



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
CENTRO UNIVERSITARIO DE CIENCIAS EXACTAS E INGENIERÍAS
DIVISIÓN DE ELECTRÓNICA Y COMPUTACIÓN
DEPARTAMENTO DE CIENCIAS COMPUTACIONALES
SEMINARIO DE INGENIERÍA DE SOFTWARE
SECCIÓN: D01

Profesora. Karla Avila Cárdenas

Romo Sandoval Gloria Andrea

Código: 207471726

Carrera: Ingeniería en Informática

Práctica 8 Diagramas estructurales

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	3
DESARROLLO	4
Diagrama de objetos	4
Diagrama de secuencia	4
Diagrama de comunicación	5
RESULTADOS	5
CONCLUSIONES	5
REFERENCIAS	5

INTRODUCCIÓN

Un diagrama de objetos UML representa una instancia específica de un diagrama de clases en un momento determinado en el tiempo. Cuando se lo representa visualmente, verás muchas similitudes con el diagrama de clases.

Un diagrama de objetos se enfoca en los atributos de un conjunto de objetos y cómo esos objetos se relacionan entre sí.

No obstante, los diagramas de objetos no se limitan a casos de uso bancarios, ya que se puede crear fácilmente un diagrama de objetos para árboles genealógicos, departamentos corporativos o cualquier otro sistema con partes interrelacionadas.

Los diagramas de secuencia son una solución de modelado dinámico popular en UML porque se centran específicamente en líneas de vida o en los procesos y objetos que coexisten simultáneamente, y los mensajes intercambiados entre ellos para ejecutar una función antes de que la línea de vida termine. Junto con nuestra herramienta de diagramación UML, usa esta guía para aprender más sobre los diagramas de secuencia en UML.

Los diagramas de comunicación se utilizan para mostrar cómo interactúan los objetos para efectuar el comportamiento de un guión de uso concreto, o una parte de un guión de uso. Junto con los diagramas de secuencia, los diseñadores utilizan los diagramas de comunicación para definir y aclarar los roles de los objetos que efectúan un flujo de sucesos concreto de un guión de uso. Son el origen principal de información que se utiliza para determinar las responsabilidades y las interfaces de clases.

