

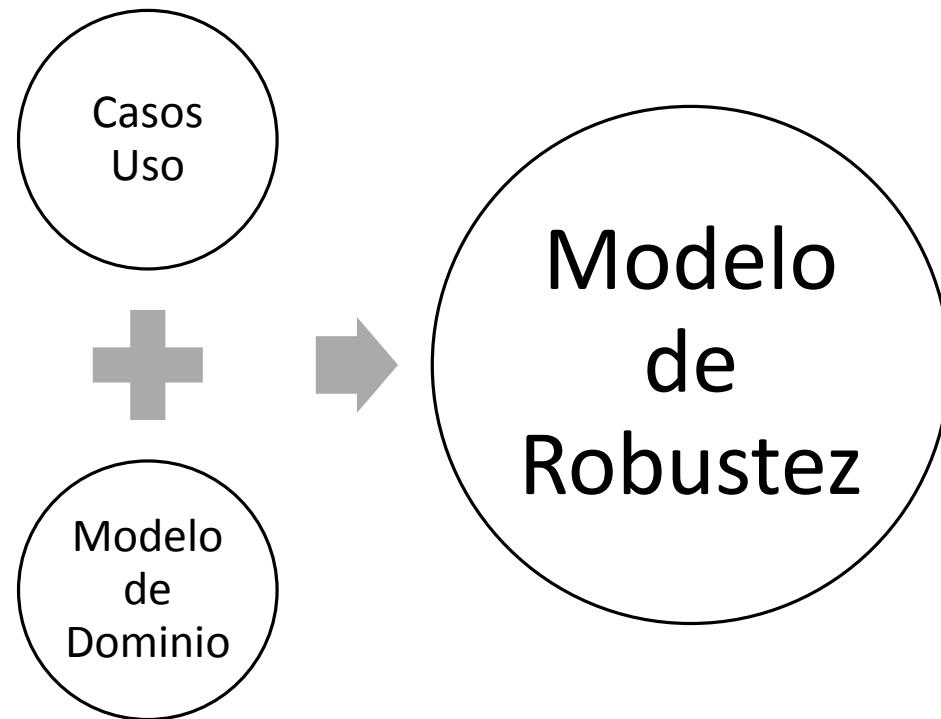
ANALISIS DE ROBUSTEZ

Agenda....

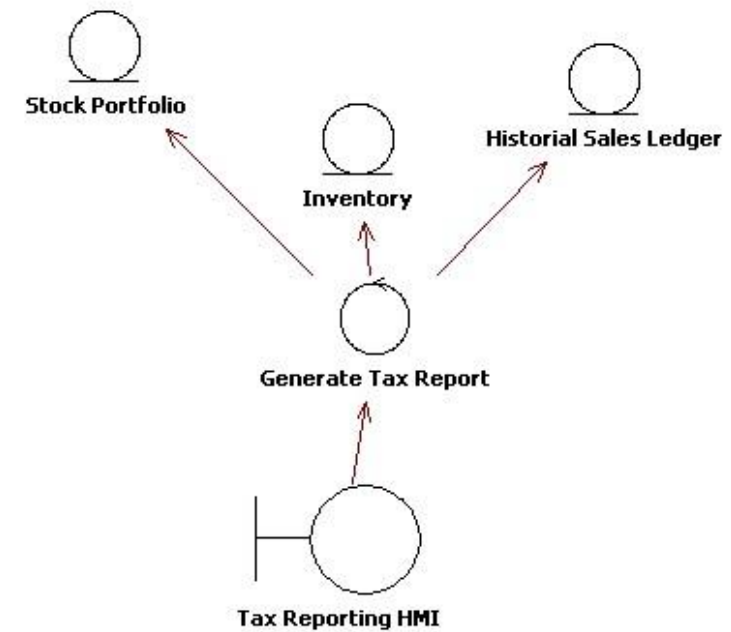
1. Análisis de Robustez
2. Estereotipos UML del diagrama de Robustez
3. Reglas para hacer un diagrama de Robustez
4. Ejemplos.

