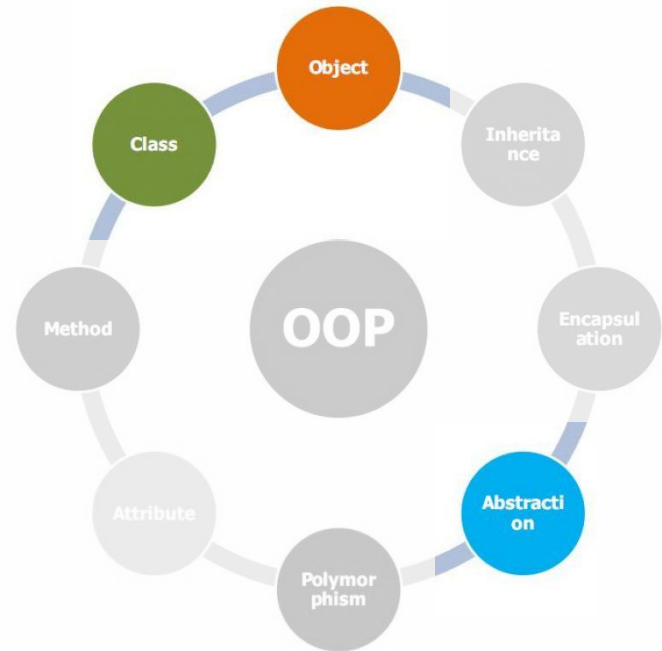


# UML - Clases

1

Sigamos con las Clases.  
Veamos ahora cómo podemos  
diagramarlas en papel con  
UML.



# UML - Clases

2

UML significa **Unified Modelling Language (Lenguaje Unificado de Modelado)**.

Para poder comunicarnos entre distintos programadores, necesitamos estándares.

Formas que compartamos entre todos de describir problemas y soluciones. Dinámicas, procesos, pasos.

# UML - Clases

3

Los diagramas UML son una forma de estandarizar con un lenguaje visual, el mundo del software por ejemplo.

Un lenguaje que pueda ser comprendido por distintos agentes, socios comerciales, otras áreas del equipo, etc.  
UML está relacionado directamente con la POO.

# UML - Clases

4

Hay varios tipos de diagramas UML. Nosotros veremos el **Diagrama de Clases**.

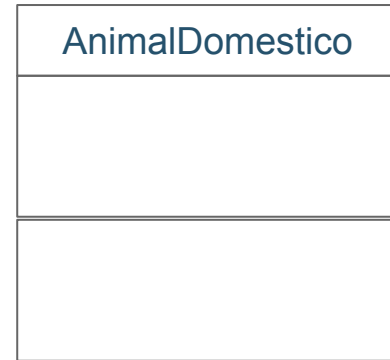
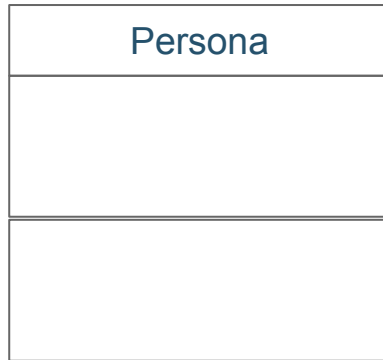
Con el Diagrama de Clases de UML, dibujaremos acorde a estándares, las **clases**, con sus **atributos**, **métodos** y sus **interconexiones**

# UML - Clases

5

¿Cómo dibujamos una Clase con UML?

Hacemos un rectángulo, dividido en tres, y ponemos el nombre de la clase arriba.



# Clases

6

## ¿Entonces Los Tipos de datos son como las Clases?

Los sistemas, o lenguajes de programación ya nos ofrecen distintos Tipos de datos predefinidos. ¿Cuáles recordás?...

Integer | String | Array | Double | Boolean...

Estos también son Clases. Pero no definidas por nosotros.

En JavaScript alguien diseñó estas clases, las modeló, y las programó por nosotros.



# Clases

7

Una gran fortaleza de la POO es que nosotros podemos diseñar, modelar y sumar Tipos de datos propios - nuestros - a estos lenguajes. Por ejemplo, luego de modelar el ejemplo anterior, el lenguaje conocerá los tipos de datos de siempre más los que diseñamos nosotros:

Integer | String | Array | Double | Boolean | **Persona...**