

Diseño de Software

UX-Modelo de Navegación
Diagrama de Estados

.....



PhD Oscar Franco-Bedoya

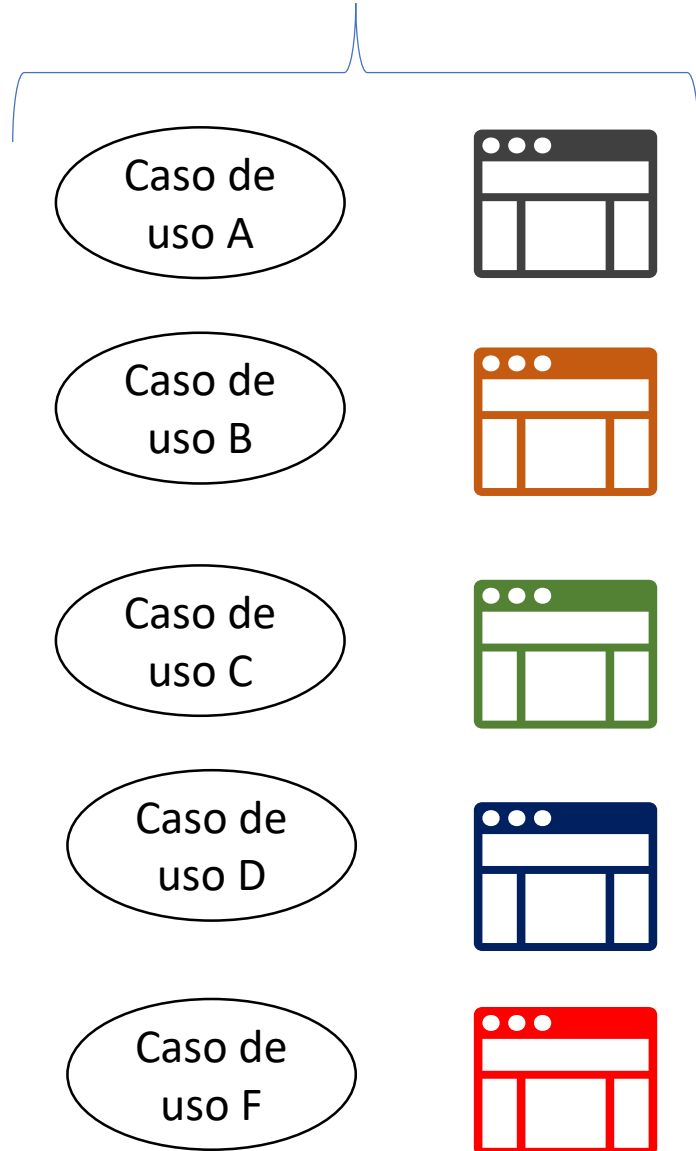
Software Engineering Coach

oscar.franco@ucaldas.edu.co

ohfrancob@unal.edu.co

¿Para que sirve un modelo de Navegación?

Análisis



- Artefacto del diseño
 - Define el orden y las relaciones entre las funcionalidades (**casos de uso**)

¿Qué diagrama de UML puede usarse?

Diagrama de maquina de estados

Sirve para

- Modelar el comportamiento dinámico de un sistema
- Establecer los estados de los objetos de una clase

Es

- Un modelo gráfico
 - Nodos que representan estados
 - Arcos dirigidos que representan transiciones entre estados

