

---

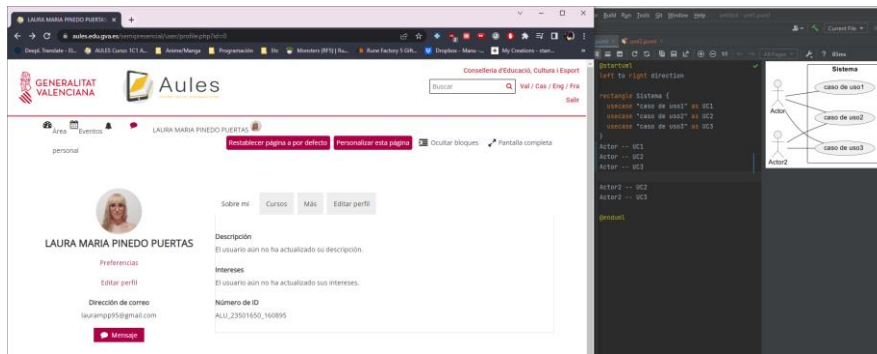
# PRÁCTICA TEMA 12

---

MEMORIA

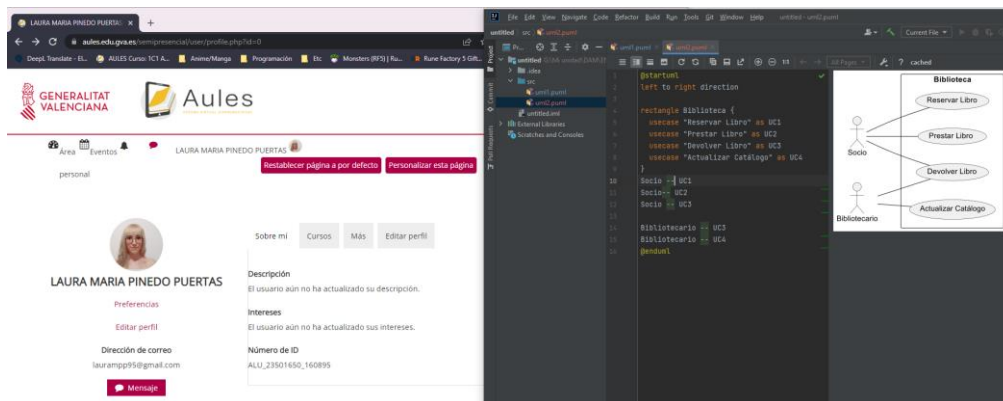
GITHUB: <https://github.com/RikaMzHyde/PracticaClasesUsoPlantUml2>

## Recreamos el primer ejemplo explicado del video:



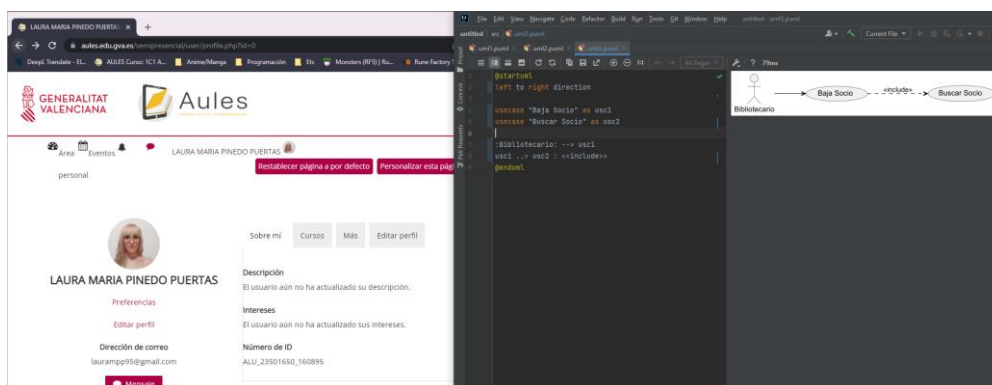
- Identificamos el sistema de software, definimos los actores, los casos de uso y las líneas de comunicación que los unen.

