



WHISTLE CODING

PRESENTADO POR:
ISABELLA PEREZ

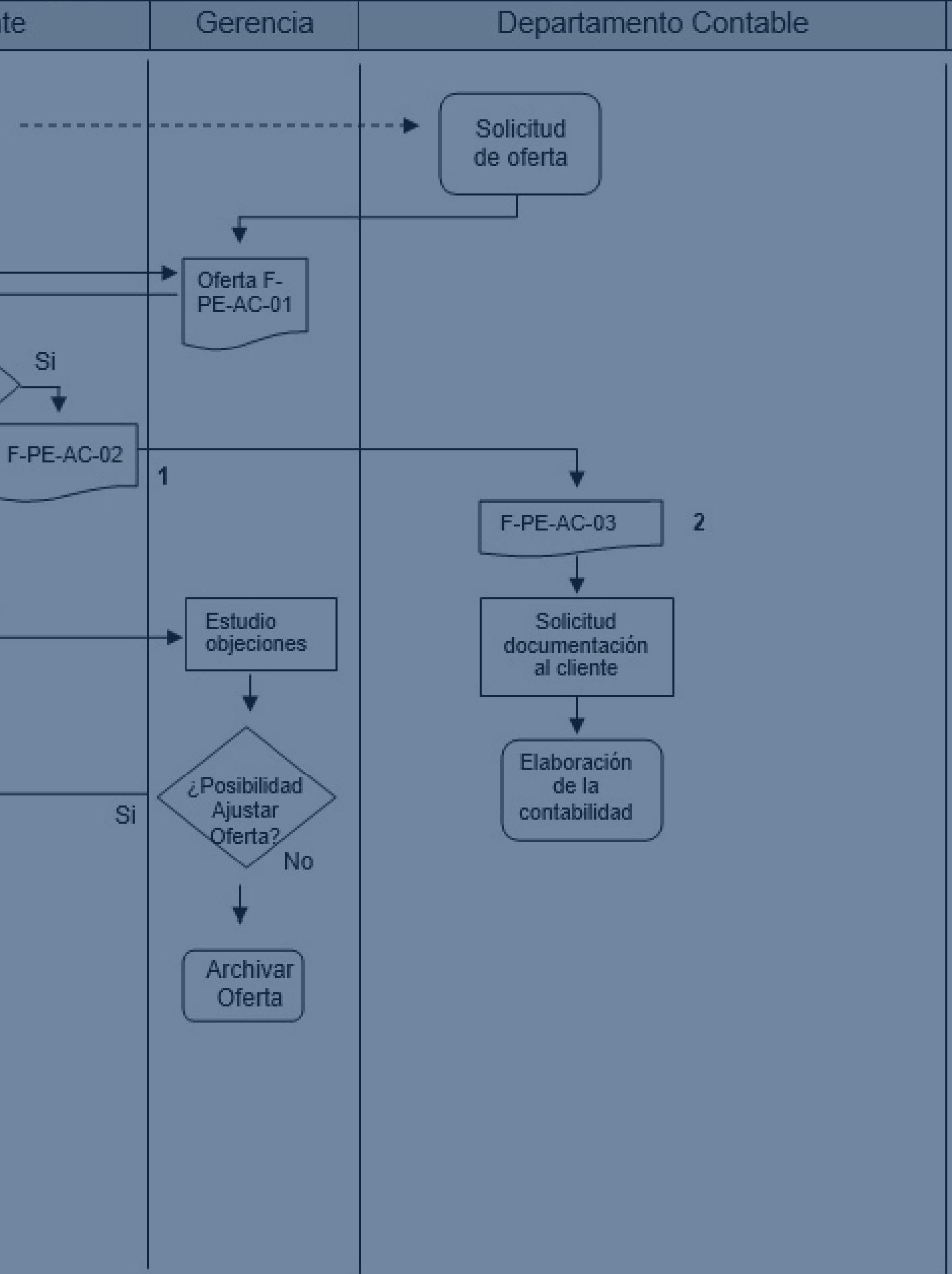
DIAGRAMAS



**whistle
coding**

CONTENIDO

- DIAGRAMAS FUNCIONALES
- DIAGRAMAS ESTRUCTURALES
- DIAGRAMAS DE CLASES



Una vez que se recibe la oferta se entrega al cliente el documento F-PE-AC-02 "Requisitos de documentación".

