

Aprendiendo UML

Hora 1

1 d) Porqué es necesario contar con diversos diagramas en el modelo de un sistema?
Porque de esa manera podemos presentar una idea de nuestro sistema y con ello podrá ser comprendida por cualquiera de los usuarios.

2. ¿Cuáles diagramas le dan perspectiva estática de un sistema?
Los diagramas de clases

3. ¿Cuáles diagramas le dan una perspectiva dinámica de un sistema? Esto es, muestra el cambio progresivo? Los diagramas de casos de uso.

Hora 2

1 d) Qué es un objeto?
Es una instancia de una clase

2. ¿Cómo trabajan los objetos en conjunto?
Mediante el envío de mensajes entre sí.

3 d) Qué establece la multiplicidad?
Establece la cantidad de objetos en una clase que se relaciona con una clase asociada



SPRINKLE THAT STUFF

everywhere

* ¿Pueden asociarse dos objetos entre sí en más de una manera?
Si

Hora 3

1. ¿Cómo representar una clase en el UML?

Se representa colocando el nombre de la clase en un rectángulo.

2. ¿Qué información puede mostrar en un símbolo de clase? Atributos, operaciones y responsabilidades de la clase.

3. ¿Qué es una restricción?

Son los límites o reglas que se establecen.

4. ¿Para qué adjuntarían una nota a un símbolo de clase?

Para añadir información que no se ha escrito en los atributos u operaciones.

Hora 4

1. ¿Cómo representaría la multiplicidad?

En uno de los extremos de la línea de asociación coloque en el extremo lejano la cantidad de objetos que provienen de la clase que se relacionan con un objeto.

2. ¿Cómo descubriría la herencia?

Localice dos o más clases que comparten atributos y operaciones.

3. ¿Qué es una clase abstracta?

Es aquella clase que funciona como la base de la herencia.

4. ¿Cuál es el efecto de un calificador?

Reducir una multiplicidad de uno a muchas a una de uno a uno.

Hora 5

1. ¿Cuál es la diferencia entre una agregación y una composición? En una agregación, un componente puede ser parte de más de un todo. En una composición, un componente sólo puede ser parte de un todo.

2. ¿Qué es la realización?

Son las operaciones que se realizan entre entre la interfaz y la clase.

3. Mencione los 3 niveles de visibilidad y describa su significado.

- Visibilidad pública: (Puede ser utilizados por otra).

- Visibilidad protegida: (una clase secundaria)

- Visibilidad privada: (solo la clase que los contiene podrá utilizarlos).

Hora 6

1. ¿Cómo se llama a la entidad que inicia un caso de uso?

Se le llama actor

2. ¿Qué se entiende con "incluir un caso de uso"? Se entiende como la repetición de pasos dentro de un caso de uso, no sólo indica el caso de uso de donde proviene.

3. ¿Qué se entiende con "extender un caso de uso"? Se agregan pasos a un caso de uso existente, para crear un nuevo caso de uso.

4. ¿Un caso de uso es lo mismo que un escenario? No, una colección de escenarios es un caso de uso.

Hora 7

1. Mencione dos ventajas de cancelar un caso de uso.

- Visualización: se pueden mostrar los casos de uso a los usuarios y lograr su complementación.
- Combinación: se pueden combinar los diagramas de casos de uso con otros diagramas.

2. Describa la generalización y el agrupamiento las relaciones entre los casos de uso que ha visto durante esta hora. Mencione 2 situaciones en las que usted agruparía los casos de uso.

En la generalización, un caso de uso hereda el significado y comportamientos de otro. El agrupamiento es la organización de un conjunto de casos de uso dentro de paquetes.

3. ¿Cuáles son las similitudes entre las clases y los casos de uso?

• Cuáles las diferencias?

• Similitudes:

• Son elementos estructurales

• Ambos pueden heredar.

• Diferencias: La clase consta de atributos y operaciones

• El caso de uso consta escenarios y cada uno consta de una secuencia de paso.

