

Prueba de Diagnóstico

Nombre: Sahid Bosquez , Lánder Sánchez , Juan Jiménez

Fecha: 08/11/2023

1; ¿Para qué sirven los casos de uso y que son?

Juan Jiménez:

Los casos de uso son las formas para explicar la función del programa que se está realizando y son generalmente un tipo de explicación gráfica por medio de dibujos o cuadros con texto.

Sahid Bosquez:

Los casos de usos son los diagramas que muestran los funcionamientos de lo que puede hacer el programa.

Lander Sanchez:

Los casos de uso son una herramienta que se usa en el desarrollo de software y sirven para indicar la manera en que los usuarios interactúan con un programa y cómo responde dicho programa.

Idea principal:

Los tres comentarios coinciden en que los casos de uso son una herramienta utilizada en el desarrollo de software para explicar cómo los usuarios interactúan con un programa y cómo responde el programa. Además, los casos de uso se representan gráficamente mediante diagramas o cuadros con texto.

2; ¿Qué significa UML y cuál es el propósito en el desarrollo de software?

Juan Jiménez:

UML significa "Unifiqué module lenguaje" que nos dice que es un lenguaje modelado unificado y su propósito en el desarrollo de software es una forma mostrar la función del programa para las personas que no tienen un gran conocimiento en el ámbito de programación y desconocen su lenguaje.

Sahid Bosquez:

UML significa "Lenguaje Unificado de Modelado". y su propósito es un lenguaje estandarizado de modelado que se utiliza para visualizar, especificar, construir y documentar sistemas de software.

Metodología de Desarrollo de software

Lander Sanchez:

UML significa Lenguaje unificado de modelado y su propósito es mostrar visualmente la estructura y datos de un sistema o programa

Idea principal:

Los comentarios coinciden en que UML significa "Lenguaje Unificado de Modelado" y es una herramienta estandarizada de modelado utilizada en el desarrollo de software para visualizar, especificar, construir y documentar sistemas de software. UML permite a los analistas y programadores informáticos modelar, visualizar y documentar sistemas software complejos de una manera clara y concisa.

3; ¿Cuáles son los modelos de UML y que representan?

Juan Jiménez:

Diagrama de clase: esta muestra cuales son las clases que usa el programa como cuales son las clases padres y que valores heredan estas a sus clases hijas.

Diagrama de secuencia: este nos muestra cual es la secuencia que sigue el programa para su debido funcionamiento.

Clases de uso: este es una forma gráfica de que son las actividades que realiza el Usuario y que realiza el programa en ese momento.

Sahid Bosquez:

Los tipos de modelos son:

- Diagrama de Objetos
- Diagrama de secuencia
- Clases de uso
- Casos de uso

Entre otros más

Lander Sanchez:

Diagrama de clase: Muestra la estructura estática del sistema, incluyendo las clases, sus atributos y comportamientos

Diagrama de secuencia: Describe cómo los objetos intercambian mensajes en un orden determinado

Diagrama de caso de uso: Muestra cada una de las funcionalidades del sistema modelado y la forma de cómo interactúa el sistema con el usuario

Metodología de Desarrollo de software

Idea principal:

Los diagramas de clases, de secuencia y de casos de uso son herramientas importantes en UML para modelar sistemas de software y permiten a los desarrolladores trabajar con diagramas UML para mejorar la eficiencia, calidad y precisión en el desarrollo de software.

4; Describa la diferencia entre el diagrama de clase y diagrama de secuencia en UML

Juan Jiménez:

La diferencia es que una se encarga de describir cuales son los datos que contienen las clases y la otra se encarga de explicar cuáles son las acciones que realiza el programa a través del tiempo que se inicia el programa.

Sahid Bosquez:

El diagrama de clase muestra la estructura estática de un sistema, mientras que el diagrama de secuencia describe cómo los objetos intercambian mensajes en un orden determinado.

Lánder Sánchez:

Los diagramas de clase son aquellos que muestran de forma gráfica la estructura y funcionamiento de un programa. En cambio, el diagrama de secuencia es el que muestra los datos que contiene el sistema como casos de uso diferentes junto con el actor o actores con los que interactúa

Idea principal:

Los tres comentarios coinciden en que el diagrama de clases y el diagrama de secuencia son dos tipos de diagramas utilizados en UML para modelar sistemas de software. El diagrama de clases se utiliza para mostrar la estructura estática del sistema, incluyendo las clases, sus atributos y comportamientos, mientras que el diagrama de secuencia describe cómo los objetos intercambian mensajes en un orden determinado para cumplir con una funcionalidad.

5; Explica el propósito de un diagrama de secuencia y da un ejemplo

Juan Jiménez:

Diagrama de secuencia: este nos muestra cual es la secuencia que sigue el programa para su debido funcionamiento.

Como, por ejemplo:

Metodología de Desarrollo de software

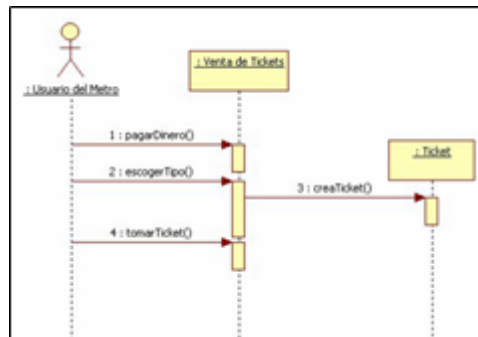
Un diagrama que muestre la secuencia que hay en el uso de un programa de cajero que se vea la línea de tiempo que hay cuando el usuario enciende el programa e ingresa los datos y como el programa trabaja con ello.

Sahid Bosquez:

El propósito del diagrama de secuencia de UML es representar el intercambio de mensajes entre los distintos objetos del sistema para cumplir con una funcionalidad.

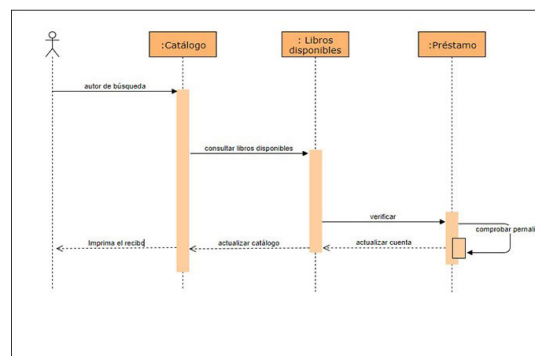
Los diagramas de secuencia son una solución de modelado dinámico popular en UML porque se centran específicamente en líneas de vida o en los procesos

ejemplo:



Lander Sánchez:

El propósito de un diagrama de secuencia en UML es representar la interacción de objetos en un sistema a lo largo del tiempo son útiles para visualizar y comprender las interacciones entre diferentes partes de un sistema.



Idea principal:

Los tres comentarios y los resultados de búsqueda coinciden en que el diagrama de secuencia es un tipo de diagrama utilizado en UML para modelar sistemas de software. El

Metodología de Desarrollo de software

diagrama de secuencia muestra la secuencia de intercambio de mensajes entre los distintos objetos del sistema para cumplir con una funcionalidad específica a lo largo del tiempo.

El diagrama de secuencia es una herramienta importante en UML para modelar sistemas de software y permite a los desarrolladores trabajar con diagramas UML para mejorar la eficiencia, calidad y precisión en el desarrollo de software.