

# **Actividad 2- Diagramas de Paradigma Orientado a Objetos**

## **Análisis y Diseño de Sistemas.**

### **Ingeniería en Desarrollo de Software**

**Tutor: Eduardo Israel Castillo García**

**Alumno: Ramón Ernesto Valdez Felix**

**Fecha: 30/06/23**

## Índice

Introducción .....	3
Descripción .....	3
Justificación .....	3
Desarrollo .....	4
Diagramas de clases .....	4
Diagramas de casos de uso .....	5
Conclusión .....	6
Referencias.....	6

## Introducción

En esta actividad trabajaremos con uno de los tipos más populares en el UML es el diagrama de clases. Popular entre los ingenieros de software para documentar arquitectura de software, los diagramas de clases son un tipo de diagrama de estructura porque describen lo que debe estar presente en el sistema que se está modelando. Los dos tipos de diagramas a utilizar serán los siguientes el diagrama de clases y diagrama de casos de uso.

## Descripción

En esta actividad trabajaremos con dos tipos de diagrama de clases y diagrama de casos de uso los cuales se utilizarán para diagramar una tienda de venta de ropa online donde un cliente realizara una compra de 5 o más artículos como comprador mayorista y si realiza una compra menor a 5 articulo será denominado como comprador minorista, adicional se identificarán los actores que interactuaran es los diagramas solicitados.

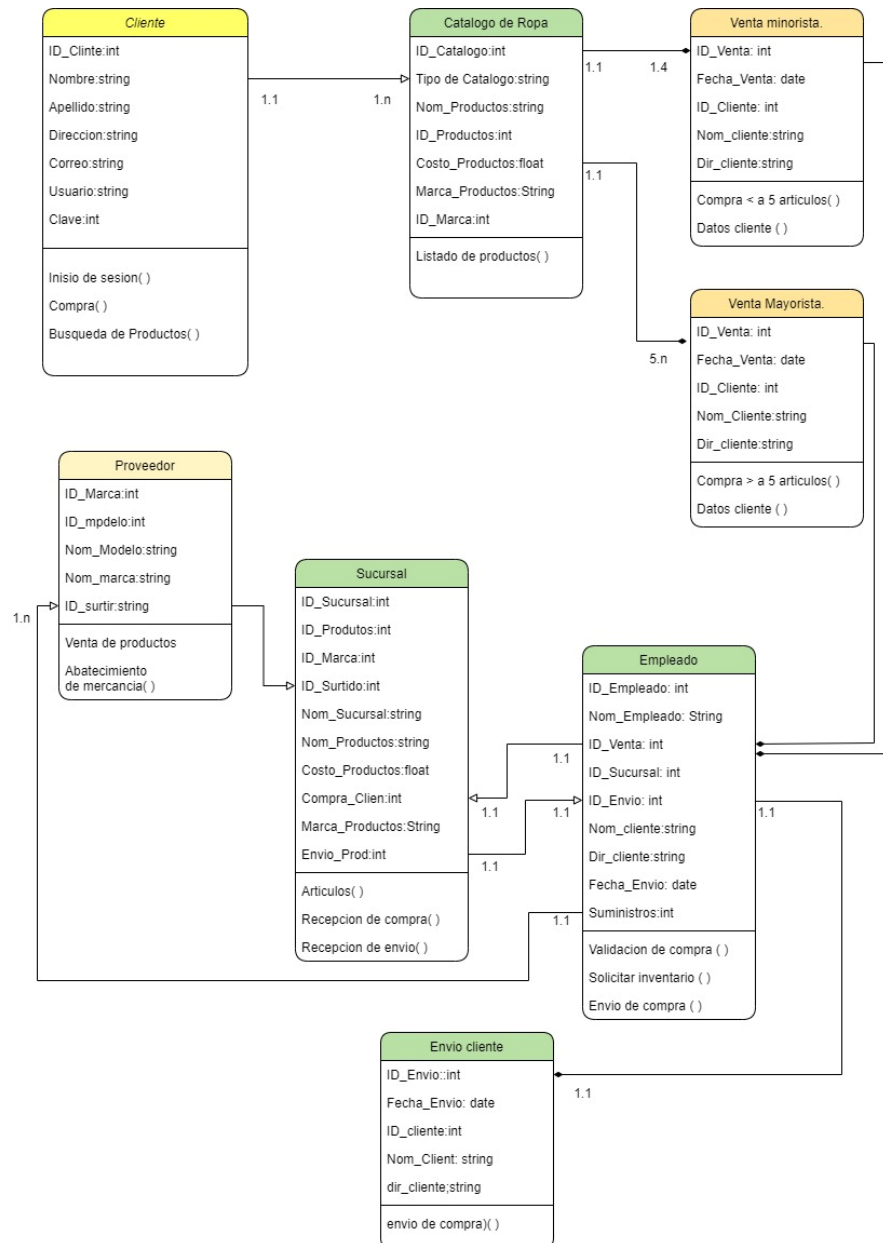
## Justificación

En esta actividad trabajaremos con el diagrama de clases y diagrama de casos de uso en donde se identificarán la interacción de diferentes factores de los diagramas los cuales se tratará de una tienda de venta de ropa online donde un cliente realizará una compra de 5 o más artículos como comprador mayorista y si realiza una compra menor a 5 articulo será denominado como comprador minorista, adicional se tiene la participación del proveedor de servicio para el resurtido de los artículos.