Modelo de Robustez

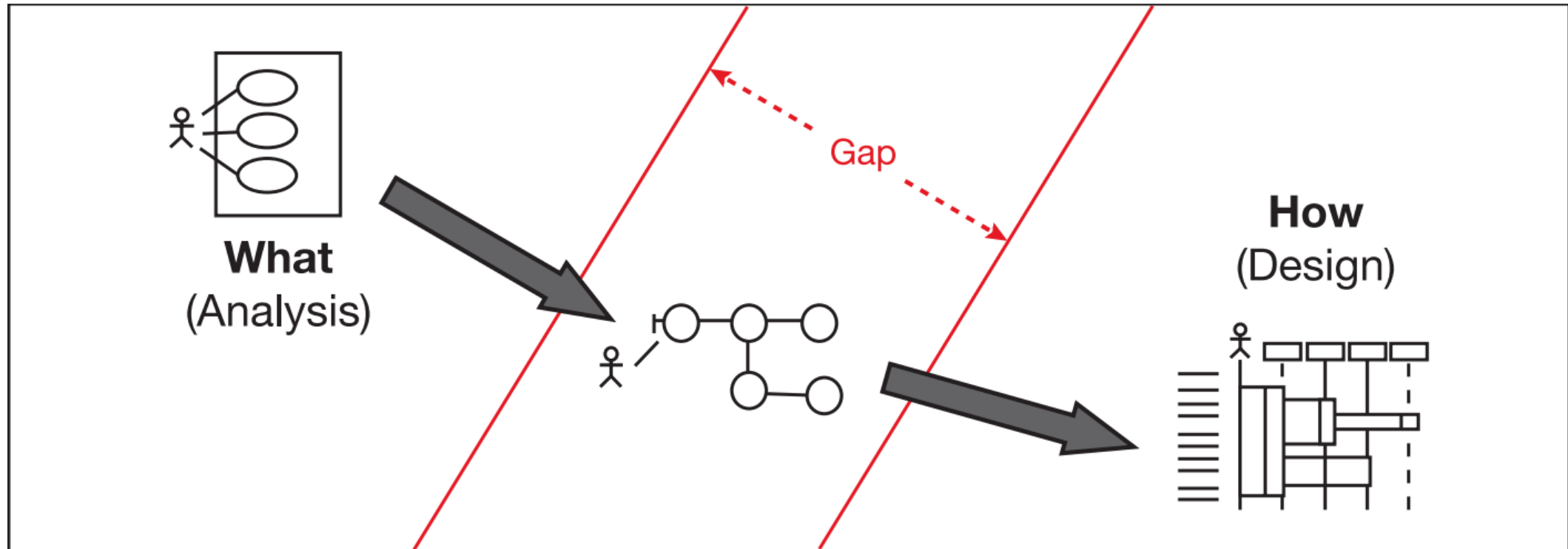
QUE ES



REPRESENTACION UML



Porque hacerlo?



A.R Ayuda en.....

Modelo de Dominio

- Encontrar clases conceptuales desconocidas
- Refactorar las clases conceptuales existentes

Modelo de Casos de Uso

- Reescribir casos de uso(si es necesario)

Proceso de Diseño

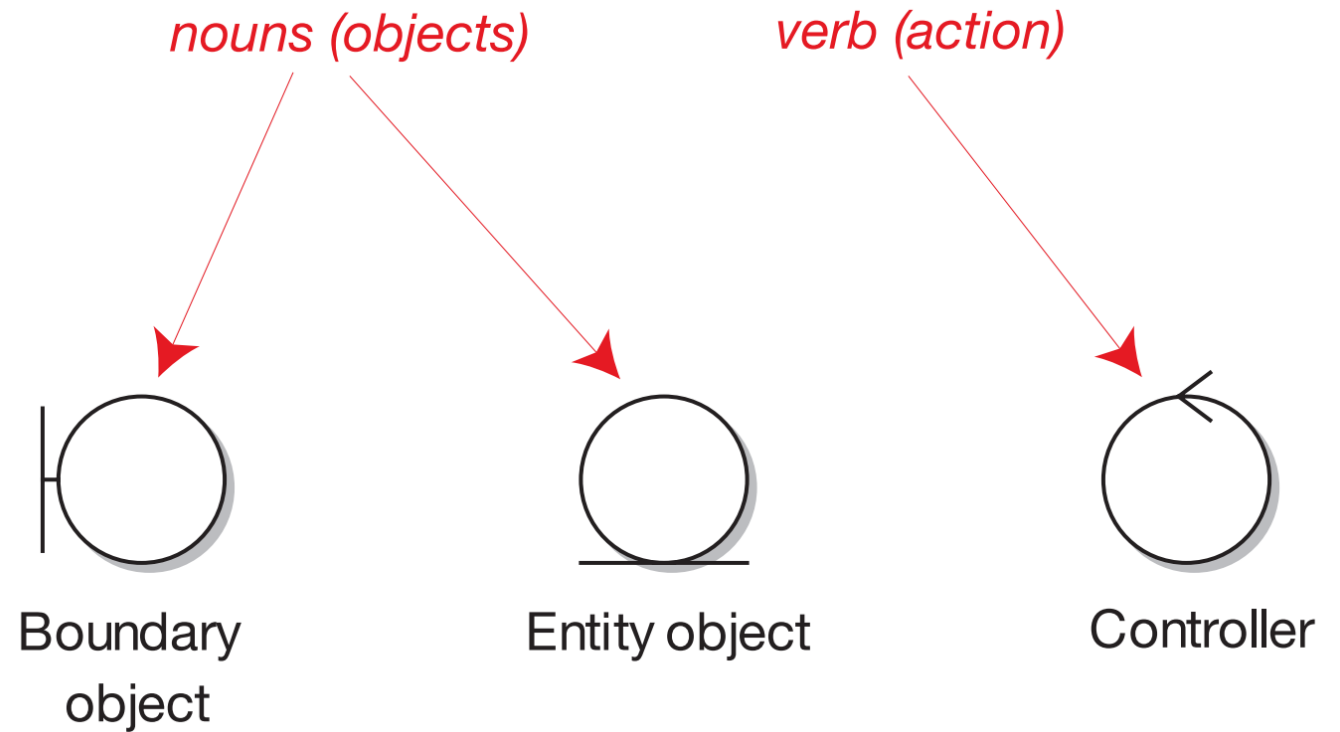
- Primera aproximación a conceptos de Diseño Arquitectónico a partir de el modelo de robustez

