

Universidad Tecnológica del Centro de Veracruz

DIAGRAMAS UML

SHD

Ingeniería de software

6°A DZ

CONTRERAS ORTIZ JOSÉ MANUEL

Índice

Índice de figuras	2
DIAGRAMAS SE SECUENCIA	3
Diagrama 1: Biblioteca	3
Diagrama 2: Tienda de regalos.....	4
Diagrama 3: Rocola	5
DIAGRAMAS DE COLABORACIÓN.....	6
Diagrama 1: Consultar torneo.....	6
Diagrama 2: Reservar habitación	6
Diagrama 3: Facturación	7
DIAGRAMAS DE ESTADO	8
Diagrama 1: Lavado	8
Diagrama 2: Estado civil	8
Diagrama 3: Préstamo.....	8
Bibliografía	9

Índice de figuras

Ilustración 1Diagrama de secuencia Biblioteca	3
Ilustración 2Diagrama se secuencia Tienda de regalos.....	4
Ilustración 3Diagrama de secuencia Rocola.....	5
Ilustración 4Diagrama de colaboración Torneo	6
Ilustración 5Diagrama de colaboración Reservación	6
Ilustración 6Diagrama de colaboración Facturación.....	7
Ilustración 7Diagrama de estado Lavado	8
Ilustración 8Diagrama de estado Estado civil	8
Ilustración 9Diagrama de estado Préstamo	8

DIAGRAMAS SE SECUENCIA

Diagrama 1: Biblioteca

Diagrama de secuencia basado en el caso de uso "Solicitar préstamo" de una biblioteca.

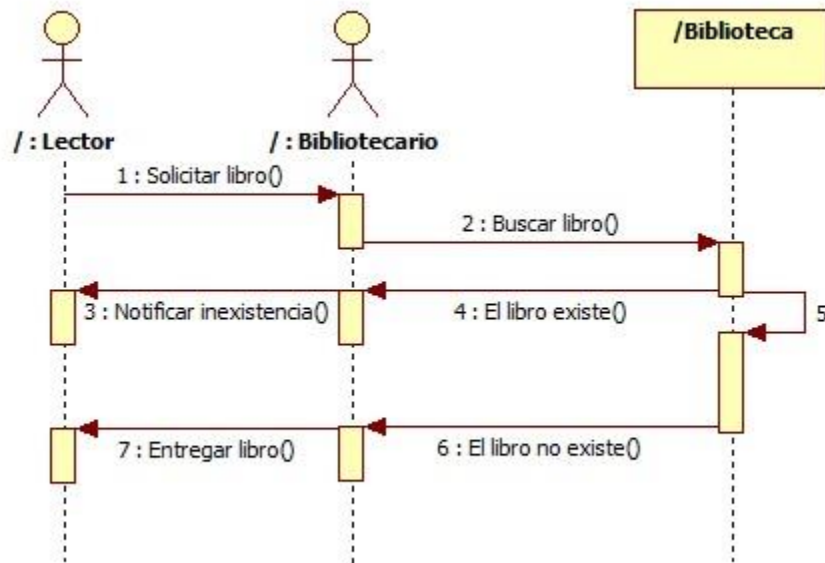


Ilustración 1 Diagrama de secuencia Biblioteca

1. El lector solicita el libro.
2. El bibliotecario verifica si existe el libro solicitado.
3. Si el libro no existe se le notifica al lector.
4. Si el libro existe se le entrega al lector.

Diagrama 2: Tienda de regalos

4

Diagrama de secuencia basado en el caso de uso “Comprar regalo” de una tienda de regalos.