## Recreamos el segundo ejemplo explicado del video:



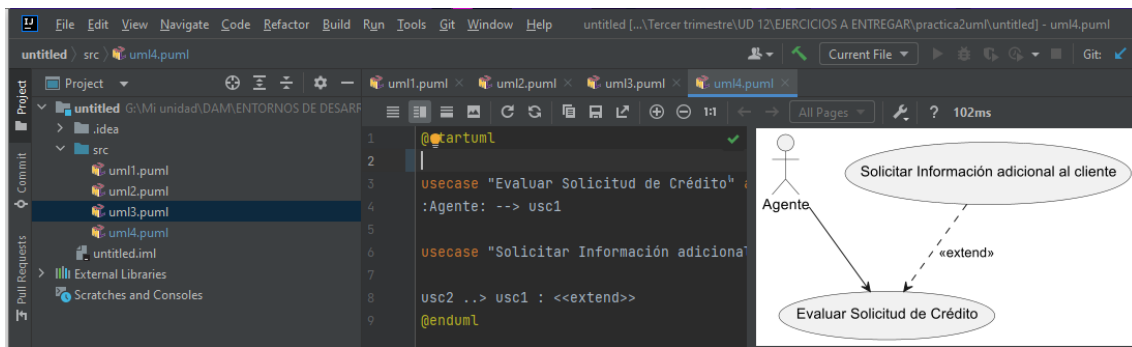
- Al igual que en el primer ejemplo recreado, Identificamos el sistema de software, definimos los actores, los casos de uso y las líneas de comunicación que los unen, pero esta vez usando una Biblioteca como ejemplo.

## Recreamos el tercer ejemplo explicado del video:



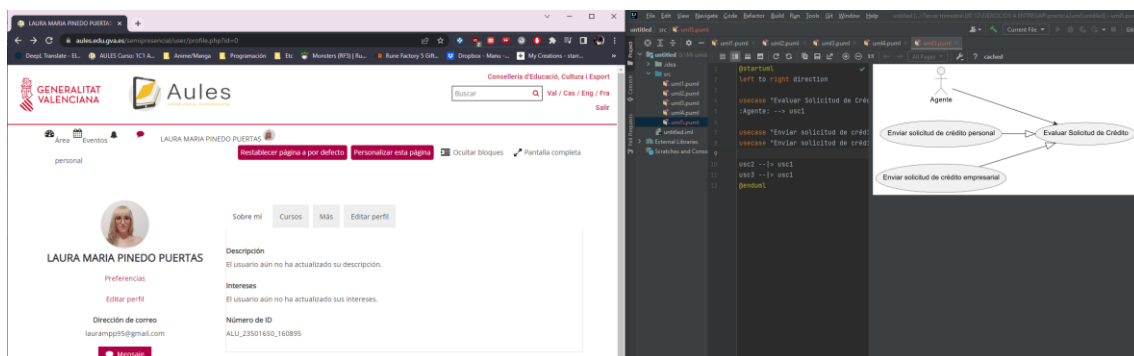
- Creamos el actor “Bibliotecario”, definimos su relación con el caso de uso “Baja Socio” y la relación de inclusión que existe entre ésta y “Buscar Socio”.

## Recreamos el cuarto ejemplo explicado del video:



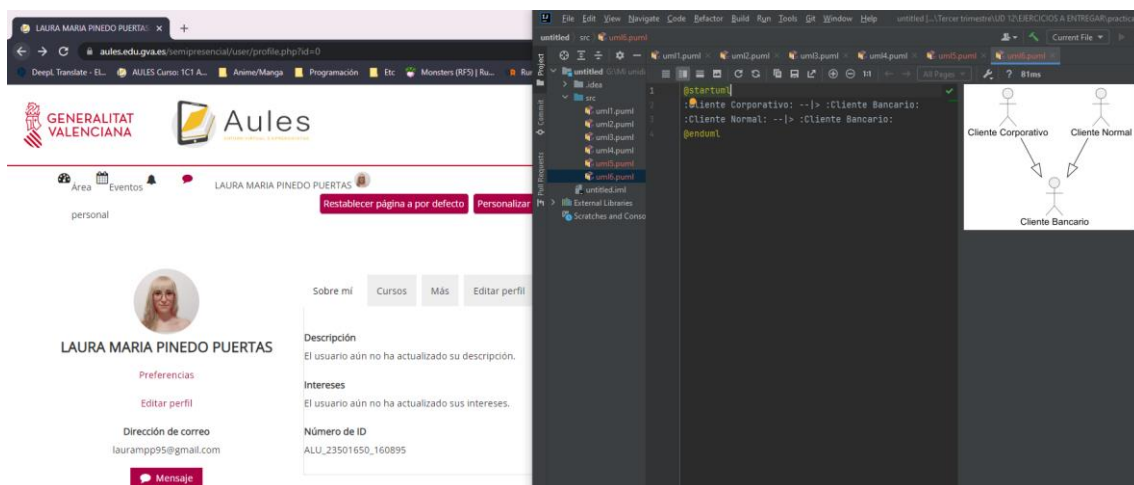
- Creamos al “Agente”, definimos su relación con “Evaluar solicitud de crédito” y la relación de extensión de “Solicitar información adicional al cliente” en cuanto a “Evaluar solicitud de crédito”.

