

UNIVERSIDAD DE CASTILLA-LA MANCHA ESCUELA SUPERIOR DE INFORMÁTICA

<TRABAJO DE TEORIA II>

<Eduardo Mora González>

Asignatura: Ingeniería del Software I

Grupo de Titulación (20/21):

Titulación: Grado en Ingeniería Informática

Fecha: 5-junio-2017

Índice:

- 1. Introducción
- 2. Modelo de Análisis
- 3. Modelo de Diseño
- 4. Conclusión

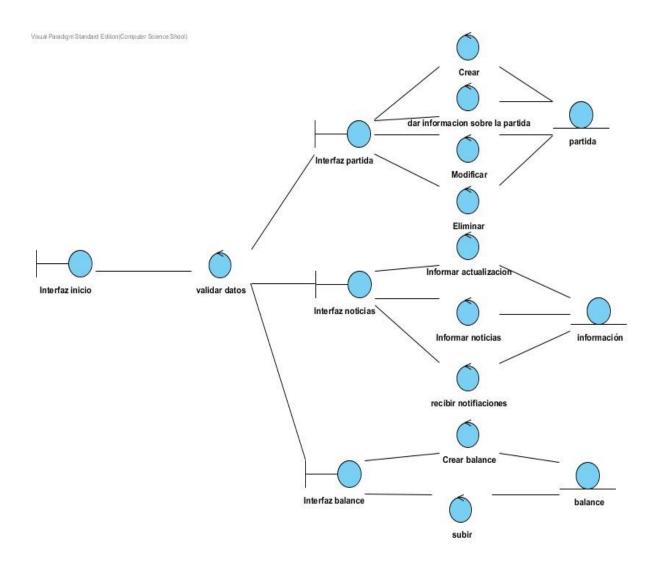
Bibliografía

1. Introducción

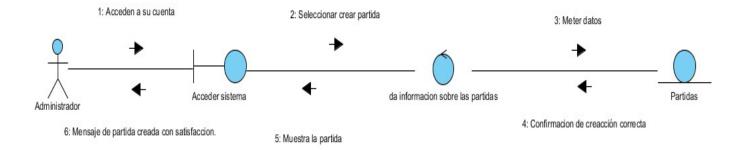
En este trabajo, mostraré y explicaré los distintos diagramas desarrollados, a partir del primer trabajo, en la cual ya exponía el diagrama de caso de usos y el flujo de eventos.

Para exponer los diagramas, lo dividiré en dos partes, una parte de modelo de análisis en la que aparecerán los diagramas de clase y comunicación de análisis. En la segunda parte, mostrare todos los diagramas de diseño.

2. Modelo de Análisis



Este es el diagrama de clases de análisis, en el cual podemos observar que tenemos un interfaz de inicio, una vez validado el sujeto, se lo mostrará los distintos paneles para realizar las distintas opciones que ofrece el sistema, desde crear un balance hasta dar información de una partida.



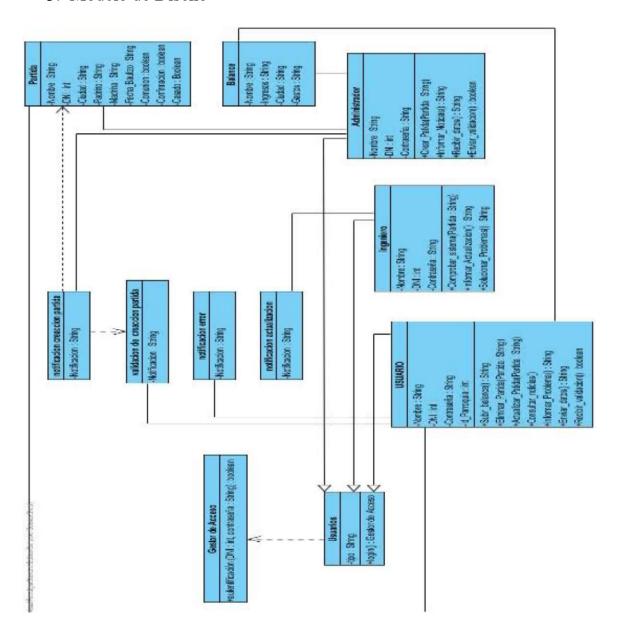
Este es el diagrama de comunicación de análisis, en el cual el escenario es el normal, ya que representa como se crea una partida, accediendo al sistema y seleccionando entre los paneles la opción de crear partida, a partir de ahí, el sistema le dará la opción de meter los datos y mostrara la validación.



