

DISEÑO ORIENTADO A OBJETOS

Prof: Esp. Ing. Agustín Fernandez

Modelo de casos de uso

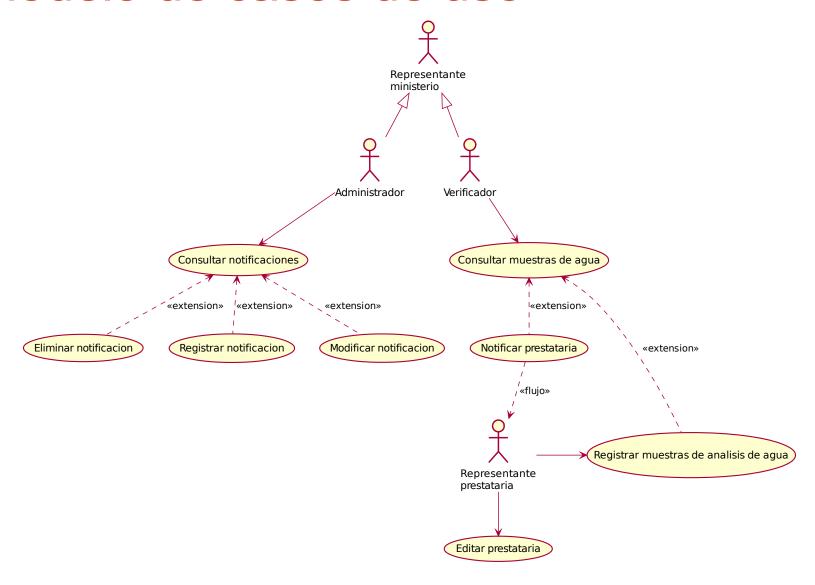
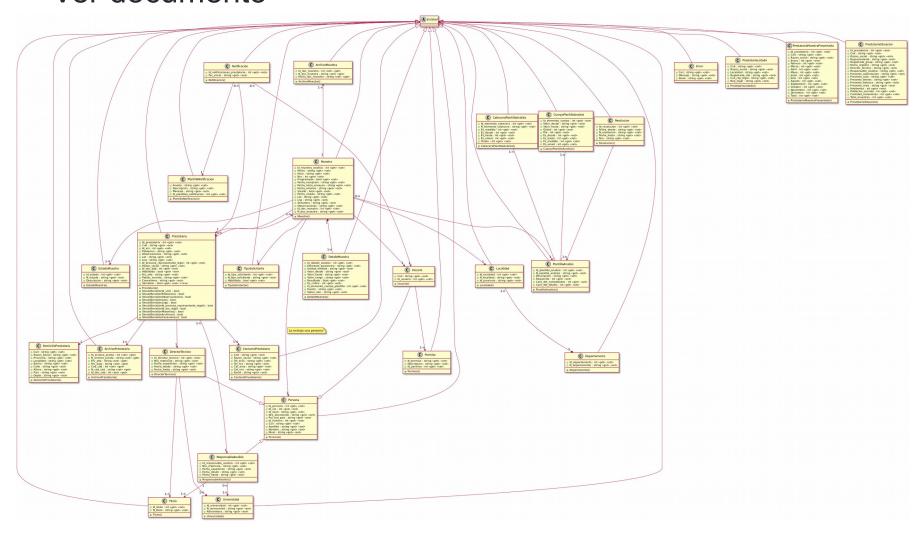


Diagrama de clases

Ver documento





Modelo de casos de uso: plantilla

Nombre del Use Case:				№ de orden: UC-999	
Prioridad	□ Alta	■ Media		□ Baja	
Complejidad	□ Alta	■ Media		■ Baja	
Actor principal:	•		Actor secundari	0:-	
Tipo de Use Case	■ Concreto	■ Abstracto			
Objetivo:					
Precondiciones:-					
Post- condiciones	Éxito:				
	Fracaso:		_		
Curso Normal		Curso Alternativ	/0		
Asociaciones de ext	ensión: no aplica				
Asociaciones de inc	lusión: no aplica				
Use case donde se i	nduye: no aplica				
Use case al que extiende: no aplica					
Use case de generalización: no aplica					



Modelo de casos de uso: plantilla

- Descripción de los casos de uso propuestos utilizando la plantilla:
- Ver documento

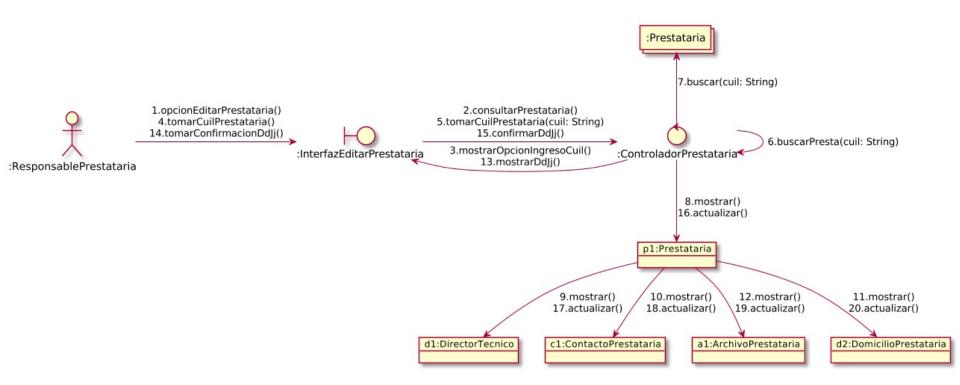


- Recordemos que un diagrama de objetos muestra a los objetos y sus relaciones entre sí.
- Por otro lado un diagrama de colaboraciones es una extensión de uno de objetos pero que además de las relaciones, muestra los mensajes que se envían entre sí.
- Para representar un mensaje se utiliza una flecha sobre la línea de relación entre dos objetos, apuntando al objeto receptor del mensaje. Se indica con una etiqueta el tipo de mensaje como si fuese una operación seguida de paréntesis, dentro de los cuales van los argumentos si estos existiesen.



 Además de ser una extensión del diagrama de objetos, tiene un paralelismo con el diagrama de secuencias. Para ver esta relación también se agrega a la etiqueta un número de orden de secuencia, seguido de dos puntos o un punto, previos al tipo de mensaje.

Ejemplo UC Editar Prestataria (Escenario normal):

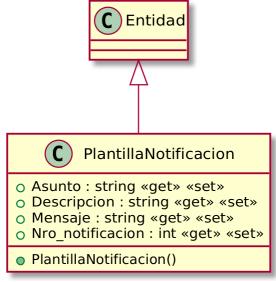




- Como vemos en los diagramas de colaboraciones, al igual que en los diagramas de secuencias (que veremos luego), el análisis comienza por listar los pasos a seguir en un escenario de un caso de uso y luego determinar aquellos objetos y mensajes que intervienen.
- También es importante determinar el orden en el que estos mensajes suceden.
- Luego de armar dicho listado se procede a graficar el diagrama con los elementos recaudados.
- Buscamos entender cómo interactúan los objetos de manera independiente al tiempo.



- Faltan las descripciones de los casos de uso:
 - Consultar notificaciones
 - Eliminar notificación
 - Registrar notificación
 - Modificar notificación
- Se propone que los grupos describan dichos casos de uso y construyan los diagramas de colaboraciones correspondientes teniendo en cuenta los siguientes prototipos de interfaz y el diagrama de clases siguiente:



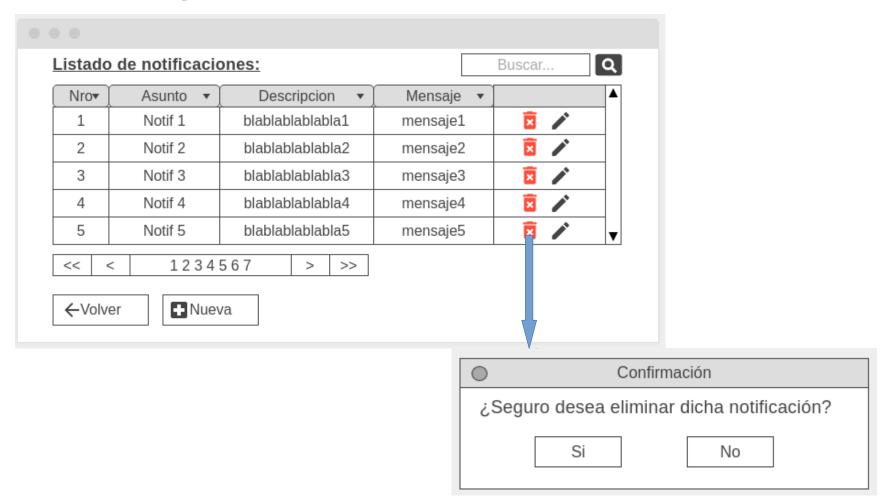


Prototipo Consultar notificaciones:

Q Listado de notificaciones: Buscar... Asunto Descripcion Mensaje Nro▼ 1 blablablablabla1 Notif 1 mensaje1 Notif 2 blablablabla2 mensaje2 Notif 3 blablablabla3 mensaje3 4 Notif 4 blablablablabla4 mensaje4 5 Notif 5 blablablabla5 mensaje5 1234567 << < > >> ←Volver ■ Nueva



Prototipo Eliminar notificación:



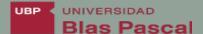


Prototipo Registrar notificación:



0	Confi	irmación		
¿Seguro desea Editar (Registrar o modificar) dicha notificación?				
	Si	No		

000	Editar (Registrar o modificar)	
Nro.:	6	
Asunto:		~
Descripción	n:	~
Mensaje:		~
	Guardar	



Prototipo Modificar notificación:



○ ○ ○ Editar (Registrar o modificar)					
Nro.:	1				
Asunto:	Notif 1	~			
Descripción:	blablablabla1	~			
Mensaje:	mensaje1	~			
	Guardar Cancelar				