Diagramas de Estado

Principales elementos

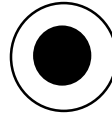
- Estado



- Estado inicial



- Estado final



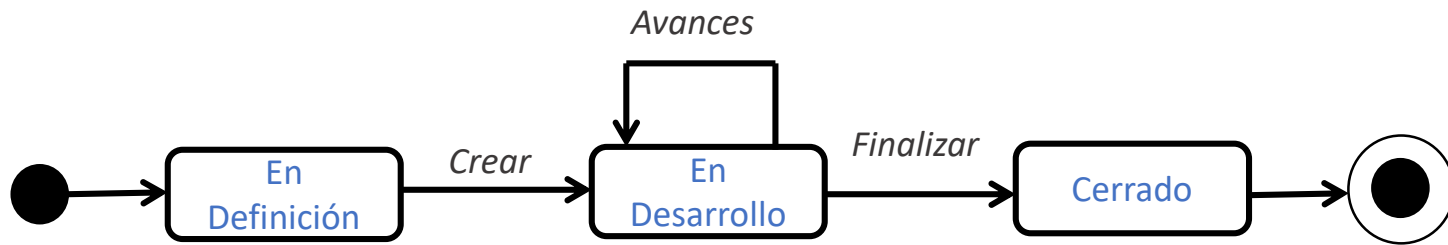
- Transición



Diagramas de Estado

Ejemplo

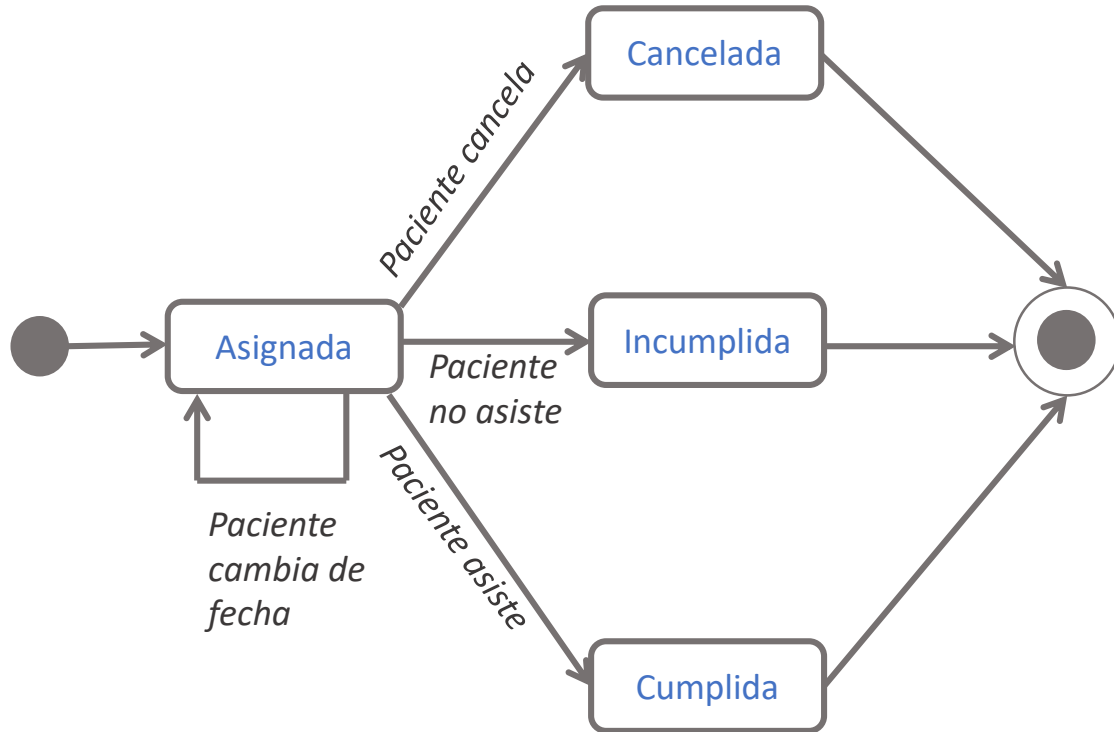
- Estados de un proyecto



Diagramas de Estado

Ejemplo

- Estados de una cita médica



Modelo de Navegación y Diagramas de Estado

Las **pantallas** del sistema se definen como **estados**, se identifica el **evento** que causa el **cambio** de pantalla (estado).

Modelo de Navegación y Diagramas de Estado

Construcción

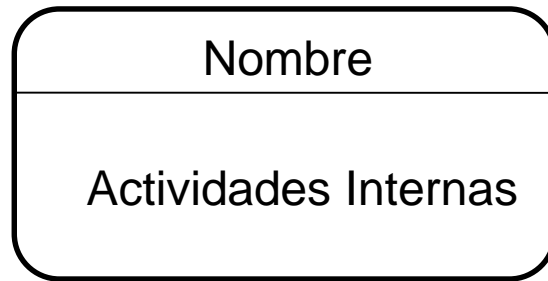
- Se parte del **prototipo/mockup** construido para los casos de uso
- El **estado inicial** del diagrama, apunta la **pantalla principal** del sistema.
 - Aquí, por lo general, se tienen varias opciones para navegar.
- Cada **opción representa a un evento** que puede llevar a otra pantalla.

Diagramas de Estado

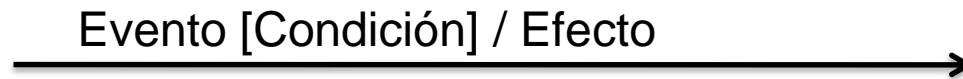
Elementos Adicionales

- Actividades Internas

- Entry
- Do
- Exit
- Otras



- Flujo

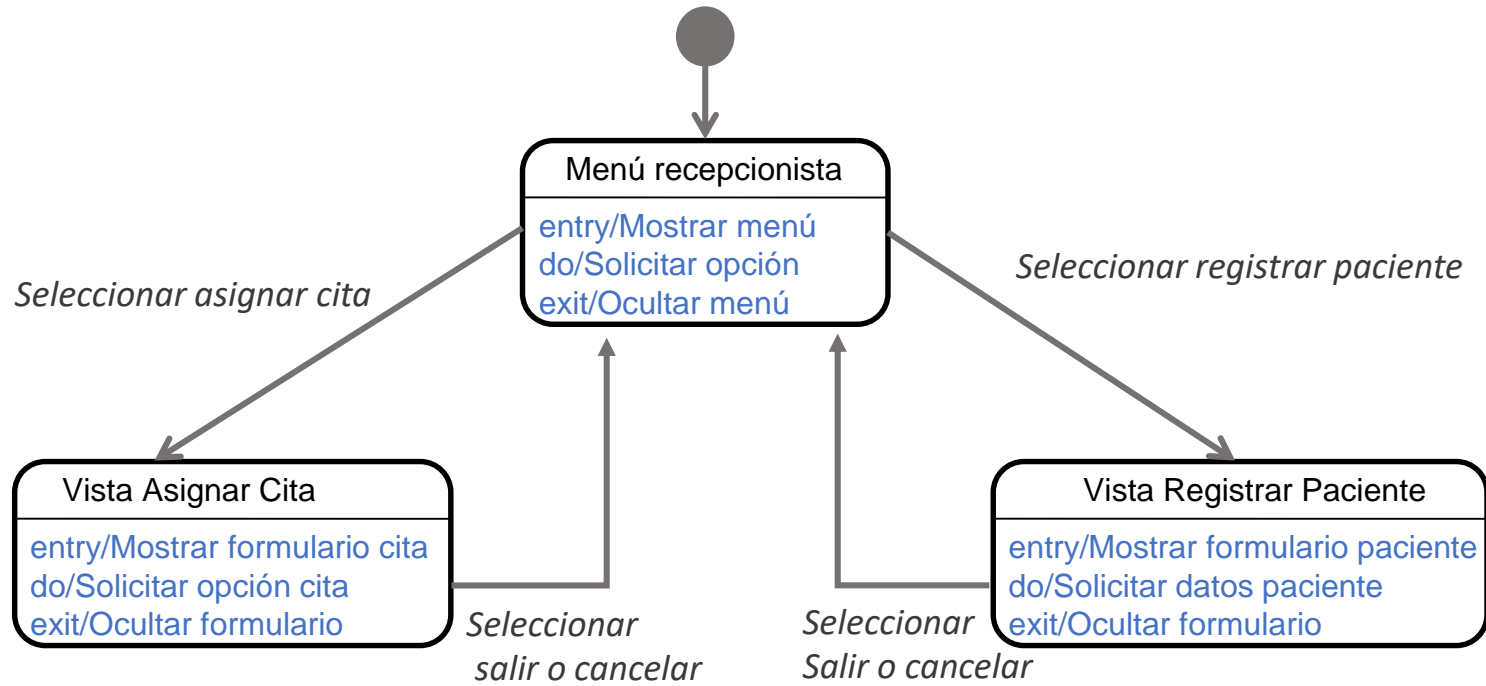


Ejemplo:

Presionar Enter [campo habilitado] / Mostrar mensaje

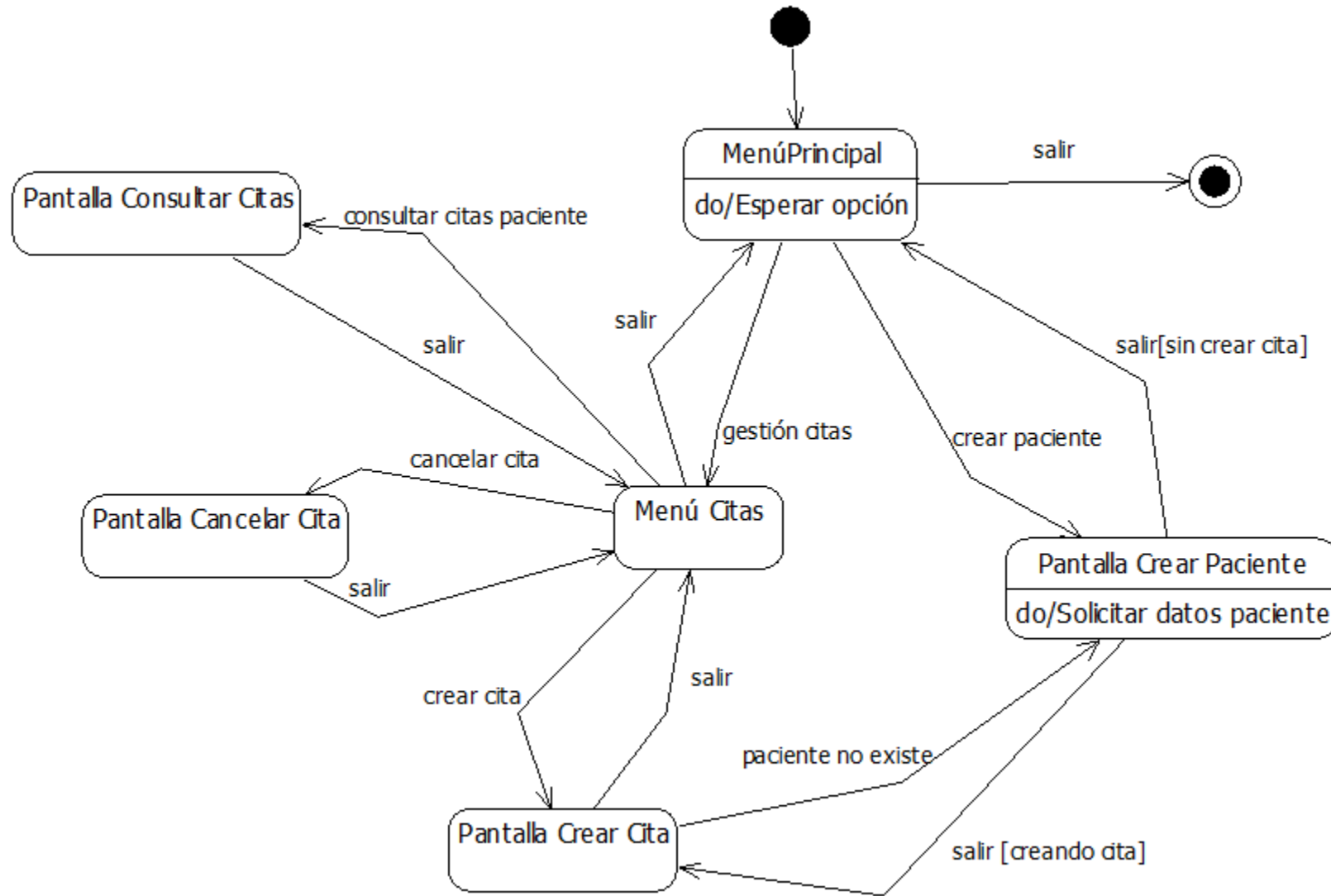
Diagramas de Estado

Ejemplo



Diagramas de Estado

Ejemplo



Resumen

