Documentación del proyecto

Adolfo Sanz De Diego

Junio de 2011

# Introducción

La documentación de proyectos va a depender mucho de la empresa en general y del departamento de informática en particular.

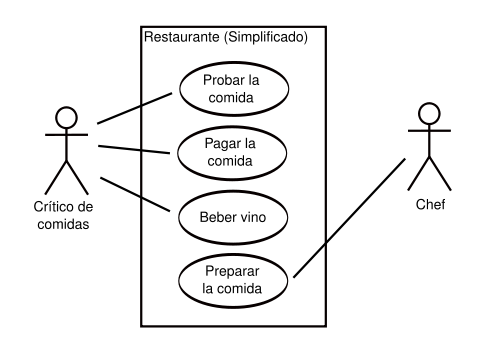
La tendencia es documentar lo mínimo imprescindible pues "**el código debería ser la documentación**"

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)

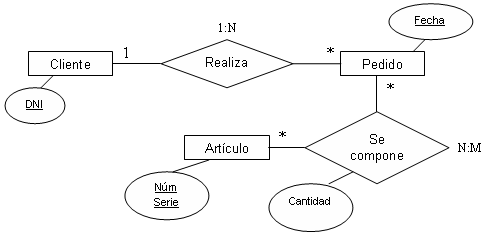
# Diagramas de Casos de Usos

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



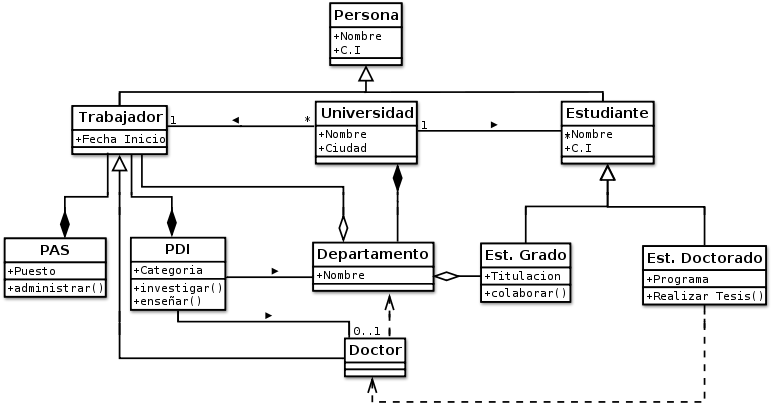
# Diagramas de Entidad-Relación

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



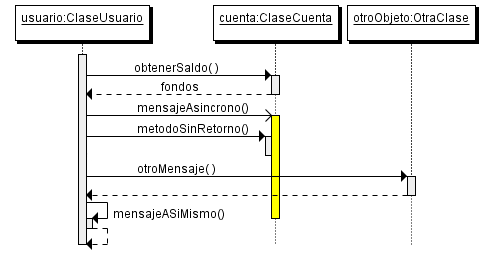
# Diagramas de Clases

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



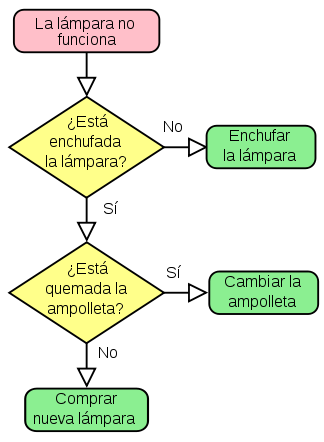
# Diagramas de Secuencia

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



# Diagramas de Flujo

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



# Diagramas de Actividades

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

