

ANÁLISIS Y DISEÑO DE SISTEMAS – UML PUDS.

**DIAGRAMAS DE COLABORACIÓN Y  
ESTADOS – MODELADO DE  
INTERACCIONES ENTRE OBJETOS.**

## 2. Escenarios de aplicación para diagramas de colaboración

- Crear una vista amplia de un grupo de objetos que colaboran entre sí, especialmente dentro de un sistema en tiempo real.
- Asignar la capacidad a las clases explorando los atributos del comportamiento de un sistema.

## 2. Escenarios de aplicación para diagramas de colaboración

- Modelar colaboraciones, procesos u organización jerárquica en la arquitectura de un sistema.
- Proporcionar una descripción de los objetos que operan juntos dentro de un marco orientado a objetos.

## 2. Escenarios de aplicación para diagramas de colaboración

- Para mostrar múltiples posibilidades y alternativas para el mismo caso de uso.
- Para ilustrar la ingeniería de avance y retroceso.

## 2. Escenarios de aplicación para diagramas de colaboración

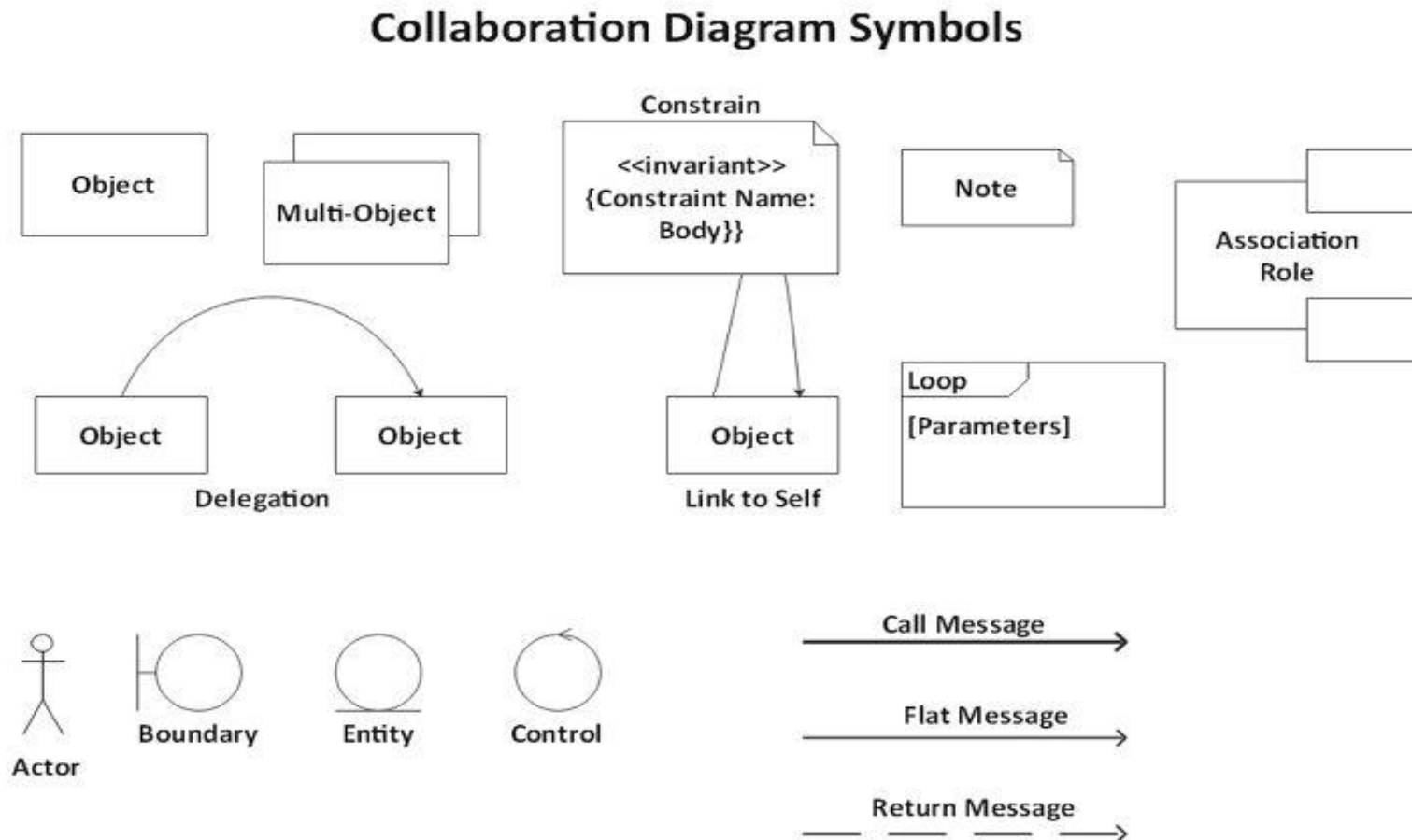
- Capturar la información que pasa entre los objetos.
- Para visualizar la lógica de un sistema complejo.

### 3. Beneficios de un diagrama de colaboración

- Refuerza los aspectos estructurales de un sistema de interacción que es cómo se conecta la línea de vida.
- Los mensajes transmitidos en secuencia se muestran mediante la numeración jerárquica de cada mensaje.
- Permite centrarse en los elementos estructurales y no en el flujo del mensaje como se indica en los diagramas de secuencia.



# 6. Símbolos y componentes del diagrama de colaboración

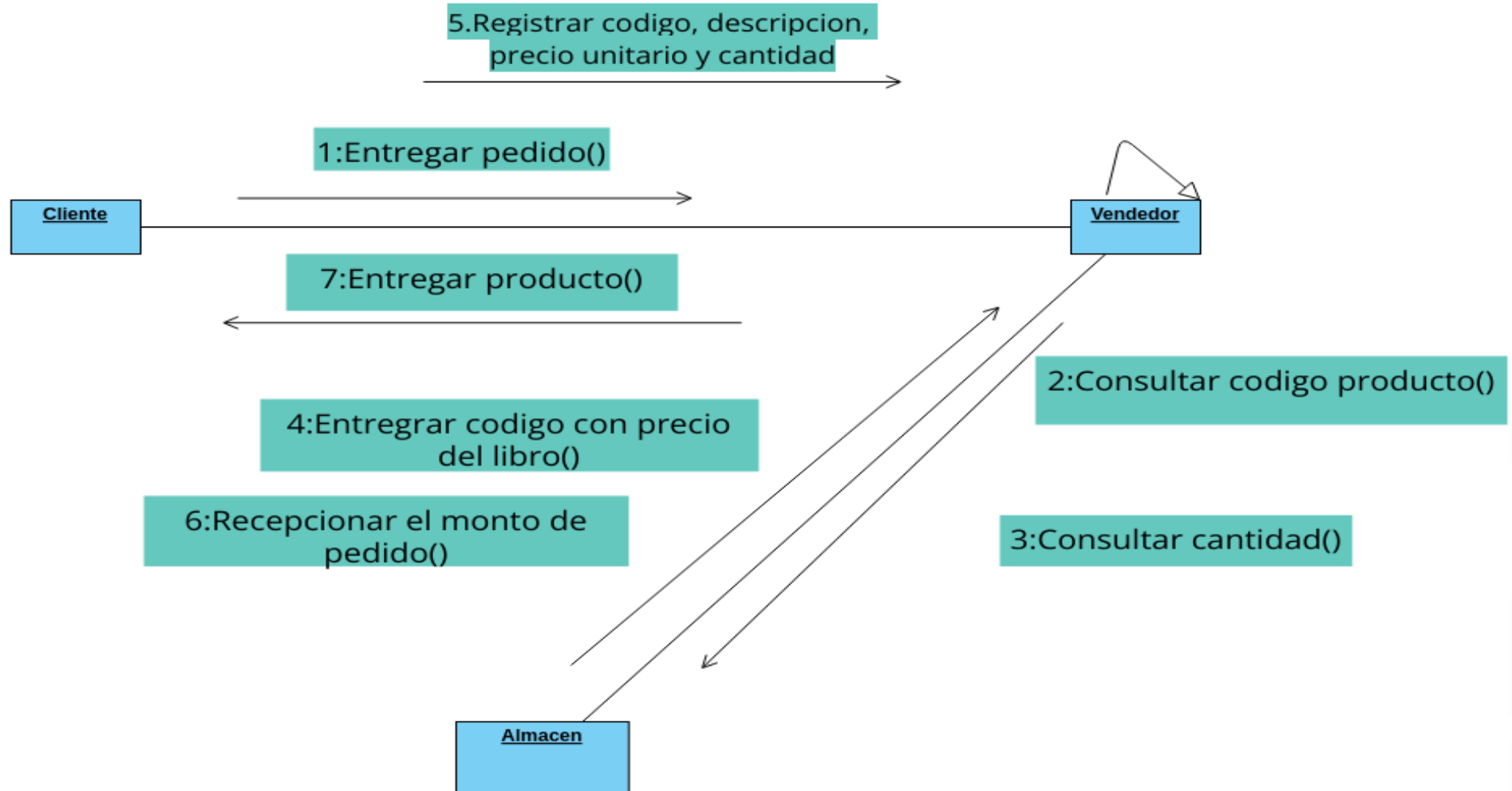


## 6. Símbolos y componentes del diagrama de colaboración

- **Enlaces:** Los enlaces conectan objetos y actores. Estos son casos de asociaciones y cada enlace dentro del diagrama de clases se relaciona con una conexión.
- **Actor:** Normalmente, existe una instancia del actor en el comienzo de la interacción. Si hay varias instancias de actores presentes en el mismo diagrama, concéntrate en mantenerlas en el exterior del diagrama.
- **Objeto:** Se representa mediante un símbolo de objeto que muestra su nombre y subraya su clase, diferenciado por dos puntos.
- **Mensaje** Un mensaje es una interacción entre objetos que transmiten información con el objetivo de continuar con la acción. Un mensaje se muestra en los diagramas de colaboración como una flecha etiquetada, ubicada cerca de un enlace.



# DIAGRAMA DE COLABORACION: SOLICITAR PEDIDO.



# EJEMPLO:

