INTEGRADOR SEGUNDO PARCIAL

**IMPORTANTE:** Es condición excluyente para rendir este examen el **cumplimiento total de las condiciones** de la segunda entrega del Trabajo Práctico.

Desarrollar **individualmente** los temas no aprobados, respetando las consignas específicas si las hubiera.

Se considera no aprobado un tema que, en las instancias anteriores:

* tiene una calificación *regular* (*R*);
* tiene una calificación *mala* (*X*);
* o no tiene calificación (no se desarrolló).

Puede consultar **únicamente** la planilla de devoluciones [haciendo clic en este enlace](https://docs.google.com/spreadsheets/d/187OoMFd708zBQrca4_lAo316sCrQaEf2K7uuMhhcXP8/edit?usp=sharing).

Las consignas de los temas aprobados deberán eliminarse. Al momento de la entrega, este documento sólo deberá contener las consignas y desarrollos correspondientes a **los temas no aprobados**.

Cada tema deberá ser desarrollado **a continuación de su consigna**, sin utilizar **negrita** ni subrayado. En caso de necesitar destacar un concepto o comentario, puede utilizarse el resaltado.

Se valorarán la **claridad de las explicaciones**, la **brevedad y precisión** (sin omisión de información), la **aplicación en ejemplos** diferentes a los vistos en clase, y el **uso de recursos visuales** (cuadros, diagramas, mapas conceptuales, etc).

Suba su parcial en el siguiente Google Form:

<https://forms.gle/5fZQNJMczU4H3yxu8>

# 

# 

# TEMAS

## PROMOCIÓN

### Relación

**22)** Establezca y fundamente 3 (tres) relaciones, cada una entre 2 (dos) o más conceptos estudiados en la materia, por cada tema de relación no aprobado, indicando explícitamente a cuál de ellos corresponde.

*Ninguna fundamentación puede exceder las 6 (seis) líneas, considerando una tipografía Arial de tamaño 10 sin formato adicional.*

Parcialito 7

Modelo esencial VS modelo de implantación de usuario VS modelo físico

En la etapa de la encuesta, los requerimientos funcionales son relevados por el modelo esencial. El modelo de implantación de usuario, que es una extensión del modelo esencial, incorpora los requerimientos no funcionales. Ambos tipos de requerimientos son extraídos del cliente. El modelo físico entonces va a especificar como construir la realidad que muestran los dos modelos anteriormente mencionados.

Diseño vs calidad

La calidad es el grado de excelencia de algo y es un concepto que se introduce en la etapa de diseño y no antes ya que en esta etapa es cuando se le da forma al objeto en cuestión y el producto final puede ser medido en su calidad. En las etapas anteriores de determinaba los requerimientos, objetivos, restricciones y el entorno del sistema.

Modelo lógico VS modelo físico

El modelo lógico es una especificación de las funcionalidades que debería realizar el sistema para satisfacer las necesidades del cliente. Es una abstracción por lo que está por encima del nivel de implementación. El modelo físico, que si depende de la tecnología, especifica cómo gestionar los recursos para construir la realidad del modelo lógico. Es por esta razón, que a partir de un único modelo lógico, surgen múltiples versionados del modelo físico, cada uno adaptándose a la tecnología con la que se quiere aplicar el sistema.

Parcialito 8

Pruebas de aceptación VS control de calidad

Una vez concluida la etapa de análisis, el sistema no se puede probar ya que aún no fue programado, pero gracias a la especificación estructurada que se genera en esta etapa, se pueden realizar pruebas de aceptación en conjunto al usuario que posteriormente pasaran a ser probadas por el control de calidad con el manual de usuario que surge en la etapa de descripción de procedimientos.

Diseño VS implantación vs conversión de base de datos

En la etapa de diseño, se asignan porciones de la especificación generada en la etapa de análisis, también conocida como el modelo esencial, a la etapa de implantación y conversión de base de datos. Además, en esta etapa de realiza una transformación de los modelos de entidad relación a un diseño de base de datos.

Diseño VS análisis

En la etapa de análisis, se confecciona el modelo esencial en donde se plasman los requerimientos funcionales y se especifica que es lo que el sistema debe hacer. Sin embargo, no se tiene en cuenta la tecnología con la que será llevado a cabo. Por esta razón, en la etapa de diseño, se determina si con la tecnología actual, es posible satisfacer los requerimientos relevados.

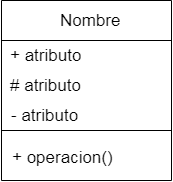
Parcialito 10

UML VS herramientas del paradigma estructurado

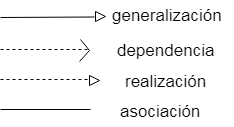
Ambos paradigmas relevan los requerimientos funcionales y los plasman en el modelo lógico. En el paradigma estructurado los estímulos pueden verse en una lista de acontecimientos y la respuesta del sistema los DFDs. En el caso del POO, los estímulos serian actores y las respuestas casos de usos realizados por colaboraciones. Los requerimientos no funcionales en ninguno de los estos dos paradigmas se tiene en cuenta en el modelo lógico pero se los pasa al equipo de desarrollo a través del modelo de implantación de usuario (paradigma estructurado) o notas auxiliares en los diagramas de clases (POO). La implantación del paradigma estructurado puede ser vista en los flujos que van de la implantación a los artefactos.

UML VS pilares del paradigma orientado a objetos

Las clases en UML son representadas de la siguiente manera:



En la primera sección se coloca el nombre de la clase, debajo los atributos y finalmente las operaciones. El encapsulamiento puede ser visto a través de adornos que determinan la visibilidad de cada elemento. En el caso de que no se especifique, el elemento es público. Las relaciones entre clases pueden ser vistas mediante flechas de distintos tipos:



Finalmente los objetos se representan de una forma muy similar a las clases, con la diferencia de que se nombre es subrayado.

Diagramas VS pilares del paradigma orientado a objetos

Cada vista del paradigma orientado a objetos es representado mediante un diagrama UML.

La vista de casos de uso es cubierta por el diagrama de casos de uso así como sus actores, los casos de uso en sí y las relaciones que hay entre estos. Las clases así como sus relaciones se plasman en el diagrama de clases así como los objetos en el diagrama de objetos, cubriendo ambos la vista de diseño. Los componentes, sus puertos así como las interfaces que deben respetar pueden ser observados en el diagrama de componentes cubriendo la vista de implementación. El diagrama de artefactos y de despliegue cubre la vista de despliegue.