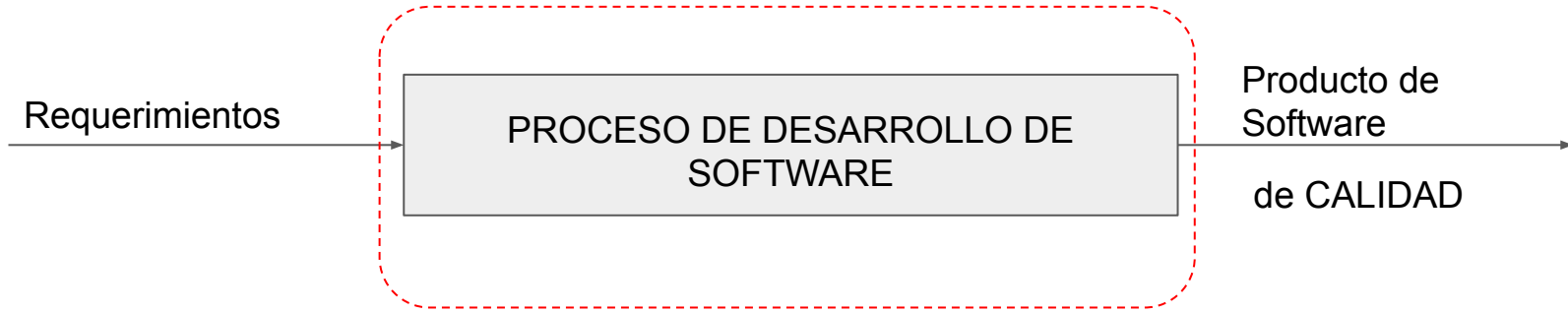


INGENIERÍA DE SOFTWARE 2021

jeremias.castillo@um.edu.ar

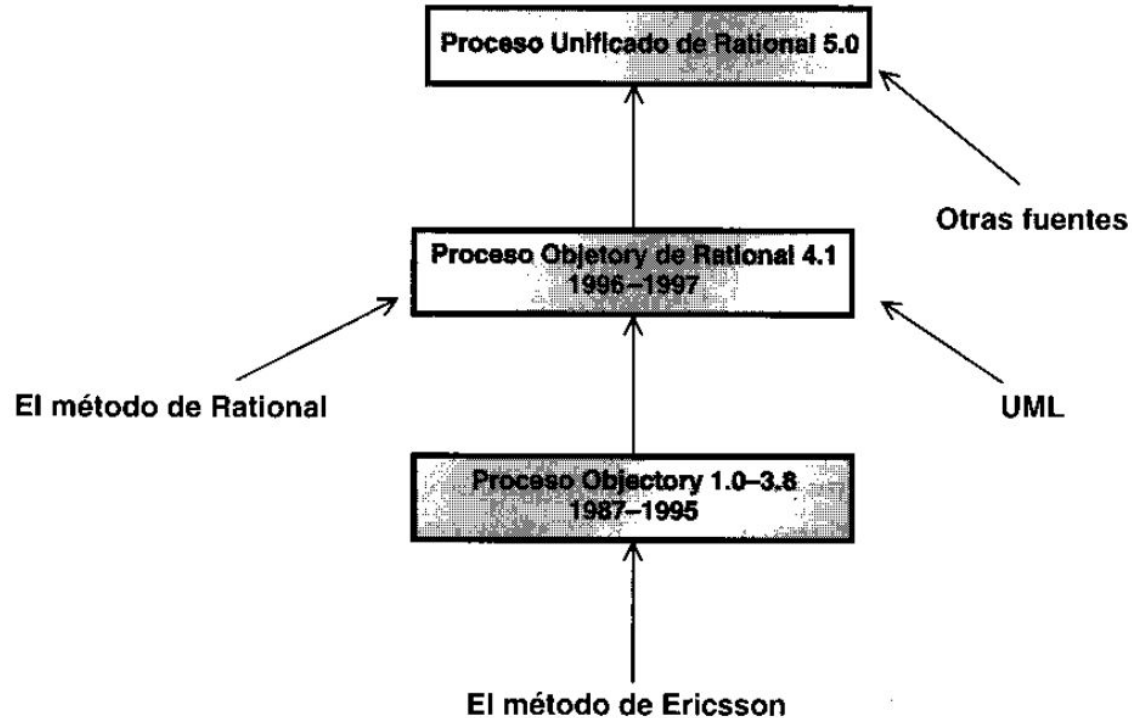
EL PROCESO UNIFICADO DE DESARROLLO DE SOFTWARE

EL PROCESO



- Conjunto de entidades que mediante una serie de pasos colaboran entre sí para conseguir un objetivo.
- Determina: QUE? COMO? CUANDO? QUIEN?

