

**UNIVERSIDAD PONTIFICIA BOLIVARIANA
FACULTAD DE INGENIERÍA EN TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA
COMUNICACIÓN**

Curso: Ingeniería de Software I

N° Actividad: 1

Profesor: Oscar Eduardo Sánchez García

Tiempo estimado: 90 Minutos

Objetivos:

- Análisis de una problemática mediante la construcción de modelos con notación UML
- Interpretar la lógica de negocio mediante el uso de Diagramas de procesos
- Utilizar herramientas de programación como frameworks y editores de código

Caso de Aplicación: Carta Virtual Restaurante

Un restaurante busca automatizar la toma de pedidos mediante aplicaciones móviles. Actualmente disponen de una aplicación que permite a meseros y personal encargado, realizar los pedidos de los clientes y reportarlos al chef de manera inalámbrica. Se desea complementar esta aplicación con una Carta Virtual.

Esta Carta Virtual es un módulo para que el aplicativo sea accesible desde los dispositivos de los clientes, y les permita de manera autónoma conocer la alternativa de menú disponible en el restaurante, antes de generar el pedido al mesero.

Las funciones externas del aplicativo deben especificarse mediante Casos de uso. Así mismo, se debe realizar en el diseño conceptual en diagrama de clases donde se muestre formalmente los requerimientos mínimos para una primera versión del módulo

- ✓ Identificar los actores y casos de uso necesarios para la funcionalidad de la aplicación
- ✓ Realizar el Modelo de casos de Uso de la aplicación con los actores y las funcionalidades
- ✓ Identificar como clases candidatas los conceptos relacionados la Carta Virtual
- ✓ Realizar el Diagrama de dominio de la aplicación con todos los presupuestos semánticos.