

TAREA 1

CASOS DE USO:

El caso de uso es un documento narrativo que describe la secuencia de eventos de un actor (agente externo) que utiliza un sistema para completar un proceso. Los casos de uso son historias o casos de utilidad de un sistema; no son exactamente los requerimientos ni las especificaciones funcionales, sino que ejemplifican e incluyen tácitamente los requerimientos en las historias que narran.

Un caso de uso es la descripción de una acción o actividad. Un diagrama de caso de uso es una descripción de las actividades que deberá realizar alguien o algo para llevar a cabo algún proceso.

CASOS ESENCIALES DE USO:

Los casos esenciales de uso son casos expandidos que se expresan en una forma teórica que contiene poca tecnología y pocos detalles de implementación; las decisiones de diseño se posponen y se abstraen de la realidad, especialmente las concernientes a la interfaz para el usuario. Un caso de este tipo describe el proceso a partir de sus actividades y motivos esenciales. El grado de abstracción con que se describe existe en un continuo: la descripción puede ser más o menos esencial.

CASOS REALES DE USO:

Un caso real de uso describe el diseño concreto del caso de uso a partir de una tecnología particular de entrada y salida, así como de su implementación global. Por ejemplo, si interviene una interface gráfica para el usuario.

COMPARANDO CASOS DE USO REALES CON ESENCIALES:

Se dividen por el grado de aceptación del diseño en un caso de uso.

Los casos de uso esenciales son muy abstractos y los casos de uso reales son muy concretos.

Que son los web service:

Un web service es una aplicación que puede ser descripta, publicada, localizada e invocada a través de una red, generalmente Internet. Combinan los mejores aspectos del desarrollo basado en componentes y la Web.

Al igual que los componentes, los web services son funcionalidades que se encuentran dentro de una caja negra, que pueden ser reutilizados sin preocuparse de cómo fueron implementados. A diferencia de la actual tecnología de

componentes, no son accedidos por medio de protocolos específicos del modelo de objetos como ser RMI, DCOM o IIOP; sino que son accedidos utilizando protocolos web como ser HTTP y XML.

La interface de los web services esta definida en términos de los mensajes que el mismo acepta y retorna, por lo cual los consumidores de los web services pueden ser implementados en cualquier plataforma y en cualquier lenguaje de programación, solo tiene que poder crear y consumir los mensajes definidos por la interface de los web services.