Estereotipos :

<<boundary>>: GUIs, Interfaz del Usuario(mockups)

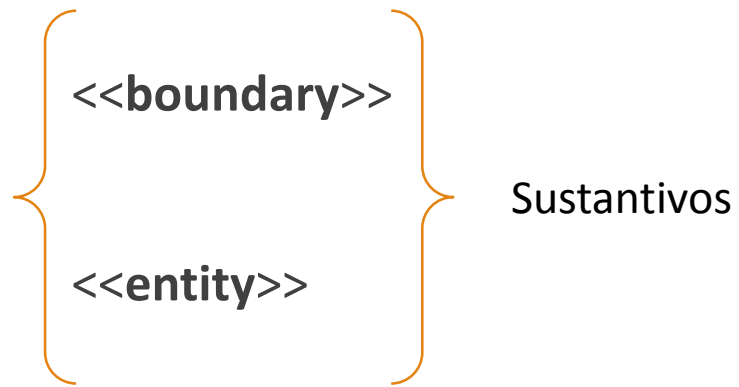
<<entity>>: Clases del Modelo de Dominio

<<controller>>: Establece Acciones, Eventos, etc.



Reglas de juego para escribir D.R

DEFINICIONES

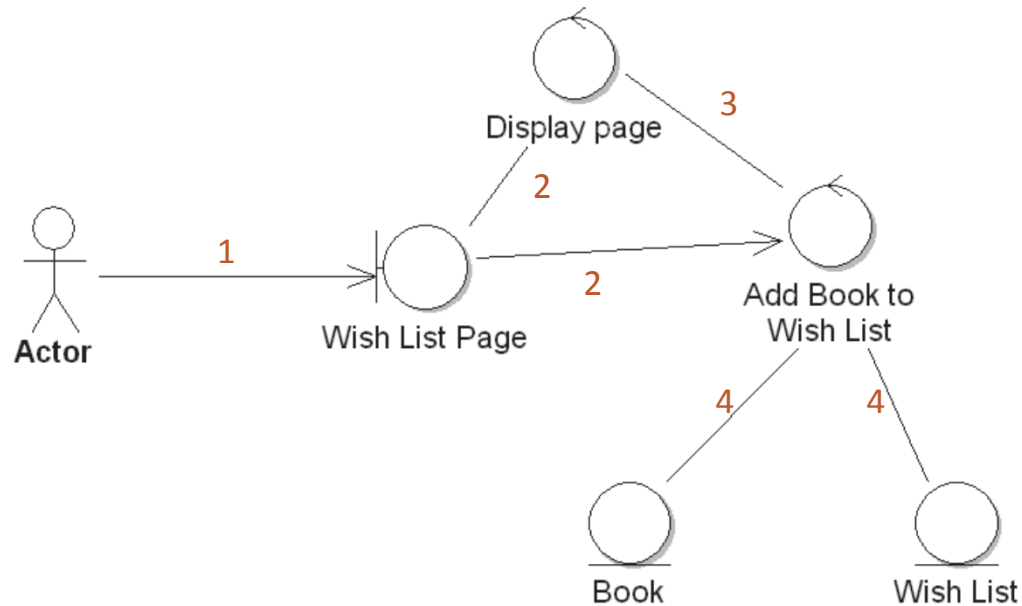


`<<controller>>` => Verbos

REGLAS

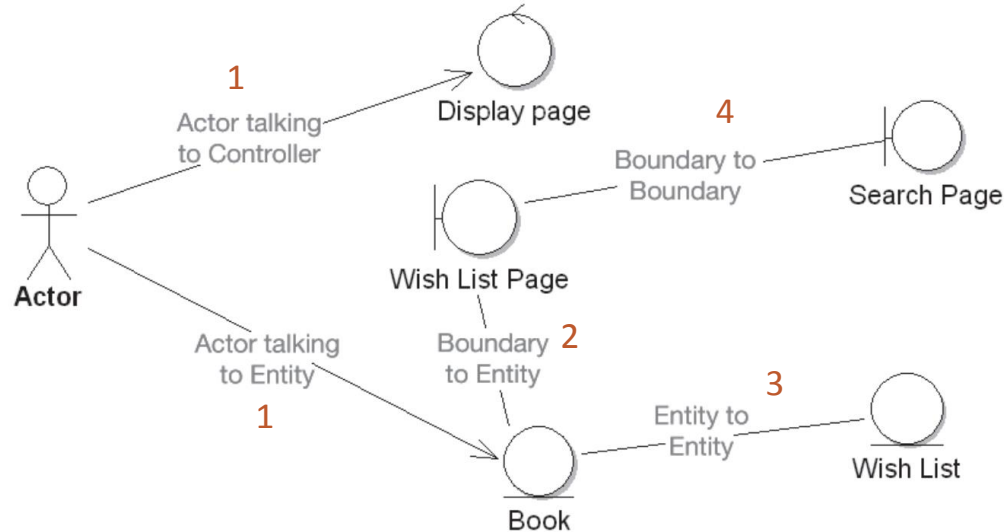
1. Sustantivos pueden relacionarse a verbos(y viceversa). **S -> V, V-> S**
2. Sustantivos no pueden relacionarse a otros sustantivos **S X S**
3. Verbos pueden hablar con otros verbos. **V-> V.**
4. **Actores solo pueden interactuar con <<boundary>>(Obvio !!!!!)**

Ejemplo 2: ¿Es correcto?



1. Un actor debe comunicarse con un **<<boundary>>**.
2. **<<boundary>>** y **<<controller>>** pueden comunicarse. (S -> V)
3. **<<controller>>** pueden comunicarse con otros **<<controller>>**. (V -> V)
4. **<<controller>>** y **<<entity>>** pueden comunicarse. (V -> S)

Ejemplo 3: ¿Es correcto?



1. Un actor NO puede comunicarse directamente con un <<controller>> o un <<entity>> (Solo puede hacerlo a través de un <<boundary>>).
