



TRABAJO SEMANA 4 y 5.

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 y 5.	1
Sección 1.-Resumen primera parte Libro UML.	3
Subsección 1.- Resumen de los primeros 12 capítulos	4
Sección 2.-Resumen Segunda parte Libro UML.....	5
Subsección 2.- Resumen de los últimos 12 capítulos	6



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 las 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.



Sección 2.-Resumen Segunda 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 2.- Resumen de los últimos 12 capítulos

Un Diagrama de UML distribuido nos muestra una conjugación de nodos, mostrando sus relaciones y sus procesos y sirven principalmente para modelar redes.

EL modelo UML consta de 4 capas: Objetos de Usuario, modelado (Aquí se maneja un análisis del sistema), metamodelado (Aquí se aprenden los conceptos) y metametamodelado (Aquí se orienta al diseño y lenguaje del sistema).

Se necesita de una buena metodología para el desarrollo e implementación del sistema, un patrón utilizado por UML es el GRAPPLE que consta de 5 segmentos los cuales dan muchos resultados al trabajo.

También se debe de contar con una buena entrevista a nuestro cliente, esto para saber que es lo que realmente quiere y encaminarle a lo más conveniente, así también para definir nuestros objetos y clases del sistema y podemos empezar a agregar atributos.

Así mismo se debe tener una gran agilización en la transmisión de datos para que el sistema funciones para ello se puede representar en un diagrama.

Se debe comprender a detalle lo que hará el sistema para ello se puede implementar un análisis de caso para que los componentes del sistema sean mas evidentes, esto para facilitarle el trabajo a los programadores y así puedan codificar correctamente los objeto del sistema.

Al momento de diseñarse se debe tener una relación de la mano con la interfaz de usuario y el manejo interno del sistema, el caso de uso encamina al usuario y la interfaz es el acceso a cada aso de uso, guiados por los patrones de diseño correctos.

Algunos ejemplos de sistema son los sistemas incrustados, que son aquellos que se encuentran en los electrodomésticos y se deben cumplir los procesos en tiempos muy rigurosos, y los sistemas de tiempo real que dirigen el tráfico de datos entre subprocesos e interrupciones [1]

Bibliografía

[1] J. Schmuller, Aprendiendo UML en 24 Horas, Mexico Ediciones : Prentice Hall, 2000.