

Ejercicios

Hora 1.

1: Por qué es necesario contar con diversos diagramas en el modelo de un sistema?

R= Para llevar un control del sistema que realizas y saber en que parte tienes un error si fuero así, como llevar una relación de lo realizado.

2: Cuales diagramas le dan una perspectiva estética de un sistema?

R= Diagrama de clases, diagrama de objetos, componentes.

3: Cuales diagramas le dan una perspectiva dinámica de un sistema (esto es, muestran el cambio progresivo?)

R= Diagrama de casos de uso, de actividades, de estado, y secuenciales.

Hora 2.

1: Que es un objeto?

R= Son datos que se almacenan y tienen un estado y comportamiento.

2: Como trabajan los objetos en conjunto?

R= Se envia un mensaje entre ellos.

Que establece la multiplicidad?

R= la cantidad de objetos de una clase que se relacionan con otro en particular de la clase asociada.

4: Pueden asociarse dos objetos entre sí en más de una manera?

R=Sí, un ejemplo puede ser el de los esposos uno colabora al otro.

Hora 3.

1º Como representa una clase en el UML?

R= Se representa con un rectángulo

2º Que información puede mostrar en un símbolo de clase? R= El nombre, atributos, operaciones y responsabilidades.

3º Que es una restricción?

R= Son reglas que deben seguir las clases.

4º Para que adjuntaría una nota a un símbolo de clase?

R= Para agregar mayor información en una clase.

Hora 4.

1º Como representaría la multiplicidad?

R= Se representan los números en el diagrama

y se colocara sobre la linea de asociación junto a la clase.

2º Como descubriría la herencia?

R= Con un análisis deberá darse cuenta de los atributos y operaciones de una clase.

3º Que es una clase abstracta?

R= Es una clase principal para clases secundarias importantes.

4º Cuál es el efecto de un calificador?

R= El efecto calificador es reducir la multiplicidad de uno a muchos a una multiplicidad de uno a uno

Hora 5.

1º ¿Cuál es la diferencia entre una agregación y una composición?

R = La agregación son una asociación que conforma un todo, los componentes de la composición solo pueden pertenecer tan solo a un todo.

2º ¿Qué es la realización?

R = Es la relación entre una clase y una interfaz.

3º Mencione los tres niveles de visibilidad y describa lo que significa cada uno de ellos.

- Nivel público: se extienden a otras clases
- Nivel protegido: se otorga solo a las clases que se heredan de la clase original.

Hora 6.

1º ¿Cómo se llaman a la entidad que indica un caso de uso?

R = Se les conoce como "actores".

2º ¿Qué se entiende con "induir un caso de uso"?

R = Colocar otro caso de uso en uno que ya tenía.

3º ¿Qué se entiende como "extender un caso de uso"?

R = Se agregan acciones que debe realizar ese caso.

4º ¿Un caso de uso es lo mismo que un escenario?

R = No, un caso de uso es un conjunto de escenarios.

Hora 7.

1º Mencione dos ventajas de concebir un caso de uso:

- ✓ Ayuda a analistas a trabajar con los usuarios.
- ✓ Ayuda a hacer el bosquejo del sistema.

2º Describa la generalización y el agrupamiento, la relación entre los casos de uso. Mencione dos situaciones en las que usted agruparía los casos de uso:

- ✓ la primera situación es si encuentro subsistemas
- ✓ la segunda situación en un sistema.

.2 punt

3: Cuales son las similitudes y diferencias entre las clases y los casos de uso?

R = **Similitudes**: que los dos son elementos estructurales.
Diferencias: el caso de uso tiene secuencias llamadas actores y las clases dan una idea a lo que vas a realizar.

Hora 8.

1: De que forma difiere un diagrama de estados de una de clases, de objetos o de caso de uso?

R = El diagrama de estados solo se establece a un objeto, en cambio los otros son para todo el sistema.

2: Define Transicion, suceso, acciones

- **Transición**: cambio de estados

- **Suceso**: es un evento que es provocado por la transición

- **Acción**: es una actividad que se ejecuta y modifica el estado

3: Que es una transición no desencadenada?

R = se les conoce a las transiciones que finalizan en las actividades en lugar de hacerlas por un suceso.

4: Cuales son las diferencias entre los subestados secuenciales y los concurrentes?

R = los subestados secuenciales suceden detrás de otro. El concurrente espera a tener una acción así como verifica el cronometro del sistema.

Hora 9.

IT 09/11

- 1º Define sincronico, mensaje asincronico:
- R= ✓ **Sincronico**: es cuando se envia un mensaje y tiene que esperar a tener una respuesta.
- ✓ **mensaje asincronico**: este no necesita esperar a tener una respuesta.

2º En un diagrama de secuencias generico ¿Como representarian el control de flujo implicito en una instrucción condicional?

R= Se puede colocar un esteriotipo como «Crear»

3º Como representaria el control del flujo implicito en la instrucción de ciclo "mientras"?

R= Es entre corchetes, con un asterisco antes del primer corchete.

4º En un diagrama de secuencia ¿Como representarian un objeto recien creado?

R= Seria «Crear» en un rectangulo con el nombre.

Hora 10.

1º Como represento a un mensaje en un diagrama de colaboración?

R= Seria dibujando una flecha cerca de la linea de asociaciones entre dos objetos que apunte al objeto receptor.

2º Como mostraria informacion secuencial en un diagrama de colaboración?

R= agregando una cifra a la etiqueta del mensaje que corresponda a la secuencia del mensaje y se separan por medio de dos puntos (:).

3º Como mostraria los cambios de estado?

R= agregando otro rectangulo al diagrama que haga las veces del objeto e indique el estado modificado.

4º Que se entiende por la equivalencia semantica de los diagramas?

R= Se consideran con la misma informacion y se pueden convertir uno al otro.

Hora 11.

P. oroll

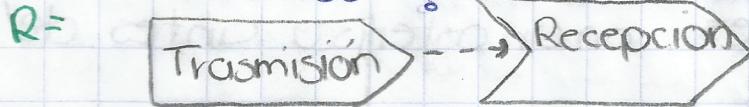
1: Cuales son las dos formas de representar en un punto de decisión?

- R= - la primera muestra las rutas posibles que parten directamente de una actividad.
- la segunda: llevar la transición a un rombo y reminiscencias de decisión en el diagrama.

2: Que es un marco de responsabilidad?

R= Es un diagrama de actividades que se utiliza para mostrar quien tiene la responsabilidad.

3: Como representaria la trasmision y recepcion de una indicación?



Hora 12.

1: Cuales son los tres tipos de componentes

- R= - distribucion
- Para trabajar en el producto
- Ejecucion

2: Como llamaría a la relación entre un componente y su interfaz.

R= Realización

3: Cuales son las dos formas de representar a costa

R= 1º En un rectangulo que contiene la información que se relaciona.

2º Un circulo pequeño que se conecta al componente por una linea continua.

4: Que es interfaz de exportación e importación

importacion: Un componente puede acceder a los servicios de otro.

exportación: es el componente que realiza la interf con tales servicios.

Aula 13.

1º Cómo representar a un nodo en un diagrama de distribución:

R = Se representan con un cubo.

2º Que tipo de información puede aparecer en un nodo?

R = El nombre, el paquete y los componentes.

3º Cuales son los dos tipos de nodos:

R = - Un procesador (ejecuta componentes).

- Un dispositivo (no ejecuta).

4º De que manera funciona una red token-ring:

R = Los computadores equipados con tarjetas de interfaz de red se conectan a una unidad central de acceso a multiestaciones que se combina para que permita a cada equipo de computo saber cuando puede transmitir información.