

EJEMPLOS DE DIAGRAMAS DE ESTADO, COLABORACIÓN Y SECUENCIA.

Ramírez García Alan Hernán 7658

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DEL CENTRO DE VERACRUZ

Contenido

Diagramas de estados	3
Ejemplo 1 Guardar un usuario a nivel sistema.....	3
Ejemplo 2 Registro de un formulario a base de datos	3
Ejemplo 3 solución de un problema de soporte técnico	4
Diagramas de colaboraciones	5
Ejemplo 1 solicitud de préstamo.....	5
Ejemplo 2 préstamo de un video (película)	6
Ejemplo 3 evaluar un deposito monetario.....	6
Diagrama de secuencias	7
Ejemplo 1 realizar una compra	7
Ejemplo 2 realizar un reporte	8
Ejemplo 3 mecanismo de operación de una aplicación.....	9
Bibliografía.....	10

Tabla de ilustraciones

Ilustración 1 diagrama de estados de un registro de usuario a nivel sistema.	3
Ilustración 2 registro de un formulario.	4
Ilustración 3 solución de un problema técnico.	5
Ilustración 4 solicitud de préstamo.....	6
Ilustración 5 préstamo de película.....	6
Ilustración 6 deposito monetario.....	7
Ilustración 7 realizar una compra.....	8
Ilustración 8 realizar un reporte.....	8
Ilustración 9 mecanismo de operación de una aplicación.	9

Diagramas de estados

Ejemplo 1 Guardar un usuario a nivel sistema

Este es el diagrama de la operación de guardar un usuario, en este ejemplo influyen 4 clases una que es la de usuario la cual contendrá los datos necesarios para realizar la inserción en base de datos, la siguiente es el driver manager encargado de revisar si se encuentran el driver correspondiente al gestor de base de datos, la siguiente es la clase “connection” esta se encarga de realizar la conexión, por último la clase “PreparedStatement” realiza la consulta necesaria para agregar a la base de datos el usuario.

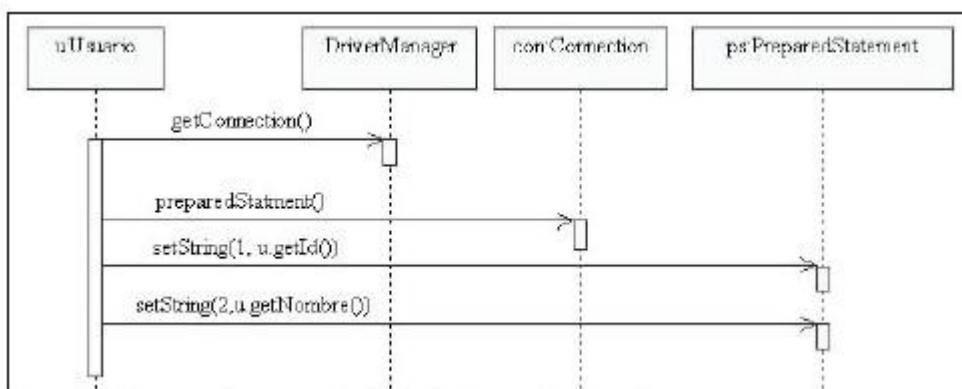


Ilustración 1 diagrama de estados de un registro de usuario a nivel sistema.

Ejemplo 2 Registro de un formulario a base de datos

En la interfaz de administrador se pueden registrar formularios para ingresar datos a una base de datos, el administrador selecciona la opción registrar usuario y en ese momento se despliega un formulario el cual deberá llenarse para así tener los datos necesarios del usuario y así poder registrarlo, cuando el formulario está lleno se toma la opción de guardar el formulario envía el

formulario a base de datos donde se validan los datos para garantizar la fiabilidad de la información, este proceso se realizara hasta que los datos sean validados y estén correctos, una vez realizado el proceso se retorna un mensaje al administrador para informar que el formulario ha sido registrado correctamente, finalmente el administrador tendrá acceso al sistema.

