



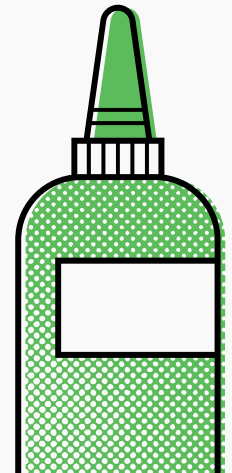
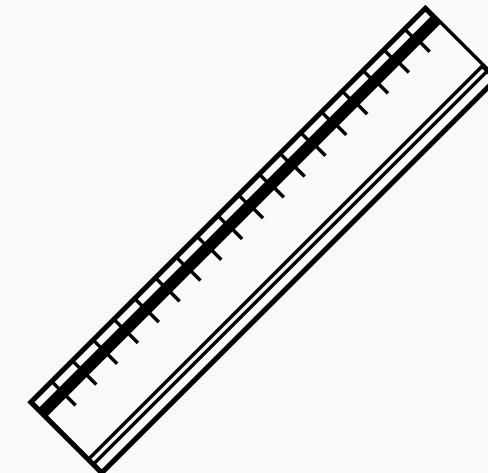
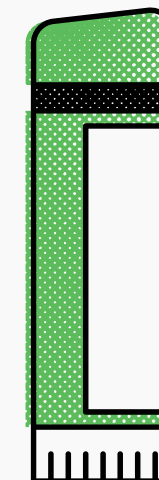
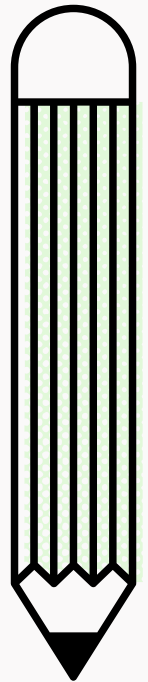
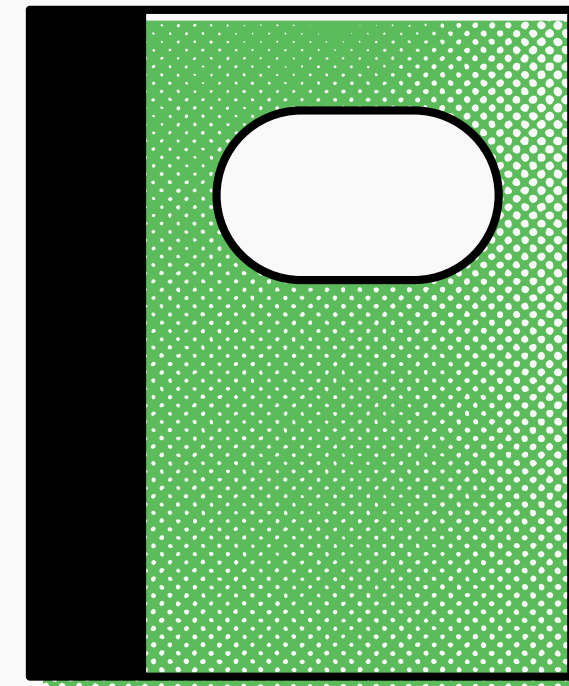
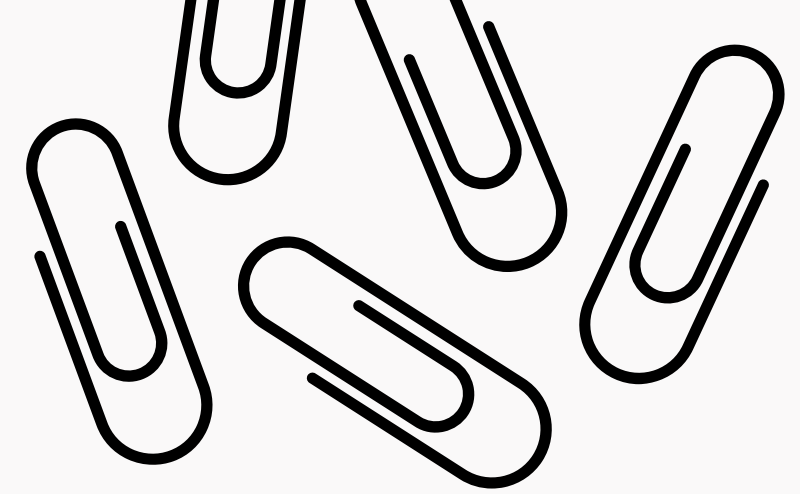
Universidad Autónoma del Estado de México



