

31-5-2019

Aprendiendo UML en 24 Horas

MATERIA: Ingeniería software

MAESTRO: Eduardo Flores Gallegos

ALUMNO: Sierra Lynn Brown



RESEÑA CRÍTICA / VALORATIVA

REFERENCIA BIBLIOGRAFICA

Schmuller, Joseph “*Aprendiendo UML en 24 Horas*” Primera Edición. Editorial Pretice Hall [ENLÍNEA]

<https://drive.google.com/drive/folders/1dTUmJgifu70DBecrWkPgU7GTDikMKRB3?usp=sharing> Capturado el 30 de mayo de 2019.

Joseph Schmuller, ha podido dar su punto de vista en diversas reseñas y artículos, todo en base a su conocimiento de la informática, computación y avances tecnológicos, de la mano a esto, cabe mencionar que escribió *ActiveX No Experience Required Y Dynamic HTML Master the Essentials*. Prosiguiendo con su avance dentro de la literatura su redacción se ve influenciada a escribir con el uso de un lenguaje sencillos y de fácil comprensión, de tal manera que al lector le sea fácil entender los procesos que en la catedra de enseñanza se ven complicados, en otras palabras él busca dar esa claridad de explicar los procesos, técnicas y objetivos en sus obras literarias con un lenguaje informal, fuera del amplio uso del tecnicismo y conceptos que al lector a la hora de la lectura, pudieran estancarlo y darle mermas a su avance dentro de la misma.

Schmuller busca en esta obra lo mejor que se puede encontrar en material para poder buscar información y así referenciarlo, siempre que el motivo de la consulta sea sobre en temas sobre programación, informática, computación y avances tecnológicos, por otra parte, también busca que el lector no solo obtenga información, sino adquiera conocimientos con los cuales pueda resolver casos prácticos asemejados con el mundo actual que se maneja en competencias. A lo largo de su vida y experiencias laborales su información empírica le ha brindado el conocimiento e información que ha podido plasmar, con ayuda del personal de Pearson Educación Latinoamérica, dentro de esta lectura. Para nuestro autor todo gira en torno de cómo se ven y analizan los sistemas, estos dos últimos abarcándolos en una visión ya que si se nos pone un sistema de tipo complejo, la visión de la tecnología puede facilitar la interpretación y darle forma a la complejidad, esta capacidad de visión es fundamental para los desarrolladores que deben de entender una idea, no solo al inicio sino en todo el proceso de la formación de un sistema. La importancia del UML (*Lenguaje Unificado de Modelado*) al usarla como base, da una herramienta con la que un desarrollador podrá llegar a comprender la capacidad de visión y saber manejar el proceso entero de la creación de un sistema. Joseph Schmuller ha podido plasmar sus ideas y pensamientos racionales en una lectura donde consta de 24 capítulos, cada uno dividido en subtemas, el libro debe terminarse de estudiar el 24 horas por lo que el objetivo es dar una hora por capítulo.

La elaboración de esta reseña es para dar mi opinión en base a mi punto de vista, que es personal, donde valorare la anteriormente obra literaria citada, a partir de la hora numero 12 hasta la hora número 20, en esta segunda parte aprecie que la

organización de los objetivos con su respectiva presentación se seguían manteniendo en línea similares a lo que se vio en la primera reseña, dándole también conectividad a los consejos que ahora se basaban en los diagramas de componentes. La diferenciación de componentes e interfaces que utiliza el autor me deja en claro cómo identificar cada concepto y así pasar a saber que es un diagrama de componentes. Algo que rescataría es el uso de ejemplos después de haber comprendido el tema y las bases de lo que trataba, para resolver las dudas mediante anexos visuales o ejemplos prácticos, que ayudan con la comprensión del mismo tema. Al abordar los párrafos de los diagramas de distribución, la comprensión de la lectura se me hizo algo tediosa y monótona, ya que la repetición del formato empezaba a molestar, por otra parte, este mismo sistema me daba más rapidez y agilidad con el paso de los temas ya que me encontraba familiarizada con la forma del texto asimismo el encuadre de títulos y subtítulos ya era de fácil ubicación visual, si lo comparamos con las anteriores lecciones. Respecto a la aplicación de los diagramas de distribución el lenguaje que se usaba, algo técnico me sorprendió ya que el autor no opta por este tipo de expresión escrita, lo que me dificultó el comprender como una diagrama de distribución se complementa al implementarse en el uso del UML. Ya con este último tema se da por visto lo que son los diagramas, según lo hace ver Schmuller al entrar a las bases de la estructura del UML, sus antecedentes en sí; y el uso de un nuevo concepto, la Capa del meta modelado, esta nueva información me hizo comprender y tener una visión más amplia de lo que se debería de tratar la extensión de UML y todo lo que este mismo puede hacer, deshacer, manipular y limitar dando ciertos valores cuantitativos que se pueden transferir a cualitativos dentro de un sistema que está siendo analizado. A partir de este tema se nota una clara disminución de la implementación de anexos, gráficos y ejemplos visuales que acompañen a la lectura, y es comprensible el porqué de la ausencia de estos, ya que al hablar de la adaptación del UML en un proceso de desarrollo, la teoría es lo que respalda al texto y los detalles visuales, refiriéndome los conceptos ausentes, no son de mucha relevancia cuando de conceptos se trata esta sesión.

Así se cierra la primera parte de este libro, dándome a entender que al analizar los casos de uso, nos referimos a una estructura que ofrece una forma a la visión de un usuario y es apreciada por este mismo, la cual es seguida de la implementación de diagramas que puedan describir la estructura con la que el usuario está interactuando. Por otro lado su continuación en la segunda parte, nos brinda una metodología basada en la simplificación para el desarrollo, dándonos ejemplos y casos prácticos que nos servirán para entender la forma en que el UML se puede adaptar a lo que un proyecto de desarrollo tiene en contexto. Así mismo al entender cómo surge esta adaptación del lenguaje, se podrá facilitar la ubicación de los elementos que conforman al contexto e influyen dentro de un sistema, todo esto con el fin de proporcionar lo necesario para modelar un sistema.

