



PROYECTO DIAGRAMA DE CASO DE USO



Tema: el diagrama

con el fin de entender un poco a continuación les muestra
como un diagrama de caso, puede ser explicado y los sencillos
pasos para crear uno.



**UML ES UNA HERRAMIENTA QUE AYUDA A CAPTURAR
MEDIANTE UN CONJUNTO DE SÍMBOLOS Y DIAGRAMAS
A COMUNICAR LA IDEA DE UN SISTEMA (SOFTWARE
ORIENTADO A OBJETOS), A QUIEN ESTÉ INVOLUCRADO
EN SU PROCESO DE DESARROLLO SIRVIENDO DE APOYO
EN LOS PROCESOS DE ANÁLISIS Y DISEÑO DE UN
PROBLEMA.**



Extensión: Durante la fase de elaboración (RUF²) los casos de uso deben escribirse de esta forma. Existen formas Gráfica y Narrativa. También se distingue entre:

Escenario: hacen referencia a la funcionalidad esperada - Implementación real o

concretos: hacen referencia a detalles de la interfaz.

ACTOR

El actor en un diagrama de caso de uso es cualquier entidad que desempeñe un papel en un sistema determinado. Puede ser una persona, una organización o un sistema externo.

SISTEMA

El sistema se utiliza para definir el alcance del caso de uso y se dibuja como un rectángulo. Este es un elemento opcional pero útil cuando se visualizan sistemas grandes. Por ejemplo, puede crear todos los casos de uso y luego utilizar el objeto del sistema para definir el alcance que abarca su proyecto.



CASO DE USO

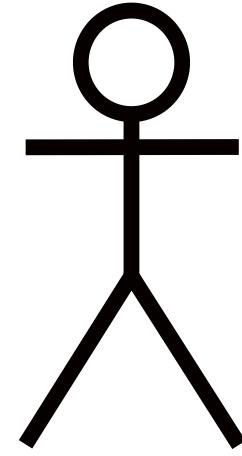
Dormir lo suficiente también puede mejorar el estado de ánimo, el rendimiento cognitivo y la salud en general.

DIAGRAMA DE CASO DE USO

PAQUETE

El paquete es otro elemento opcional que es extremadamente útil, se utilizan para agrupar los casos de uso. Se dibujan como la imagen que se muestra a continuación.





Actor



Caso de Uso

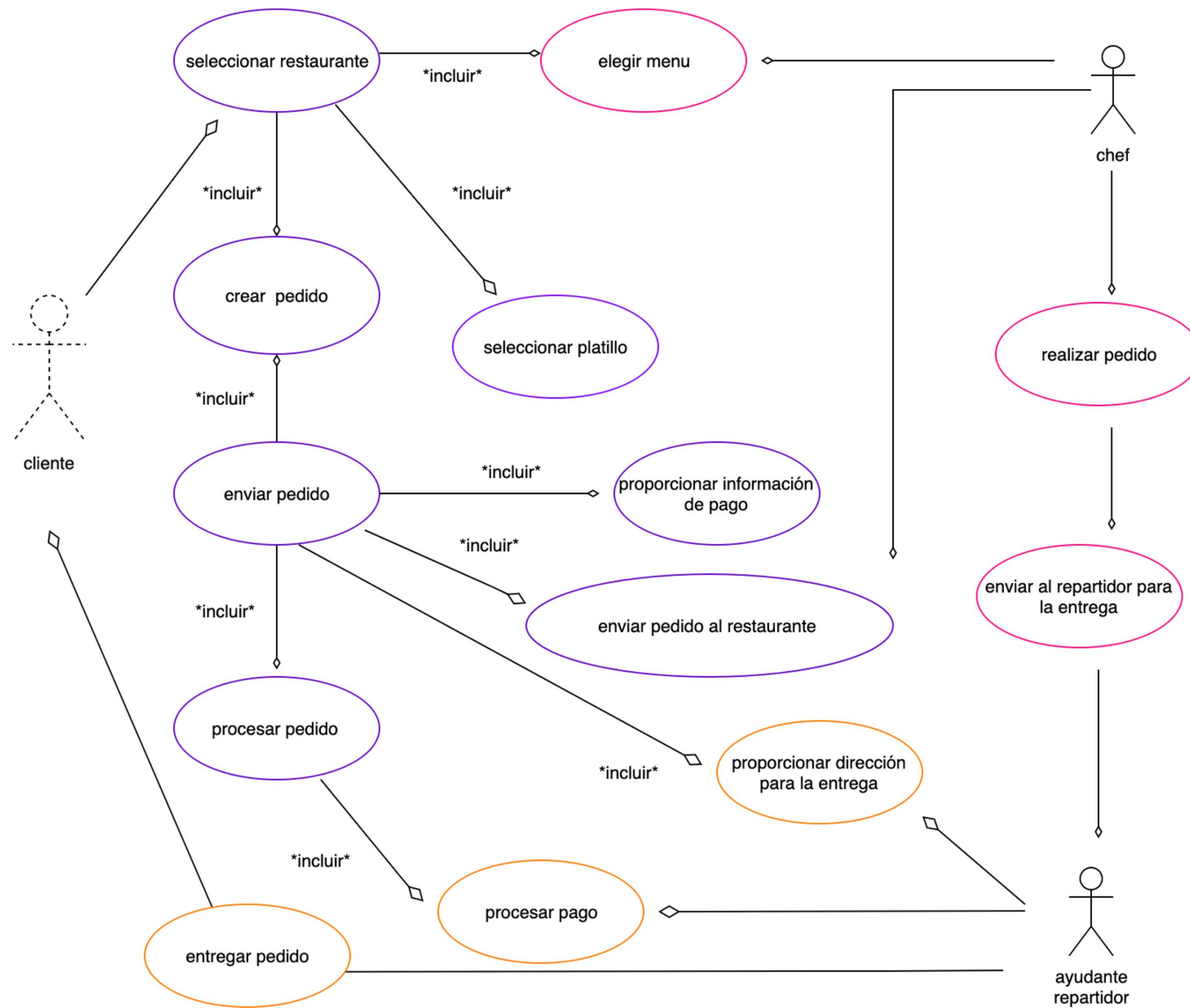


Límite de un sistema



Asociación de
Comunicación





GRACIAS

POR SU
ATENCION