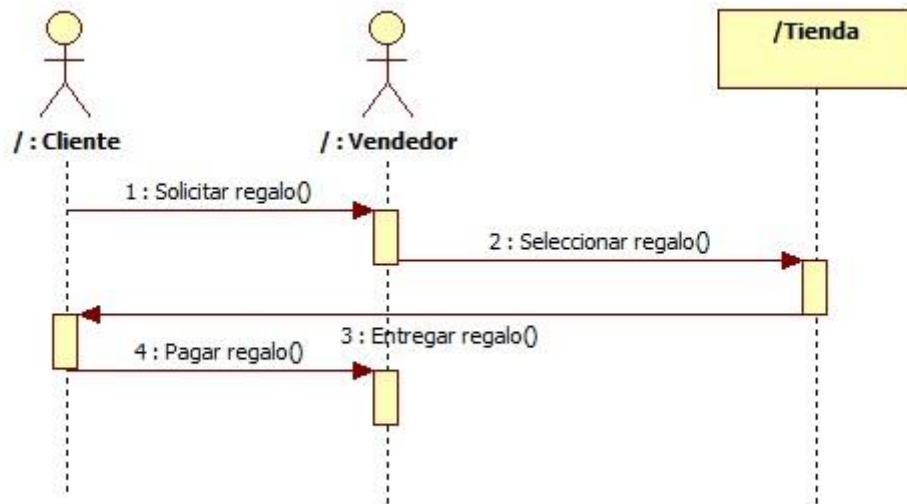


Ilustración 2 Diagrama de secuencia Tienda de regalos

1. El cliente solicita el regalo.
2. El vendedor selecciona el regalo de los artículos existentes.
3. Se hace entrega del regalo.
4. Se paga por el producto al vendedor.

Diagrama 3: Rocola

Diagrama de secuencia basado en el caso de uso “Seleccionar canción” de una rocola.

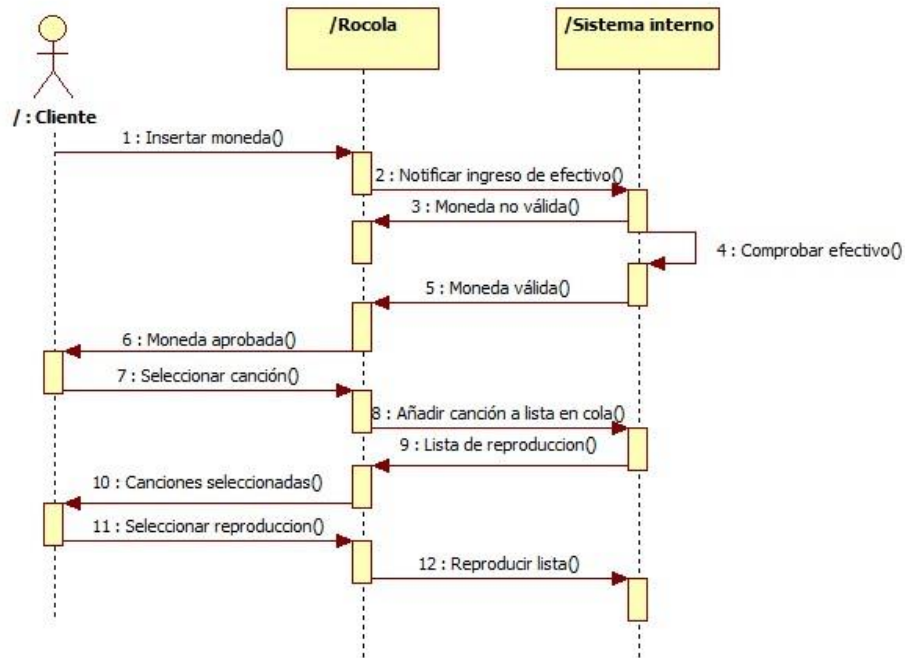


Ilustración 3 Diagrama de secuencia Rocola

1. El cliente inserta una moneda.
2. Se notifica al sistema interno el ingreso del efectivo.
3. Si la moneda ingresada no es válida no se realiza ninguna operación.
4. Evaluación del efectivo.
5. Si la moneda ingresa es válida se notifica al cliente.
6. El cliente selecciona una canción.
7. Las canciones se añaden a una lista de reproducción.
8. La lista de reproducción queda a disposición.
9. Se le notifica al cliente las canciones añadidas.
10. Se selecciona la reproducción de las pistas musicales.
11. Se reproduce la lista.

DIAGRAMAS DE COLABORACIÓN

Diagrama 1: Consultar torneo

Diagrama de colaboración que muestra las constas de un torneo de futbol.

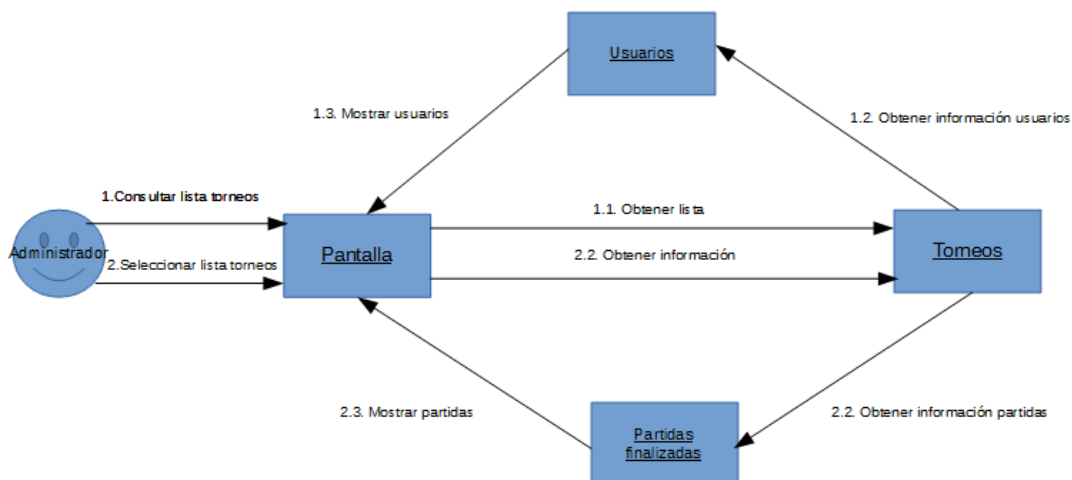


Ilustración 4 Diagrama de colaboración Torneo

Diagrama 2: Reservar habitación

Diagrama de colaboración que muestra el proceso reservación de un cliente en un hotel

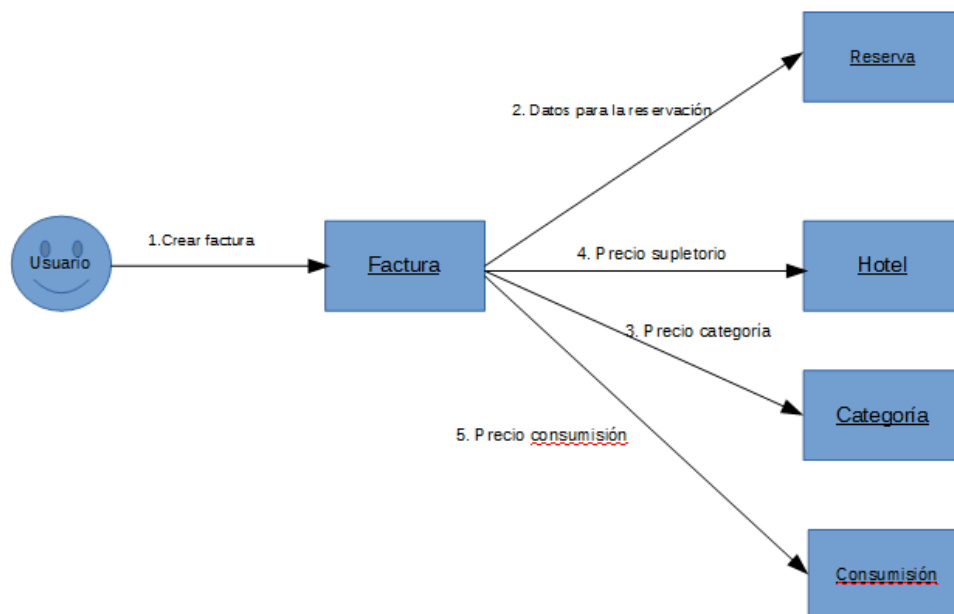


Ilustración 5 Diagrama de colaboración Reservación

Diagrama 3: Facturación

Diagrama de colaboración que muestra el proceso de facturación.