Diagrama de secuencia

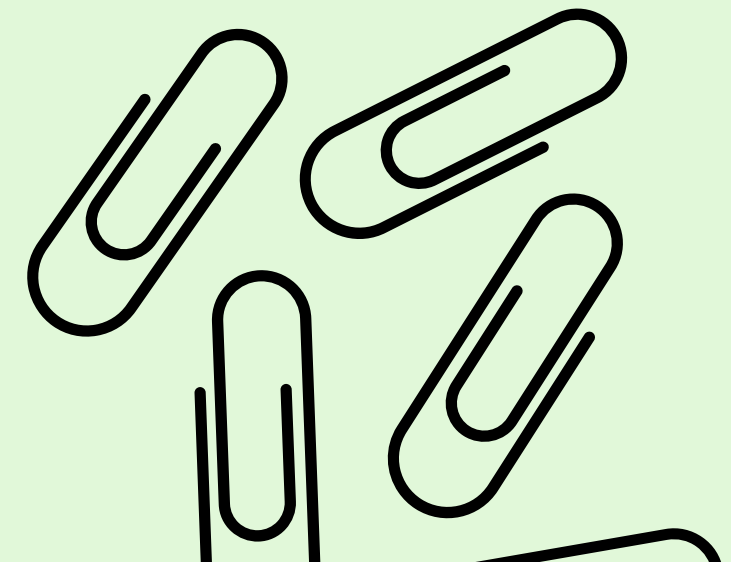
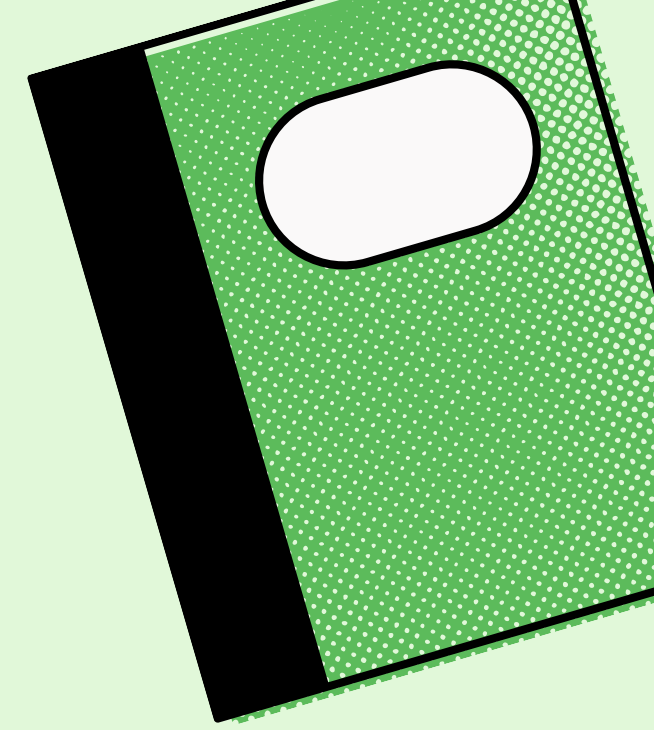
INTEGRANTES

- Arzate Hernández Emmanuel
- Cortés García Gonzalo
- Garduño Villa Anayansi Daniela
- González Aguilar Karen Shanet