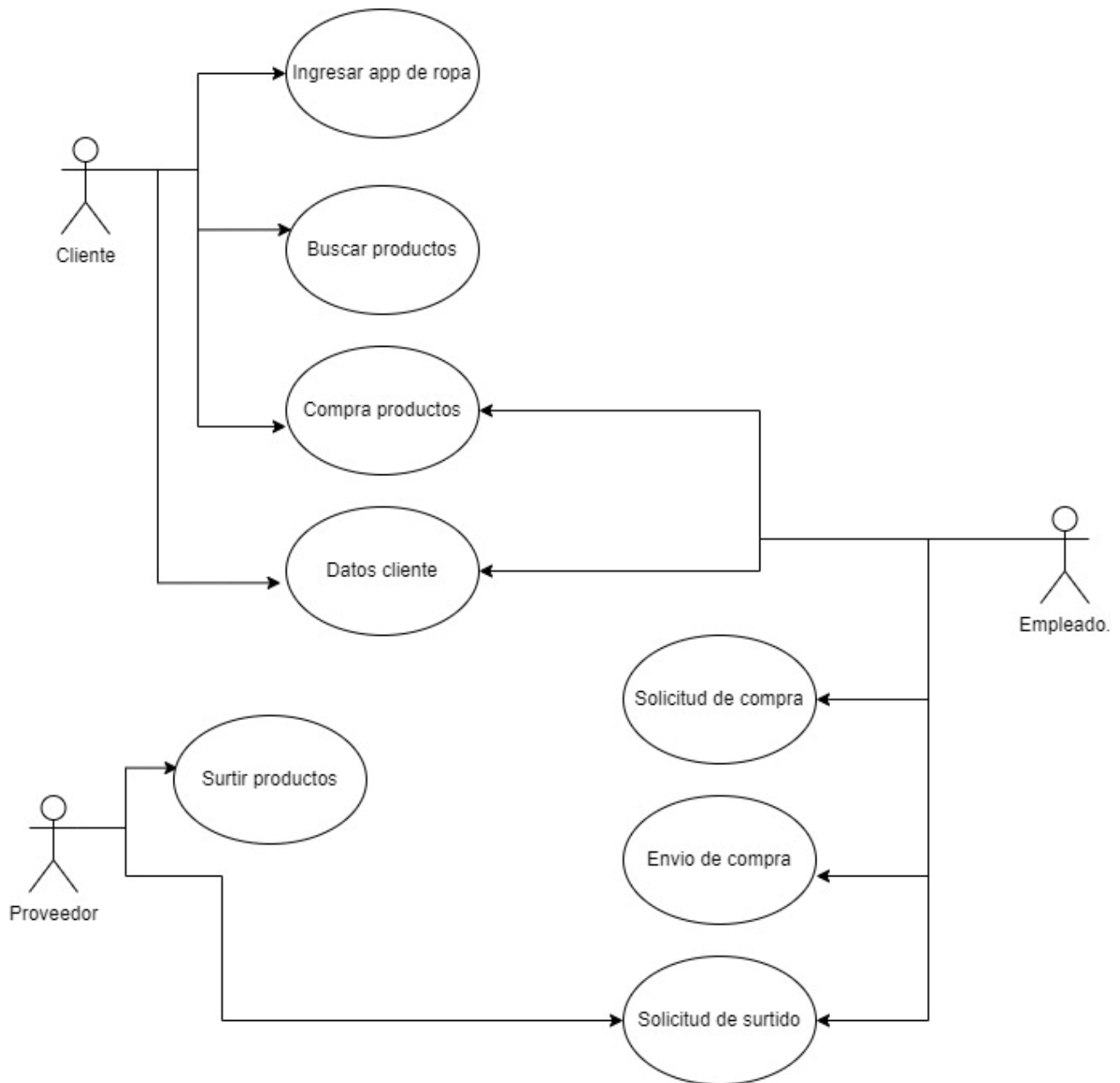
## Desarrollo:

En esta actividad trabajaremos con las herramientas solicitadas en la actividad para la creación de los dos diagramas solicitados en la actividad a entregar diagrama de clases y diagrama de casos de uso.

# Diagramas de clases



## Diagramas de casos de uso



## Conclusión

En conclusión, es muy importante la utilización de los diagramas de caso de uso al momento de realizar un proyecto de desarrollo de software porque permite visualizar el sistema desde la perspectiva del usuario y de esta forma se hace entendible para cualquier persona permitiendo a los desarrolladores trabajar en colaboración con los usuarios que van a interactuar con el sistema.

Los diagramas de clases son el elemento principal para la elaboración de un software, una clase es la representación de objetos y es representado por un rectángulo, en él se expresa el nombre de la clase, los atributos que conforman la clase y las acciones que se pueden realizar en cada clase pero no expresa la forma en que se hace. Para el diseño codificado del software se utiliza el diagrama de clases.

## Referencias

- Alava, N. (2015, June 1). *Diagramas de casos de uso*. Ingenieria en Software. <https://ingenieriaensofwarenathalyalava.wordpress.com/2015/06/01/diagramas-de-casos-de-uso/>
- Alava, N. (2015b, June 10). *Diagramas de clases*. Ingenieria en Software. <https://ingenieriaensofwarenathalyalava.wordpress.com/2015/06/10/diagramas-de-clases/>