

UNIDAD TEMÁTICA 3 – UML – Trabajo de Aplicación 3

EJERCICIO 1

- 1) Plataforma de comercio electrónico

Diagrama de clases

- 2) Creación de un sistema de autenticación y autorización

Diagrama de secuencia

- 3) Implementación de un proceso de negocio en una empresa

Diagrama de caso de uso

- 4) Desarrollo de una aplicación móvil con múltiples módulos

Diagrama de paquetes

- 5) Creación de un sistema de gestión de contenido (CMS)

Diagrama de componentes

- 6) Despliegue de una aplicación en la nube con microservicios

Diagrama de deploy

- 7) Implementación de un sistema de monitoreo y alerta

Diagrama de secuencia

- 8) Diseño de un juego en línea multijugador

Diagrama de clases