

SEP

SECRETARÍA DE  
EDUCACIÓN PÚBLICA



TRABAJOS SEMANA 4  
UNIDAD 3 El sistema de análisis.

**Materia**

**DESARROLLO, APLICACIÓN Y CONSUMO  
DE SISTEMAS**

**Presenta: Gabriela Esmeralda Sabas Zavala**

**Docente:**

**Eduardo Flores Gallegos**

## Índice

|  |   |
|--|---|
| TRABAJO SEMANA 4 .....                                   | 1 |
| Sección 1.-Resumen primera parte Libro UML .....         | 3 |
| Subsección 1.- Resumen de los primeros 12 capítulos..... | 4 |

SEP

SECRETARÍA DE  
EDUCACIÓN PÚBLICA



INSTITUTO TECNOLÓGICO<sup>®</sup>  
de Pabellón de Arteaga

**ATEC**

Sección 1.-Resumen primera parte Libro  
UML

UNIDAD 3 El proceso de análisis.

**Materia**

**DESARROLLO, APLICACIÓN Y CONSUMO  
DE SISTEMAS**

**Presenta: Gabriela Esmeralda Sabas Zavala**

**Docente:**

**Eduardo Flores Gallegos**

## Subsección 1.- Resumen de los primero 12 capítulos

Un Sistema al ser desarrollado debe utilizar algún modelo para hacerse de la manera correcta, un modelo sobre el cual se puede trabajar es el UML ya que es multifacético y puede representarse de distintas maneras todo lo que integra el sistema, esto en forma de diagramas (de objetos, secuencias, uso clases y estados)

Estos diagramas contienen objetos, estos son los encargados de describir las funciones y propiedades del sistema, dependiendo como sean estos objetos pueden tener acciones descendientes y pueden mostrar la interfaz que tendrá el sistema.

También cuenta con clases que son las encargadas de mostrar los atributos, responsabilidad y operaciones de los objetos antes mencionados

Todo esto tiene que estar bien relacionado entre si para su mejor entendimiento, y en caso de ser presentado a los usuarios este pueda entenderle

Las clases se pueden representar en 3 niveles que son:

- 1.- Protegido (#), donde se ve la funcionalidad y da paso a las clases secundarias
- 2.- Privado (-), donde los atributos y operaciones solo se pueden usar en esa misma clase
- 3.- Pública (+) donde de cualquier clase se pueden usar los atributos y funciones

También los diagramas pueden representar cambios de tiempo o sucesos no esperados, representando la transición de los estados exponiendo las actividades nuevas que se realizaron

Todo esto es representado con los mismos componentes de un diagrama de flujo, otro ejemplo son los diagramas de actividades, los cuales ayudan a representar los procesos, operaciones y objetos a seguir, representando así un componente real del software

Los diagramas de secuencias nos muestran el tiempo de las interactividades de los objetos. El orden correcto de estos es exponer el objeto arriba y abajo el tiempo que se necesita para realizarse, siendo muy similar a un diagrama de colaboraciones donde las secuencias de representar de una forma similar, con la diferencias que este muestra la unión entre los objetos y los mensajes que pasan sobre estos.

Para la representación gráfica que se le dará al usuario se tienen los casos de uso, los cuales representan a las personas, hardware, software, componentes etc, por actores y dando valores a cada uno de ellos, esto para mostrarse de una manera simple en forma de pasos a seguir, esto se puede obtener de entrevistas y cuestionarios a los clientes para saber realmente que es lo que quieren. Esto facilita el entendimiento del analista del sistema para saber el verdadero enfoque que solicita el cliente.