

Diseño y UML

Ejercicio 1

Sean las siguientes definiciones

Sistema operativo: Entidad lógica que **administra los recursos de hardware y software** de una computadora, y proporciona servicios a las aplicaciones. Incluye tanto hardware como software y **tiene un conjunto de responsabilidades y objetivos**. (Guiño guiño) SISTEMA

Navegador web: Aplicación de software que permite a los usuarios acceder, recuperar y visualizar documentos y otros recursos en la web. **Consiste en software y tiene un conjunto de responsabilidades y objetivos**. SISTEMA

Microservicio de pago: Es una **parte de un sistema** de comercio electrónico más grande que maneja las transacciones y la lógica de pago. Tiene una **interfaz definida para interactuar con otros subsistemas y es parte de un sistema mayor**. SUBSISTEMA

Compilador: Herramienta de software que **traduce el código fuente** escrito en un lenguaje de programación a otro lenguaje, generalmente código de máquina o lenguaje intermedio. Tiene un rol claro y **puede ser reemplazado** por otro compilador que tenga funcionalidad equivalente. COMPONENTE

Biblioteca de criptografía: Conjunto de funciones y algoritmos de cifrado y descifrado que pueden ser utilizados por otros programas. **Está definido a nivel de lenguaje de programación y puede ser importado e integrado en diferentes aplicaciones**. MODULO

Controlador de dispositivo: Es un software que permite que el sistema operativo y otros programas interactúen con el hardware específico. **Tiene un rol claro y puede ser reemplazado** por otro controlador que tenga funcionalidad equivalente. COMPONENTE

Servidor web: **Parte de un sistema** de alojamiento de sitios web más grande que gestiona las solicitudes de los clientes y entrega contenido. SUBSISTEMA

Base de datos SQL: Sirve para la gestión de bases de datos que permite a los usuarios almacenar, recuperar y gestionar información estructurada utilizando el lenguaje SQL. **Consiste en software y tiene un conjunto de responsabilidades y objetivos**. SISTEMA

Middleware: Un middleware es una pieza de software que conecta y media entre dos aplicaciones o componentes, facilitando la comunicación entre ellos. **Tiene un rol claro y puede ser reemplazado** por otro middleware que tenga funcionalidad equivalente. COMPONENTE

ORM (Object-Relational Mapping): Es una técnica de programación que permite a los desarrolladores interactuar con bases de datos relacionales utilizando objetos y clases en lugar de escribir consultas SQL. Está definido a nivel de lenguaje de programación y puede ser importado e integrado en diferentes aplicaciones. MODULO

Entorno de desarrollo integrado (IDE): Software que proporciona un entorno completo para el desarrollo de aplicaciones, incluyendo herramientas como editores de texto, depuradores y compiladores. Consiste en software y tiene un conjunto de responsabilidades y objetivos. SISTEMA

Motor de renderizado: Es una parte de un navegador web o motor de juegos que se encarga de dibujar gráficos en la pantalla. SUBSISTEMA

Procesador de texto: Es una aplicación de software que permite a los usuarios crear, editar y dar formato a documentos de texto. Consiste en software y tiene un conjunto de responsabilidades y objetivos para ayudar a los usuarios a trabajar con documentos de manera eficiente. SISTEMA

Gestor de notificaciones: Un módulo de notificaciones es un componente de software que se encarga de gestionar las notificaciones en tiempo real en una aplicación, como alertas, mensajes y recordatorios. Está definido a nivel de lenguaje de programación y puede ser importado e integrado en diferentes aplicaciones que requieran un sistema de notificaciones. MODULO

Gestor de ventanas: Es una parte del sistema operativo o entorno de escritorio que se encarga de organizar y gestionar las ventanas de las aplicaciones en la pantalla. Tiene una interfaz definida y es parte de un sistema mayor, siendo responsable de la interacción del usuario con las ventanas y el manejo de la pantalla. SUBSISTEMA