

Diseño de Software

Andrés Felipe Rentería Velandia, Andrés Leonardo Arias Uribe

2 de abril de 2019

Índice general

I	PROYECTO	7
1.	Caso de Estudio	9
1.1.	Introducción	9
2.	Metodología	11
2.1.	Introducción	11
2.2.	Proceso de Software	12
II	DISEÑO	13
3.	Requerimientos	15
3.1.	Introducción	15
4.	Interacción	17
4.1.	Introducción	17
5.	Clases	19
5.1.	Introducción	19
6.	Patrones	21
6.1.	Introducción	21
6.2.	Prototipo	22
7.	Estados	23
7.1.	Introducción	23
8.	Componentes	25
8.1.	Introducción	25

9. Nodos	27
9.1. Introducción	27
10. Actividades	29
10.1. Introducción	29
 III REFLEXIONES	 31
11. Conclusiones	33
11.1. Introducción	33

Índice de figuras

2.1. Proceso RUP [4, 3, 2, 1]	12
6.1. Prototipo	22

Parte I

PROYECTO

Capítulo 1

Caso de Estudio

1.1. Introducción

Una empresa de cines, ubicada en Bogotá, busca desarrollar un software que le permita administrar su funcionamiento. Dicho software debe estar en la capacidad de gestionar la boletería de todos los cinemas que tiene a lo largo de la ciudad para cada una de las diversas funciones ofrecidas en las distintas horas del día en tareas como compra y reserva de boletas, al igual que las ventas de confitería de cada cinema. Además estará en la capacidad de llevar un registro y monitoreo de los empleados y el manejo de insumos y maquinaria de confitería que estén a disposición de cada cinema.

Durante el siguiente libro se realizará un estudio del problema planteado, buscando encontrar una solución eficiente mediante la implementación de la ingeniería de software.

Capítulo 2

Metodología

2.1. Introducción

contenido...

2.2. Proceso de Software

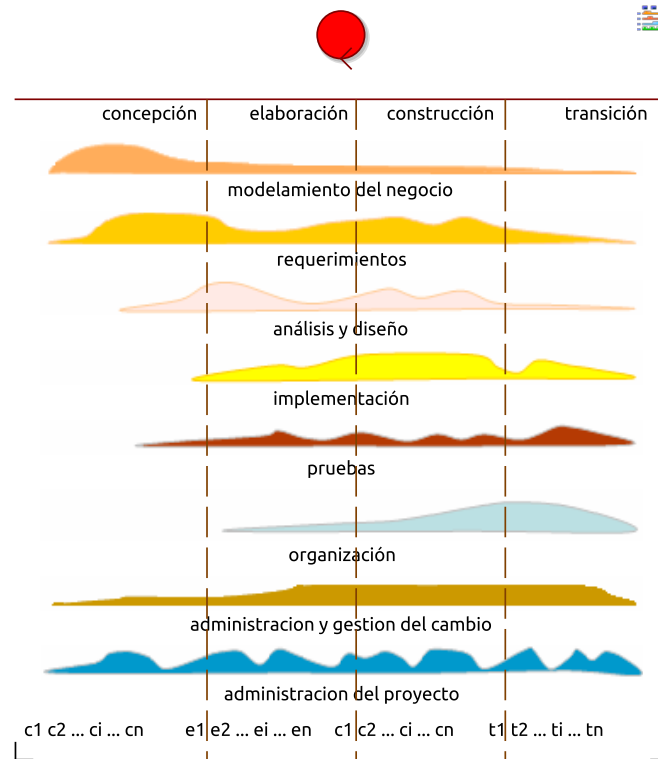


Figura 2.1: Proceso RUP [4, 3, 2, 1]

Parte II

DISEÑO

Capítulo 3

Requerimientos

3.1. Introducción

contenido...

Capítulo 4

Interacción

4.1. Introducción

contenido...

Capítulo 5

Clases

5.1. Introducción

contenido...

Capítulo 6

Patrones

6.1. Introducción

contenido...

6.2. Prototipo

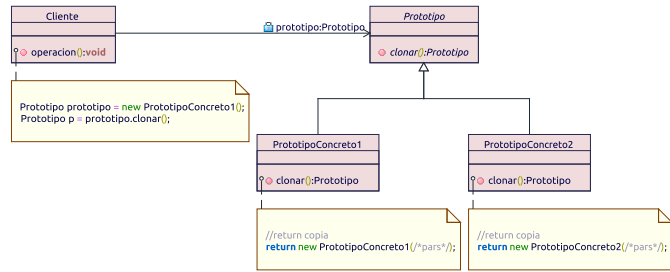


Figura 6.1: Prototipo

Capítulo 7

Estados

7.1. Introducción

contenido...

Capítulo 8

Componentes

8.1. Introducción

contenido...

Capítulo 9

Nodos

9.1. Introducción

contenido...

Capítulo 10

Actividades

10.1. Introducción

contenido...

Parte III

REFLEXIONES

Capítulo 11

Conclusiones

11.1. Introducción

contenido...

Bibliografía

- [1] D. Arcelli, V. Cortellessa, and D. Di Pompeo. Performance-driven software architecture refactoring. In *2018 IEEE International Conference on Software Architecture Companion (ICSA-C)*, pages 2–3, April 2018.
- [2] M. A. Babar, I. Gorton, and R. Jeffery. Capturing and using software architecture knowledge for architecture-based software development. In *Fifth International Conference on Quality Software (QSIC'05)*, pages 169–176, Sep. 2005.
- [3] L. Bass, P. Clements, R. Kazman, and M. Klein. Evaluating the software architecture competence of organizations. In *Seventh Working IEEE/IFIP Conference on Software Architecture (WICSA 2008)*, pages 249–252, Feb 2008.
- [4] Bolanos S. *Metaroceso de Software*.