



INSTITUTO TECNOLÓGICO[®]
de Pabellón de Arteaga
ITEC

Nombre:

Víctor Gerardo Montellano García

Docente:

Eduardo Flores Gallegos

Carrera:

Tecnologías de la Información y Comunicaciones

Grado:

4^{to}

Documento:

Aprendiendo UML en 24 horas/Parte 2

Fecha de entrega:

1/Junio/2019

Hora 12: Diagrama de componentes

Un componente de software es una parte física de un sistema que está presente en la computadora.

El diagrama UML es muy importante para poder analizar la información de un sistema y poder comprender su información, la relación entre un componente y una interfaz se llama realización.

La representación de un componente es un rectángulo con otros dos rectángulos pequeños sobrepuestos en un lado izquierdo.

Ay dos formas diferentes de representar un componente y sus interfaces,

La primera muestra la interfaz como un rectángulo que contiene la información que se le relaciona, se conecta con una línea punteada y una flecha.

Hora 13: Diagramas de distribución

Un nodo de un software en diagrama UML se representa por medio de un cubo el cual tiene que tener un un texto.

Ay diferentes tipos de modelos para las redes los modelos fueron AECnet, thin entherent y la red inalámbrica Ricochet.

Hora 14: Nociones de los fundamentos del UML

Se conforma de cuatro capas las cuales son:

Objetivos del usuario

Modelado

Metamodelado

Metametamodelado

Para trabajarse con las 2 capas primeras debe ser un sistema triplicante para usar la cuarta etapa solo los teóricos y diseñadores de lenguaje.

Hora 15: Adaptación del UML en un proceso de desarrollo

Una metodología es la estructura y naturaleza de los pasos en un esfuerzo de desarrollo. Se debe entender con claridad el problema para que de esta manera los codificadores comiencen a producir el código a partir del diseño, después de probar y distribuir el código se convierte en un sistema.

Unos de los métodos antiguos es el método cascada establece el análisis, diseño, codificación y distribución de actividades de una manera individual.

Hora 16: Presentación de caso por estudiar

Se debe orientar todo al análisis y el diseño, iniciando el proyecto de recopilación de necesidades y con la asimilación del domino de lo que se desea resolver. El proceso e Al final el que toma nota y el cliente observaran lo realizado. La meta es

modelar los diagramas de actividades de los procesos. Pieza con una entrevista del análisis al cliente.

- Se recomienda detenerse y resumir de vez en cuando para verificar su asimilación.
- Siempre pida que el entrevistado le explique cualquier terminología que no le sea familiar.
- Se podrá hacer preguntas basadas en un tema que perciba como respuesta a preguntas anteriores.

Hora 17: Elaboración de un análisis de dominio

Para comenzar el análisis debe comenzar con la entrevista del proceso de negocio de ahí se desglosan los diagramas de clases iniciales.

Agrupación de clases

Se agruparan grupos de personas, y servicios por ejemplo meseros y cliente. En una serie de pasos se muestra lo que ara cada mesero su proceso para poder convertirlo a diagrama de clase de proceso.

Hora 18: Recopilación de necesidades del sistema

En restaurante tenía algunos conflictos pero estaban en una entrevista para poder ver alguna alternativa para que el negocio funcionara mejor se muestra la conversación que interactúan los de desarrollo y los gerentes del restaurante, por medio de diagramas de clase y otros lograron encontrar la solución más factible ya cada trabajador del restaurante tenía su trabajo más fácil y podían trabajar más rápido en forma segura.

Hora 19: Desarrollo de casos de uso

Es una colección de situaciones y cada una de estas es una secuencia de pasos. Para cada escenario en cada caso de uso, es necesario tener en cuenta los siguientes puntos:

- Una breve descripción del escenario.
- Conjeturas de escenario.
- El actor que inicia el caso de uso.
- Pasos relacionados con el sistema en el escenario.
- Condiciones resultantes una vez terminado el escenario.
- El actor beneficiado del caso de uso.

También es importante hacer conjeturas, las que nos permitirán indicar consideración de diseño. Un aspecto importante del análisis del caso de uso es que empezó a descubrir componentes del sistema. No basta con listar todos los casos. Un equipo de desarrollo deberá comprender cada uno de los casos de uso detalladamente para empezar a comprender el sistema.

Hora 20: Orientación a las interacciones y cambios de estado

En los casos de uso se divide en paquetes según los actores que interactúen en el sistema por ejemplo en un restaurante es el chef, el mesero, el ayudante del chef etc...

En cada paquete de cada actor se muestra las actividades que le corresponde a cada actor.

Cada actor tiene una interacción con el sistema.