombre para comprender el mensaje que se envía. Entre los mensajes mas usados tenemos: <ul style="list-style-type: none">• Mensaje síncrono: Son los mas utilizados, el emisor del mensaje debe esperar el mensaje de respuesta del receptor.• Mensaje de respuesta: Este mensaje es utilizado para dar respuesta a una acción realizada por un emisor.• Mensaje asíncrono: El emisor envía mensajes al receptor sin esperar el mensaje de respuesta del receptor.	
LINEA DE VIDA	La línea de vida se representa mediante un rectángulo en dirección vertical debajo del nombre del objeto. La línea de vida representa el tiempo de vida que dura un objeto durante la ejecución del sistema.	

3. EJEMPLO PRÁCTICO

VideoClub ALFA
Diagrama de caso de uso del sistema

LINK - DIAGRAMAS UML

- [Página Principal](#)
- [Diagrama de caso de uso](#)
- [Diagrama de actividad](#)
- [Diagrama de clase](#)
- [Diagrama de secuencia](#)
- [Diagrama de colaboración](#)

ARCHIVO DEL BLOG

- ▼ 2015 (2)
 - ▼ julio (1)
 - [Lenguaje de Modelamiento Unificado \(Diagramas UML\)](#)
 - agosto (1)

LINK - DIAGRAMAS UML

- [Página Principal](#)
- [Diagrama de caso de uso](#)
- [Diagrama de actividad](#)
- [Diagrama de clase](#)
- [Diagrama de secuencia](#)
- [Diagrama de colaboración](#)

PROYECTO TERMINADO EN JSP (NETBEANS) Y MYSQL WORKBENCH

- [Proyecto terminado en ASP.Net y SQL server](#)
- [Proyecto terminado en Jsp \(Netbeans\) y MySql Workbench](#)
- [Proyecto terminado en Power Builder y SQL Server](#)

SIGUEME TAMBIEN POR E-MAIL

Email address..

Submit



ENTRADAS POPULARES

Lenguaje de Modelamiento Unificado (Diagrama de Secuencia) 1. DEFINICIÓN UML (Lenguaje de Modelamiento Unificado), es un lenguaje gráfico de modelamiento con propósito general, que sirve para...

[Netbeans - Autocompletar al escribir](#)

Aquest lloc fa servir galetes de Google per oferir els seus serveis i analitzar el trànsit. La teva adreça IP i el teu agent d'usuari es comparteixen amb Google, juntament amb mètriques de rendiment i seguretat, per garantir la qualitat del servei, generar estadístiques d'ús i detectar i solucionar els usos abusius.

MÉS INFORMACIÓ D'ACORD

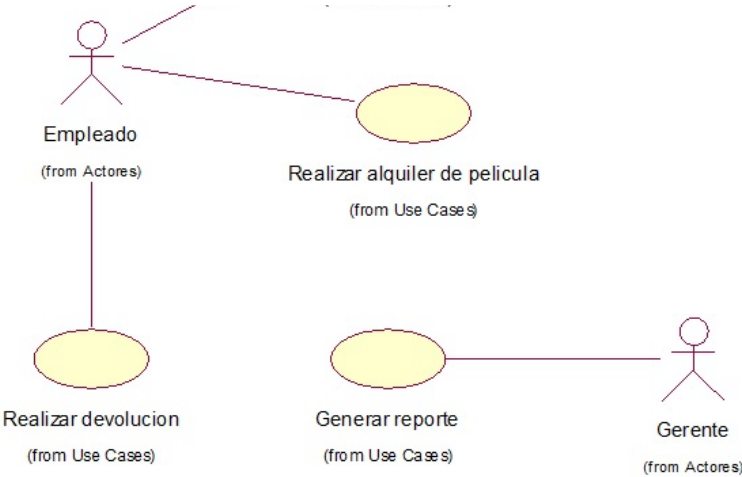
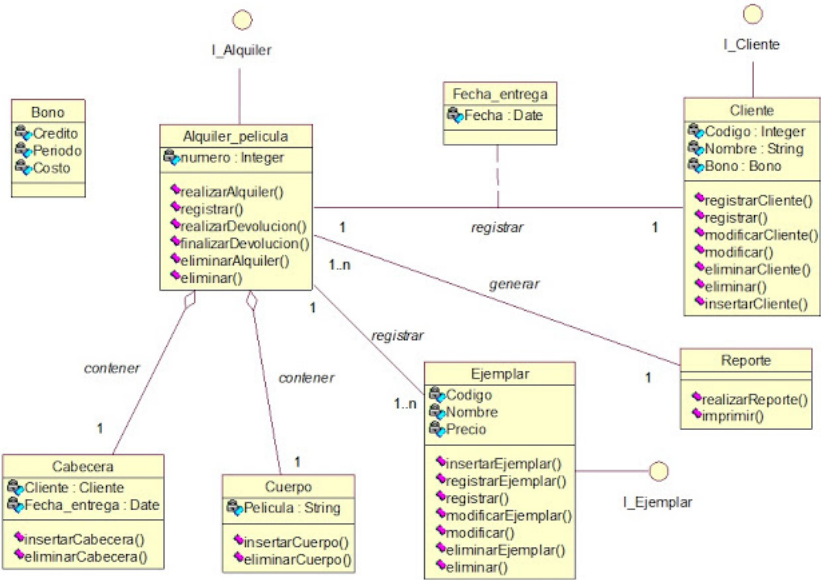


