

UNIDAD TEMÁTICA 3 – UML – Trabajo de Aplicación 3

1) Plataforma de comercio electrónico:

Se necesitan representar las diferentes entidades y sus relaciones, como productos, clientes, carritos de compra y pedidos. El objetivo es la comprensión de la estructura general del sistema y la identificación de las responsabilidades de cada entidad.

2) Creación de un sistema de autenticación y autorización:

Se quiere mostrar la interacción entre diferentes objetos y componentes durante el proceso de inicio de sesión, registro y asignación de roles/permisos. Esto permitiría a los desarrolladores entender el flujo de información y eventos en el sistema.

3) Implementación de un proceso de negocio en una empresa:

Se quiere representar los diferentes pasos y decisiones involucradas en un proceso empresarial, como la aprobación de una factura o la contratación de un empleado. Esto ayudaría a los stakeholders a visualizar y optimizar el flujo de trabajo.

4) Desarrollo de una aplicación móvil con múltiples módulos:

Se necesita visualizar los módulos y sus dependencias en la aplicación, como la interfaz de usuario, lógica de negocio y servicios de datos. Esto facilitaría la comprensión de la arquitectura general y la gestión de dependencias.

5) Creación de un sistema de gestión de contenido (CMS):

Se requiere describir la estructura y las interacciones entre los componentes del CMS, como el editor de texto, el gestor de archivos y el motor de plantillas. Esto ayudaría a los desarrolladores a comprender las responsabilidades y dependencias de cada componente.

6) Despliegue de una aplicación en la nube con microservicios:

Se requiere representar la infraestructura en la que se implementan los microservicios, incluyendo servidores, contenedores y bases de datos. Esto proporcionaría una visión clara de cómo los componentes del sistema se distribuyen y comunican entre sí.

7) Implementación de un sistema de monitoreo y alerta:

Se requiere mostrar cómo los diferentes componentes del sistema interactúan para detectar, evaluar y notificar eventos de alerta. Esto permitiría a los desarrolladores comprender el flujo de información y la lógica de procesamiento de eventos en el sistema.

8) Diseño de un juego en línea multijugador:

Se requiere representar las entidades involucradas en el juego, como jugadores, personajes, objetos y enemigos. Además, un Diagrama de Secuencia podría ser utilizado para mostrar cómo las interacciones entre jugadores y objetos del juego ocurren en tiempo real. Estos diagramas ayudarían a los desarrolladores a entender la lógica del juego y a diseñar sus componentes de manera eficiente.

- 1) Diagrama de Clases
- 2) Diagrama de Secuencia
- 3) Diagrama de Actividad
- 4) Diagrama de Componente
- 5) Diagrama de Componente
- 6) Diagrama de Deploy
- 7) Diagrama de Secuencia
- 8) Diagrama de Clase