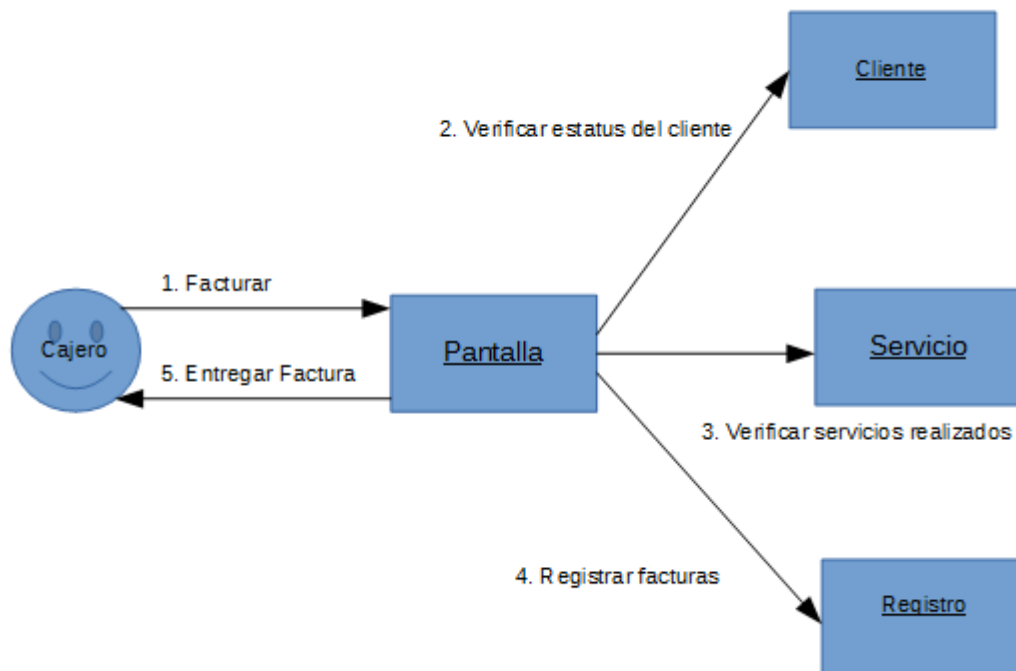


Ilustración 6 Diagrama de colaboración Facturación

DIAGRAMAS DE ESTADO

Diagrama 1: Lavado

Diagrama de estado que muestra el proceso de lavado de ropa.

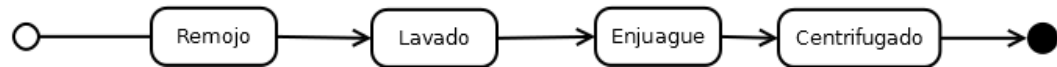


Ilustración 7 Diagrama de estado Lavado

Diagrama 2: Estado civil

Diagrama de estado que ilustra el estado civil de un individuo.

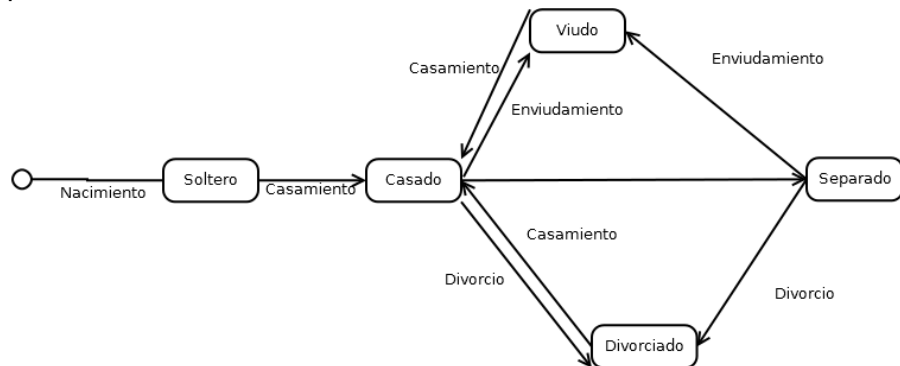


Ilustración 8 Diagrama de estado Estado civil

Diagrama 3: Préstamo

Diagrama de estado que ilustra un préstamo bancario.

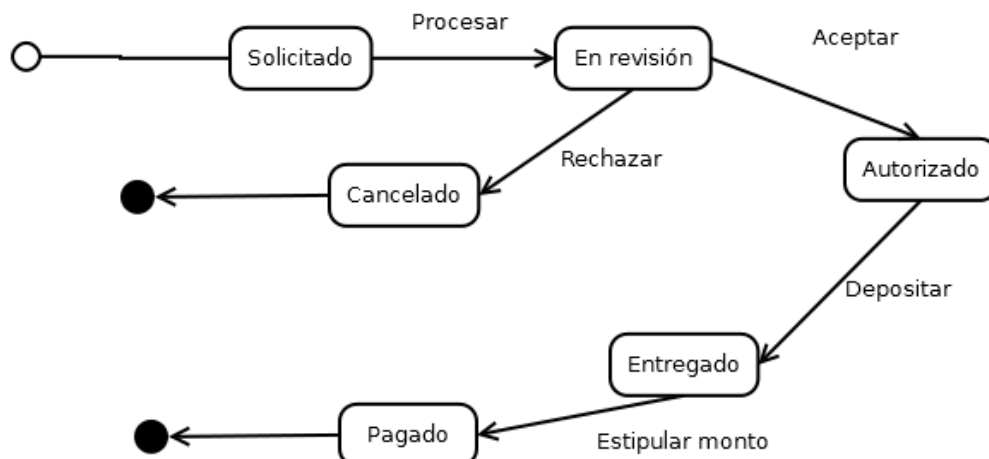


Ilustración 9 Diagrama de estado Préstamo

Bibliografía



Schmuller. J.: (2000). Aprendiendo UML 24 horas. México. Pearson Education.