Índice

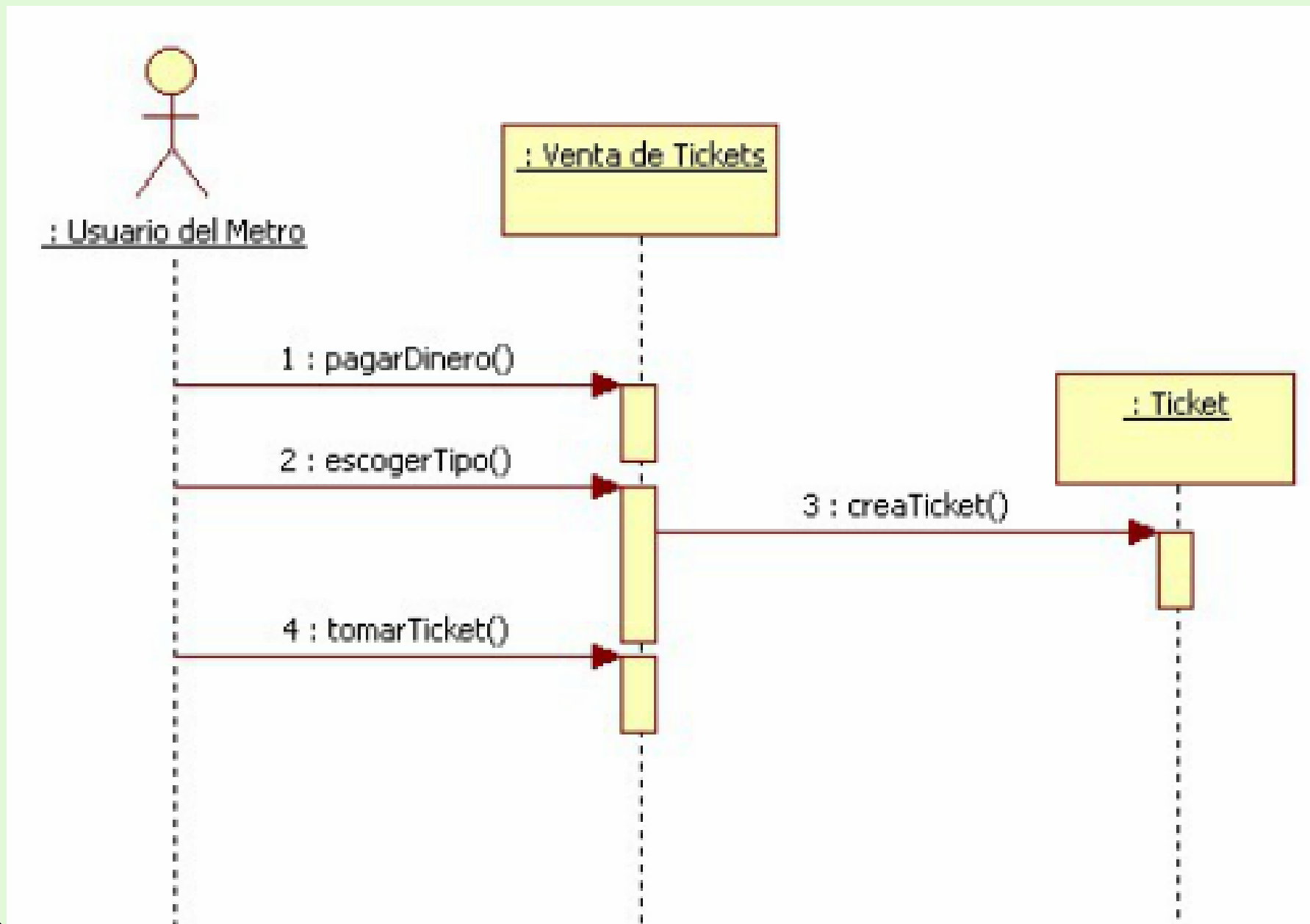
- ¿Qué es?
- Casos de uso
- Componentes y símbolos básicos
- Símbolos comunes de mensajes
- Ejemplo
- Beneficios
- Conclusiones
- Bibliografía