Este es el escenario alternativo, en el cual, cuando se crea la partida, el sistema detecta de que esta ya existe, por eso muestra un mensaje de error y muestra la partida que tiene los datos iguales a los introducidos.

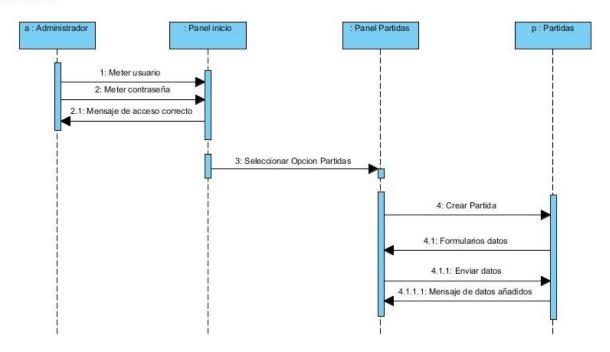
Gracias a los diagramas del modelo de análisis me ha ayudado a tener una primera representación técnica de un sistema, teniendo ahora una idea más clara del sistema final.

3. Modelo de Diseño

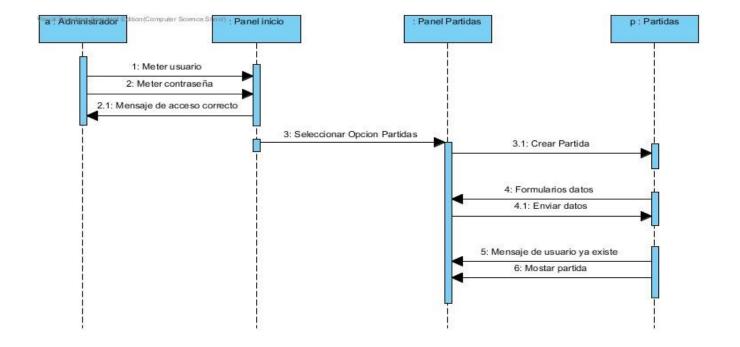


Este es el diagrama de clases de diseño del sistema, en el cual vemos todos los actores del sistema que son generalizaciones de una superclase en la cual tiene la característica que es la que interactúa con el sistema de inicio.

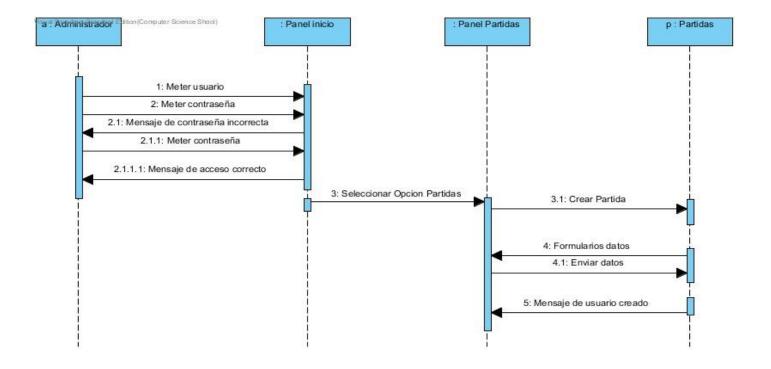
Luego cada usuario tiene las distintas funcionalidades, que son controladas por los gestores, encargados de mantener a los usuarios comunicados.



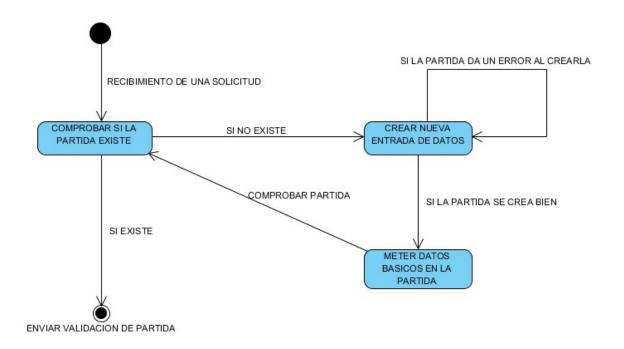
Este es el escenario normal del diagrama de interacción, en la cual muestra la creación de una partida con todos los eventos ordenados de una línea temporal.



