

Modelado O.O - UML

Fecha: 20/12/2022

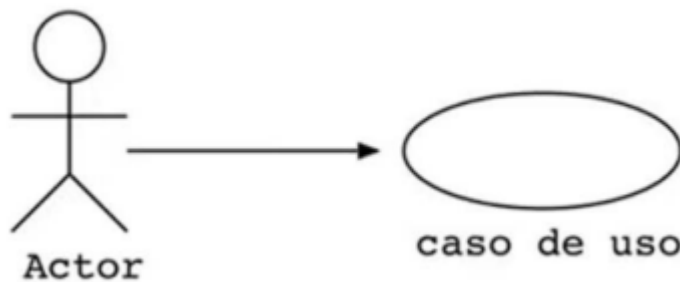
- **UML** --> permite modelar todos los estilos de negocio o acoplándose con un giro de negocio que ya existe.
- **Modelado**: Permite pasar de un nivel developer a un nivel architect

Link para más información acerca de **UML**:

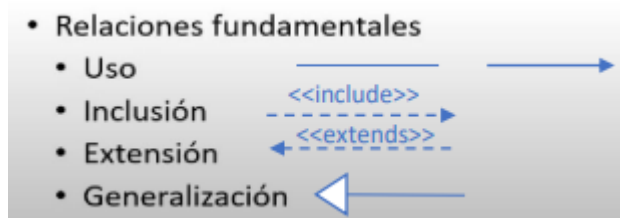
[infoUML](#)

Casos de uso

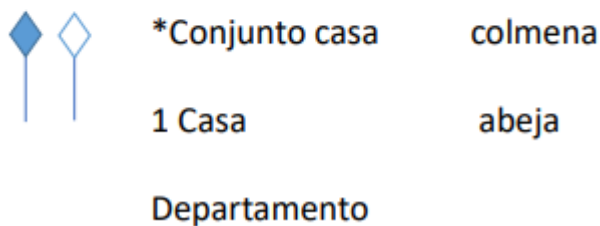
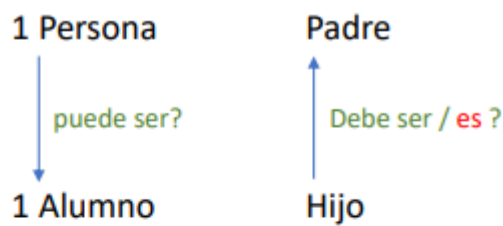
- Equivalente a describir un escenario.
- Se utilizan tres simbologías:
 - ✓ **actor** --> Es aquel que puede incidir una cadena de eventos (por lo general es el usuario, cliente, contribuyente, etc).
 - ✓ **flecha** --> Me dice cual es el sentido hacia donde se va a generar el flujo o evento.
 - ✓ **elipse(caso de uso)** --> Es lo que voy a desglosar, las acciones empiezan con un verbo en infinitivo: ar, er, ir.



- Un actor también puede ser el sistema.
- **Requerimientos funcionales** --> Son los requerimientos del usuario.
- **Relaciones** --> Como el actor interactúa con el caso de uso o entre actores.
 - **inclusión** --> Sirve para incorporar explícitamente el comportamiento de otro caso de uso, un caso de uso utiliza información y servicios de otro, es **obligatorio**.
 - **extensión** --> Sirve para conocer que cosas le acompañan a algo, es **opcional**.
 - **generalización** --> Se utiliza para hacer clasificaciones.



- **Cardinalidad:** Son de cuantos de elementos se componen un cierto objeto
- **Dos flechas** --> Significa composición
 - La que lleva el color es **obligatorio**



Notas

- Los objetos no se duplican.
- El constructor se ejecuta una única vez.
- No crear cosas que no se necesitan porque me pueden generar un bug.
- Si la flecha va hacia arriba es generalización, y si va para abajo es especificación.