Las tareas a realizar una vez se comienza a trabajar con un cliente se lleva con el registro F-P



WHISTLE
CODING

shutterstock.com - 689204587

QUE ES UN DIAGRAMA?

Los diagramas son diseños geométricos que se realizan con el objetivo de representar gráficamente ideas, procesos, soluciones, mecanismos o fenómenos para facilitar su comprensión. La palabra que utilizamos en la actualidad deriva del latín, aunque su origen es griego y se traduce como 'esquema'



WHISTLE
CODING

shutterstock.com - 689204587

DIAGRAMAS

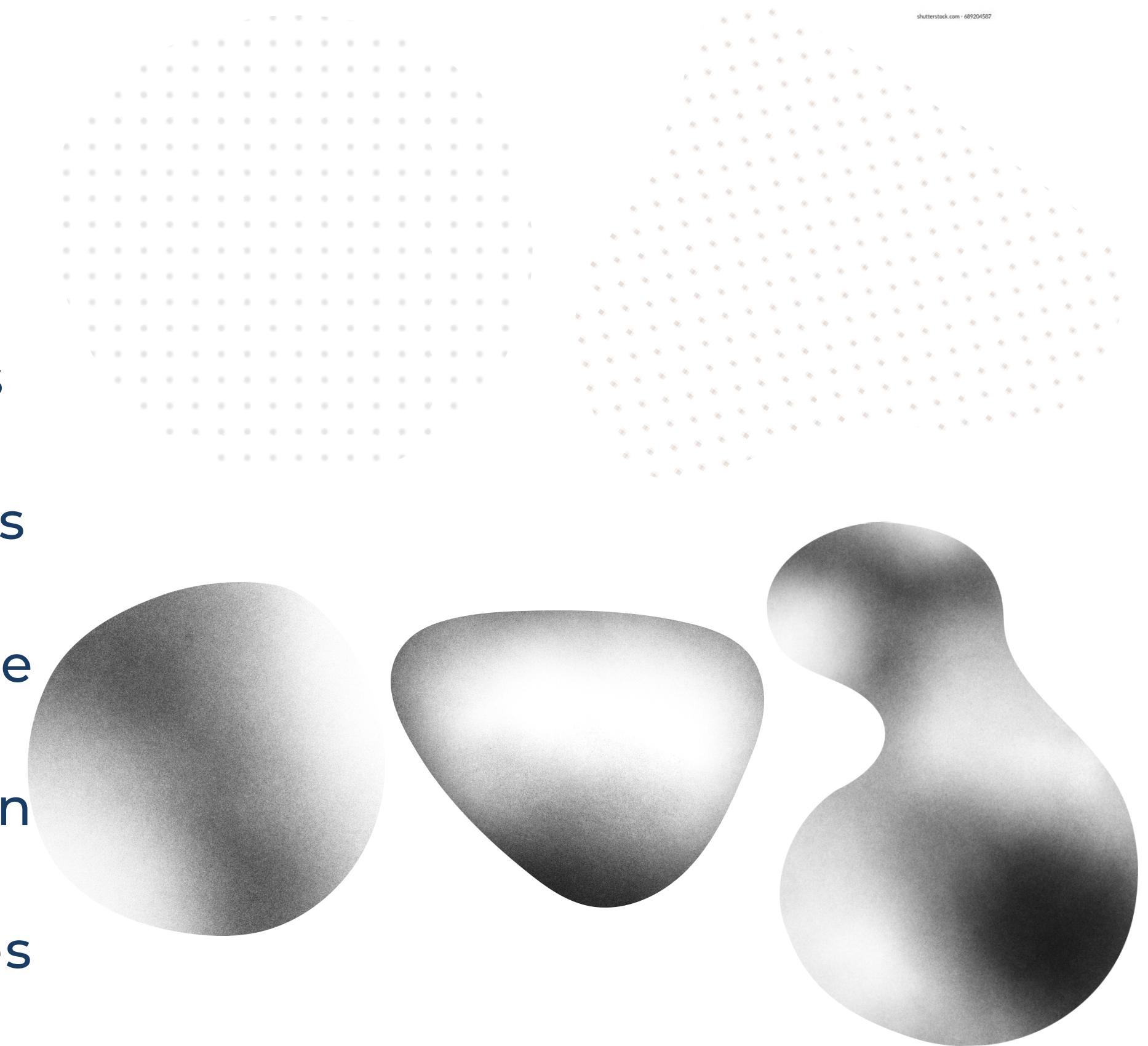
*Diagramas
Funcionales

*Diagramas de
Clase

*Diagramas
Estructurales

DIAGRAMA FUNCIONAL

Un diagrama de bloques funcional o diagrama de bloques de procesos es la representación gráfica de los diferentes procesos de un sistema y el flujo de señales donde cada proceso tiene un bloque asignado y éstos se unen por flechas que representan el flujo de señales que interaccionan entre los diferentes procesos.