DESARROLLO

Diagrama de objetos

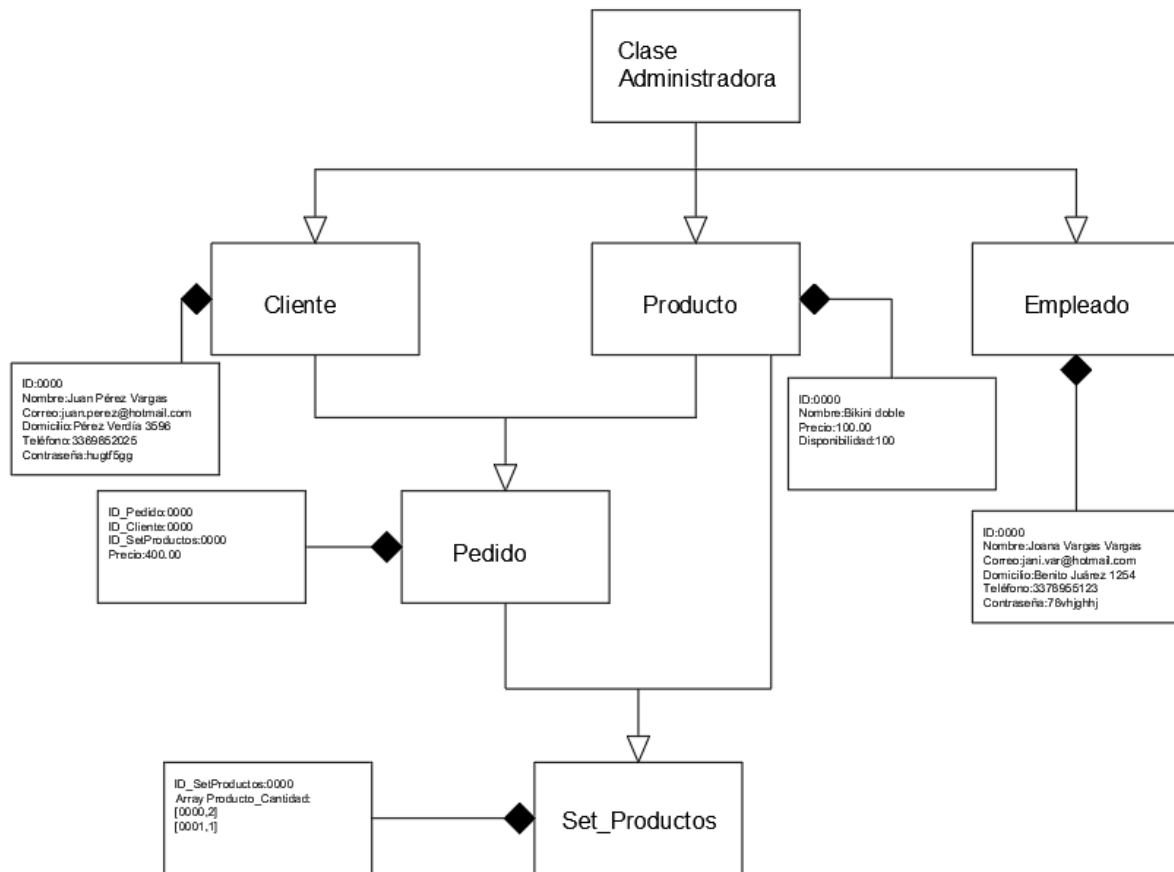


Diagrama de secuencia

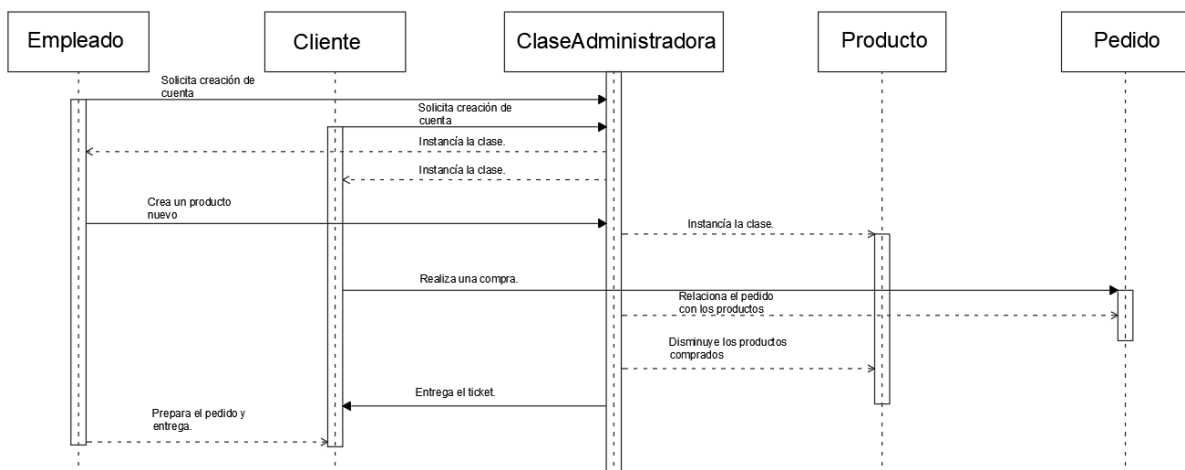
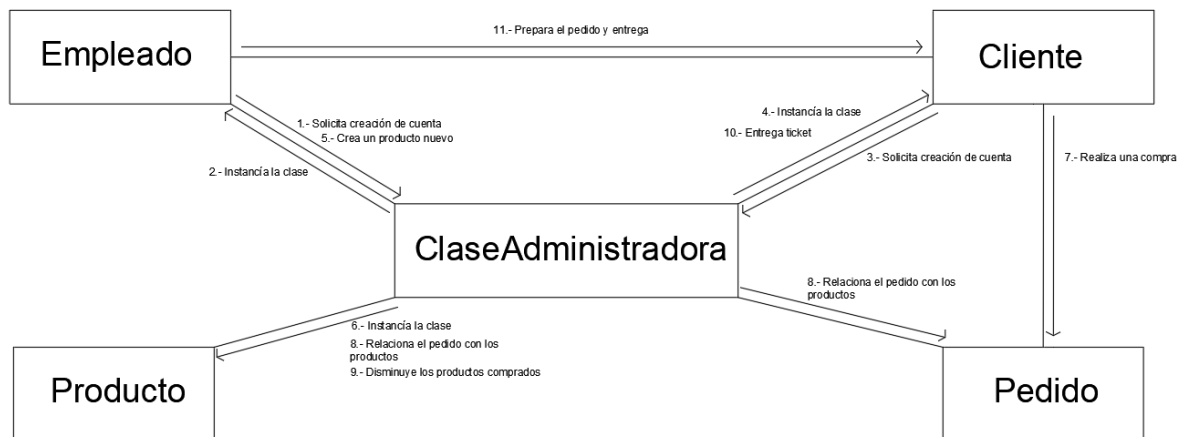


Diagrama de comunicación



RESULTADOS

Se determinó el diseño de integración para el proyecto de software, cómo los objetos interactuarán entre sí y secuencias lógicas en el funcionamiento del programa.

CONCLUSIONES

En esta práctica aprendí cuál es el diseño de integración de un proyecto, así como los distintos diagramas que conforman esta parte de planeación de software, como lo son los diagramas de objeto, secuencia y comunicación.

REFERENCIAS

- Sommerville, I. (2011). *Ingeniería De Software* (9.^a ed.). Pearson Educación.
- *Tutorial de diagrama de objetos*. (s. f.). Lucidchart. Recuperado 24 de octubre de 2021, de <https://www.lucidchart.com/pages/es/diagrama-de-objetos-uml>