

Modelo del dominio del Proyecto

José Ignacio Botero Osorio

Instructor

Lyam Acosta Forero

Aprendiz

SENA – Servicio Nacional de Aprendizaje

Tecnología en análisis y Desarrollo de Software

3118526

Bogotá D.C.

Contenido

Modelo del dominio del Proyecto	3
Objetivo.....	4
Pasos	4
Modelo de Clase.....	5

Modelo del dominio del Proyecto

Para el modelo de dominio del proyecto por medio de diagramas de clases para el software de nuestro videojuego con ello dar una adecuada gestión de software y con ello poder manejar el correcto desarrollo de este.

“Un modelo de dominio describe los tipos de dominio que admite una organización y sus restricciones.

Un modelo de dominio está formado por un grupo de dominios atómicos. Un dominio atómico representa un tipo de datos abstracto que se puede restringir mediante la adición de restricciones. Los tipos de datos de dominio se basan en tipos de datos de base. Por ejemplo, puede definir tipos de datos de dominio para definiciones utilizadas con frecuencia, como el número de la seguridad social, el sexo, la altura o el estado civil.

Las definiciones de restricción siguen las definiciones de restricción de esquemas XML. Por ejemplo, puede utilizar una restricción de enumeración para limitar el número posible de valores; por ejemplo, un dominio denominado "prioridad" podría tener tres valores posibles: "alta", "media" o "baja". Puede utilizar una restricción de patrón para especificar una restricción en una expresión regular, por ejemplo "ABC". En este producto, las restricciones sólo se utilizan para la documentación. No hay construcciones adicionales generadas para restricciones durante la transformación del modelo lógico de datos en modelo físico.*

Los objetos de modelo de dominio se pueden almacenar en un archivo de modelo de dominio (.ddm) o en un archivo de modelo lógico de datos (*.ldm).*

Con el área de trabajo, puede crear un modelo de dominio a partir de una plantilla o importar tipos simples a partir de un archivo de definición de esquemas XML (.xsd) en un modelo de dominio como tipos de dominio. También puede exportar un modelo de dominio a un archivo .xsd. Un modelo de dominio se puede asociar con un modelo lógico para que cada dominio del modelo se pueda utilizar como un tipo de datos de atributo.”¹

¹ <https://www.ibm.com/docs/es/ida/9.1.2?topic=types-domain-models>

Objetivo

- Elaboración de un diagrama de clases del proyecto
- Relación entre clases
- Relación entre categorías
- Identificar las relaciones del proyecto de categoría y clase
- Con un diagrama de clases crear un mapa de ruta
- Revisar el modelo del juego

Pasos

- **Identificación de entidades principales**

Analiza la temática y objetivos del videojuego para definir las entidades fundamentales: Jugador, Escenario, Personajes, Enemigos, Recompensas, Niveles, Etc.

- **Definición de Atributos y Relaciones**

Especifica los atributos más relevantes para cada entidad

- **Elaboración del diagrama UML**

Representa cada entidad como una clase UML con sus atributos principales

- **Refinamiento y comunicación**

Agrega detalles solo si son necesarias para comprender el contexto del juego (No incluimos lógica ni métodos de software)

Modelo de Clase

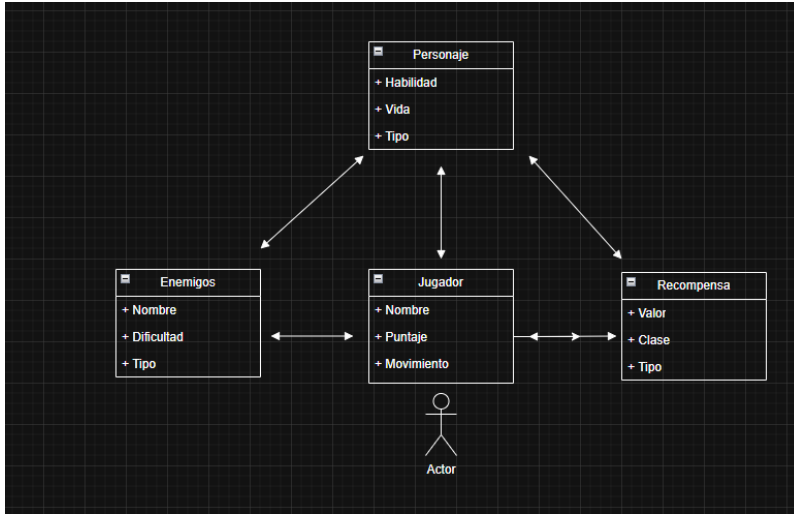


Ilustración 1 Diagrama UML