Que es un diagrama Funcional?

DIAGRAMAS FUNCIONALES DE OPERACIONES SON REPRESENTACIONES GRÁFICAS SENCILLAS QUE REPRESENTAN CON CLARIDAD EL PROCESO DE UNA INSTALACIÓN, UNA MÁQUINA O UN EQUIPO

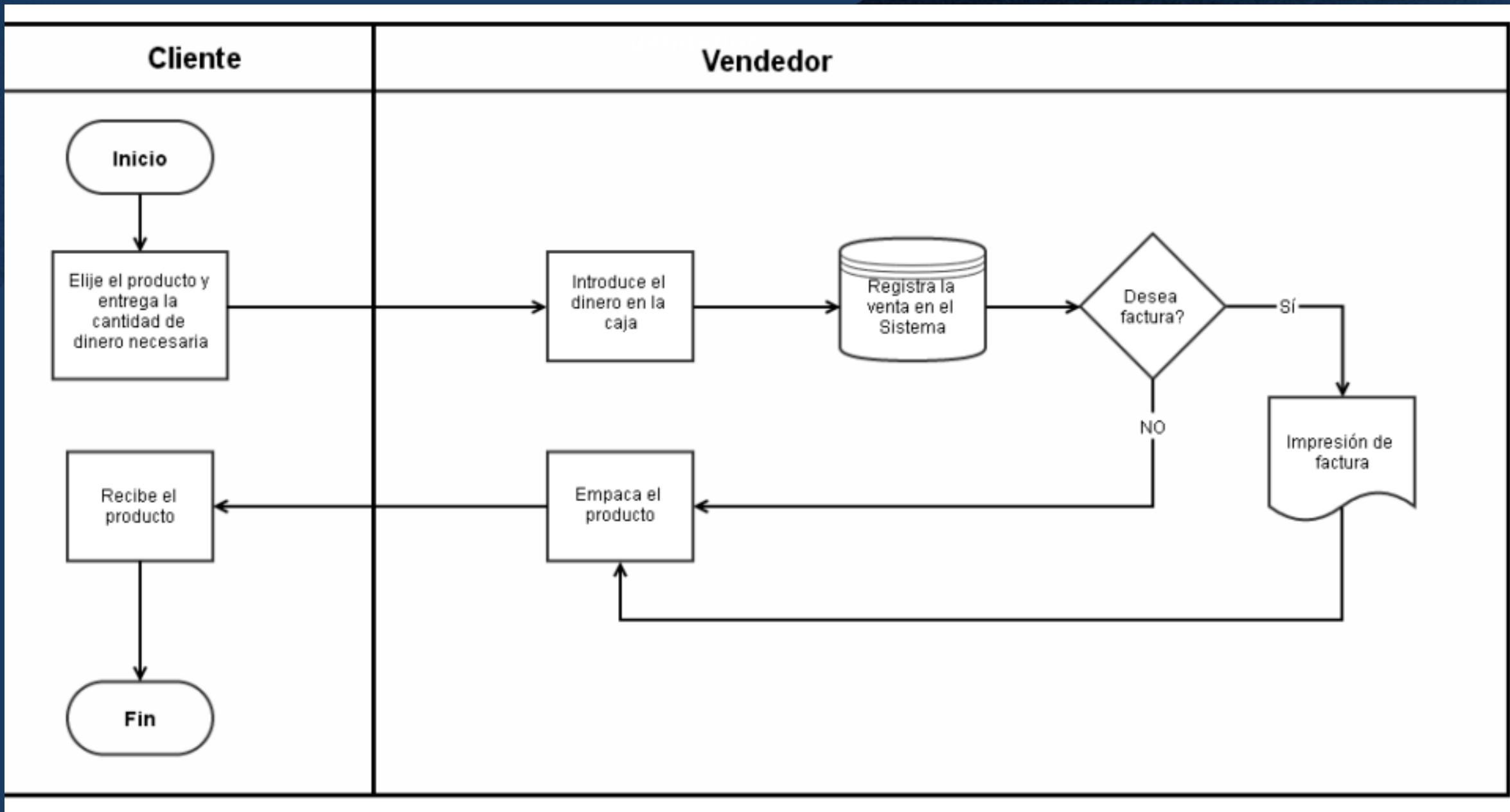