## Recreamos el quinto ejemplo explicado del video:



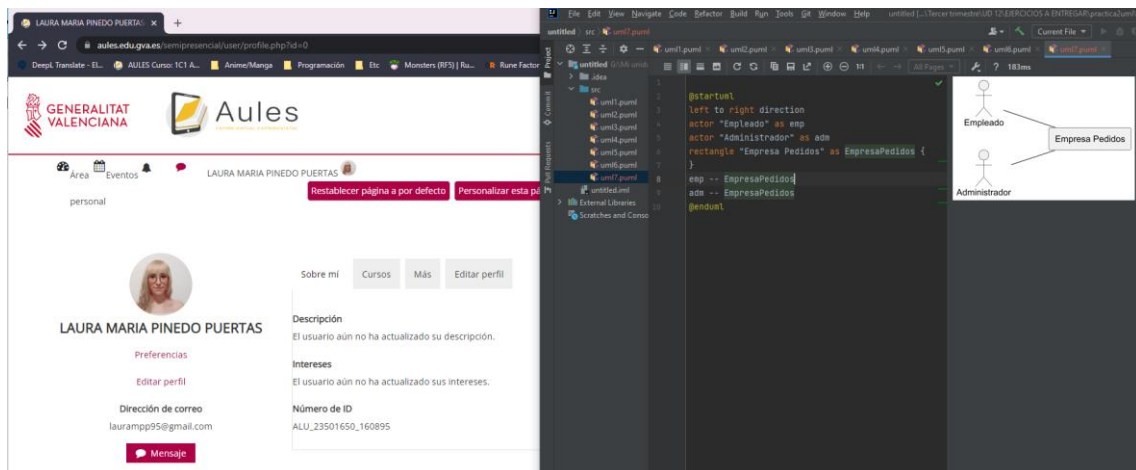
- Creamos al “Agente”, definimos su relación con “Evaluar solicitud de crédito” y la relación de herencia que tiene “Enviar solicitud de crédito personal” y “Enviar solicitud de crédito empresarial” con “Evaluar solicitud de crédito”.