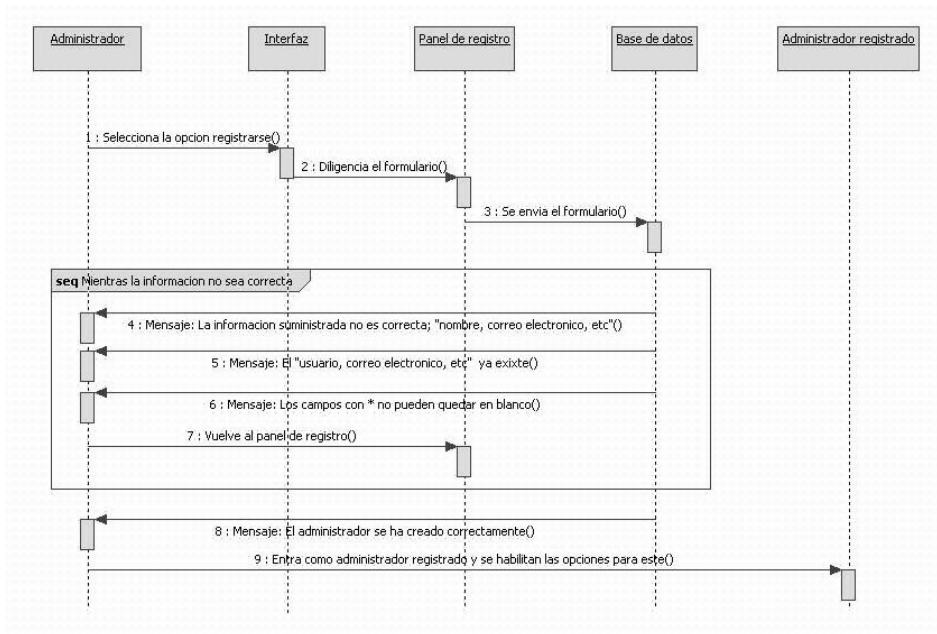


Ilustración 2 registro de un formulario.

Ejemplo 3 solución de un problema de soporte técnico

Uno cliente solicita reparar un dispositivo en ese momento se asigna a un técnico el cual recibirá el problema que tiene el cliente y así buscara una solución, dentro del proceso se asigna un estado, el cual se refiere a el dispositivo, y además se agrega una prioridad, la cual evalúa cuán importante es el problema.