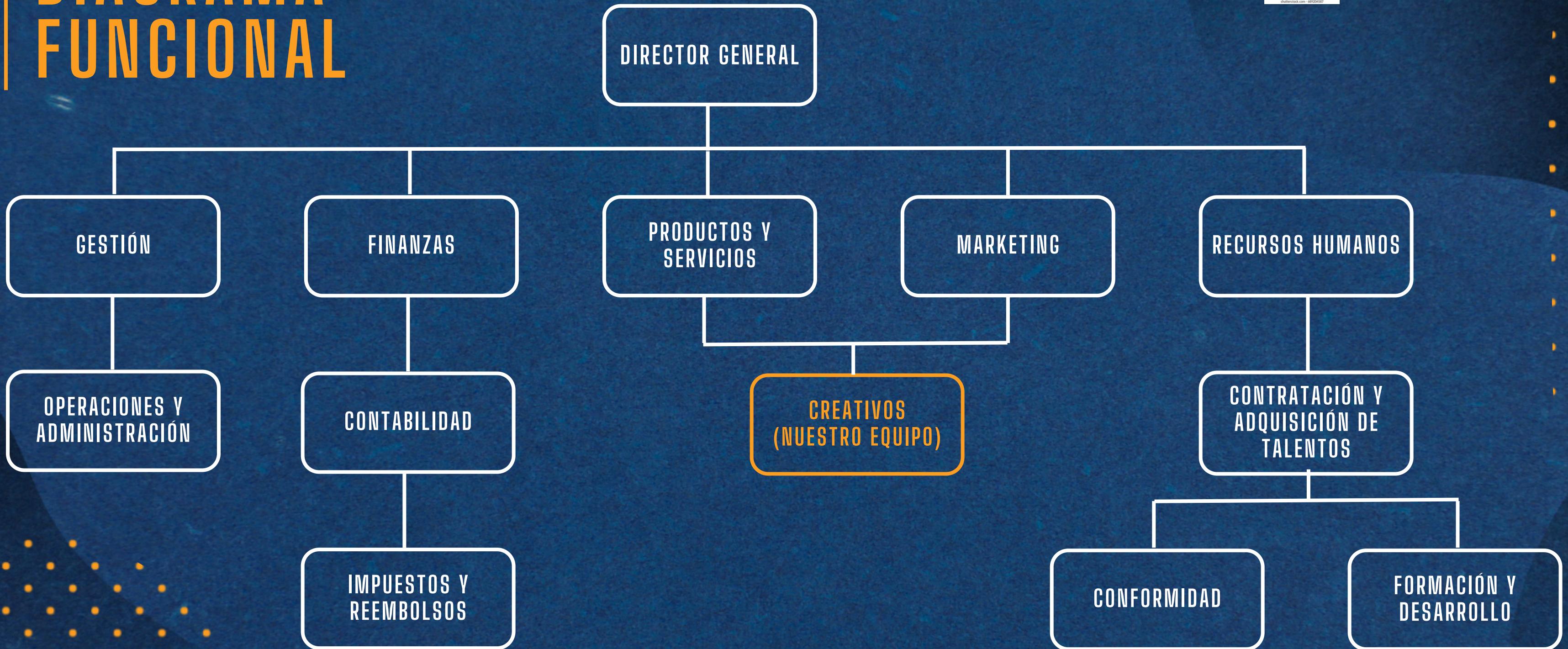


DIAGRAMA FUNCIONAL



WHISTLE
CODING

DIAGRAMAS ESTRUCTURALES

Los Diagramas Estructurados, son una técnica que permite formular algoritmos mediante una representación geométrica y de asignación de espacios de un bloque específico.

