

Diseño de Interfaces

Edgar Quiroz

6 de marzo de 2021

Índice

1. UML	1
1.1. Diagramas de clases	1
1.2. Diagramas de flujo	1

1. UML

En cualquier intento colaborativo para desarrollar software debe haber una forma de especificar que se va a hacer. En equipos grandes y multidisciplinario esto es un problema, pues comunicación directa no es práctica, y las diferentes áreas de todos no permiten usar lenguaje técnico.

Para resolver esto se creó UML (Universal Modelling Language). Es un estándar de decenas de diferentes tipos de diagramas, cada uno de ellos especializado en especificar algún aspecto del sistema de software de manera simple y no técnica.

1.1. Diagramas de clases

Permiten modelar parte del sistema de software usando orientación a objetos. En breve, diferentes elementos y actores se agrupan en clases. Cada clase tiene ciertas características propias, y puede interactuar con las otras clases a través de métodos.

1.2. Diagramas de flujo

Permiten modelar un algoritmo. Se pueden tomar decisiones, asignar variables y definir ciclos. Estos algoritmos normalmente reflejan un proceso que se quiere automatizar en el sistema.