**Cuestionario UML**

1. **¿Qué es UML y para qué se utiliza?**

- El Lenguaje Unificado de Modelado (UML) fue creado para forjar un lenguaje de modelado visual común y semántica y sintácticamente rico para la arquitectura, el diseño y la implementación de sistemas de software complejos, tanto en estructura como en comportamiento.

**2. Nombrar y describir los distintos tipos de diagramas UML**

-Existen dos tipos principales de diagramas UML: diagramas de estructura y diagramas de comportamiento (y dentro de esas categorías se encuentran varios otros). Estas variaciones existen para representar los numerosos tipos de escenarios y diagramas que usan los diferentes tipos de personas.

**3. ¿Cuáles son las ventajas que ofrece?**

Los principales beneficios de UML son:

-Mejores tiempos totales de desarrollo (de 50 % o más).

-Modelar sistemas (y no sólo de software) utilizando conceptos orientados a objetos.

-Establecer conceptos y artefactos ejecutables.

-Encaminar el desarrollo del escalamiento en sistemas complejos de misión crítica.

**4. ¿Cuáles son los elementos estructurales que contiene? Describir cada uno de ellos.**

-Clases

Es una descripción de un conjunto de objetos que comparten los mismos atributos, operaciones, relaciones y semántica.

-Interfaces

es una colección de operaciones que especifican un servicio de clase o componente. ina interfas define las operaciones pero no la implementación de las operaciones.

Casos de uso

es una descripción de un conjunto de secuencias de acciones que un sistema ejecuta y que produce un resultado de interés para un actor en particular.

Los componentes

-es una parte física y reemplazable de un sistema que conforma un conjunto de interfaces y proporciona la implementación de dicho conjunto, se representa en un rectángulo con pestañas.

Nodos

-Es un elemento físico que existe en tiempo de ejecución y representa un recurso computacional, por lo general dispone de algo de memoria y capacidad de procesamiento.

**5. Explique con sus palabras qué entiende por orientación a objetos.**

-orientación a objetos (según sele) representa en crear estructuras para la resolución de problemas