

Diagramas del UML

El UML está compuesto por diversos elementos gráficos que se combinan para conformar diagramas. Debido a que el UML es un lenguaje, cuenta con reglas para combinar tales elementos.

La finalidad de los diagramas es presentar diversas perspectivas de un sistema, a las cuales se les conoce como *modelo*. Recordemos que un *modelo* es una representación simplificada de la realidad; el modelo UML describe lo que supuestamente hará un sistema, pero no dice cómo implementar dicho sistema.

A continuación se describirán los diagramas más comunes del UML y los conceptos que representan:

- [Diagrama de Clases](#)
- [Diagrama de Objetos](#)
- [Diagrama de Casos de Uso](#)
- [Diagrama de Estados](#)
- [Diagrama de Secuencias](#)
- [Diagrama de Actividades](#)
- [Diagrama de Colaboraciones](#)
- [Diagrama de Componentes](#)
- [Diagrama de Distribución](#)
- [Otras características](#)
 - [Paquetes](#)
 - [Notas](#)
 - [Estereotipos](#)

Diagrama de Clases

[Volver](#)

Los *diagramas de clases* describen la estructura estática de un sistema.

Las cosas que existen y que nos rodean se agrupan naturalmente en categorías. Una *clase* es una categoría o grupo de cosas que tienen *atributos* (propiedades) y *acciones* similares. Un ejemplo puede ser la *clase* "Aviones" que tiene *atributos* como el "modelo de avión", "la cantidad de motores", "la velocidad de crucero" y "la capacidad de carga útil". Entre las acciones de las cosas de esta clase se encuentran: "acelerar", "elevarse", "girar", "descender", "desacelerar".

Un rectángulo es el símbolo que representa a la *clase*, y se divide en tres áreas. Un *diagrama de clases* está formado por varios rectángulos de este tipo conectados por líneas que representan las *asociaciones* o maneras en que las clases se relacionan entre sí.

Nombre de Clase
atributo: Tipo / atributo Derivado
operación()

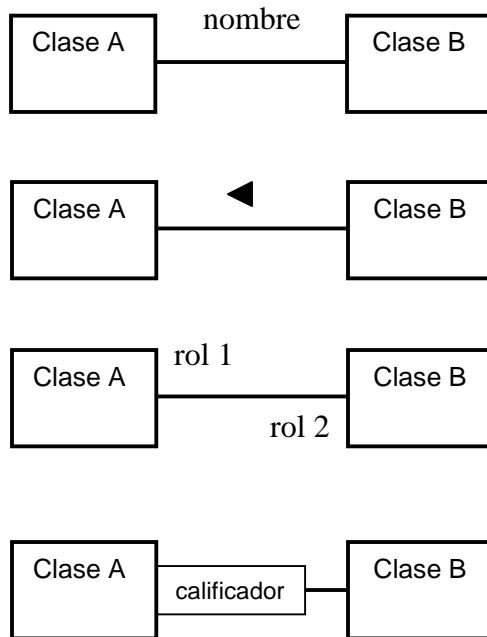
Clase Abstracta

Las *clases* se representan con rectángulos divididos en tres áreas: la superior contiene el nombre de la clase, la central contiene los *atributos* y la inferior las *acciones*.

Aviones
modelo de avión cantidad de motores velocidad de crucero carga útil
acelerar () elevarse () girar () descender () desacelerar ()

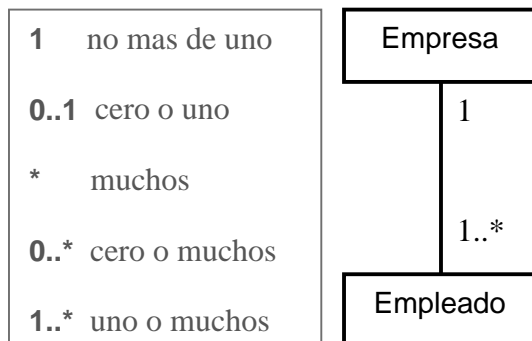
Clase Aviones

En el área superior figura el nombre de la clase que utilizamos como ejemplo, en la central están sus atributos y en la inferior las acciones que ella realiza. Note que las acciones llevan paréntesis al final del nombre dado que las mismas son funciones y por lo tanto devuelven un valor.



