
Análisis y Diseño Orientado a Objetos

Trabajo en clase

Análisis de sección del libro:

“*Applying UML and Patterns An Introduction to Object-Oriented Analysis and Design and Iterative Develop*”

Preparado por:

Jose Manuel Roberto Badillo.

Ángel Antonio de la Cruz Díaz.

Paul Rivera Salas.

Grupo: 3B

26 de septiembre de 2024

Equipo

- 1- Jose Manuel Roberto Badillo.
- 2- Ángel Antonio de la Cruz Díaz.
- 3- Paul Rivera Salas.

Análisis

La sección que se analizo fue de la pg. 54 a la 60.

En el libro se muestra un caso de uso el cual trata sobre un Punto De Venta, específicamente sobre el proceso de venta. En base al ejemplo nos pudimos de dar cuenta de lo siguiente:

Identificación de actores participantes:

Los actores son cualquier entidad externa que interactúa con el sistema. Pueden ser personas, otros sistemas, o incluso dispositivos que participan en el flujo del caso de uso.

Actor Primario: El que inicia el caso de uso (ej. un cliente en un sistema de banca).

Actor Secundario: Entidades que interactúan con el sistema de manera indirecta o como soporte (ej. un sistema de pago externo).

En este caso en particular los actores son;

Customer

Cashier

System

Manager

Stakeholders and Interests

- muestran los casos de uso por cada uno de los stakeholders, indica qué acciones que hacen están relacionadas con el sistema

Main Success Scenario (Basic Flow)

- indica todos los pasos que se necesitan para que se complete la compra, incluyendo los que no interactúan con el sistema. También se mencionan las necesidades satisfechas de los stakeholders

Extensions (Alternative Flows)

- Muestran identificadores que indican el tipo de "anomalía" o "flujo alternativo" y las muestran como subíndices de los pasos que muestran para indicar que son de ese tipo
- muestran también los pasos internos que hace el sistema. Por ejemplo, en las partes donde dice: "El sistema...", por lo regular se refieren a funciones del propio sistema y a su vez estos textos van mas dirigidos hacia los desarrolladores.

Special requirements

Esta sección se refiere a los requerimientos funcionales que se usan dentro del caso de uso o que se toman en cuenta. Tales como:

- La autorización de la tarjeta de crédito tardará como máximo 30 segundos el 90 % de las veces