

UML

Según Josep, S. (2000) en Aprendiendo UML en 24 horas, los desarrolladores deben comprender las ideas de quienes ven oportunidades en la tecnología para mejorar procesos y sistemas. Para ello, existe una herramienta genial conocida como UML (Lenguaje Unificado de Modelado), que utiliza símbolos y diagramas para expresar de manera clara y precisa la idea que se desea desarrollar.

Los clientes deben saber lo que el equipo de desarrollo está realizando y, por otro lado, deben poder realizar cambios en el proyecto si es necesario. Además, el desarrollo de software es orientado a equipos, y cada participante del equipo debe poder entender su parte en el proyecto y cómo se integra con el resto.

Los sistemas escalan en complejidad y esta complejidad demanda una manera organizada y clara de presentar los elementos y relaciones de estos en el proyecto. Las ventajas de un diseño sólido son reducir tiempo de desarrollo, permitir cambios en el proyecto y comunicar de manera precisa la funcionalidad ofrecida.

UML presenta diferentes diagramas para modelar diferentes aspectos del proyecto, como el Diagrama de Clases. Si pensamos en los objetos del mundo real, es fácil observar que estos tienen atributos o propiedades que les son propios, por ejemplo, un lavarropas tiene un determinado color, una determinada capacidad, una marca y un modelo. Además, podrá realizar determinadas acciones como lavar, secar o enjuagar.

Modelar los objetos del mundo real de esta manera permite simplificar la complejidad de la realidad, a los efectos de la utilidad para el sistema.

Existen otros modelos de UML que presentan distintos aspectos del sistema. Aunque el diagrama de clases proporciona una perspectiva estática del problema, existen otros modelos que muestran aspectos dinámicos como la interacción con los usuarios o las relaciones entre las clases que forman la solución. Para ampliar tu conocimiento sobre este tema, te sugiero algunos enlaces que contienen información sobre los diferentes diagramas de UML.

◇ <https://www.visual-paradigm.com/guide/use-case-diagram/what-is-use-case-diagram/>

◇ <https://www.lucidchart.com/pages/es/que-es-un-diagrama-de-casos-de-uso>

Estos son los diagramas elaborados en clase, los cuales incluyen diagramas de clases, diagramas de secuencias de transacciones y diagramas de casos de uso. Investiguen en los enlaces proporcionados. Les recomendamos que exploren la información disponible en la red para que puedan aplicarla de manera efectiva en sus prácticos.

Diagrama de casos de uso

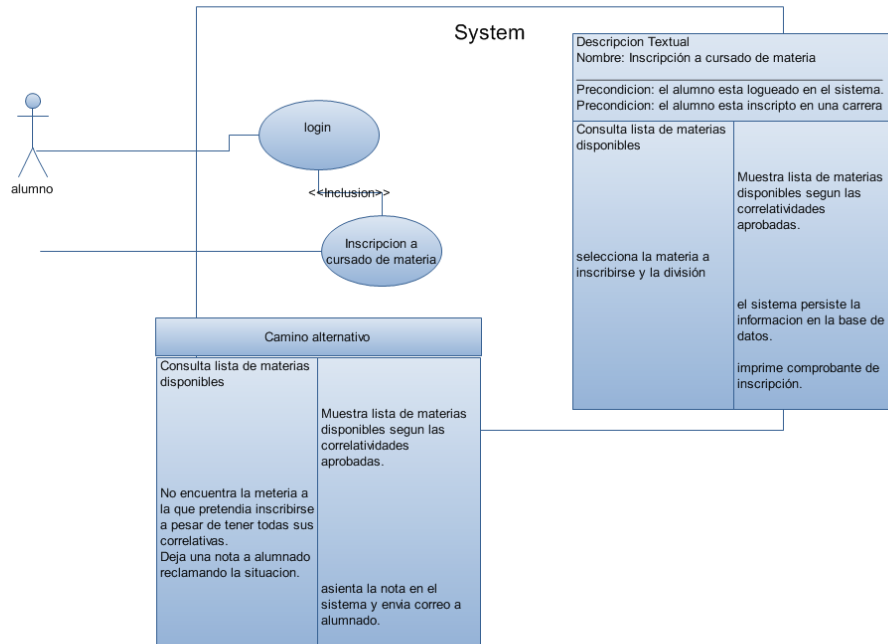
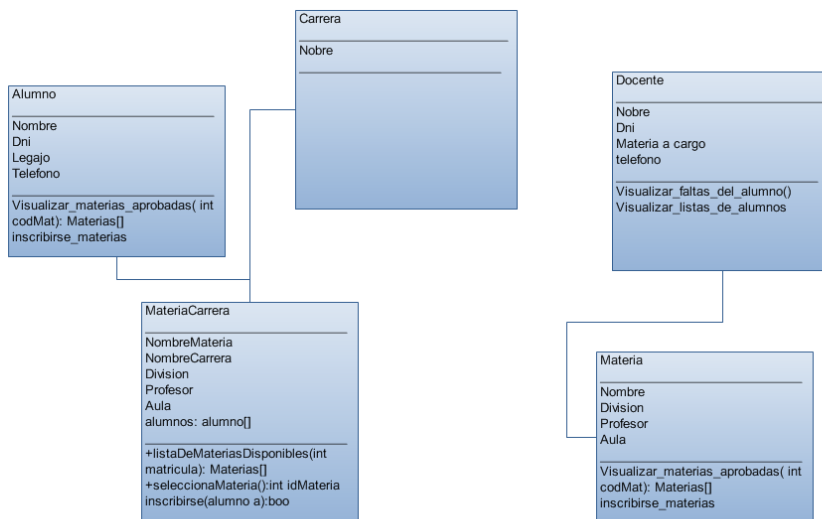
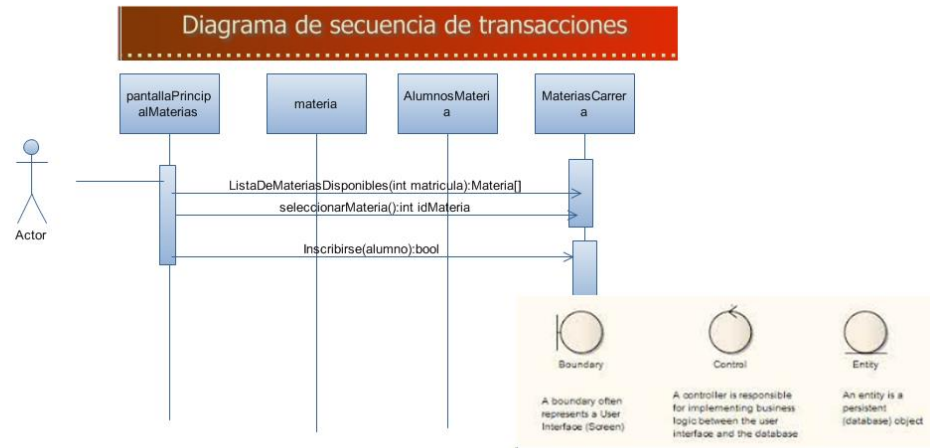


Diagrama de clases





Bibliografía

Joseph, S. (2000). Aprendiendo UML en 24 horas. Editorial Prentice Hall, México.