Organigrama estructural

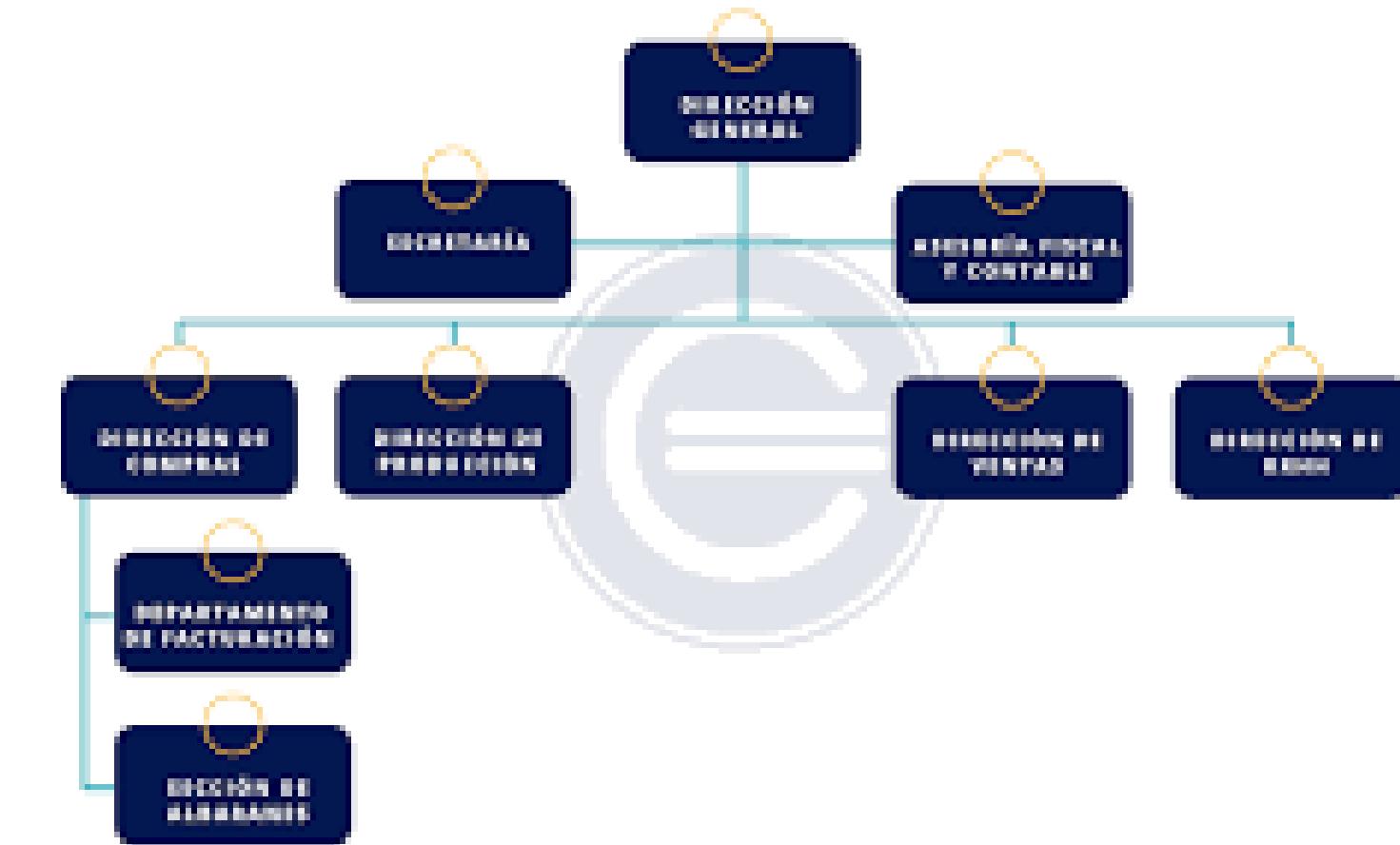
