

PASOS PARA ARMAR EL DIAGRAMA DE SECUENCIAS

Es sencillo, parte del Camino básico del caso de uso. Debes colocar al menos 1 o 2 pantallas, 1 controlador, que capture los eventos de los botones de cada pantalla, y las entidades que participan en ese CU. Para la persistencia, pones 1 clase data y la clase conexión. **Es un diagrama explicando el 'camino básico' de solo 'un caso de uso'.**

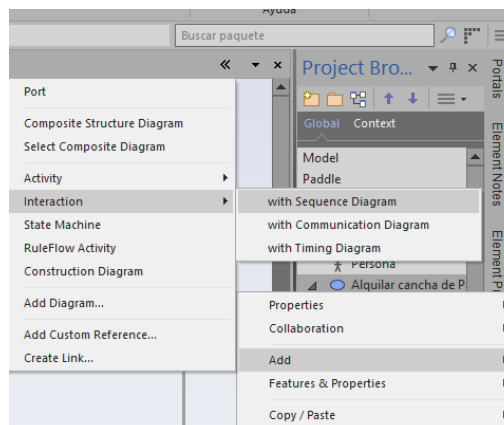
Pasos

1. A partir del Caso de Uso, tomamos:
 - **Pre- y post condición, las pegamos en una nota UML en el diagrama.** La postcondición apunta al objetivo de la secuencia. La pre, nos indica cosas que no se trataran en la secuencia, van en otro caso de uso, y en este ya se cumplieron.
 - **El camino básico de caso es una guía de los pasos a seguir,** solo que ahora las responsabilidades son de: la **pantalla** (interfaz recibir y mostrar datos), **control** (ordena el new del objeto, y su persistencia), y **entidades** (crean el objeto) o **clases Data**(invocan a registrar si es nuevo). La clase data, ordena a la clase **conexión** el método `getConnection()`, y hace un `execute(INSERT)` o `executeUpdate(UPDATE/DELETE)`, `executeQuery(SELECT)`. Ver (figura 2)
2. **Crear el diagrama: sobre el CU botón derecho add→interaction→with Sequence Diagram** (figura 1)
3. **Arrastrar el actor del caso de uso.** Puede haber 2 actores que ingresen información "propia".
4. **Arrastrar las entidades que participan en el caso de uso (desde el diagrama de clases)**
5. Puedes **crear en la BD, una clase interfaz**(pantalla) vacía, **conexión**(url,usr,pass), y un **control**(vacío, aunque tiene Buttons y JTextFields)
6. **Coloca mensajes(flechas), comunicando:** el **actor→interfaz** de usuario(pantalla), aquí el actor ingresa datos como parámetros. Luego control→ hacia entidades (punto 6 y 7) (figura 2 F y G)
7. **control→entidad** (para crear objeto). (si usas setters, habrá mensajes por cada uno)
8. **control→claseData** (para persistir en BD) Ejecutan: *Registrar/modificar/Borrar/Buscar/Listar en la Base de datos*
9. **claseData →conexión** (establece `getConnection()`, y ejecuta la preparedstatment BD)
10. **control→interfaz,** mostramos mensajes por pantalla de Éxito, o Fallo.
11. **Clic en cada mensaje, y agregar métodos desde el botón "Operación"** (figura 5), esto agrega los métodos en las clases a donde "llega el mensaje", Esa clase implementará adentro el método que llega por mensaje. (figuras 3 y 4)
12. **El actor podría: confirmar compra, o agregar más datos hacia la interfaz.**
13. **Verificar que se cumplen las postcondiciones al final**

ERRORES

- Colocar pasos de otros casos de uso, solo se modela ese caso de uso.
- Hacer que el mensaje de retorno, actor ← interfaz llegue hasta el actor (no puede implementarlo)

figura 1



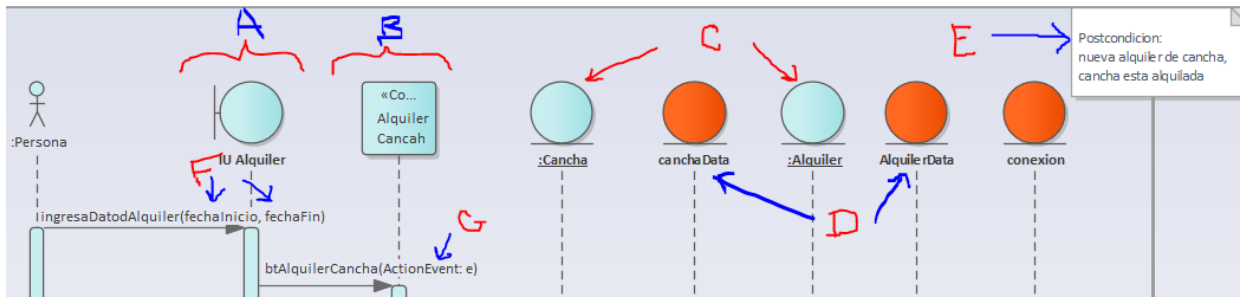


figura 2

Diagrama de Interaccion



figura 3

Diagrama de Clases

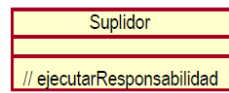


figura 4

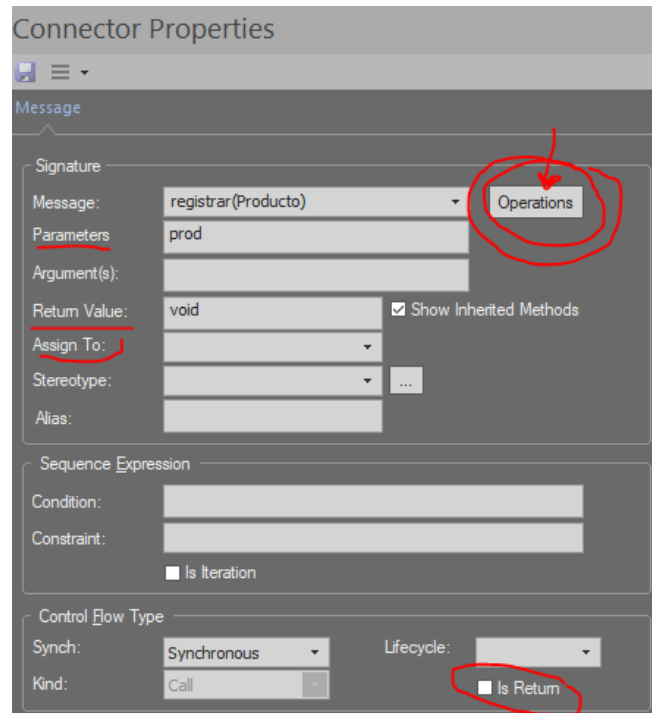
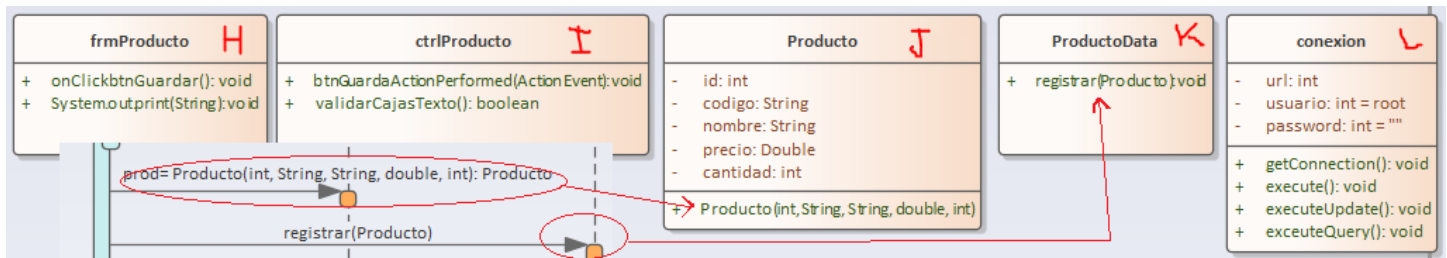


figura 5