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)
  + Transferencias a Terceros (De un Banco a Otro)
  + Administración de Seguridad a Banca en Línea
* Diagrama de Clases
  + Listar Cuentas (métodos)
  + Obtener Saldos (métodos)
  + Tener una super clase que maneje cuentas
  + Administración de Seguridad a Banca en Línea
* Diagrama de Objetos
  + Pago de Servicios
  + Administración de Seguridad a Banca en Línea
* Diagrama de Componentes
  + Pago de Servicios
  + Administración de Seguridad a Banca en Línea
* Diagramas de Actividad
  + Pago de Servicios
  + Historial de Servicios
  + Administración de Seguridad a Banca en Línea
* Diagrama de Estados
  + Transferencias a Terceros
    - De un banco a otro Banco
    - Transferencias locales
  + Administración de Seguridad a Banca en Línea
* Diagrama de Colaboración
  + Pago de Servicios
  + Administración de Seguridad a Banca en Línea
* Diagrama de Secuencia
  + Transferencias a Terceros
    - De un banco a otro Banco
    - Transferencias locales
  + Administración de Seguridad a Banca en Línea