## Recreamos el sexto ejemplo explicado del video:



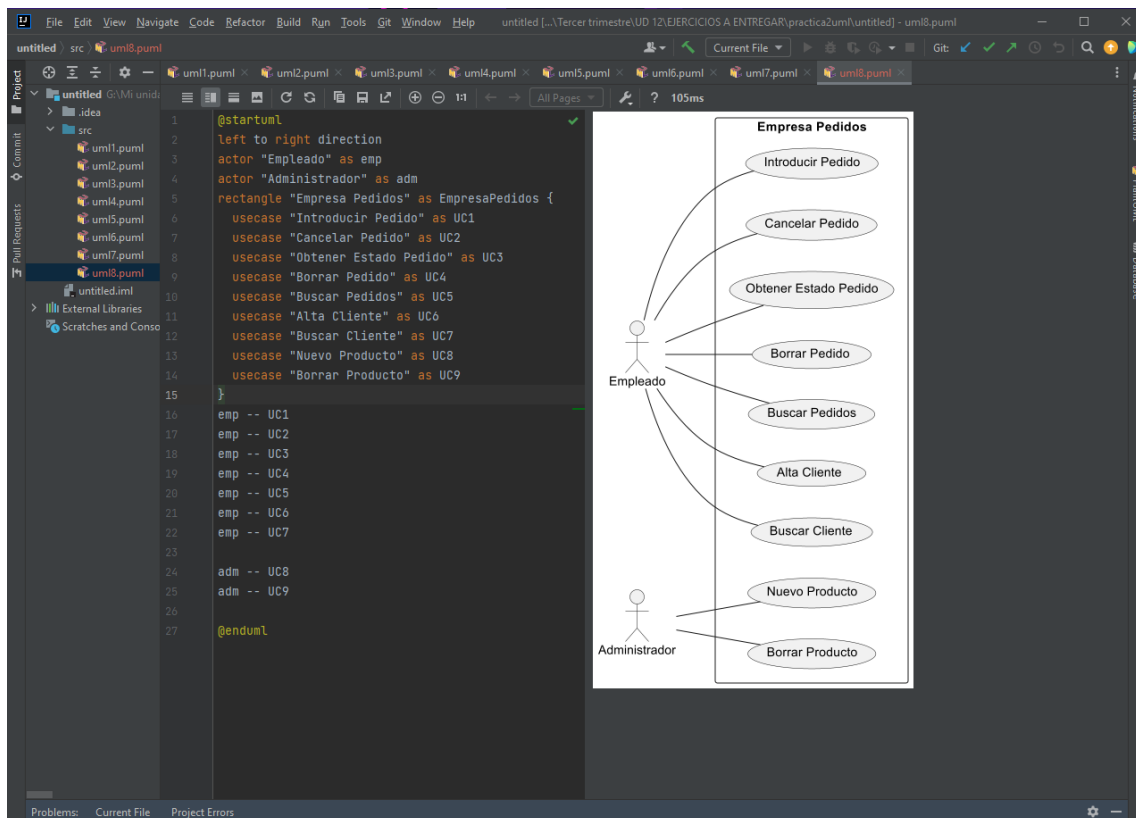
- Creamos los actores y especificamos las relaciones de herencia que tienen entre ellos.

## Recreamos el séptimo ejemplo explicado del video:



- Creamos dos actores que se relacionen con el entorno del sistema “Empresa Pedidos”.

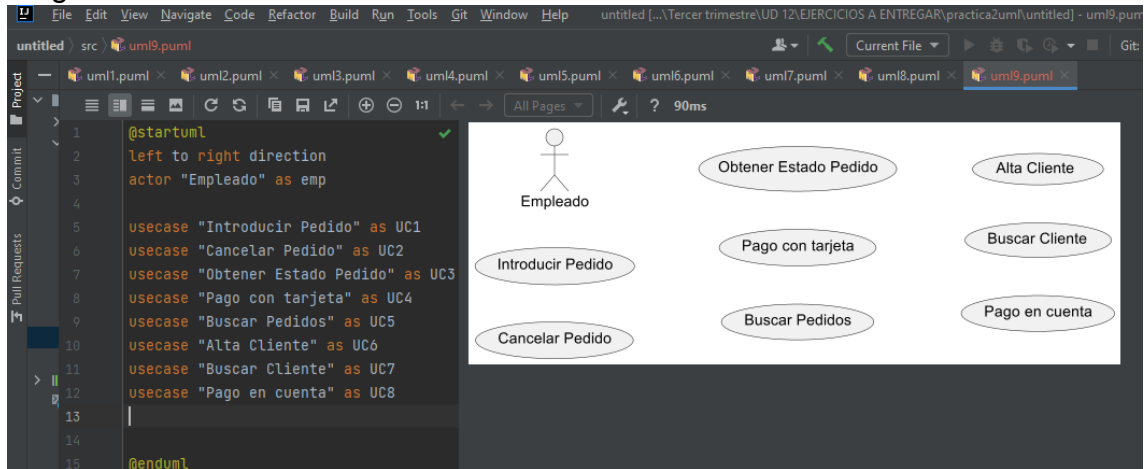
## Recreamos el octavo ejemplo explicado del video:



- Creamos dos actores que se relacionen con los diferentes casos de uso dentro del sistema “Empresa pedidos”.

## Recreamos el noveno ejemplo explicado del video:

- Creamos 1 actor y los diferentes casos de uso que usaremos en nuestro diagrama UML:



- Hecho esto, pasamos a especificar las relaciones que tienen los unos con los otros:

