

DOCUMENTACIÓN DEL PROYECTO

ADOLFO SANZ DE DIEGO

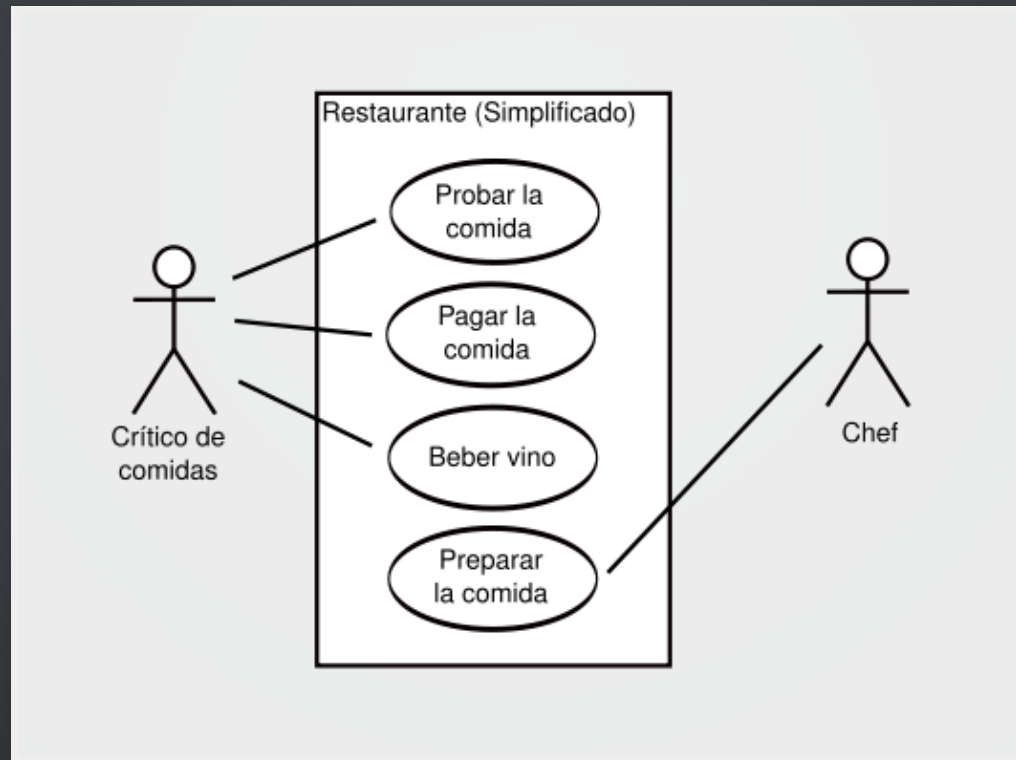
JUNIO DE 2011

1 INTRODUCCIÓN

- La documentación de proyectos va a depender mucho de la empresa en general y del departamento de informática en particular.
- La tendencia es documentar lo mínimo imprescindible pues **"el código debería ser la documentación"**
- En mi experiencia profesional he usado:
 - Diagramas de Casos de Usos (UML)
 - Diagramas de Entidad-Relación
 - Diagramas de Clases (UML)
 - Diagramas de Secuencia (UML)
 - Diagramas de Flujo
 - Diagramas de Actividades (UML)

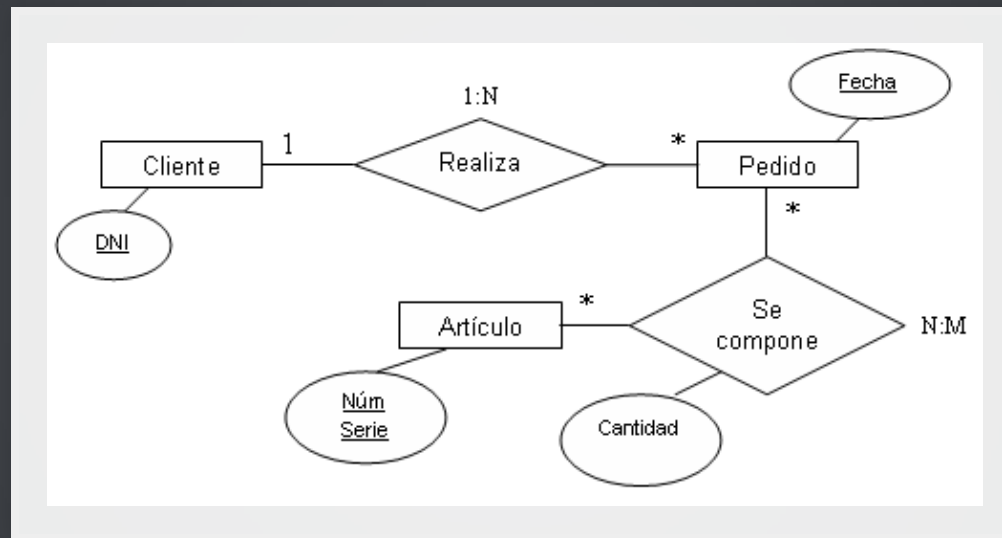
2 DIAGRAMAS DE CASOS DE USOS

- Muestran de forma simplificada, los actores que interactúan con el sistema, y las acciones que dichos actores pueden realizar en el sistema.