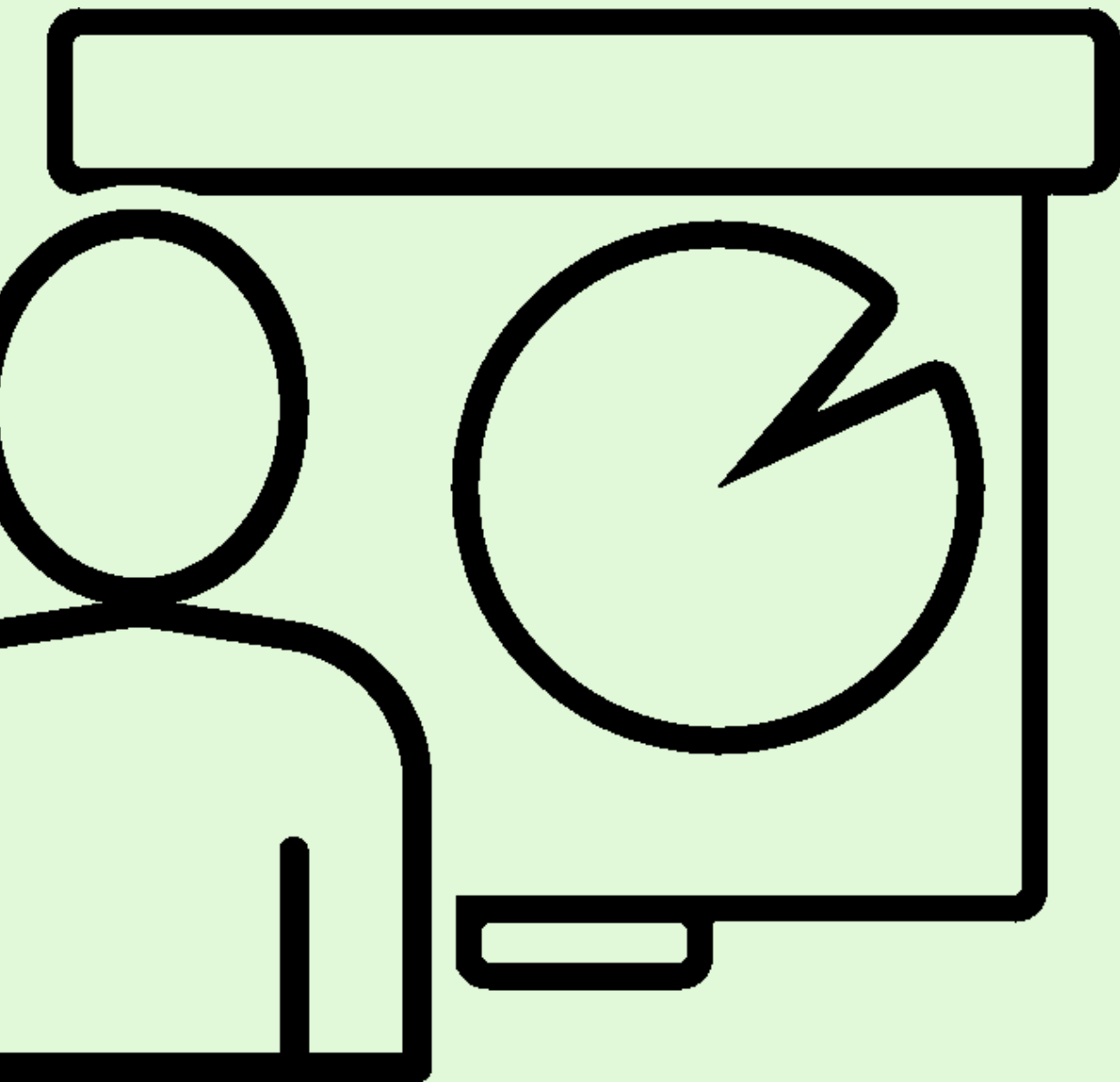
¿Qué es?

Es un tipo de diagrama de interacción porque describe cómo —y en qué orden— un grupo de objetos funcionan en conjunto.

Se centra en líneas de vida, procesos y objetos que coexisten simultáneamente, además de en los mensajes intercambiados entre ellos para ejecutar una función antes de que la línea de vida termine.



