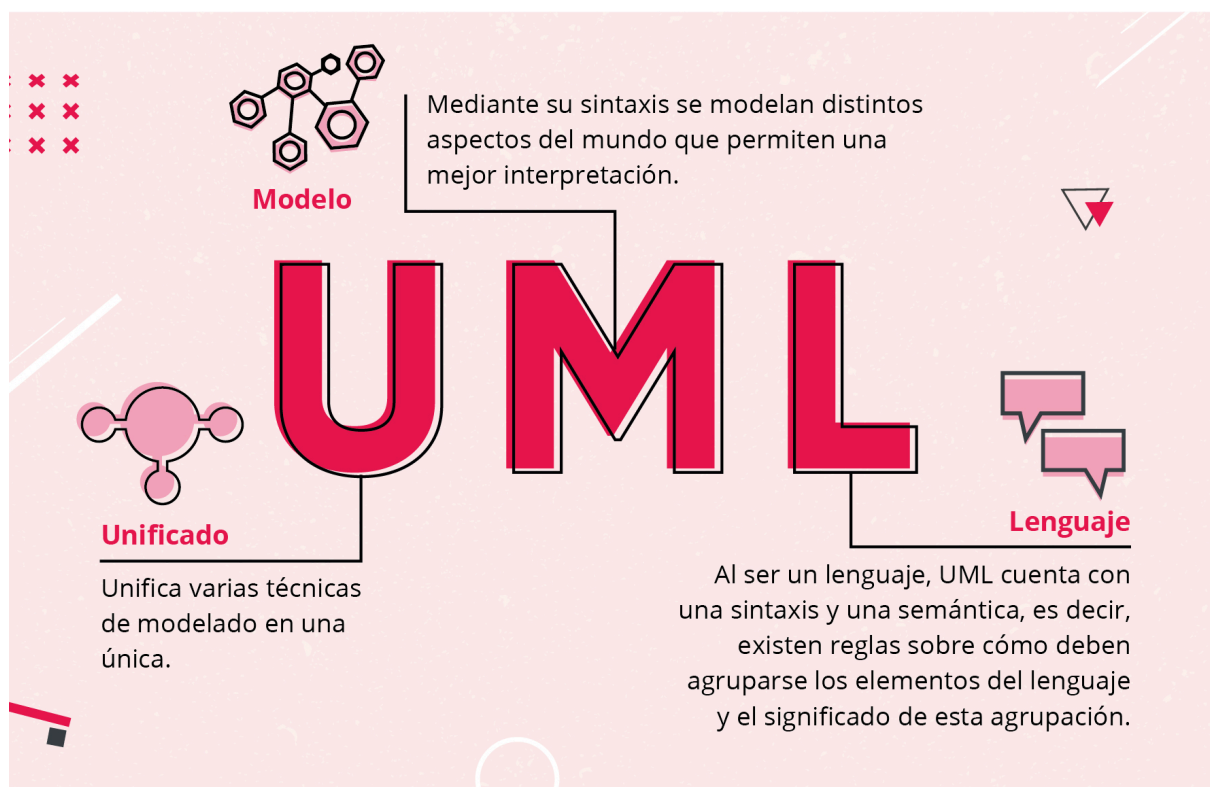


## ¿Qué es UML?

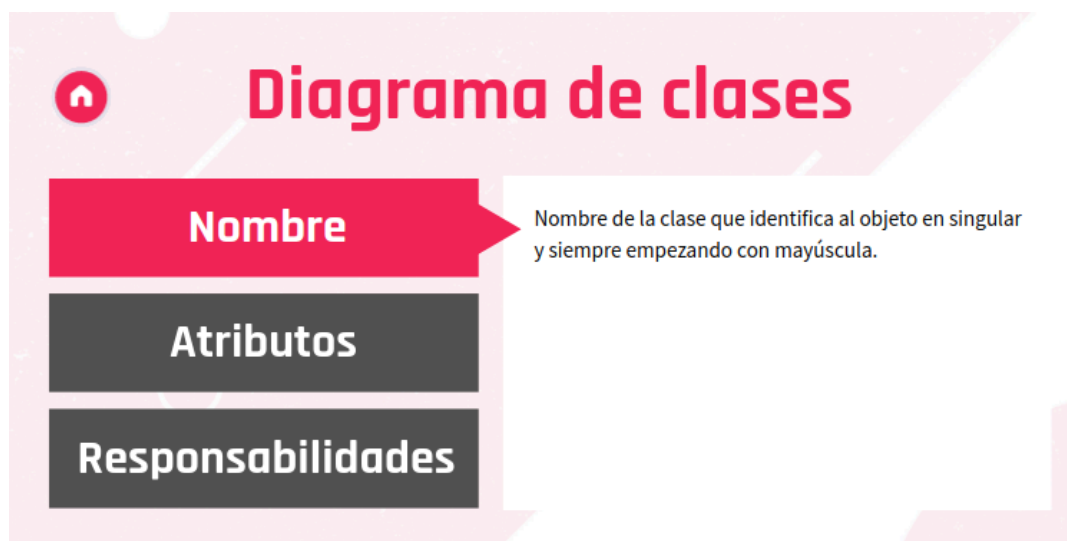
UML son las siglas para Unified Modeling Language, que en castellano significan: Lenguaje de modelado unificado. Es un lenguaje de modelado, de propósito general, usado para la visualización, especificación, construcción y documentación de sistemas orientados a objetos.



## Diagrama de Clases

El lenguaje de modelado unificado (UML) contiene distintos diagramas de estructura, comportamiento e interacción. En este caso, vamos a ver un diagrama de estructura conocido como diagrama de clases, que muestra una vista estática de la estructura del sistema, o de una parte de este, describiendo qué atributos y comportamiento debe desarrollar con los métodos necesarios para llevar a cabo las operaciones del sistema.

¿Cómo le presentamos el sistema de la veterinaria a una persona que nunca vio código en su vida? Con el diagrama de clases vamos a graficar un rectángulo dividido en tres partes por cada tipo de clase que exista. Conozcamos de qué se trata.





## Diagrama de clases

**Nombre**

**Atributos**

**Responsabilidades**

Indica los atributos de la clase, tiene en cuenta la visibilidad, el nombre del atributo y el tipo de dato. La visibilidad es una propiedad que permite a un objeto operar sobre otro. Si un objeto no ve a otro, no puede enviarle un mensaje para pedirle su colaboración. Hay tres niveles de visibilidad disponibles:

**+ Pública**   **- Privada**   **# Protegida**

**+ atributo : Tipo**   **- atributo : Tipo**   **# atributo : Tipo**

### PÚBLICA

Se representa con el símbolo "+" e indica que cualquier clase externa con visibilidad hacia el clasificador dado puede utilizar la característica.

### PRIVADA

Se representa con el símbolo "-" y sólo el propio clasificador puede utilizar la característica.

### PROTEGIDA

Se representa con el símbolo "#" e indica que cualquier descendiente del clasificador puede utilizar la característica.



## Diagrama de clases

**Nombre**

**Atributos**

**Responsabilidades**

Indica los métodos de la clase, teniendo en cuenta la visibilidad, el nombre del método, los parámetros y el tipo de dato que retorna el método.

**+ método(parámetros) : Tipo**