

# Ingeniería de software

## Lectura 2



### Unidad VI : **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/1tryNHYxTnKEjtPifFcV1mJAZZ7hjqCii/view?usp=sharing>

El autor nos habla de los diagramas de componentes UML y nos explica que estos son el resultado de juntar las figuras de los diagramas anteriores, pero en estos se representa a un elemento real en vez de representar una clase o un estado.

Los diagramas de distribución UML muestra gráficamente la forma en la que luce un sistema gráficamente y son muy útiles para modelar redes.

El autor también se da a la tarea de darnos conceptos básicos de sobre UML con el fin de que el lector pueda aplicar al UML en situaciones de la vida real y no quedarse atascado solamente en ejercicios de un libro.

También nos pone a pensar en la importancia de una metodología ya que esta estructura los segmentos y actividades sin la metodología sería un completo caos, el problema más grande de esto es que no se sabría qué problema resolver y las necesidades del usuario no serían cubiertas.

Se hace mención del proceso de desarrollo GRAPPLE que consta de 5 segmentos: Recopilación de necesidades, Análisis, Diseño, Desarrollo y Distribución.

En el primer capítulo de la parte dos no dice cómo es que se aplica el proceso de desarrollo mencionado anteriormente y en el dialogo en una entrevista y como podría fluir este. El fin de esto es que se adquiriera el conocimiento de cómo convertir los resultados de una entrevista en un UML.

Se desarrolla una visión del sistema a futuro, el equipo se reúne y se proponen los requerimientos del sistema a su vez se proponen los casos de uso y el equipo de desarrollo deberá de comprender cada uno de ellos.

En estas últimas horas se presenta un caso más apegado a la realidad y se va explicando cómo debe ser realizada cada parte con detalles para prevenir posibles errores.

Estas nos hablan también de que las GUI son muy apegadas a los casos de uso y son de extrema importancia ya que esto es la interfaz gráfica que verá el usuario final.

En mi opinión el lenguaje usado en este libro es bastante comprensible eso es de mucha utilidad ya que las cosas quedan claras, no es como con otros autores que usan un vocabulario muy sofisticado y que aparte le meten un buen puñado de tecnicismos.

En este libro se va explicando por partes y te va soltando conceptos según el nivel de horas que lleves para su mejor comprensión eso es genial. Puesto que si te los suelta al principio no se comprenderían ya que si estás leyendo este libro es por qué cuentas con poco conocimiento sobre el tema.