**DIAGRAMA DE
COMPORTAMIENTO**



Casos de uso

Escenario de uso

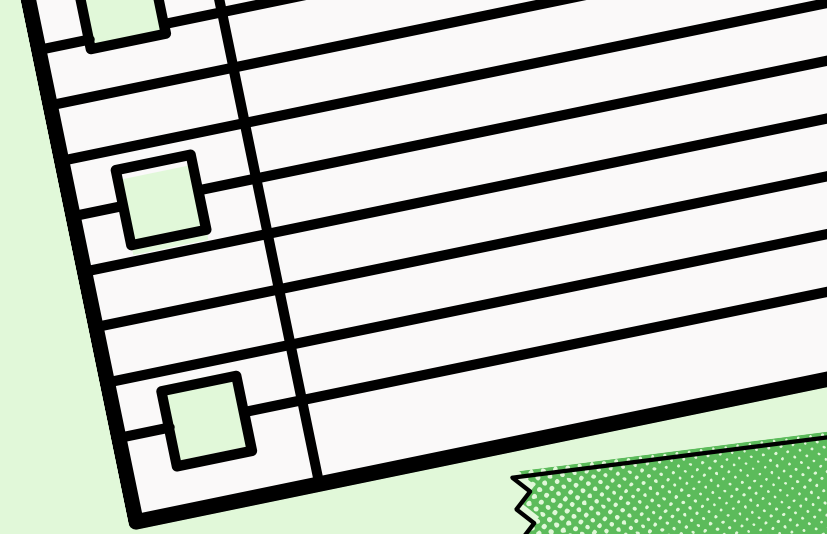
Un escenario de uso es un diagrama de cómo se podría usar potencialmente un sistema

Lógica del método

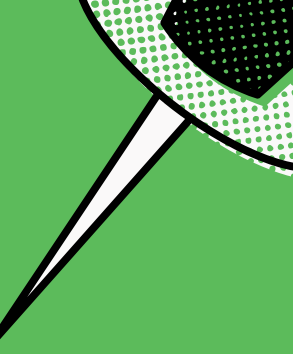
Explorar la lógica de un caso de uso, puedes usarlo para explorar la lógica de cualquier función.


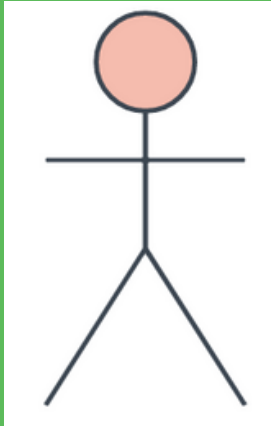
Lógica de servicio

Un servicio es un método de alto nivel empleado por diferentes clientes, un diagrama de secuencia es una forma ideal de trazarlo.

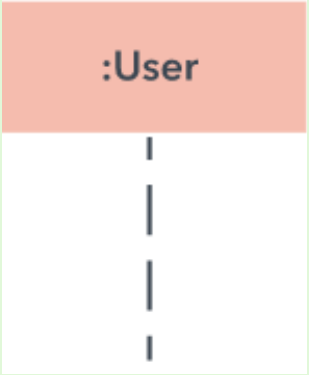




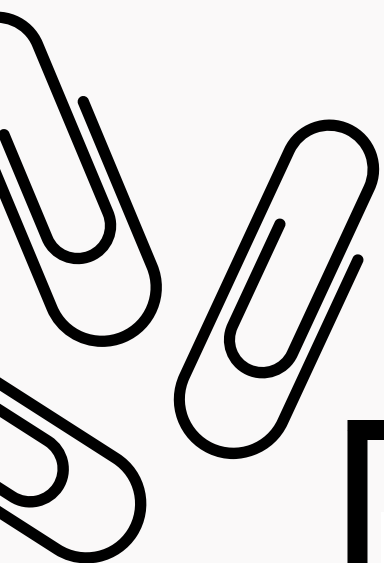
Componentes y símbolos básicos



	Símbolo de objeto	Representa una clase u objeto en UML.
	Casilla de activación	Representa el tiempo necesario para que un objeto finalice una tarea.
	Símbolo de actor	Muestra entidades que interactúan con el sistema o que son externas al sistema.

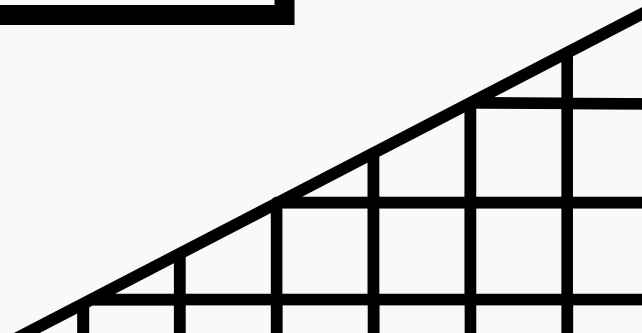
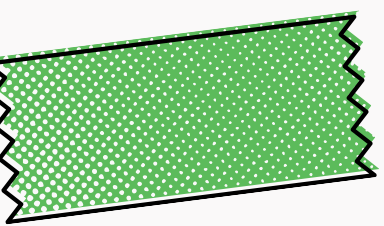
Componentes y símbolos básicos