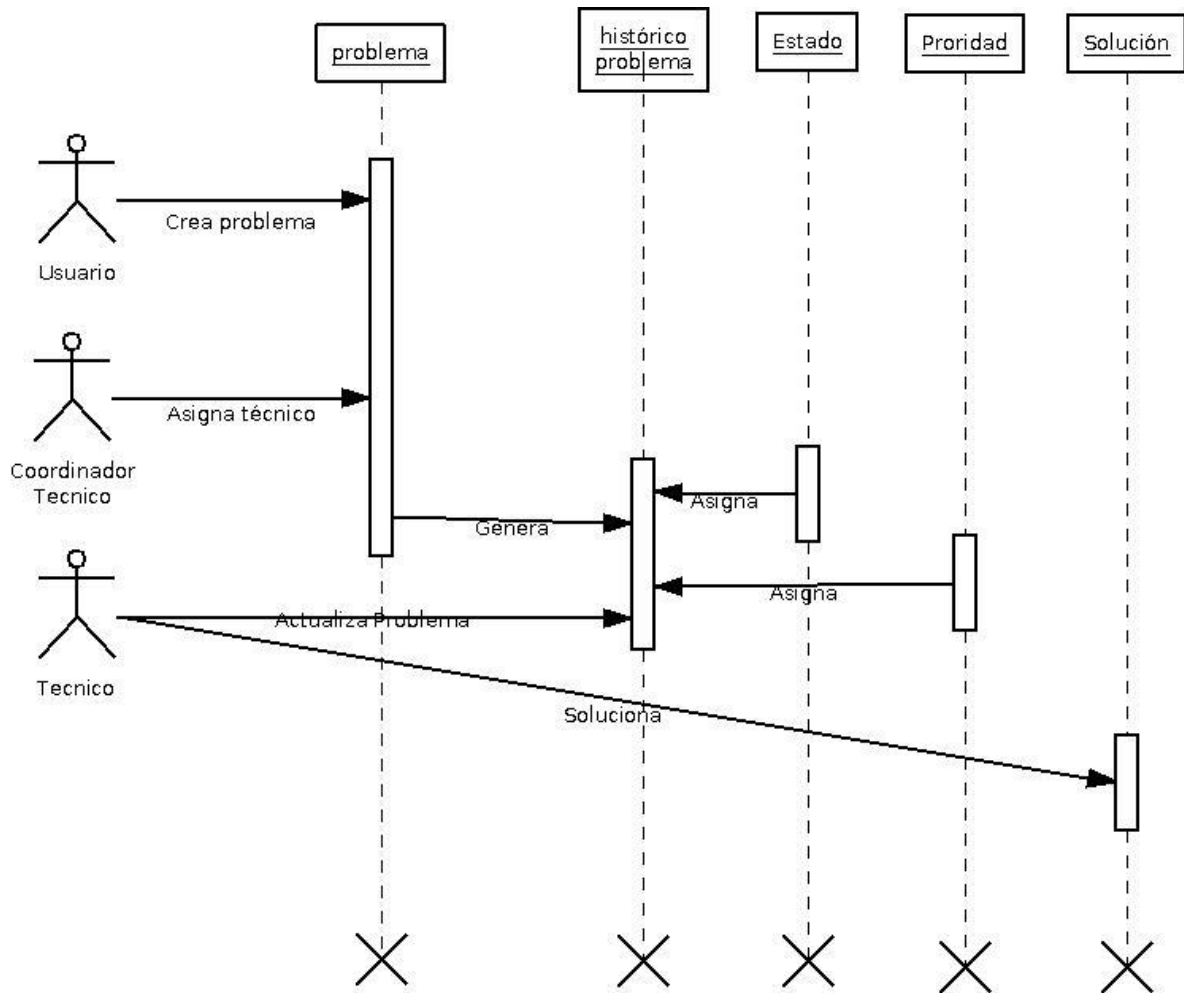


Ilustración 3 solución de un problema técnico.

Diagramas de colaboraciones

Ejemplo 1 solicitud de préstamo

Cuando se solicita un préstamo es común que primero se debe evaluar el mismo en este ejemplo se toma esa idea donde primero se genera la solicitud de préstamo, después se procesa haciendo una revisión a la misma es este proceso se evalúa si la solicitud es viable, si se rechaza la solicitud es cancelada, por consiguiente si no se rechaza será autorizada y además se depositara el préstamo al cliente, para finalmente ser pagado.



Ilustración 4 solicitud de préstamo

Ejemplo 2 préstamo de un video (película)

Prestar una película depende de una selección del cliente o socio, el encargado se ocupa de iniciar el proceso primero inicia con ver los datos de la película después evalúa al socio en este caso si debe alguna película o si no tiene alguna en espera, se evalúa el video, para saber si está disponible, si estas dos verificaciones son evaluadas correctamente se genera el préstamo, para finalmente entregar un recibo al socio.

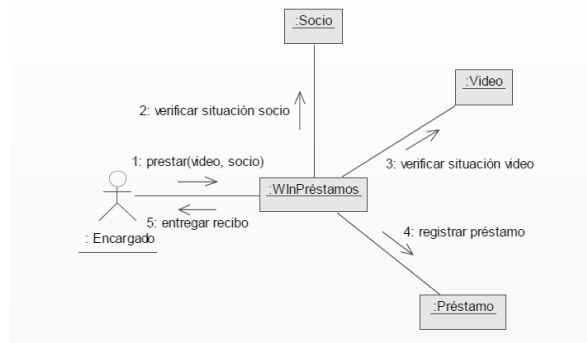


Ilustración 5 préstamo de película

Ejemplo 3 evaluar un deposito monetario

El consultor recibe una notificación de que algún cliente le realizó un deposito, lo siguiente es revisar el sistema para contrastar que el deposito fue realizado, en el sistema busca el depósito y si es encontrado el consultor recibe un mensaje de completado siendo así que el deposito se realizó, de no ser recibido en depósito se guarda como una propuesta para darle a conocer al cliente que el deposito no se realizó.

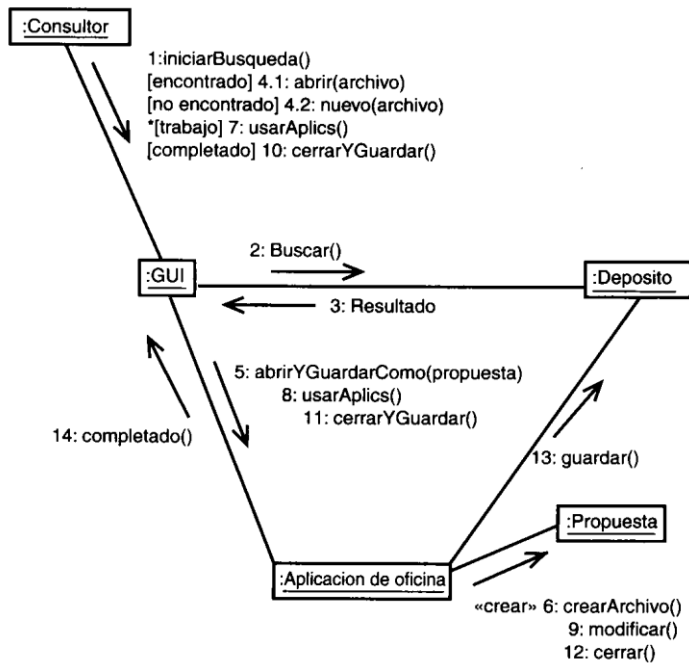


Ilustración 6 deposito monetario.

Diagrama de secuencias

Ejemplo 1 realizar una compra

Un cliente necesita comprar algun articulo, el cliente solicita al empleado una cotizacioon del articulo el sitema evalua el articulo y lo busca en base de datos si el el articulo es encontrado la base de datos retorna un resultado para quee haci el sistema realizce una cotizacion de cuanto paggara por el articulo.

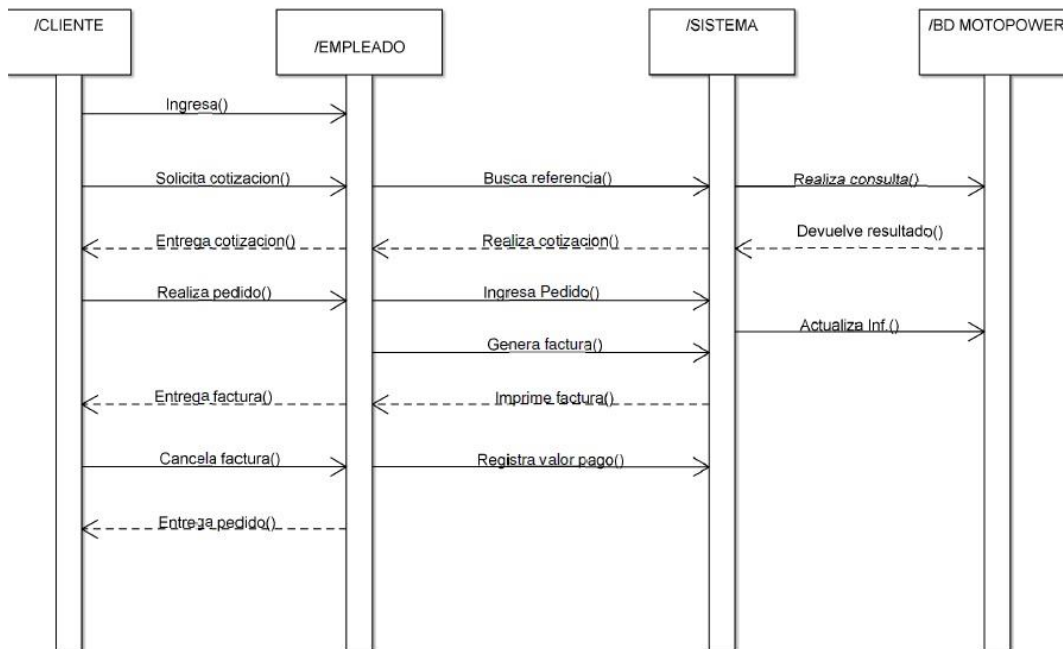


Ilustración 7 realizar una compra

Ejemplo 2 realizar un reporte

Un paciente solicita una cita el personal administrativo recibe la solicitud y la ingresa al sistema, el sistema evalúa si el paciente está registrado, si es así lo muestra en pantalla, el personal administrativo acepta la operación y el sistema la verifica en este punto se crea un reporte, el personal administrativo solicita una impresión del mismo y el sistema lo manda a la impresora.

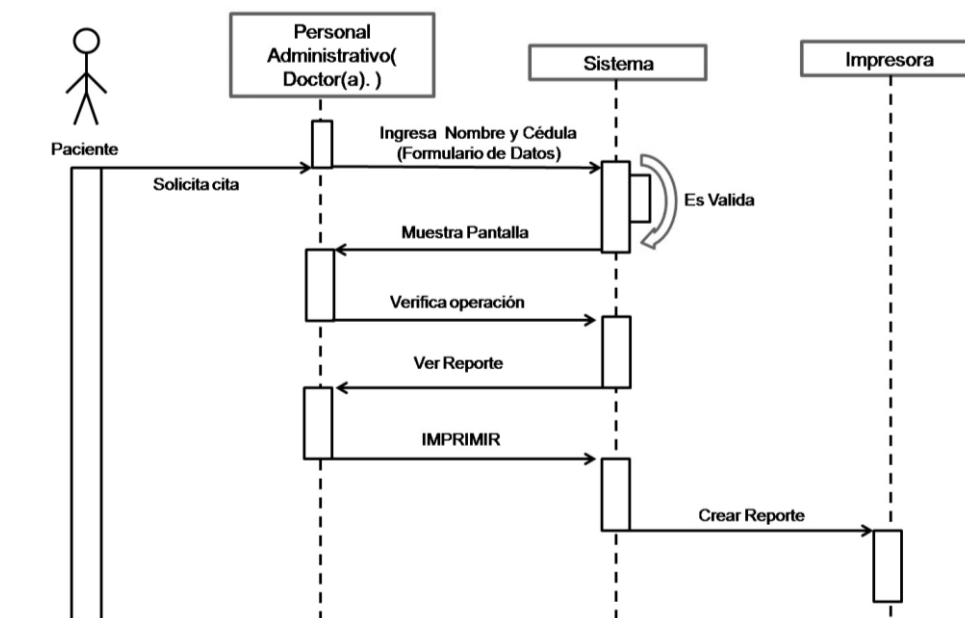


Ilustración 8 realizar un reporte

Ejemplo 3 mecanismo de operación de una aplicación

El usuario inicia la aplicación, la clase principal crea las vistas que tiene la aplicación, el usuario selecciona las ventana que quiere ver, la clase manejador busca la ventana y la envía al contenedor principal, la ventana se muestra activa mientras el usuario interactúa con la misma, cuando el usuario solicita cerrar la ventana la aplicación regresa a la página principal donde esperara que otro usuario interactúe con el sistema.

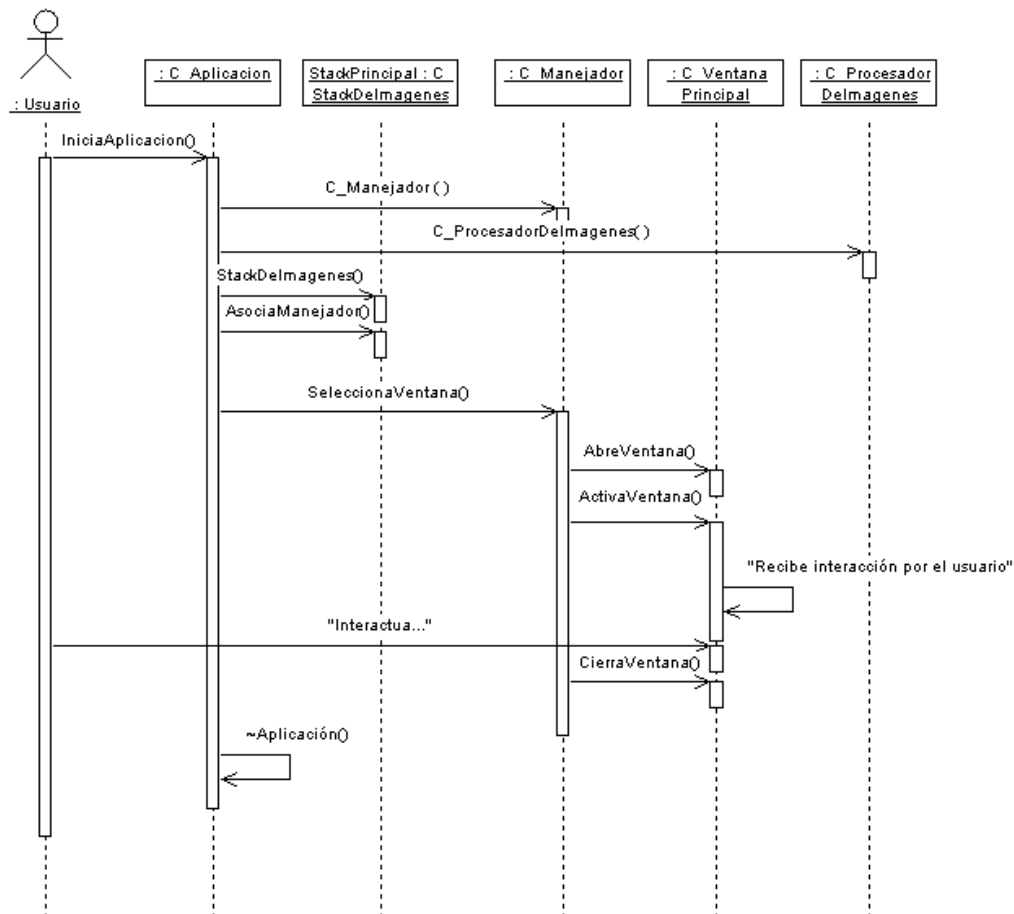


Ilustración 9 mecanismo de operación de una aplicación.

Bibliografía

Schmuller, J. (s.f.). *Aprendiendo UML en 24 Horas*. Prentice-Hal.