

SEP

SECRETARÍA DE
EDUCACIÓN PÚBLICA



TRABAJO SEMANA 5

UNIDAD 3 El sistema de análisis.

Materia

DESARROLLO, APLICACIÓN Y CONSUMO DE SISTEMAS

Presenta: Gabriela Esmeralda Sabas Zavala

Docente:

Eduardo Flores Gallegos

Índice

TRABAJOS SEMANA 5	1
Sección 1.-Resumen Segunda parte Libro UML.....	3
Subsección 1.- Resumen de los últimos 12 capítulos.....	4

SEP

SECRETARÍA DE
EDUCACIÓN PÚBLICA



INSTITUTO TECNOLÓGICO[®]
de Pabellón de Arteaga

ATEC

Sección 1.-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 1.- 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 trafico de datos entre subprocesos e interrupciones