

Diagramas y plantillas para casos de uso 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

Diagramas y plantillas para casos de uso del proyecto	3
Estructurales	3
De comportamiento.....	3
Tipos de diagramas.....	4
Plantillas	4

Diagramas y plantillas para casos de uso del proyecto

“¿Qué es un diagrama de casos de uso?

Un diagrama de casos de uso [UML](#) es el formato principal para los requisitos del sistema/software de un nuevo programa de software en desarrollo. Los casos de uso especifican el comportamiento esperado (qué), no el método exacto para lograrlo (cómo). Una vez especificados, los casos de uso pueden representarse tanto textualmente como visualmente (es decir, un diagrama de casos de uso). Un concepto clave del modelado de casos de uso es que nos ayuda a diseñar un sistema desde la perspectiva del usuario final. Es una técnica eficaz para comunicar el comportamiento del sistema en términos del usuario, especificando todo el comportamiento visible externamente del sistema.”¹

Se revisan los casos de uso:

Estructurales

- Clase
- Componentes
- Estructuras compuestas
- Despliegue
- Objetos
- Paquetes
- Perfiles

De comportamiento

- Actividades
- Comunicación
- Interacciones
- Máquinas de Estado
- Secuencias
- Tiempos
- Casos de Uso²
-

¹ https://www-visual--paradigm-com.translate.goog/guide/uml-unified-modeling-language/what-is-use-case-diagram/?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=es&_x_tr_hl=es&_x_tr_pto=tc

² https://es.wikipedia.org/wiki/Diagrama_de_casos_de_uso

Tipos de diagramas

“¿Cuáles son los diferentes tipos de diagramas UML? Hay dos categorías principales: diagramas de estructura y diagramas de comportamiento. Haga clic en los enlaces para obtener más información sobre cada tipo de diagrama.

- Diagramas de estructura
 - Diagrama de clases
 - Diagrama de componentes
 - Diagrama de implementación
 - Diagrama de objetos
 - Diagrama de paquete
 - Diagrama de perfil
 - Diagrama de estructura compuesta
- Diagramas de comportamiento
 - Diagrama de casos de uso
 - Diagrama de actividades
 - Diagrama de máquina de estados
 - Diagrama de secuencia
 - Diagrama de comunicación
 - Diagrama de descripción general de la interacción
 - Diagrama de tiempos”³

Plantillas

Campo	Descripción
Identificador	CU001
Nombre	Guardar Partida
Descripción	Propósito del caso de uso (qué objetivo cumple el usuario)
Actores	Usuario Final
Precondiciones	Qué debe cumplirse antes
Flujo Principal	Secuencia regular de pasos
Flujo Alternó	Secuencias distintas por excepción o variante

³ https://creately-com.translate.goog/blog/diagrams/uml-diagram-types-examples/?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=es&_x_tr_hl=es&_x_tr_pto=tc

- 1 + Identificador: CU001
- 2 Nombre: Guardar Progreso
- 3 Descripción: El jugador almacena su avance actual en el servidor.
- 4 Actores: Jugador, Servidor
- 5 Precondiciones: El jugador debe haber iniciado sesión.
- 6 Flujo principal:
 - 7 1. El jugador selecciona "guardar progreso".
 - 8 2. El sistema almacena los datos.
 - 9 3. Se confirma la operación.
- 10 Flujos alternos:
 - 11 A1. Error de red: Se muestra mensaje de error.
- 12 Poscondiciones: Progreso actualizado en la base de datos.
- 13 Reglas de negocio: Se puede guardar hasta 3 veces por hora.
- 14 + Observaciones: Ver diagrama de secuencia adjunto.

Ilustración 1 Plantilla