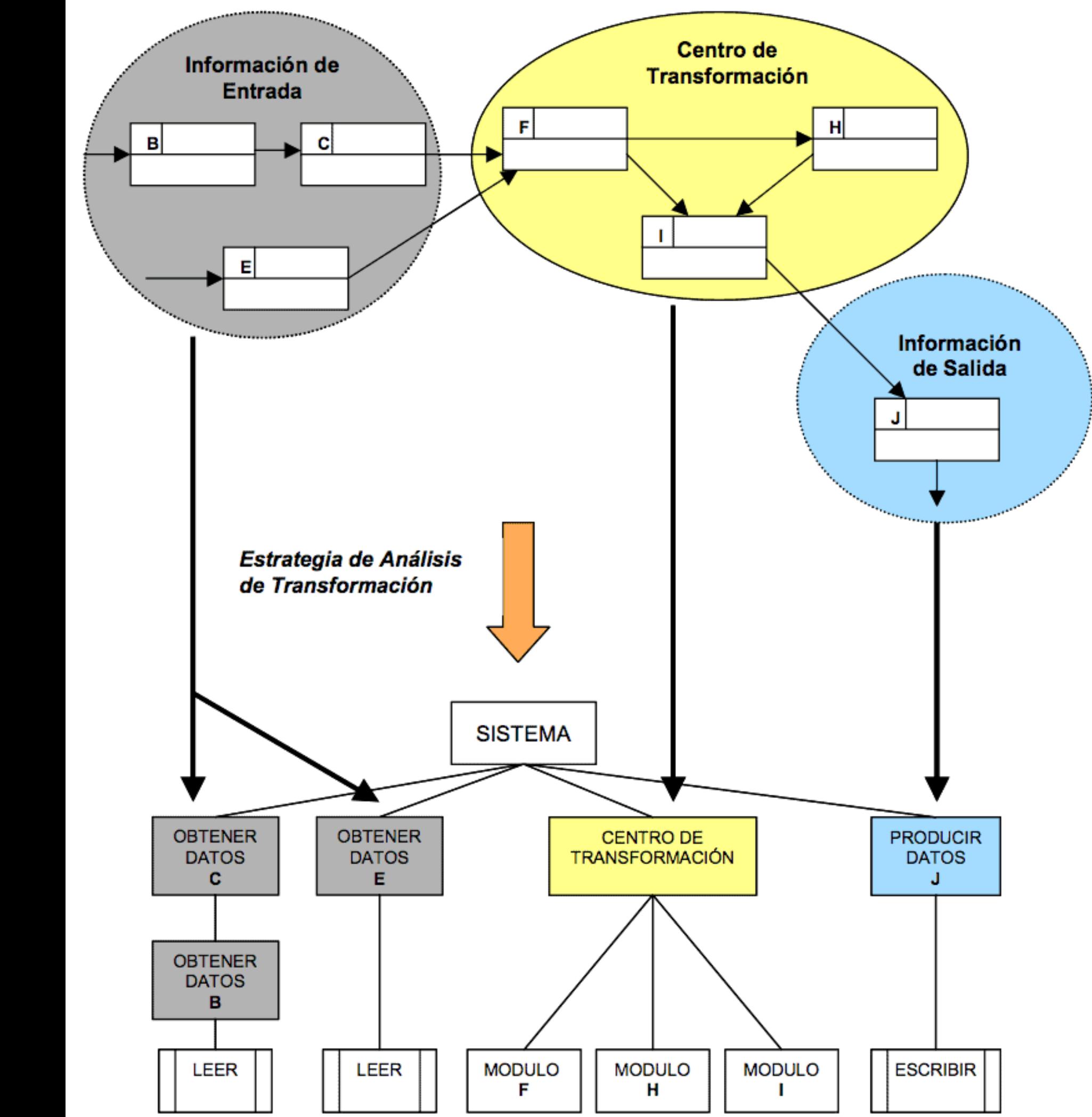