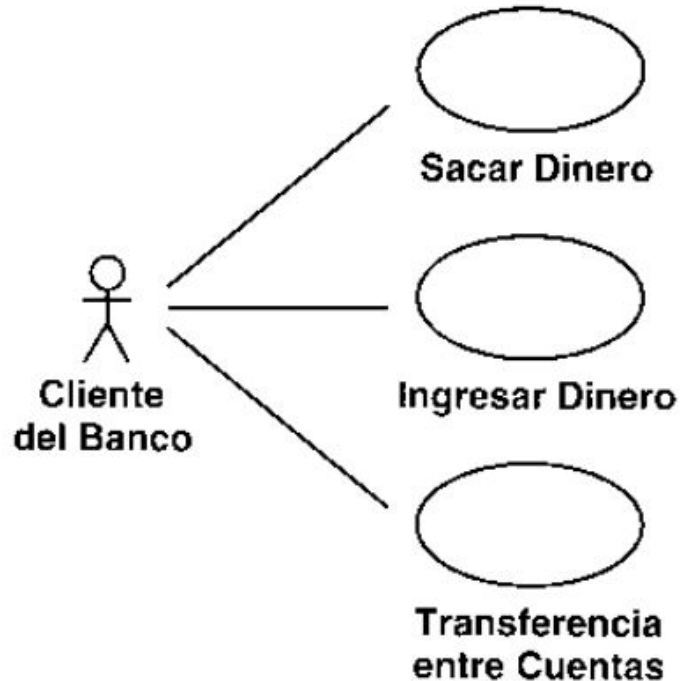
HISTORIA



CARACTERÍSTICAS

- Dirigido por Casos de Uso
- Centrado en la Arquitectura.
- Iterativo e Incremental.

