

UML:

Lenguaje de modelado unificado (UML), diagramas que se hacen antes de codear para tener un camino que seguir.

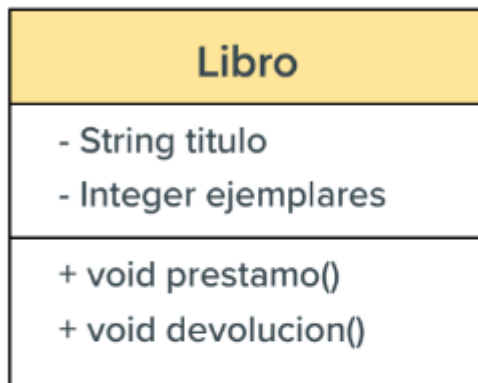
No es un lenguaje de programación, más bien visual.

Diagramas de clases:

rectángulo dividido entre nombre, atributos y métodos, esto representa una clase.

Tres tipos de modificadores para representar la visibilidad de atributos y métodos.

1. + //public
2. # //protected.
3. - //private



Si tuviéramos una interfaz, se vería así



C

Se representan con flechas, la clase que recibe a la otra obtiene el rombo.



Para representar el tipo de relación se hace un símbolo en la flecha.

Tipo de relación	Significado
1..1	Uno a uno
1..*	Uno a muchos o muchos a uno



Herencia:

Se representa con una flecha.

