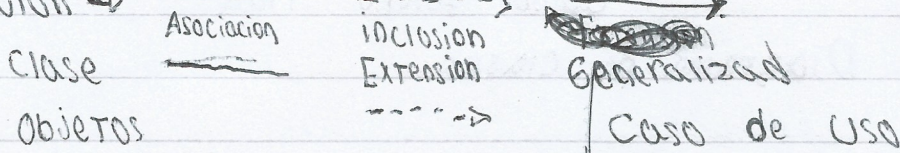


Un cliente (Actor)

1- Actores → No es una persona

2- caso de uso → operación/tarea

3- relacion →



Clase

Objetos

Paquetes

Comportamiento

Generalización

Caso de uso

• Nombre

• Propósito

• Prioridad

• Pre-condiciones

• Escenario Normal y alternativo

• Post-condición

• Actores

Diagrama de clase

Modelado de datos

¿Que es una clase?

Es la Estructura y el Comportamiento de conjunto de objetos que comparten el mismo patrón estructural y del comportamiento

Diagrama de caso de uso * UML ? → No es un lenguaje programación

Diagrama de clase

UML → son una serie normas y estandar que representan

Set diagrama - Diagrama estructura *

* Clase * Objeto * Paquetes * despliegue * Estructura Compuesta

* Componente * Caso de uso * diagrama de estado * actividad

* Interacción: * secuencia * Comunicación * Vision de Conjunto

* Tiempo

→ Estructura estática (clases y objetos) independiente del tiempo?

• Modelado de datos • Solución diseño • Dominio

Tiene: Atributos y metadatos

¿Que es un objeto? → Representa algo