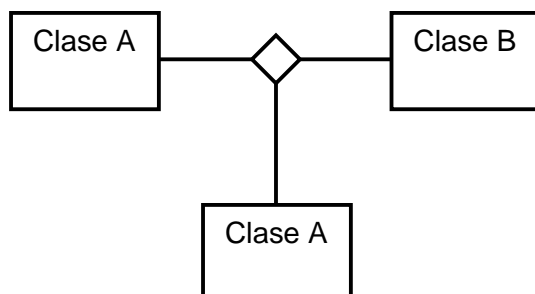
Asociaciones

Las *asociaciones* son las que representan a las relaciones estáticas entre las clases. El nombre de la *asociación* va por sobre o por debajo de la línea que la representa. Una flecha rellena indica la dirección de la relación. Los *roles* se ubican cerca del final de una *asociación*. Los *roles* representan la manera en que dos *clases* se ven entre ellas. No es común el colocar ambos nombres, el de la asociación y el de los roles a la vez. Cuando una asociación es *calificada*, el símbolo correspondiente se coloca al final de la asociación, contra la clase que hace de calificador.

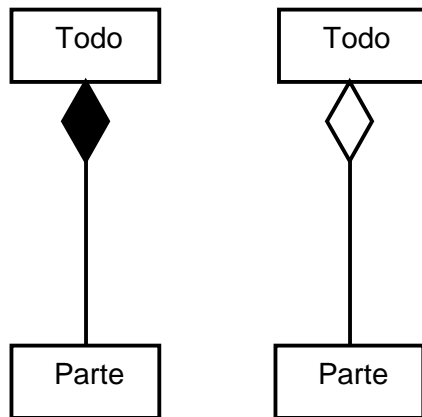


Multiplicidad

Las notaciones utilizadas para señalar la *multiplicidad* se colocan cerca del final de una *asociación*. Estos símbolos indican el número de instancias de una clase vinculadas a una de las instancias de la otra clase. Por ejemplo, una empresa puede tener uno o más empleados, pero cada empleado trabaja para una sola empresa solamente.



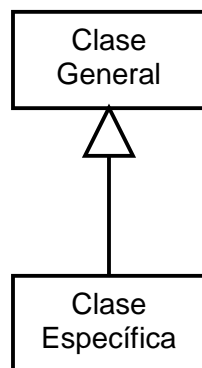
Asociación Tripartita



Composición y Agregación

Composición es un tipo especial de *agregación* que denota una fuerte posesión de la Clase "Todo", a la Clase "Parte". Se grafica con un rombo diamante relleno contra la clase que representa el todo.

La *agregación* es una relación en la que la Clase "Todo" juega un *rol* más importante que la Clase "Parte", pero las dos clases no son dependientes una de otra. Se grafica con un rombo diamante vacío contra la Clase "Todo".



Generalización

Generalización es otro nombre para *herencia*. Se refiere a una relación entre dos clases en donde una Clase "Específica" es una versión especializada de la otra, o Clase "General". Por ejemplo, Honda es un tipo de auto, por lo que la Clase "Honda" va a tener una relación de *generalización* con la Clase "Auto".

Diagrama de Objetos

[Volver](#)

Los *Diagramas de Objetos* están vinculados con los *Diagramas de Clases*. Un objeto es una instancia de una clase, por lo que un *diagrama de objetos* puede ser visto como una instancia de un *diagrama de clases*. Los *diagramas de objetos* describen la estructura estática de un sistema en un momento particular y son usados para probar la precisión de los *diagramas de clases*.

Nombre Objeto : Clase

Nombre de los objetos

Cada *objeto* es representado como un rectángulo, que contiene el nombre del *objeto* y su *clase* subrayadas y separadas por dos puntos.

Nombre Objeto : Clase

Atributo tipo = 'Valor'
Atributo tipo = 'Valor'
Atributo tipo = 'Valor'
Atributo tipo = 'Valor'

Atributos

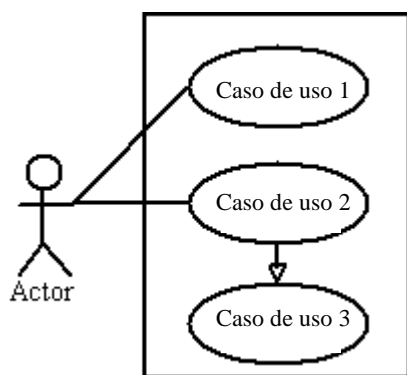
Como con las *clases*, los atributos se listan en un área inferior. Sin embargo, los atributos de los *objetos* deben tener un valor asignado.

Diagrama de Casos de Uso

[Volver](#)

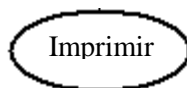
Un *caso de uso* es una descripción de las acciones de un sistema desde el punto de vista del usuario. Es una herramienta valiosa dado que es una técnica de aciertos y errores para obtener los requerimientos del sistema, justamente desde el punto de vista del usuario.

Los *diagramas de caso de uso* modelan la funcionalidad del sistema usando *actores* y *casos de uso*. Los *casos de uso* son servicios o funciones provistas por el sistema para sus usuarios.



Sistema

El rectángulo representa los límites del sistema que contiene los *casos de uso*. Los *actores* se ubican fuera de los límites del sistema.



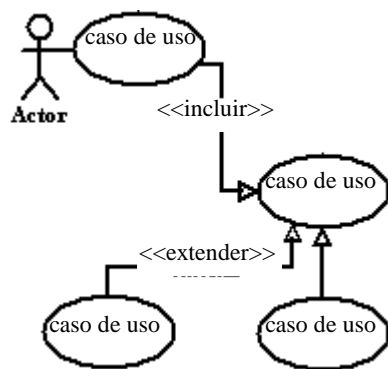
Casos de Uso

Se representan con óvalos. La etiqueta en el óvalo indica la función del sistema.



Actores

Los *actores* son los usuarios de un sistema.



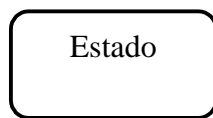
Relaciones

Las relaciones entre un *actor* y un *caso de uso*, se dibujan con una línea simple. Para relaciones entre *casos de uso*, se utilizan flechas etiquetadas "incluir" o "extender." Una relación "incluir" indica que un *caso de uso* es necesitado por otro para poder cumplir una tarea. Una relación "extender" indica opciones alternativas para un cierto *caso de uso*.

Diagrama de Estados

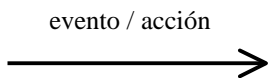
[Volver](#)

En cualquier momento, un *objeto* se encuentra en un *estado* particular, la luz está encendida o apagada, el auto en movimiento o detenido, la persona leyendo o cantando, etc. . El *diagrama de estados* UML captura esa pequeña realidad.



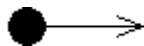
Estado

El *estado* representa situaciones durante la vida de un *objeto*. Se representa con un rectángulo que tiene sus esquinas redondeadas.



Transición

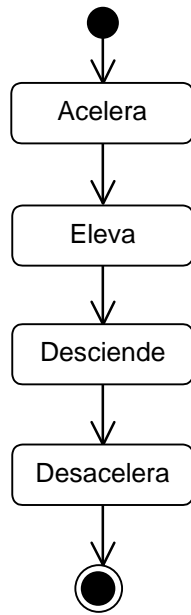
Una flecha representa el pasaje entre diferentes *estados* de un *objeto*. Se etiqueta con el evento que lo provoca y con la acción resultante.



Estado Inicial



Estado Final

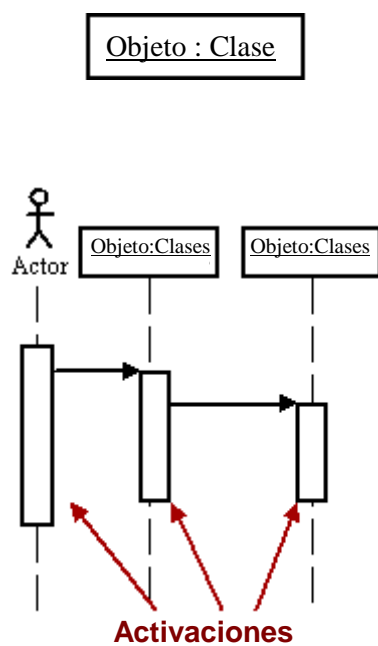


Ejemplo de Diagrama de Estado

Diagrama de Secuencias

[Volver](#)

Los *diagramas de clases* y los de *objetos* representan información estática. No obstante, en un sistema funcional, los *objetos* interactúan entre sí, y tales interacciones suceden con el tiempo. El *diagrama de secuencias* UML muestra la mecánica de la interacción con base en tiempos.