CASOS DE USO

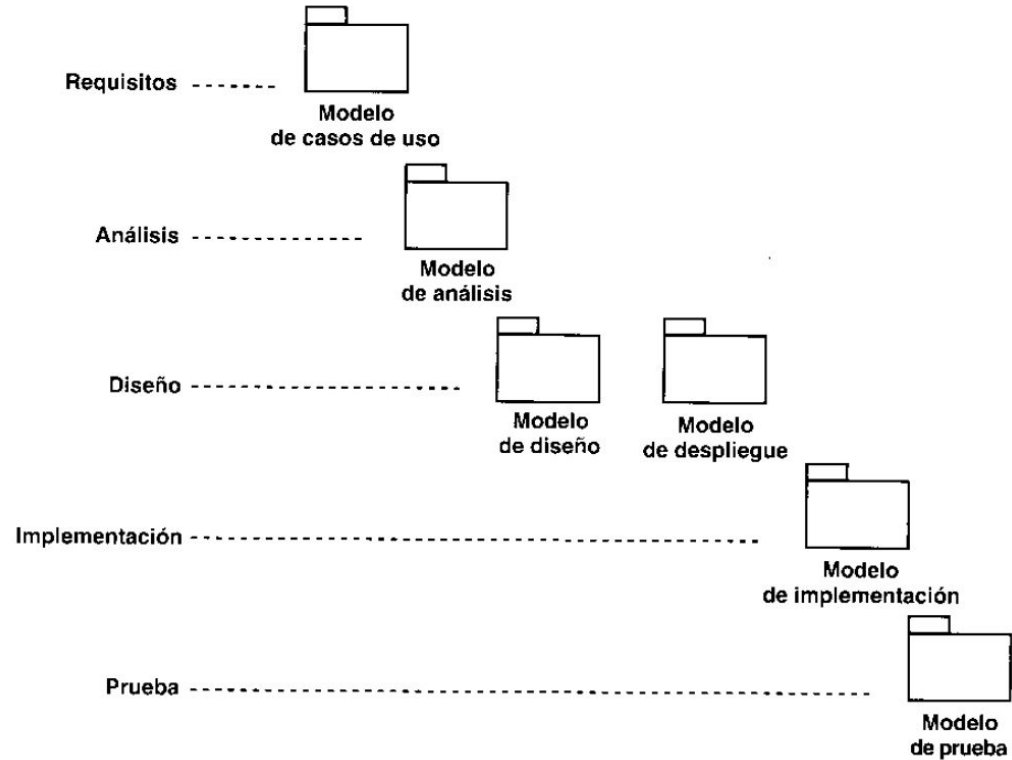


- **CU:** Porción de funcionalidad que le aporta valor a un actor.
- **Actor:** Cualquier entidad que interactúe con el sistema (personas u otros sistemas)

¿Por qué Casos de Uso?

- Permite capturar los requisitos funcionales centrándose en el valor añadido para el usuario.
- Para dirigir el proceso
- Para idear la arquitectura

GUIADO POR CASOS DE USO

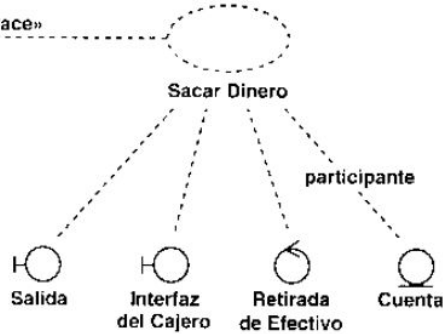


GUIADO POR CASOS DE USO

Modelo de casos de uso



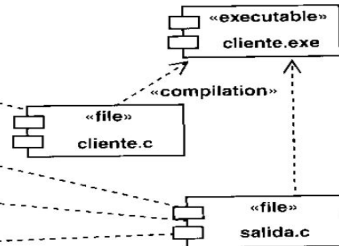
Modelo de análisis



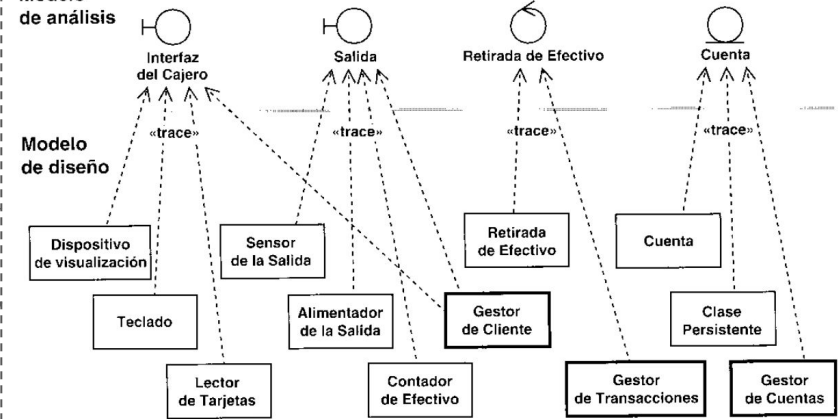
Modelo de diseño



Modelo de implementación



Modelo de análisis



Modelo de casos de uso



Modelo de prueba

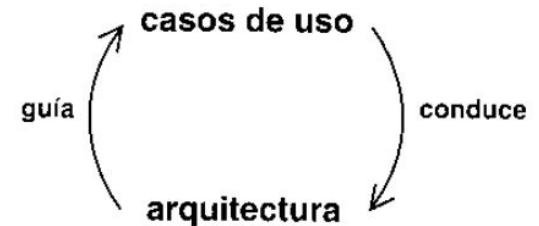
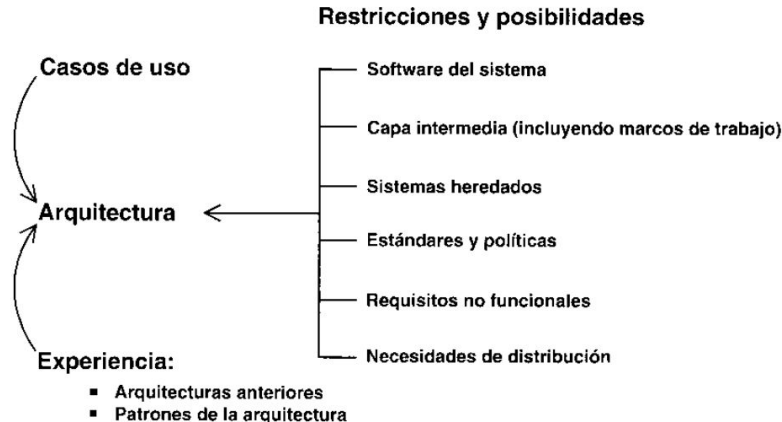


