



Instituto Politecnico Nacional



ESCOM “ESCUELA SUPERIOR DE CÓMPUTO”

ELECTRÓNICA ANALÓGICA

THREE AMIGOS

PROFE: Reyna Melara Abarca

ALUMMNOS:

Rojas Alvarado Luis Enrique (lrojase1@gmail.com)

Cedillo Morales Eduardo Arturo (fix.1690@gmail.com)

GRUPO: 2CM9

1. ¿Quiénes son los Three Amigos?

- Ivar Jacobson
- Grady Booch
- Jim Rumbaugh

2. ¿Cómo se llama cada una de los modelos de desarrollo de los Three Amigos?

- Ivar Jacobson (object-oriented software engineering-OOSE)
- Grady Booch (The Booch method)
- Jim Rumbaugh (Object Modeling technique-OMT)

3. ¿Cuáles son las fases del OMT?

Análisis. -los resultados son objetos, dinámicas y modelos funcionales

Diseño del sistema. -El resultado es la estructura básica de la arquitectura del sistema junto con decisiones estratégicas de alto nivel

Diseño de objeto. - Esta fase produce un documento de diseño, consiste en detallados objetos estáticos, dinámicos y modelos funcionales.

Implementación. -Esta actividad produce código robusto, extensible y reutilizable.

4. ¿Qué es el modelo funcional de OMT?

Provee una manera simple y un modelo intuitivo para la describir procesos de negocio sin enfocarse en detalles del sistema computacional

5. ¿Qué es el macro-proceso de desarrollo del Método Booch?

EL macro proceso sirve como un marco de control para el micro proceso y puede tomar semanas, incluso mese, la primera función del macro proceso es el manejo técnico del sistema.

6. ¿Qué es el micro-proceso de desarrollo del Método Booch?

El Micro proceso es una descripción de las actividades del día a día de uno o un grupo de desarrolladores de software, que talvez pareciera lucir confuso para alguien externo puesto que las fases de análisis y diseño no están claramente definidas.

Consiste en los siguientes pasos:

Identificar las clases y objetos

Identificar la clase y la semántica del objeto

Identificar la clase y las relaciones del objeto

Identificar la clase y las interfaces e implementación del objeto

7. ¿Quién introduce los casos de uso en su modelo de desarrollo?

Ivar Jacobson, con la de Alistair Cockburn en el libro *Escribir casos de uso efectivos* publicado en el año 2000.

8. ¿Qué coincidencias hay entre estas tres propuestas de los Three Amigos?

El método de Booch era una técnica de modelado de objetos y el OMT fue desarrollado por Jim Rumbaugh y su equipo en el Centro de Investigación y Desarrollo de General Electric en Schenectady, Nueva York, mientras que Grady Booch desarrolló su método en Rational, Inc., en Santa Clara, California. Todas las metodologías de desarrollo de software objetivadas son esencialmente equivalentes, por lo que las diferencias entre OMT y el método de Booch son pequeños. Por lo que la propuesta de Ivar era una clase de implementación en el entorno de software. Esto haría que en la elaboración de un diagrama se coloca la perspectiva en particular.

La UA combina las 3 utilizando el análisis de Jacobson y los diagramas de interacción, el diagrama de objetos de Booch y los modelos de dominio de Rumbaugh. Que consisten en:

- Diseño de clases y sus atributos, métodos, asociaciones, estructuras y protocolos, aplicar axiomas de diseño.
- Diseño del Access Layer
- Diseño y prototipo de la interfaz de usuario
- Satisfacción de usuario y pruebas de usabilidad basadas en el uso de casos
- Iteraciones y refinamiento del diseño.

9. ¿Qué es un modelo de objetos?

- Representa los elementos estáticos y estables del modelo de dominio.
- Los principales elementos son: clases y asociaciones, atributos y operaciones.
- Las relaciones más representativas son: agregación y generalización.

10. Incluir una explicación consensuada sobre la UNIFICACIÓN de estas propuestas metodológicas.

La unificación de sus trabajos utilizando el UML (Unified Modeling Language) para describir, modelar y documentar el desarrollo de un proceso. La principal motivación fue combinar las mejores prácticas, procesos, metodologías y líneas de guía a lo largo de las notaciones UML y diagramas para mejor entendimiento de los conceptos orientados a objetos y desarrollo de sistemas.

La unificación del desarrollo de software sigue los siguientes procesos:

- Desarrollo de casos de uso
- Análisis orientado a objetos
- Diseño orientado a objetos
- Desarrollo incremental y prototipos
- Constantemente haciendo pruebas