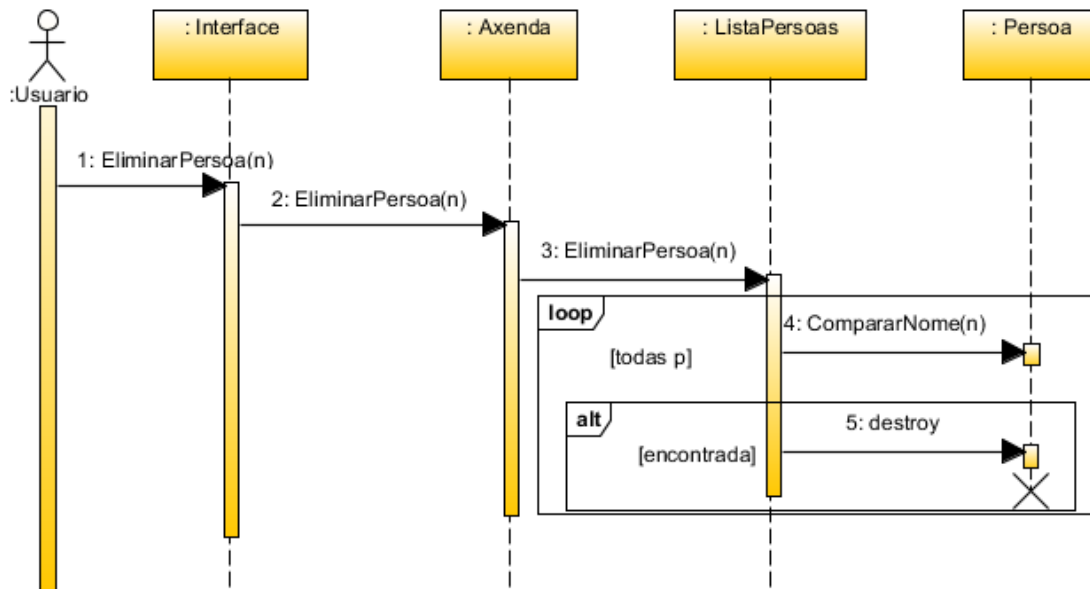


Tarefa 1a). Interpretación dun diagrama de secuencia

Dado o seguinte diagrama de secuencia¹, describe brevemente o escenario que representa:



Tarefa 1b). Elaboración dun diagrama de secuencia

Utilizando Visual Paradigm representa o diagrama da tarefa anterior e engádelle o seguinte suposto:

- Antes de poder eliminar unha persoa debe de comprobarse se existen citas con dita persoa e de ser así hai que eliminálas antes de poder eliminar a persoa.

Os novos obxectos que se necesitan son *:ListaCitas* e *:Cita*

Tarefa 2. Elaboración dun diagrama de secuencia

Mediante algunha ferramenta software de manexo de diagramas UML debuxa un diagrama de secuencia que represente un caso de uso dun programa de Xadrez². O caso de uso en cuestión será o movemento dunha peza por parte do usuario e incluírase tamén o movemento seguinte realizado por parte do programa.

Como estamos nunha fase previa de deseño soamente será necesario incluír no diagrama, aparte do propio usuario, tres módulos: un para a interface de usuario, outro para conter o taboleiro e regras do xadrez (movimentos válidos e demais) e outro para o algoritmo de xogo do ordenador.

Non é necesario incluír situacións erróneas, movementos inválidos, xaques, etc posto que poñer todos os detalles pode dar lugar a un diagrama que non se entenda ou difícil de ler. (Nunha situación de deseño real o diagrama pode acompañarse cun texto no que se detallen todas estas situacións erróneas e particularidades).

¹

²

Tarefa 3. Elaboración dun diagrama de comunicación

Elabora o diagrama de comunicación para o diagrama de secuencia da tarefa 3 (Xadrez). Faino primeiro sen a axuda automática do entorno software e despois fai que VisualParadigm xere un automaticamente a partir do diagrama de secuencia. Compara os dous diagramas centrándote nas diferenzas atopadas.

Tarefa 4. Elaboración dun diagrama de comunicación

Elabora o diagrama de comunicación para o diagrama de secuencia da tarefa 1 (Axenda). Faino primeiro sen a axuda automática do entorno software e despois fai que VisualParadigm xere un automaticamente a partir do diagrama de secuencia.

Repite o exercicio agora co diagrama ampliado da tarefa 2.