







- Unified Modeling Language
- Es un lenguaje visual, usamos diagramas para mostrar lo que deseamos
- Nos permite modelar varias cosas
 - Procesos
 - Sistemas
 - Software
- · Es extensible, flexible y escalable





Historia UML

- Desciende de tres metodologías
 - Rumbaugh Object Modeling Technique
 - Jacobson Object-Oriented Software Enigneering
 - Booch Booch Method
- Rational software combino las tres metodologías
- Existen varias versiones
- UML es un lenguaje que puede usarse con diferentes metodologías pero no es una metodología en si mismo





Modelo

- Un patrón sobre el cual algo que se producirá esta basado
- Un diseño o tipo
- Modelar es construir un plan basándonos en un patrón
- En UML lo podemos considerar como una forma visual de describir un negocio y sus reglas
- Algunos creen que modelar no tiene ningún valor, pero:
 - Nos ayuda a comunicar diseños
 - Clarifica problemas complejos
 - Ayuda a que los diseños sean cercanos a las implementaciones en la realidad
 - Ahorra tiempo y dinero al permitir trabajar más eficientemente
 - Ayuda a definir y entender los objetivos
 - Comprendemos el negocio y sus procesos
- · No hay que exagerar el análisis al punto que ya no se es productivo. "Parálisis de





Diagrama

- Es una visualización de diferentes elementos de modelado descritos en UML
- Cada diagrama se usa para un propósito en específico
- Cada diagrama tiene símbolos especiales para lograr ese propósito
- Es la representación de un proceso o un sistema





¿Cómo está compuesto?

- Notación
 - Elementos que trabajan entres si adentro de un diagrama
 - Conectores, símbolos, etc.
- Diagrama
- Object Management Group
 - Se encarga de hacer las especificaciones del lenguaje
 - Diagramas
 - Objetos





Tipos de diagramas

- Tiene diagramas de estructura y de comportamiento
- De Estructura
 - Muestran la estructura estática de los elementos del sistema
 - Clases, componentes, objetos, implementación, paquetes, etc.
- De Comportamiento
 - Muestran el comportamiento dinámico de los elementos del sistema
 - Actividad, casos de uso, de estado, colaboración, secuencia, etc.





¿En dónde se usa?

- Modelar procesos de negocio
- Describir la arquitectura de un sistema
- Mostrar el comportamiento de un sistema
- Mostrar la estructura de una aplicación
- Modelar la estructura de los datos
- Crear las especificaciones de un sistema
- · Facilitar la creación de código