

METODOLOGIA DE SISTEMAS II - GUIA DE ESTUDIO – PRIMER PARCIAL

- 1- Para qué construimos modelos?
- 2- Qué es un modelo y cómo pueden ser?
- 3- Qué formas comunes hay de enfocar un modelo?
- 4- Qué es UML y para qué se utiliza?
- 5- Mencione y defina brevemente todos los bloques de construcción del lenguaje con su tipo.
- 6- Qué es una clase y cómo se representa?
- 7- Qué significa el término “abstracción” en POO?
- 8- Cuáles son las características de los nombres de las clases? Ejemplifique.
- 9- Qué es un atributo?
- 10- Cuáles son las características de los nombres de los atributos? Ejemplifique.
- 11- Qué es una operación?
- 12- Cuáles son las características de los nombres de las operaciones? Ejemplifique.
- 13- Qué es la responsabilidad de una clase y cómo se representa?
- 14- Qué es la multiplicidad de una clase?
- 15- Qué es un clasificador? Mencione al menos tres.
- 16- Qué es la visibilidad de un atributo y una operación, y qué valores se le pueden asignar?
- 17- A qué se refiere el término encapsulación, abstracción, herencia y polimorfismo?
- 18- Qué es una clase abstracta, una clase hoja y una clase raíz?
- 19- Qué es una relación? Explique y represente todos los tipos vistos.
- 20- Explique los cuatro adornos que pueden incorporarse a una asociación.
- 21- Explique la diferencia entre composición y agregación.
- 22- Qué es una clase asociación y cómo se representa? Ejemplifique
- 23- Cuáles son las relaciones que se utilizan para modelar a nivel objetos, en colaboraciones dinámicas?
- 24- Qué es una interfaz, de qué forma pueden representarse, y para qué se utilizan?
- 25- De acuerdo al concepto de interfaz, con qué bloques de construcción se relacionan, y por medio de qué relaciones?
- 26-Cuál es la diferencia entre método y operación?
- 27- Mencione diferencia y semejanza entre clases abstractas e interfaces.
- 28- Qué es un mecanismo común y para qué se utiliza?
- 29- Qué mecanismos comunes provee el lenguaje? Mencione que es una nota y como se representa; explicando y representando los siguientes mecanismos de extensibilidad: estereotipos, valores etiquetados y restricciones.
- 30- Qué es un diagrama en UML y para qué se utiliza?
- 31- Cuáles son los tipos de diagramas posibles y que se representa con cada uno de ellos? Qué diagramas componen cada tipo?
- 32- Qué es y para qué se utiliza un diagrama de clases?
- 33- Cuáles son los contenidos de un diagrama de clases?
- 34- Cuáles son los usos de un diagrama de clases?
- 35- Qué significan los términos ingeniería directa e ingeniería inversa?
- 36- Qué es una instancia?
- 37- De qué maneras puede nombrarse una instancia? Cómo se representa?
- 38- Qué es y cómo se representa un objeto activo?Cuál es la diferencia con un objeto pasivo?
- 39- Dónde se aplican los objetos concretos y dónde se aplican los prototipos?
- 40- Qué es un diagrama de objetos y cuáles son sus contenidos? Para qué se utiliza?
- 41- Qué es un caso de uso, cómo se representa y para qué se utiliza?
- 42- A qué se refiere el término “secuencia de acciones” ?
- 43- Qué es un actor y qué relaciones pueden existir entre ellos?
- 44- Cómo se conectan los actores con los casos de uso?
- 45- Qué es un flujo de eventos y cómo se realiza?

46- Qué partes componen un flujo de eventos?

47- Qué es un escenario de un caso de uso?

48- Explicar las relaciones que pueden existir entre los casos de uso (generalización, inclusión y extensión).

49- Explicar el concepto de factorización de casos de uso.

50- Qué es un diagrama de casos de uso, cuáles son sus contenidos y para qué se utiliza?