• El caso muestra el interior del sistema

Hora 8

3. De que forma difiere un diagrama de estados de uno de clases, de objetos o de casos de uso?

Un diagrama de estados modela los estados de un solo objeto.

Diagrama de clases, de objetos o de caso de uso modela un sistema.

2. Defina transición, suceso y acción.

Transición: Cambio de un estado a otro.

Suceso: Un evento que provoca una transición.

Acción: Es un proceso ejecutable que resulta de un cambio de estado.

3. ¿Qué es una transición no desencadenada?

Son las actividades dentro de un estado, en lugar de ocurrir como respuesta a un evento.

4. ¿Cuáles es la diferencia entre los subestados secuenciales y los concurrentes?

- Secuenciales: suceden uno después de otro.
- Concurrentes: suceden al mismo tiempo.

Hola, 9

1 Defina mensaje sincronico y mensaje asincronico.

La accion de enviar mensaje de un objeto se refiere a un mensaje sincronico.
el mensaje asincronico no guarda una respuesta.

2 En un diagrama de secuencias genérico ¿Como representaría el control de flujo implícito en una instrucción condicional?

Se coloca la condición entre corchetes.

3) Como representaría el control de flujo implícito en una instrucción de ciclo "mientras"?
se coloca la condición entre corchetes
y se antecede al corchete izquierdo con un asterisco.

4. En un diagrama de secuencias ¿como representaría a un objeto recién creado?

Se representa por un recíngulo de objeto colocado en el tiempo de actividad.

Hora 10

1. ¿Cómo representar a un mensaje en un diagrama de colaboraciones?

Se representa con una flecha junto a la línea de asociación que une a un par de objetos. La flecha apunta al objeto receptor.

2. ¿Cómo mostraría información secundaria en un diagrama de colaboraciones?

Adjuntando un número al rótulo de una flecha de mensaje

3. ¿Cómo mostraría los cambios de estado?

Dentro del rectángulo de un objeto

Otro rectángulo al objeto, se conectan a ambos con una linea punteada y rotule la linea con un esteriotipo 'L' se convierte en

4. ¿Qué se entiende por la "equivalencia semántica" de dos tipos de diagramas?

Se refiere a la misma información repetida en ambos diagramas

Hora 11

1. ¿Cuáles son los dos tipos de representación con punto de decisión?

Rombo con bifurcación provenientes de él.
Mostrar bifurcación provenientes directamente de una actividad.

2. ¿Qué es un marco de responsabilidades?

Las actividades que realiza algún rol en particular.

3. ¿Cómo representa la transmisión y recepción de una indicación?

Con un pentágono convexo para mostrar la transmisión de una indicación y un cóncavo para representar la recepción.

Hora 12

¿Cuáles son los tres tipos de componentes?

- Componente de distribución
- " de trabajo,
- componente de ejecución.

2. ¿Cómo llamaría a la relación entre un componente y su interfaz?

Se le llama realización.

3. ¿Cuáles son las dos formas de representar
o esta relación?

1. Rectángulo que contiene información que se
relaciona. Se conecta por la linea discontinua
y una punta de flecha representada por un triángulo

2. Un pequeño círculo que se conecta al
componente por una linea continua

4. ¿Qué es una interfaz de exportación?
¿Qué es interfaz de importación?

Es una interfaz que presta sus servicios.

Hora 13

1. ¿Cómo representar o un nodo en un
diagrama de distribución? se representa
con un cubo.

2. ¿Qué tipo de información puede
aparecer en un nodo?

Nombre del nodo, del paquete y componentes
distribuidos en el mismo

3. ¿Cuáles son los dos tipos de nodos?

- Procesadores: que ejecutan componentes
- Dispositivos: se concentran con el mundo exterior.

4. ¿De qué forma funciona una red token-ring?

Esta red conecta o las computadoras equipadas con una tarjeta de red a una unidad central de acceso a multiestaciones a varias estaciones conectadas a manera de anillo.