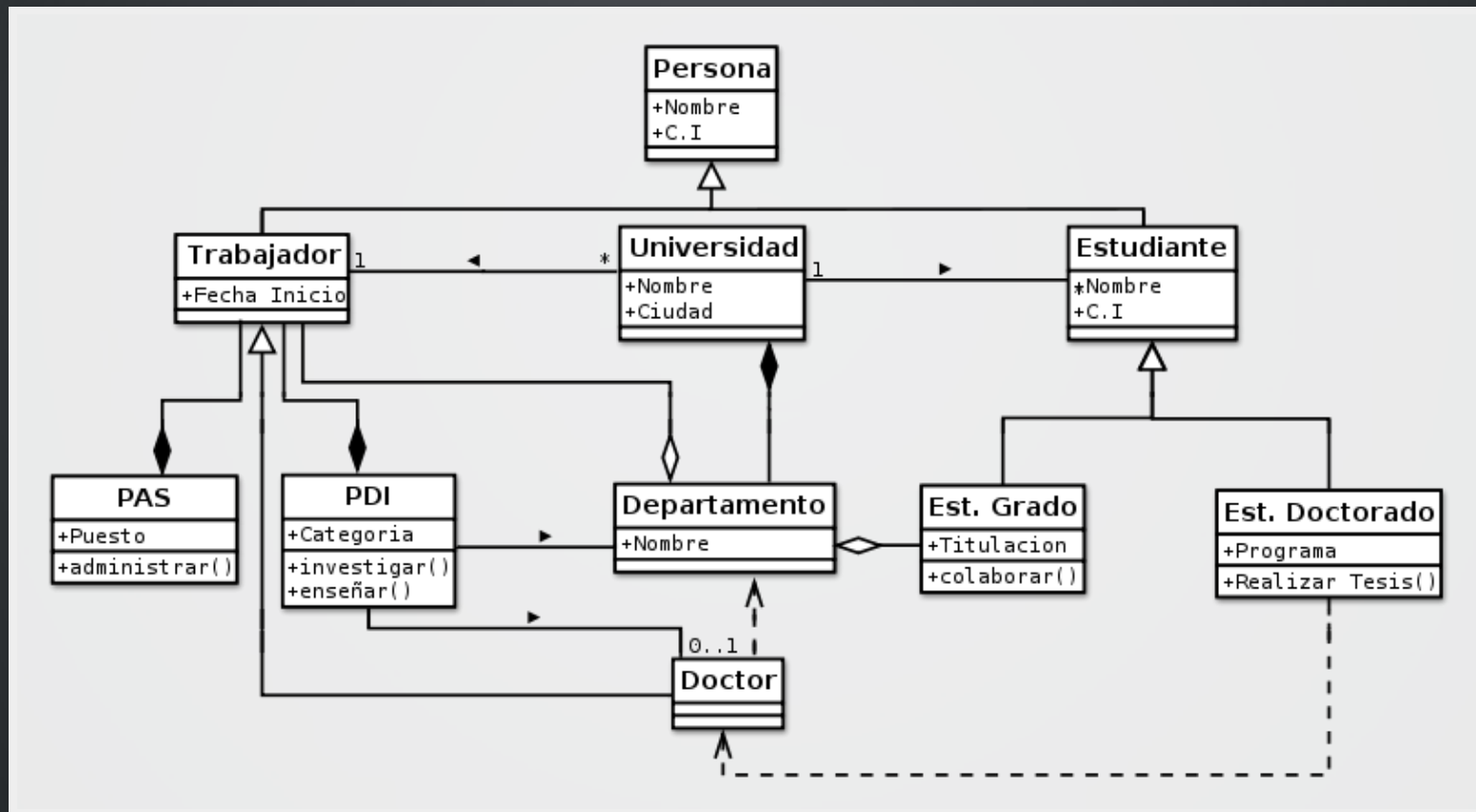
3 DIAGRAMAS DE ENTIDAD-RELACIÓN

- Describen las entidades relevantes de un sistema mostrando sus interrelaciones y propiedades.



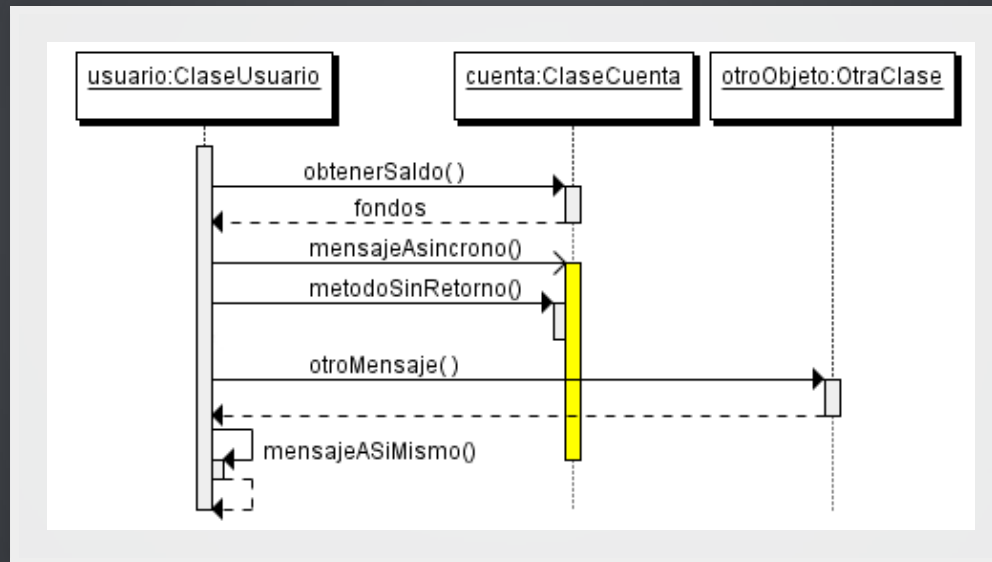
4 DIAGRAMAS DE CLASES

- Describe las clases de un programa mostrando sus interrelaciones y propiedades.



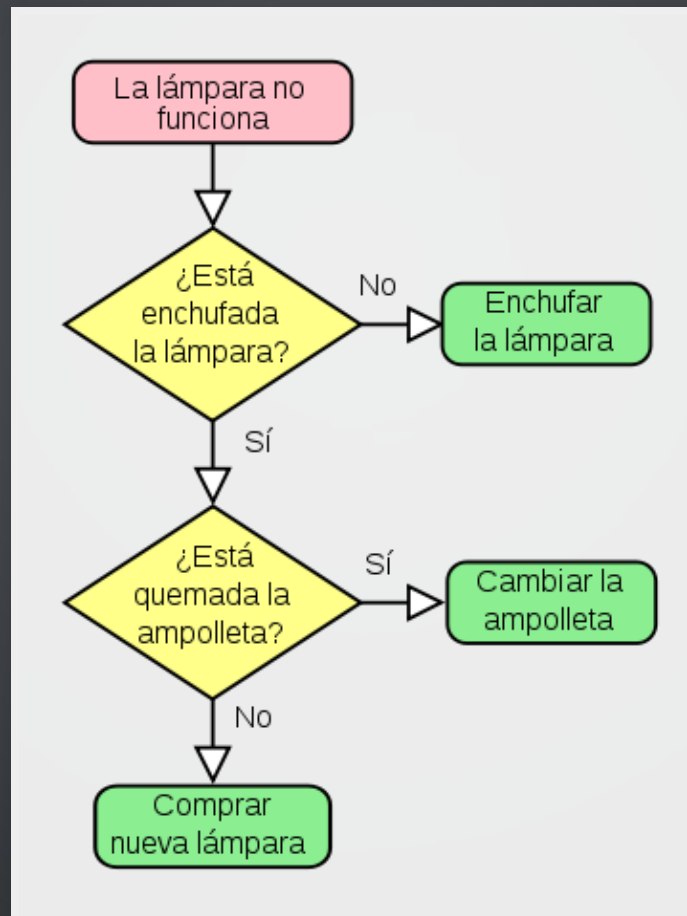
5 DIAGRAMAS DE SECUENCIA

- Muestra la interacción de un conjunto de objetos en una aplicación a través del tiempo y se modela para un caso de uso.



6 DIAGRAMAS DE FLUJO

- Representan el flujo de ejecución mediante flechas que conectan los puntos de inicio y fin.



7 DIAGRAMAS DE ACTIVIDADES

- Representan el flujo de ejecución mediante flechas que conectan los puntos de inicio y fin.

