Diagramas de clases y patrones de diseño

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**(Información del tutor**

**Kevin Zeledón, 8487-6944 ,** [**magneticok@gmail.com**](mailto:magneticok@gmail.com)**)**

**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

Etapa de análisis (Entender que es lo que quiero/quieren)

Etapa de modelaje/Diseño (Proponer una serie de soluciones para el problema)

Etapa de implementación (Programar el código)

# UML (Unified modeling language)

Se utiliza durante todo el ciclo de vida de desarrollo de software (SDLS). Pero se utiliza principalmente en la etapa de modelaje

Es una notación formal que utiliza la gente que desarrolla software.