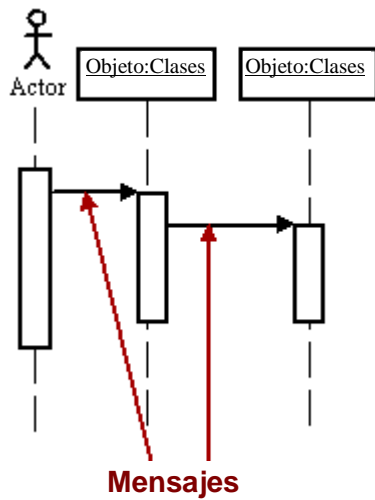


Rol de la Clase

El *rol* de la *clase* describe la manera en que un *objeto* se va a comportar en el contexto. No se listan los atributos del *objeto*.

Activación

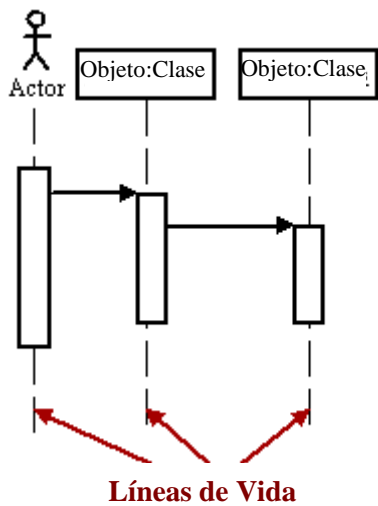
Los cuadros de *activación* representan el tiempo que un *objeto* necesita para completar una tarea.



Mensajes

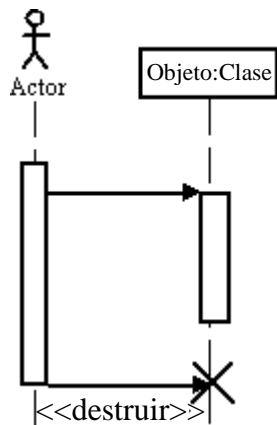
Los *mensajes* son flechas que representan comunicaciones entre *objetos*. Las medias flechas representan *mensajes* asincrónicos. Los *mensajes* asincrónicos son enviados desde un *objeto* que no va a esperar una respuesta del receptor para continuar con sus tareas.

Flecha	Tipo de mensaje
	Simple
	Sincrónico
	Asincrónico
	Rechazado
	Time out



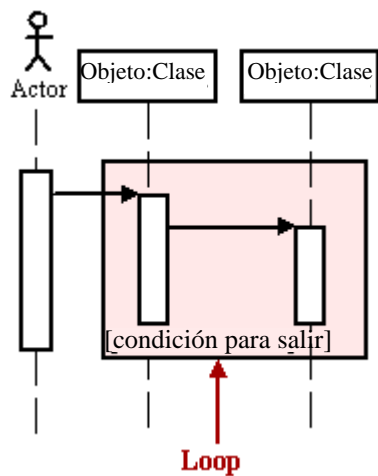
Líneas de Vida

Las *líneas de vida* son verticales y en línea de puntos, ellas indican la presencia del *objeto* durante el tiempo.



Destrucción de Objetos

Los *objetos* pueden ser eliminados tempranamente usando una flecha etiquetada "<<destruir>>" que apunta a una X.



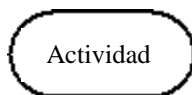
Loops

Una repetición o *loop* en un *diagrama de secuencias*, es representado como un rectángulo. La condición para abandonar el *loop* se coloca en la parte inferior entre corchetes [].

Diagrama de Actividades

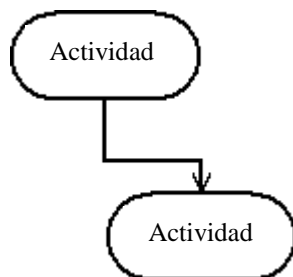
[Volver](#)

Un *diagrama de actividades* ilustra la naturaleza dinámica de un sistema mediante el modelado del flujo ocurrente de *actividad* en *actividad*. Una *actividad* representa una operación en alguna *clase* del sistema y que resulta en un cambio en el *estado* del sistema. Típicamente, los *diagramas de actividad* son utilizados para modelar el flujo de trabajo interno de una operación.



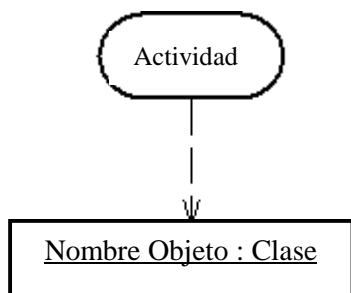
Estados de Acción

Los *estados de acción* representan las acciones no interrumpidas de los *objetos*.



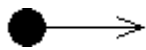
Flujo de la Acción

Los *flujos de acción*, representados con flechas, ilustran las relaciones entre los *estados de acción*.



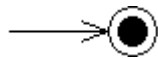
Flujo de Objetos

El *flujo de objetos* se refiere a la creación y modificación de *objetos* por parte de *actividades*. Una flecha de *flujo de objeto*, desde una *acción* a un *objeto*, significa que la *acción* está creando o influyendo sobre dicho *objeto*. Una flecha de *flujo de objeto*, desde un *objeto* a una *acción*, indica que el estado de *acción* utiliza dicho *objeto*.



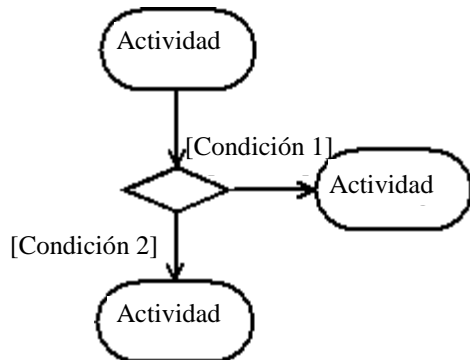
Estado Inicial

Estado inicial de un estado de *acción*.



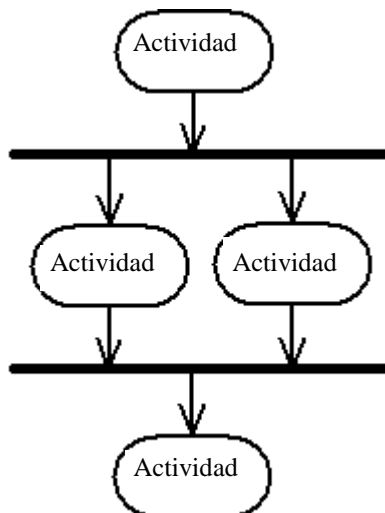
Final State

Estado final de un estado de *acción*.



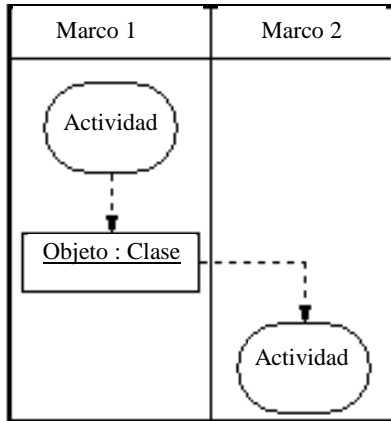
Ramificación

Un rombo representa una decisión con caminos alternativos. Las salidas alternativas deben estar etiquetadas con una condición.



Sincronización

Una barra de *sincronización* ayuda a ilustrar la ocurrencia de transiciones paralelas, así quedan representadas las *acciones* concurrentes.



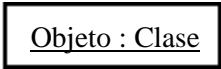
Marcos de Responsabilidad

Los *marcos de responsabilidad* agrupan a las *actividades* relacionadas en una misma columna.

Diagrama de Colaboraciones

[Volver](#)

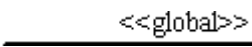
El *diagrama de colaboraciones* describe las interacciones entre los *objetos* en términos de mensajes secuenciados. Los *diagramas de colaboración* representan una combinación de información tomada de los *diagramas de clases*, de *secuencias* y de *casos de uso*, describiendo el comportamiento, tanto de la estructura estática, como de la estructura dinámica de un sistema.

A rectangular box with a double border containing the text "Objeto : Clase".

Objeto : Clase

Rol de la Clase

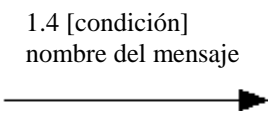
El *rol* de la *clase* describe cómo se comporta un *objeto*. Los atributos del *objeto* no se listan.

A horizontal line with the stereotype <<global>> above it.

<<global>>

Rol de las Asociaciones

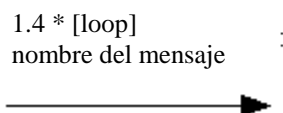
Los *roles de asociación* describen cómo se va a comportar una *asociación* en una situación particular. Se usan líneas simple etiquetadas con un estereotipo*. (ver al final del documento)

A horizontal line with a solid arrowhead pointing right. Above the line is the text "1.4 [condición]" and below it is "nombre del mensaje".

1.4 [condición]
nombre del mensaje

Mensajes

Contrariamente a los *diagramas de secuencias*, los *diagramas de colaboración* no tienen una manera explícita para denotar el tiempo, por lo que entonces numeran a los mensajes en orden de ejecución. La numeración puede anidarse; por ejemplo, para mensajes anidados al mensaje número 1: 1.1, 1.2, 1.3, etc. . La condición para un mensaje se suele colocar entre corchetes. Para indicar un loop se usa * después de la numeración.

A horizontal line with a solid arrowhead pointing right. Above the line is the text "1.4 * [loop]" and below it is "nombre del mensaje".

1.4 * [loop]
nombre del mensaje

Ejemplo de Diagrama de Colaboración

Este ejemplo agrega un velocímetro al conjunto de *clases* que constituyen a un "Avión". Al alcanzar una cierta velocidad el velocímetro indicará al timón que debe elevarse y al tren de aterrizaje que debe retraerse.

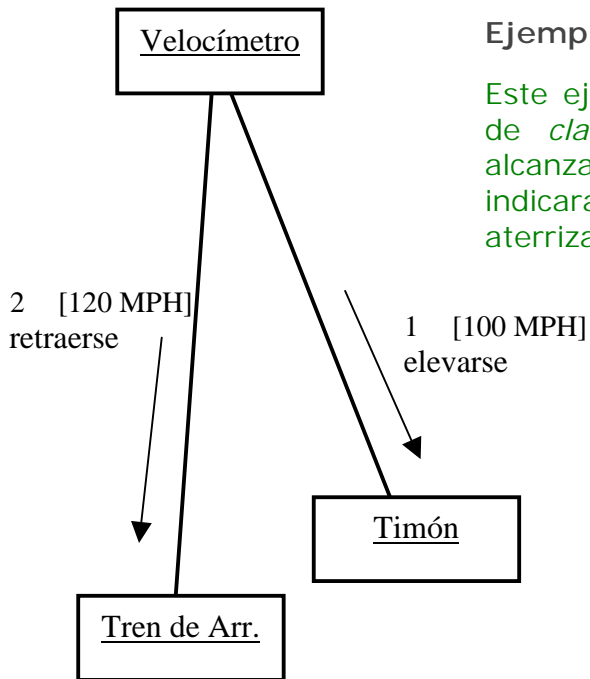
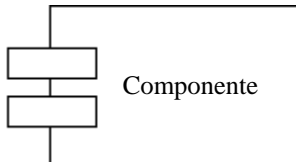


Diagrama de Componentes

[Volver](#)

Un *diagrama de componentes* describe la organización de los componentes físicos de un sistema.



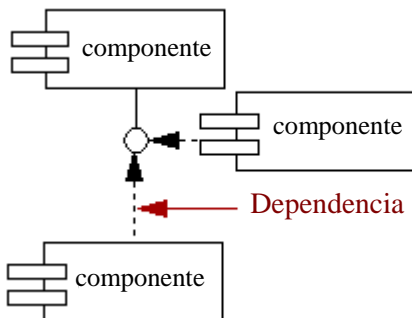
Componente

Un *componente* es un bloque de construcción física del sistema.



Interfase

Una *interfase* describe a un grupo de operaciones usada o creada por *componentes*.



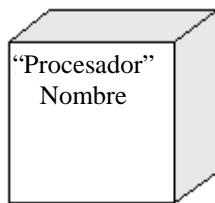
Dependencias

Las *dependencias* entre *componentes* se grafican usando flechas de puntos.

Diagrama de Distribución

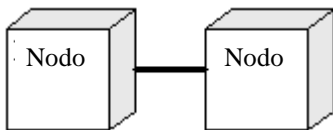
[Volver](#)

El *diagrama de distribución* UML muestra la arquitectura física de un sistema informático. Puede representar a los equipos y a los dispositivos, y también mostrar sus interconexiones y el software que se encontrará en cada máquina.



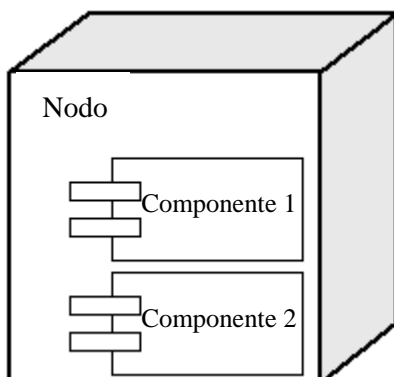
Nodo

Un *nodo* es un recurso físico capaz de ejecutar *componentes* de código.
(Procesador)



Asociación

La *asociación* se refiere a la conexión física entre los nodos, como por ejemplo Ethernet.



Componentes y Nodos

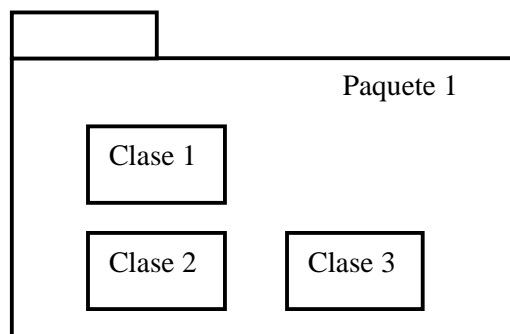
Otras características

[Volver](#)

Paquetes

[Volver](#)

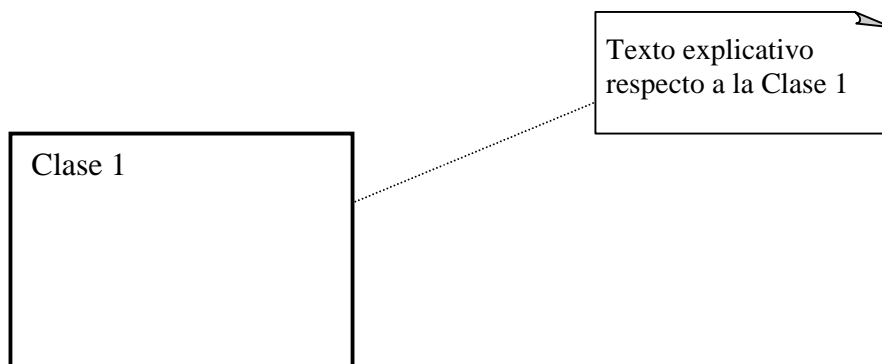
En algunas ocasiones se encontrará con la necesidad de organizar los elementos de un diagrama en un grupo. Tal vez quiera mostrar que ciertas *clases* o *componentes* son parte de un subsistema en particular. Para ello, se pueden agrupar en un *paquete*, que se representa por una carpeta tabular.



Notas

[Volver](#)

Es frecuente que alguna parte del diagrama no presente una clara explicación del porqué está allí o la manera en que trabaja. Cuando éste sea el caso, la nota UML será útil. La nota tiene una esquina doblada y se adjunta al elemento del diagrama conectándolo mediante una línea punteada.



Estereotipos*[Volver](#)

Algunos sistemas requieren de elementos hechos a medida que no se encuentran en el UML. Para ello, los *estereotipos* o *clisés* le permiten tomar elementos propios del UML y convertirlos en otros que se ajusten a las necesidades. Se representan como un nombre entre dos pares de paréntesis angulares.

<<nombre>>