CENTRADO EN LA ARQUITECTURA

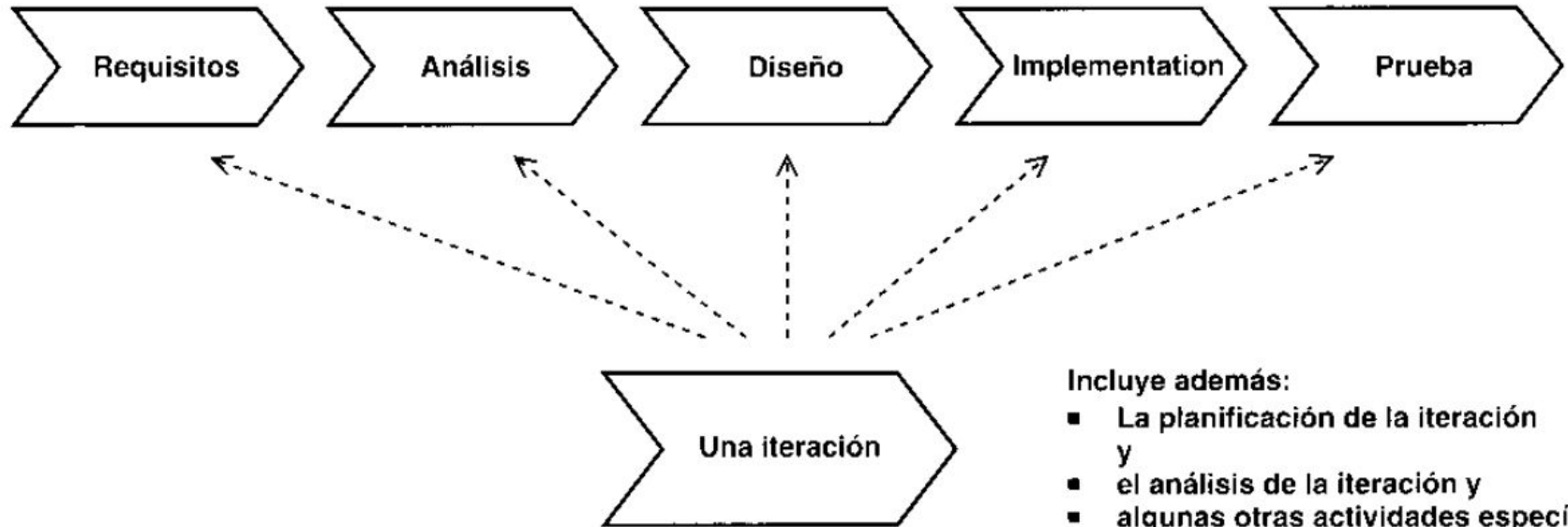
- Arquitectura define:
 - Organización del sistema de software.
 - Elementos estructurales, sus interfaces y colaboraciones.
 - Composición de los elementos estructurales
 - Estilo de arquitectura.
- Arquitectura se ve afectada por:
 - La funcionalidad
 - Rendimiento
 - Flexibilidad
 - Reutilización
 - Estética
 - Compromisos Económicos
 - etc, etc, ...

CENTRADO EN LA ARQUITECTURA

- Para que es necesaria la Arquitectura:
 - Comprender el sistema.
 - Organizar el desarrollo.
 - Fomentar la reutilización.
 - Hacer evolucionar al sistema.