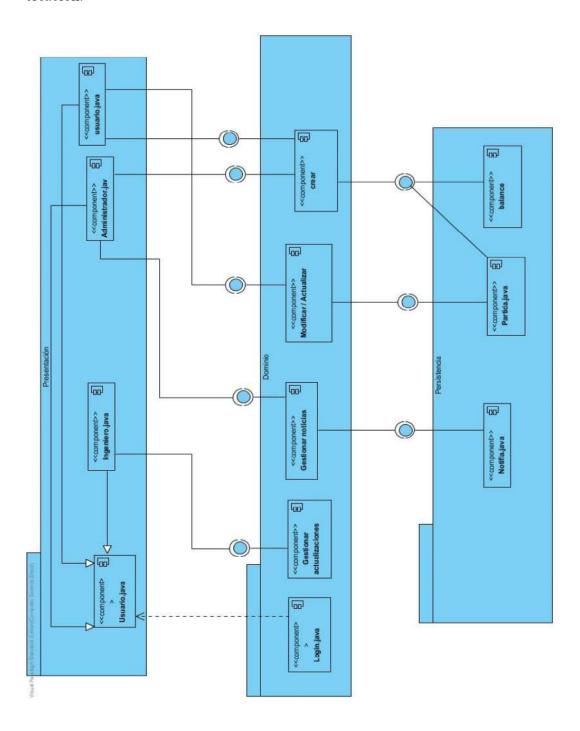
Este es un escenario alternativo en la cual se muestra que cuando los datos introducidos en el sistema ya existes, pues esta muestra un mensaje de error y muestra la partida que tienen los mismos datos.



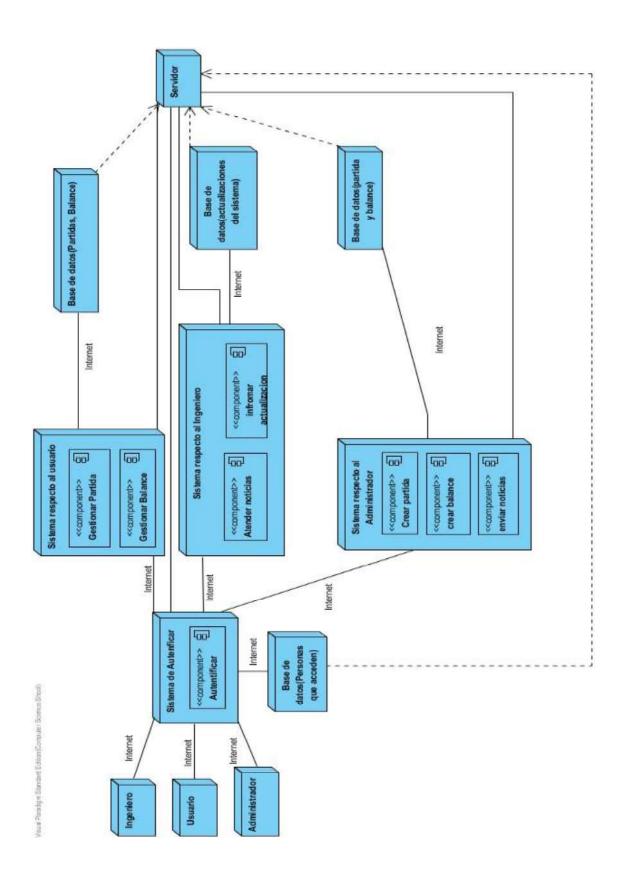
Este es el otro escenario alternativo, en la cual el usuario mete una contraseña que no es la correcta, pidiendo el sistema que vuelva al introducir otra vez la contraseña, para así poder acceder al sistema.



Este es el diagrama de estados, en la cual se muestra los eventos que sigue la creación de una partida, desde que llega a solicitud, hasta que se envía la notificación de validación de creación.



Este diagrama de componentes permite visualizar la estructura de capas del sistema y el comportamiento de los componentes proporcionan al sistema.



Este Diagrama de Despliegue modela la arquitectura en tiempo de ejecución del sistema.

4. Conclusión

Tras la nueva realización de este trabajo, he sido capaz de comprender y asimilar conceptos que todavía no tenía claro.

Por eso este trabajo me ha ayudado a aprender más sobre todas las cosas que se deben de hacer antes de implantar un proyecto.

Bibliografía

Moodle de la asignatura.

https://www.slideshare.net/taninof/manual-visual-paradigm

https://www.visual-paradigm.com/support/documents/vpuserguide.jsp

https://www.slideshare.net/jjgramp/descripcin-general-de-los-13-diagramas-uml-y-sus-

componentes

https://msdn.microsoft.com/es-es/library/dd409437.aspx

http://www.teatroabadia.com/es/uploads/documentos/iagramas_del_uml.pdf