



# Diagrama de clases UML

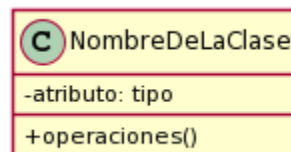
## Resumen

Actualizado: 18 de octubre de 2021

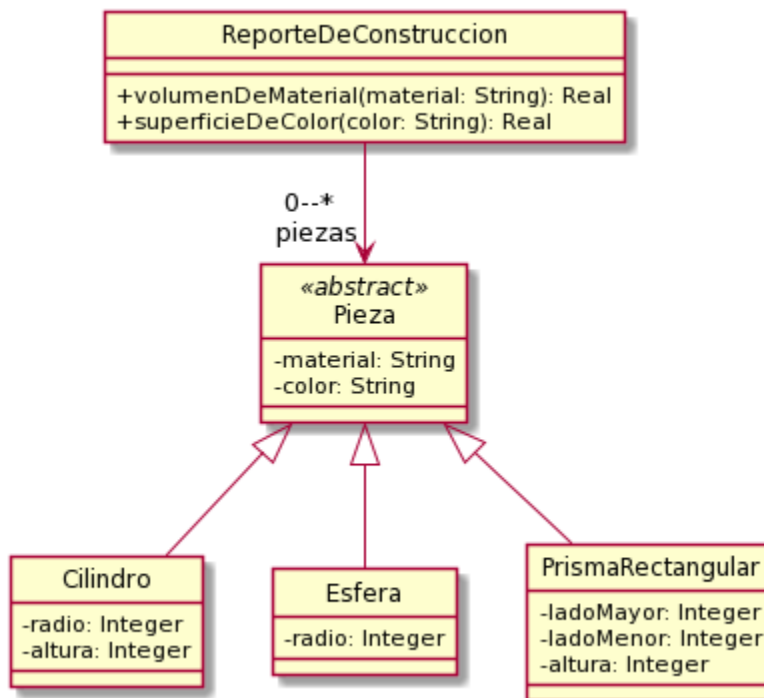
El objetivo de este documento es mostrar un breve resumen de los principales elementos de un diagrama de clases, para conocer su sintaxis.

### Clases

En general, las clases se denotan con tres compartimientos, que permiten especificar el nombre, los atributos y los métodos, como puede verse en la siguiente figura:



Por ejemplo,





### Nombre de la clase:

- La clase debe tener el nombre en singular.
- Debe seguir el estilo CamelCase, comenzando en Mayúscula
- En caso de ser una clase abstracta, se debe escribir el nombre en cursiva, o agregar el estereotipo <<abstract>> en el compartimiento del nombre. Lo más común es utilizar la primera forma si estamos trabajando con alguna herramienta de modelado, y utilizar la segunda, si estamos trabajando en papel.

### Atributos:

- Se denotan **visibilidad nombre: tipo**
- Para el nombre de los atributos, se debe seguir el estilo CamelCase, comenzando en minúscula.
- Se debe indicar, para cada atributo:
  - su visibilidad: privada (-), protegida (#).
  - su tipo: Integer, Real, Boolean, String

### Operaciones:

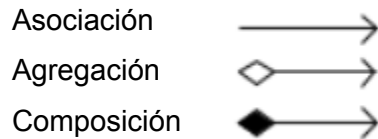
- Se denotan **visibilidad nombre (parámetro: tipo): tipo de retorno**
- El nombre debe seguir el estilo CamelCase, comenzando en minúscula.
- Los parámetros deben tener nombre y tipo, y deben separarse con comas.
- Se indica el tipo del retorno, si devuelve algún valor. Si no retorna nada, no se especifica el retorno.  
**+ dashSpacing ( totalDistance: Integer, spaceLength: Integer )**
- En el caso que la operación retorne una colección, debe indicarse la multiplicidad de la forma:  
**+ obtenerOfertasDelDia (): Oferta [\*]**
- En el caso que las operaciones sean abstractas, se deben anotar en cursiva o con el estereotipo <<abstract>>.  
**+ calcularSueldo (): Real**  
**« abstract » + calcularSueldo (): Real**
- Si se trata de un constructor, debe ser precedido por el estereotipo <<create>>  
**+ <<create>> createCar(brand: String) : Car**

Respecto a la visibilidad de los miembros (atributos y operaciones), recuerde:

- Se utiliza visibilidad pública ( + ) cuando el miembro es accesible a todos los objetos del sistema.
- Se utiliza visibilidad protegida ( # ) cuando el miembro es accesible a las instancias de la clase que lo implementa y de sus subclases.
- Se utiliza visibilidad privada ( - ) cuando el miembro es sólo accesible a las instancias de la clase que lo implementa.

## Asociaciones

Los diferentes tipos de asociaciones se denotan con distintos tipos de flechas.

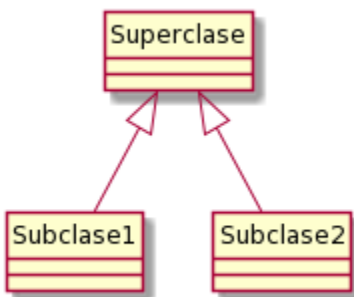


Si tenemos una asociación entre dos clases, se debe indicar en los extremos navegables:

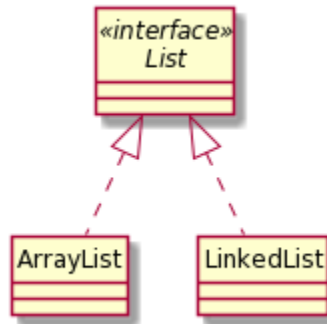
- El nombre del rol.
- La multiplicidad, salvo que sea 1. Puede ser un número fijo, por ejemplo 4, o puede indicarse que se permiten varios elementos, en ese caso se indica como 0..\*
- Si la asociación es navegable para uno de los extremos, se debe indicar con la punta de flecha, la clase destino.
- Si la asociación es navegable para los dos extremos, no se debe dibujar la punta de la flecha.

## Generalización

La notación para indicar la relación de generalización es una flecha con la punta triangular, sin relleno, apuntando en dirección a la superclase.



## Interfaces



La interfaz se denota con el estereotipo <<interface>>.

- El nombre debe denotarse en cursiva
- Los métodos de la interface son públicos y abstractos
- La relación con la clase que la implementa, se representa con una flecha sin relleno y línea punteada, apuntando en dirección a la interfaz.