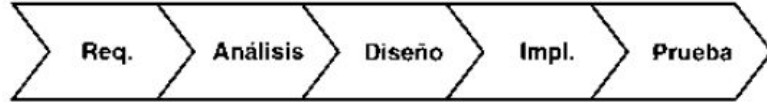


ITERATIVO E INCREMENTAL

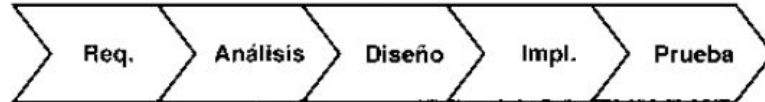


ITERATIVO E INCREMENTAL

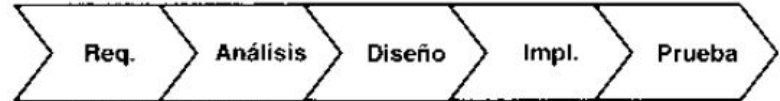
Iteración 1



Iteración 2



Iteración 3



ITERATIVO E INCREMENTAL

Hitos

Hito de los objetivos
del ciclo de vida

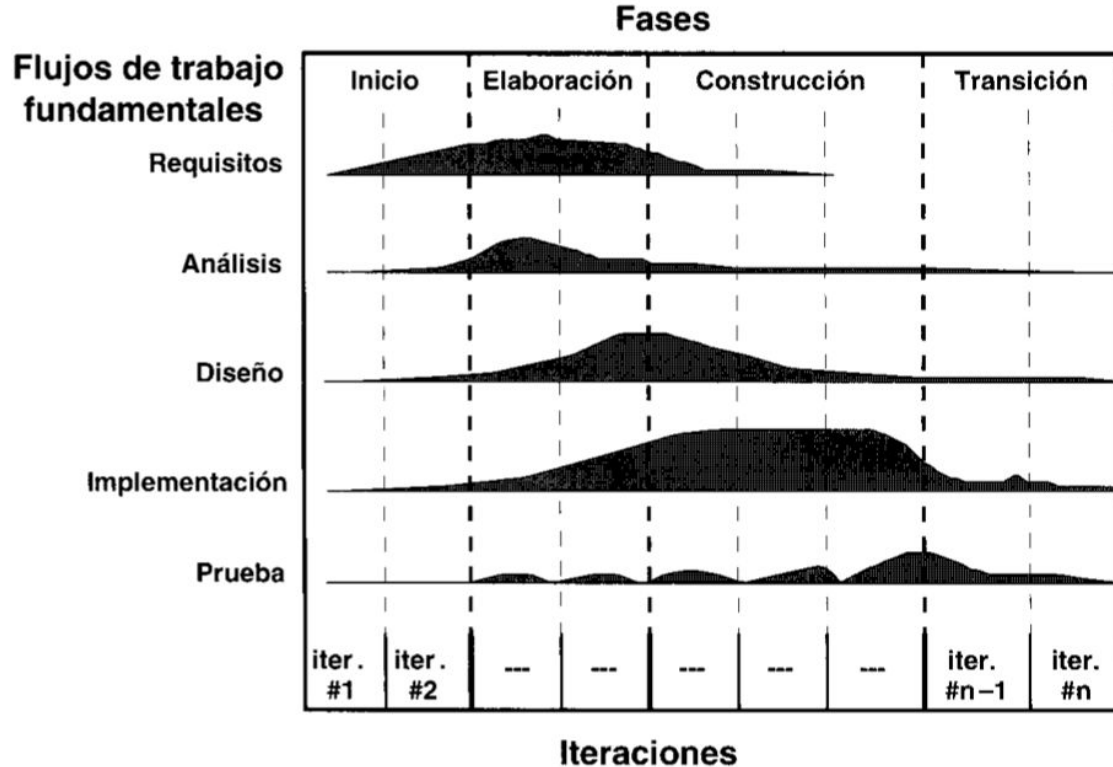
Hito de la arquitectura
del ciclo de vida

Hito de la funcionalidad
operativa inicial

Hito de la versión
del producto

Inicio	Elaboración		Construcción		Transición	
Iter.1	Iter. 2	---	---	---	iter. #n-1	iter. #n

ITERATIVO E INCREMENTAL



LAS 4 “P” DEL DESARROLLO DE SOFTWARE