Diagrama de clases



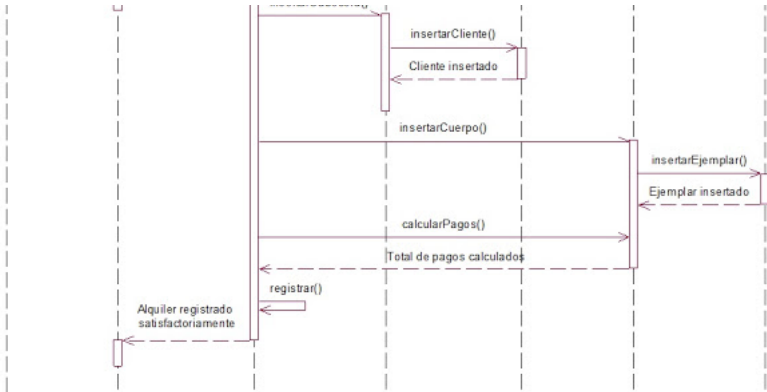
ELABORAR EL DIAGRAMA DE SECUENCIA

4. SOLUCIÓN

Diagrama de secuencia - CUS Realizar alquiler de películas

Aquest lloc fa servir galetes de Google per oferir els seus serveis i analitzar el trànsit. La teva adreça IP i el teu agent d'usuari es comparteixen amb Google, juntament amb mètriques de rendiment i seguretat, per garantir la qualitat del servei, generar estadístiques d'ús i detectar i solucionar els usos abusius.

MÉS INFORMACIÓ D'ACORD



5. EXPLICACIÓN

1. El empleado ingresa a la interfaz de su sistema llamada "I_Alquiler"
2. Luego el empleado selecciona en la barra de menú "Alquiler_pelicula" que le abre una ventana donde se realizan los alquileres.
3. Luego el empleado para llevar a cabo un alquiler necesita insertar en el formulario una cabecera y un cuerpo
4. Dentro de la cabecera el empleado inserta un cliente y esperará la respuesta del sistema.
5. Dentro del cuerpo insertará los ejemplares que pida el cliente y esperará la respuesta del sistema.
6. Luego el empleado en la misma ventana "Alquiler_pelicula" oprimirá un botón llamado "calcular pago" y esperará la respuesta del sistema.
7. Por ultimo el empleado en la misma ventana "Alquiler_pelicula" oprimirá un botón llamado "registrar" para finalizar el registro de un alquiler.
8. El sistema muestra un mensaje en la interfaz "I_Alquiler" diciendo que el alquiler se ha registrado satisfactoriamente.

Nota: Los pasos pueden variar de acuerdo a como quieres que funcione tu sistema.

6. PÁGINA PRINCIPAL

Página principal

No hay comentarios.:

Publicar un comentario

Escribe un comentario...

Comentar como: carmenppc89@

Cerrar sesión

Publicar

Vista previa

☐ Notificarme

Página Principal

Suscribirse a: [Entradas \(Atom\)](#)

COMPARTE ESTE CONTENIDO

VISTAS A LA PÁGINA TOTALES



Tema Ventana de imágenes. Con tecnología de Blogger.

Aquest lloc fa servir galetes de Google per oferir els seus serveis i analitzar el trànsit. La teva adreça IP i el teu agent d'usuari es comparteixen amb Google, juntament amb mètriques de rendiment i seguretat, per garantir la qualitat del servei, generar estadístiques d'ús i detectar i solucionar els usos abusius.

MÉS INFORMACIÓ **D'ACORD**