	Símbolo de línea de vida	Representa el paso del tiempo a medida que se extiende hacia abajo.
	Símbolo de alternativas	Simboliza una decisión entre dos o más secuencias de mensajes
	Símbolo de bucle de opción	Se emplea para modelar escenarios del tipo "Si... entonces..."



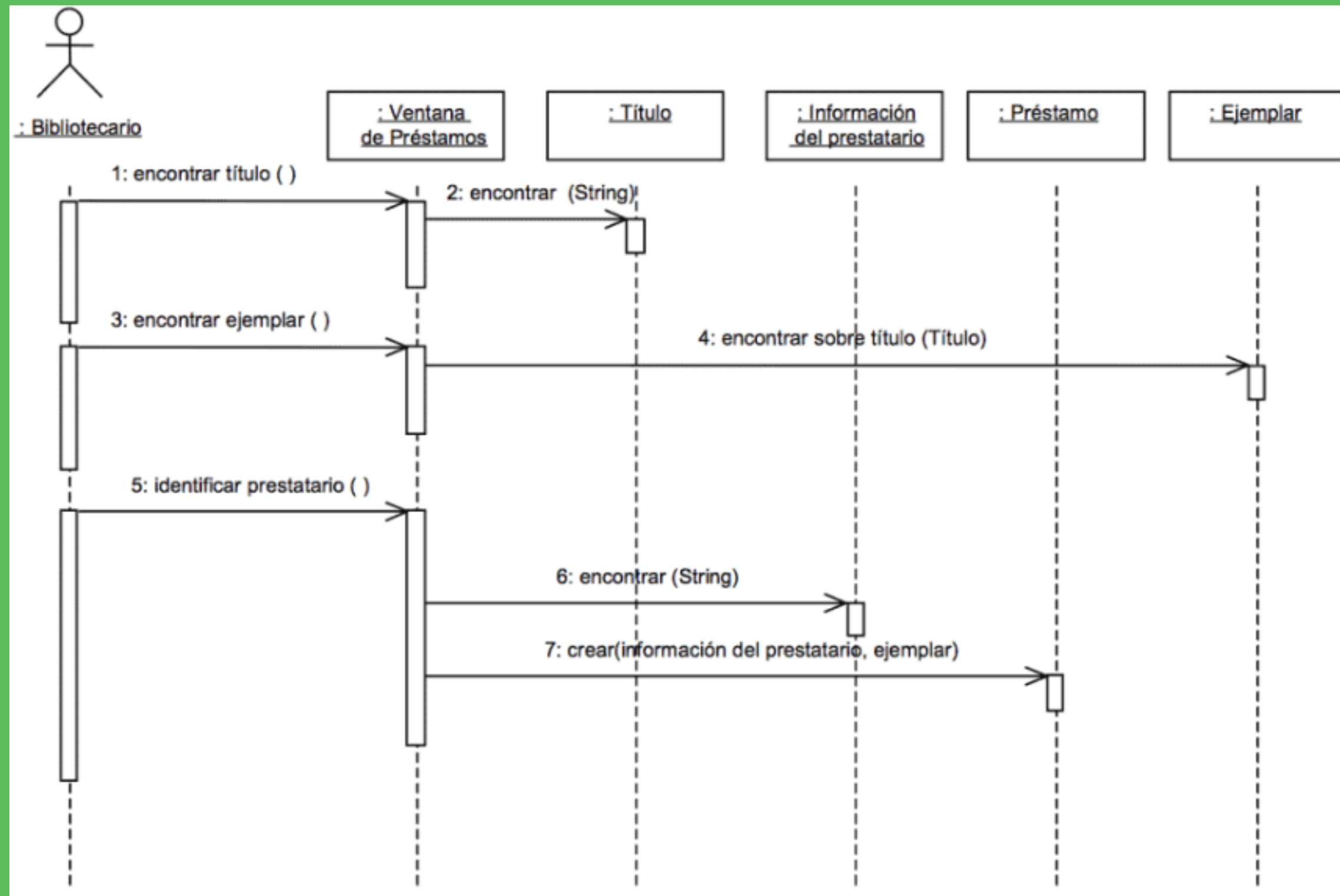
Símbolos comunes de mensajes

	Símbolo de mensaje sincrónico	Se utiliza cuando un remitente debe esperar una respuesta a un mensaje antes de proseguir
	Símbolo de mensaje asincrónico	No necesitan una respuesta para que el remitente siga adelante
	Símbolo de eliminar mensaje	Este mensaje destruye un objeto.
	Símbolo de mensaje de respuesta	Estos mensajes son las respuestas a las llamadas.



Ejemplo:

Aplicación encargada de los préstamos y reservas de una biblioteca



Beneficios

- Representa los detalles de un caso de uso en UML.
- Modelar la lógica de una operación, una función o un procedimiento sofisticados.
- Ve cómo los objetos y los componentes interactúan entre sí para completar un proceso.
- Planificar y comprender la funcionalidad detallada de un escenario actual o futuro.

Conclusiones

- Arzate Hernández Emmanuel

El objetivo de UML es ser capaz de describir el comportamiento de un sistema, subsistema u operación particular mediante un diagrama de secuencia el cual muestra la interacción de un conjunto de objetos en una aplicación a través del tiempo y se modela para cada caso de uso, esto facilita como se distribuyen las tareas entre los componentes.

- Cortés García Gonzalo

El lenguaje UML, debe ser capaz de ofrecer los mecanismos necesarios para capturar y modelar la abstracción de un sistema desde diferentes puntos de vista ya que representa la definición estática del sistema que se puede presentar de diferentes maneras

Conclusiones

- Garduño Villa Anayansi Daniela