Diagrama Estructural

Unicamente es importante
su función y
su apariencia externa, y no los
detalles de su construcción



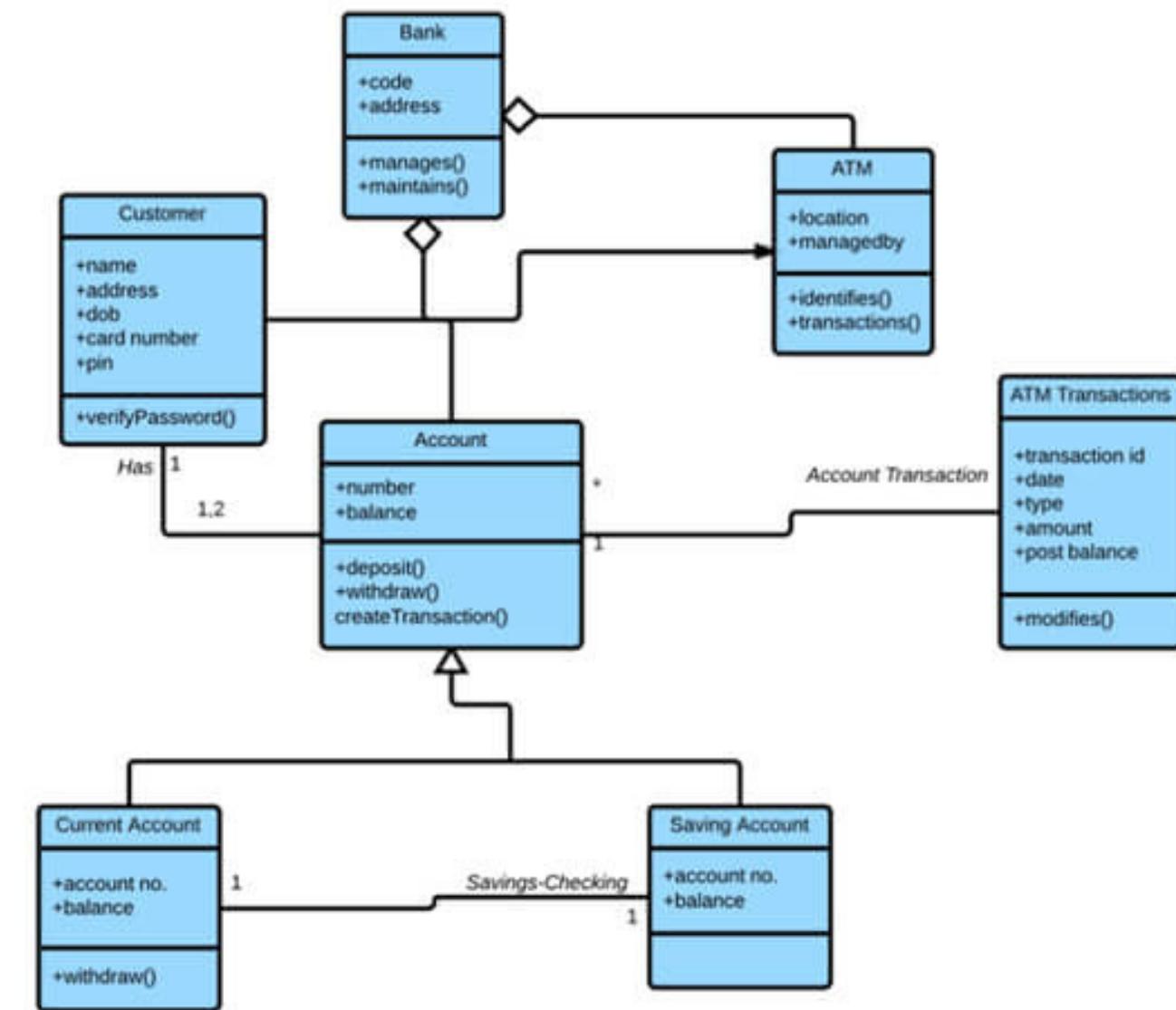


Para que sirve un Diagrama Estructural

Los diagramas estructurales representan la estructura estática de un software o sistema, y también muestran diferentes niveles de abstracción e implementación. Estos se usan para ayudarlo a visualizar las diversas estructuras que componen un sistema, como una base de datos o aplicación

DIAGRAMA DE CLASE

Un diagrama de clases es una estructura estática que se usa para mostrar los tipos de relaciones entre los objetos que se están programando. También es una buena manera de mostrar la estructura de clases en un sistema.



El propósito de un diagrama de clase es describir las clases que conforman el modelo de un determinado sistema.



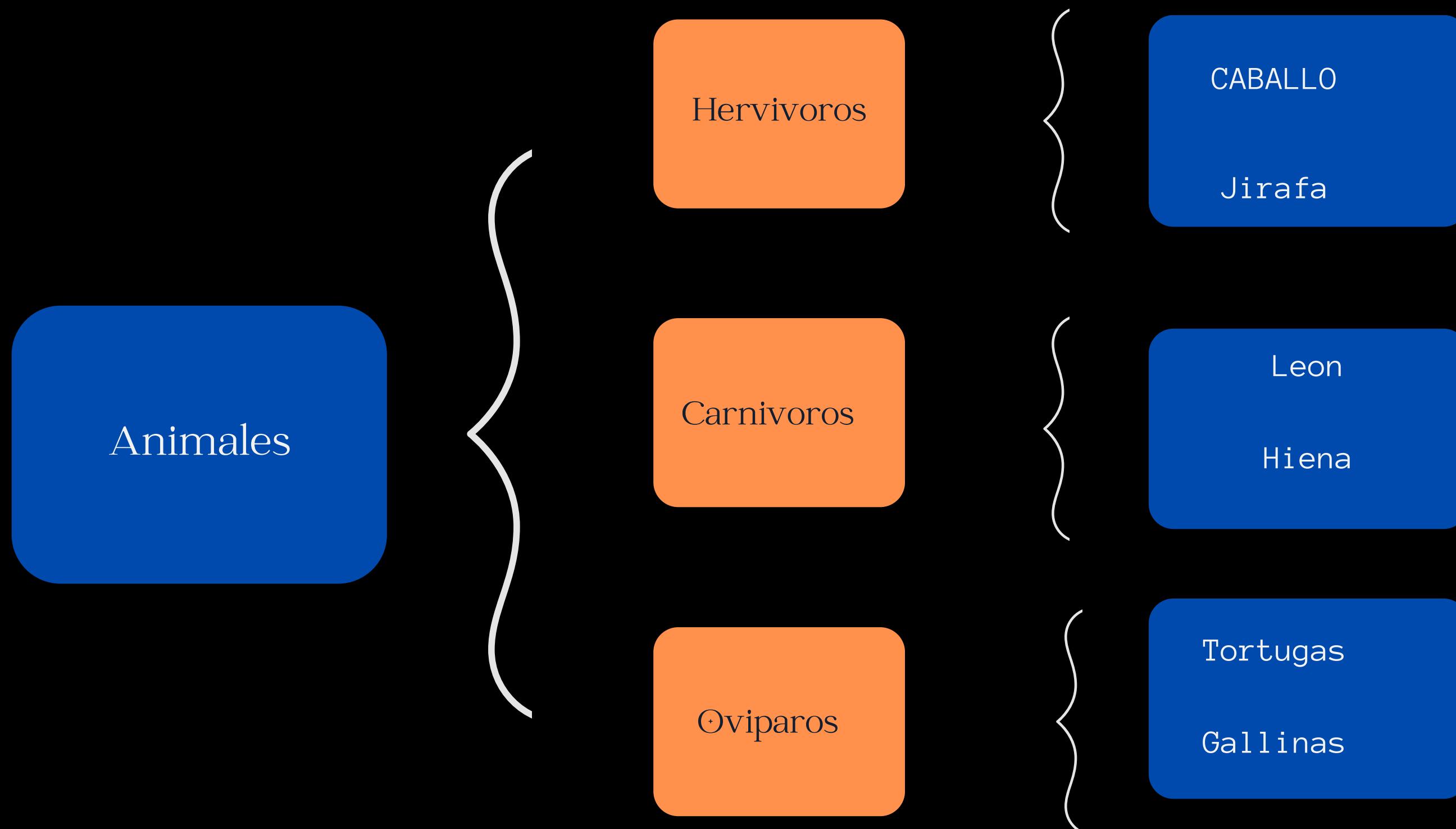
¿Qué es un diagrama de clases?

Empecemos entonces por el concepto básico de diagrama de clases. Se trata de un recurso que reúne todas las clases de objetos y también sus asociaciones. Lo que se busca es mostrar todo el comportamiento o función que tienen dichos objetos que forman parte de un sistema en concreto.

Algo que tienes que saber es que no se encarga de mostrar información temporal; sino más bien es para observar cómo están funcionando los elementos dentro del sistema en estudio. Se puede juntar con otros tipos de diagrama si lo que buscamos es reflejar comportamientos temporales.

Las clases son el elemento principal del diagrama y representa, como su nombre indica, una clase dentro del paradigma de la orientación a objetos. Este tipo de elementos normalmente se utilizan para representar conceptos o entidades del «negocio». Una clase define un grupo de objetos que comparten características, condiciones y significado. La manera más rápida para encontrar clases sobre un enunciado, sobre una idea de negocio o, en general, sobre un tema concreto es buscar los sustantivos que aparecen en el mismo. Por poner algún ejemplo, algunas clases podrían ser: Animal, Persona, Mensaje, Expediente...

Diagrama de clase





¿Qué características tiene el diagrama de clases?

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



Presentado
por
Isabella Perez