



Carátula para entrega de prácticas

Facultad de Ingeniería

Laboratorio de docencia

Laboratorios de computación salas A y B

Profesor: M.C. Jorge Rommel Santiago Arce

Asignatura: Programación Orientada a Objetos

Grupo: 2

No de Práctica(s): 9

Integrante(s): Cruz Rangel Leonardo Said
Ibañez Guzman Osvaldo
Maya Ortega Maria Fernanda
van der Werff Vargas Pieter Alexander

*No. de Equipo de
cómputo empleado:* 45-48

No. de Lista o Brigada: 7

Semestre: 2020-1

Fecha de entrega: 21/10/2019

Observaciones:

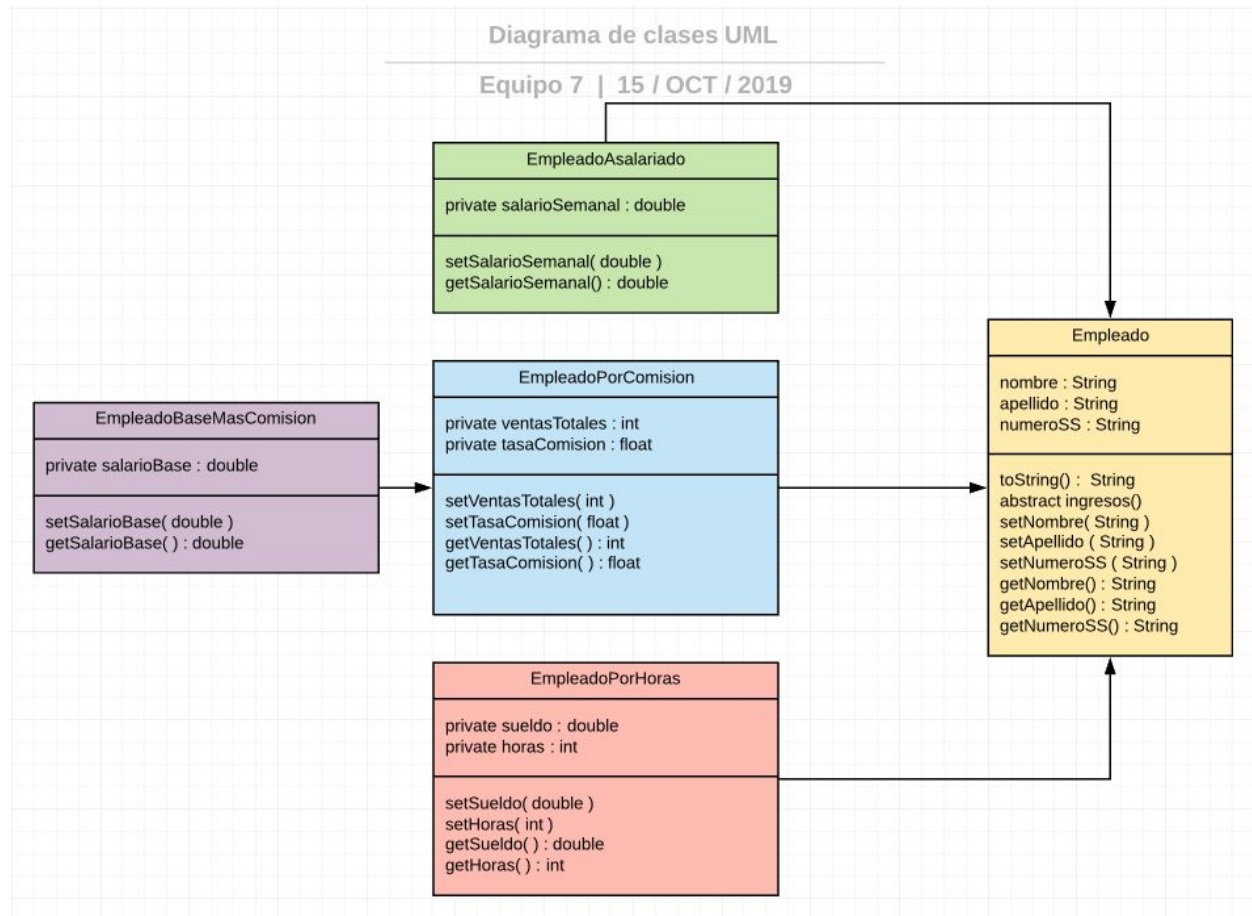
CALIFICACIÓN: _____

Práctica 9: "UML"

Objetivos:

Utilizar UML como herramienta para diseñar soluciones de software para un lenguaje de programación orientado a objetos.

Desarrollo:



Conclusiones:

Cruz Rangel Leonardo Said:

Siempre hay que tener un objetivo claro antes de dedicar todo nuestro tiempo a realizar una actividad, y cuando hay que programar la solución a un problema no es la excepción, es para eso que sirven los diagramas UML, para poder tener una idea general de lo que se quiere hacer, de esta forma evitamos perder tiempo.

Ibañez Guzman Osvaldo:

Gracias a las UML se puede tener una mejor visualización de lo que se desea hacer en un programa con muchas clases como llego a ser la de esta práctica, al tener nuestros

diagramas bien hechos y ordenados es posible verificar si nos faltan algún tipo de atributo o algún método.

Maya Ortega María Fernanda:

Un diagrama UML es muy importante al momento de organizar la resolución de un problema utilizando un lenguaje orientado a objetos, ya que nos ayuda a visualizar los atributos y métodos que requeriría nuestra solución y a aterrizar a algo más concreto.

van der Werff Vargas Pieter Alexander:

Para facilitar la creación de un programa se puede realizar un diagrama UML, de manera que se conozca en anterioridad las clases que va a llevar. Esto es útil cuando se trabaja con otras personas, de manera que se puede repartir el trabajo de una manera más sencilla y planificada.