

Ingeniería de software

LECTURA 1



Unidad IV : Análisis del proyecto de software.

PRESENTAN: *Ricardo Gomez Martínez.*

DOCENTE: EDUARDO FLORES GALLEGOS

Ficha:

Schmuller J. (S/F). Aprendido UML en 24 Horas. Prentice Hall. Recuperado de :
<https://drive.google.com/file/d/1tryNHYxTnKEjtPifFcV1mJAZZ7hJgCii/view?usp=sharing>

El autor nos cuenta como el UML es de mucha ayuda para disminuir errores en el proceso de creación de software, pero también con el fin de que el plan quede bien analizado y con esto sea más fácil para los programadores, así como para los usuarios entender cómo funciona dicho sistema, en lo personal creía que estos salían sobrando, pero conforme me he ido involucrando en distintos proyectos me he dado cuenta que si son muy útiles.

Nos habla también los casos de uso que nos es más que definir los roles que llevara a cabo cada actor del sistema es decir las tareas que deberá hacer ejemplo:

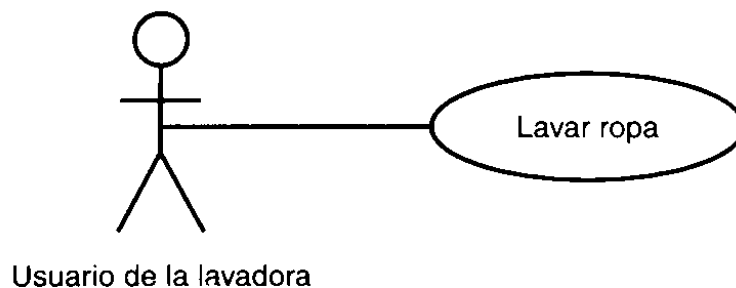


Figura. - Roll.

Como se aprecia en la figura anterior la intención de autor es esta que quede claro que hará cada quien, en el sistema. También se nombra de estado, organización, actividades entre otros son un mismo UML aplicado a diferentes partes del proceso de contracción de software.

Estos diagramas son orientados a objetos, un objeto es cualesquiera cosas con 2 o más atributos se entiende por atributos a cualquier característica que sea muy propia del objeto, entre los objetos existe la herencia esto se refiere que, por ejemplo: un alumno hereda sus atributos de persona tal cual lo hace con un maestro o cualquier persona añadiendo a parte sus atributos propios.

El polimorfismo es el hecho de que diferentes acciones lleven el mismo nombre en diferentes clases y que en cada una de ellas la acción sea totalmente distinta.

Todo lo anterior nos lleva a las relaciones un tema importante, cada objeto se relaciona con otro para realizar su función, es decir un el jugador participa en un equipo su relación con el equipo es que participa en él y así pueden cumplir con sus objetivó que es jugar.

El autor nos dice que cada objeto tiene su relación con otro objeto y a su vez el número de datos que podrá alojar.

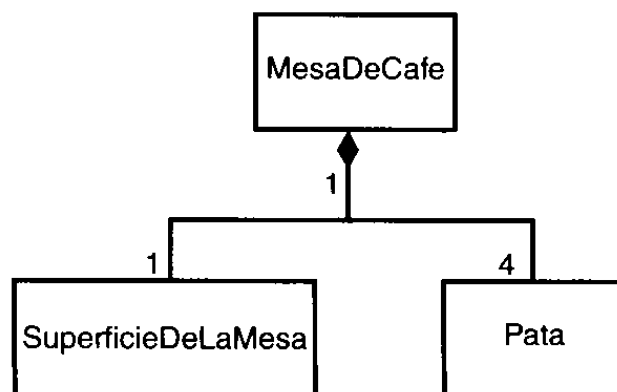


Figura. - Relación 1: N

Este libro resulta grandioso tiene una manera muy clara de explicar los conceptos y deja claro desde el principio que no se usaran ni caracteres acentuados ni la letra “ñ” puesto que la mayoría de lenguajes provienen del inglés esto es para no causar

problemas. En general es un libro lo recomiendo el contenido es bueno y me gusta que los diagramas que involucra son muy fáciles de entender esto ayuda mucho para comprender realmente los conceptos.