Diseño de Software

Mini Proyecto #1 | “Ingeniería Inversa”  
Duración: 2 Semanas

El objetivo: es poder nosotros tener la capacidad de poder diseñar un sistema, en este caso es ingeniería inversa, debemos diseñar lo que esperaría un desarrollador programador de UML utilizaremos:

* Diagrama de Casos de Uso
  + De Transferencia a terceros ACH
  + LOGIN (TOKEN Y SIN TOKEN)
* Diagrama de Clases
* Diagrama de Objetos
* Diagrama de Componentes
* Diagramas de Actividad
* Diagrama de Estados
* Diagrama de Colaboración
* Diagrama de Secuencia

Hacer los diagramas de UML de la banca en línea del BI. En específico Login, Operaciones Electrónicas e Información de Cuentas.

En el caso de Información de Cuentas:

* Diagrama de clases:
  + Listar Cuentas (métodos)
  + Obtener Saldos (métodos)
  + Tener una super clase que maneje cuentas.
* Diagrama de objetos para pago de servicios componentes, actividad y de colaboración.
* Diagrama de estados y secuencias para transferencias a terceros. (ACH, SWIFT) De un banco a otro banco. Transferencias Locales. Transferencias en general.
* Login es casos de uso (por el caso de token)
* Caso de uso franco a David de industrial a agromercantil,
* Diagrama de Actividad, Historial de Servicios
* Administración de seguridad de la banca en línea, todos los diagramas