Los diagramas de secuencia son importantes para que podamos comprobar el comportamiento de un conjunto de objetos, además de que ayuda a describir los componentes y descubrir los métodos de los objetos. Gracias a los fragmentos combinados que usa, este tipo de diagramas pueden utilizarse para describir casos de uso.

- González Aguilar Karen Shanet

Es importante recordar que los diagramas de secuencia son diagramas de comportamiento, por lo tanto este tipo de diagrama es ideal para representar de forma exacta y ordenada el comportamiento completo de un escenario planteado, es por esto que generalmente se utilizan en casos en que se necesite solucionar un problema ya que estos permiten observar de forma clara y precisa lo que pasa en dicho escenario

Referencias

Gutierrez, D. 2011. UML Diagrama de Secuencia. Universidad de los Andes.(En línea). Consultado el 26/09/2022 Formato PDF. Disponible en:http://www.codecompiling.net/files/slides/UML_clase_06_UML_secuencia.pdf

Grau, X y Sánchez, M. s/f. Desarrollo Orientado a Objetos con UML. (En línea). VE. Consultado el 26/09/2022 Formato PDF. Disponible en:
<http://www.uv.mx/personal/maymendez/files/2011/05/umlTotal.pdf>

Núñez. 2000. Modelado de objetos con UML. (En línea). VE. Consultado el 26/09/2022. Formato PDF. Disponible en: <http://exa.unne.edu.ar/informatica/anasistem1>

Kendall, K y Kendall, J. 2011. Análisis y diseño de sistemas. 8 ed. México. Pearson Education. p 600

Guidi, F. s/f. Diagramas de Clase Uml.Universidad Católica de Chile. (En línea). Consultado, 26/09/2022. Formato PDF. Disponible en: <http://eii.ucv.cl/pers/guidi/cursos/estructuras/pdf/SE-DiagramasDeClasesUML.pdf>

Peñalvo, G; Francisco, J; Aguilar, P. 2010. UML 1.1. Un lenguaje de modelado estándar para los métodos de ADOO. RPP, N°36.

Garcia, F y Aguila, P. 2010. Diagramas de Clase en UML 1.1.(En línea). Consultado, 26/09/2022. Formato PDF. Disponible en: http://gredos.usal.es/jspui/bitstream/10366/121969/3/DIA_GarciaPenalvo_Pard.pdf