2. <<boundary>> y <<entity>> NO pueden comunicarse directamente (Solo pueden hacerlo via un <<controller>>)
3. <<entity>> NO pueden comunicarse con otros <<entity>>. (Solo a través de un <<controller>>).
4. <<boundary>> NO pueden comunicarse con otros <<boundary>> (Solo lo pueden hacer mediante un <<controller>>).

Procedimiento para hacer un D.R

Stage 1: D.R - 1:

<<boundary>> y <<controller>>

1. Pegue el Caso de Uso(Flujo Principal y Alternativos), en el D.R.(o como mínimo téngalo disponible).
2. Haga un <<boundary>> por cada interfaz(mockup) de su Caso de Uso, y asígnele un nombre.
3. Relacione el Actor de negocio Directamente con cada <<boundary>> del Caso de Uso.
4. Por cada función lógica(Acción) en el Caso de Uso(F.P o F.A), haga un controlador, y póngale el nombre de la función lógica.

Nota: Se trata de Recorrer cada actividad(Flujo Principal y Flujos Alternativos) del U.C y por cada una:

-Ilustrar Interfaz de Usuario y Funcion Logica(Accion)

Actividad 1: Caso de Uso Login

Flujo Básico	
Actor	Sistema
	1. Muestra interfaz de login
2. Ingresa usuario y password	
3. Selecciona "submit"	
	4. Muestra la información de la cuenta, y un mensaje de Bienvenida

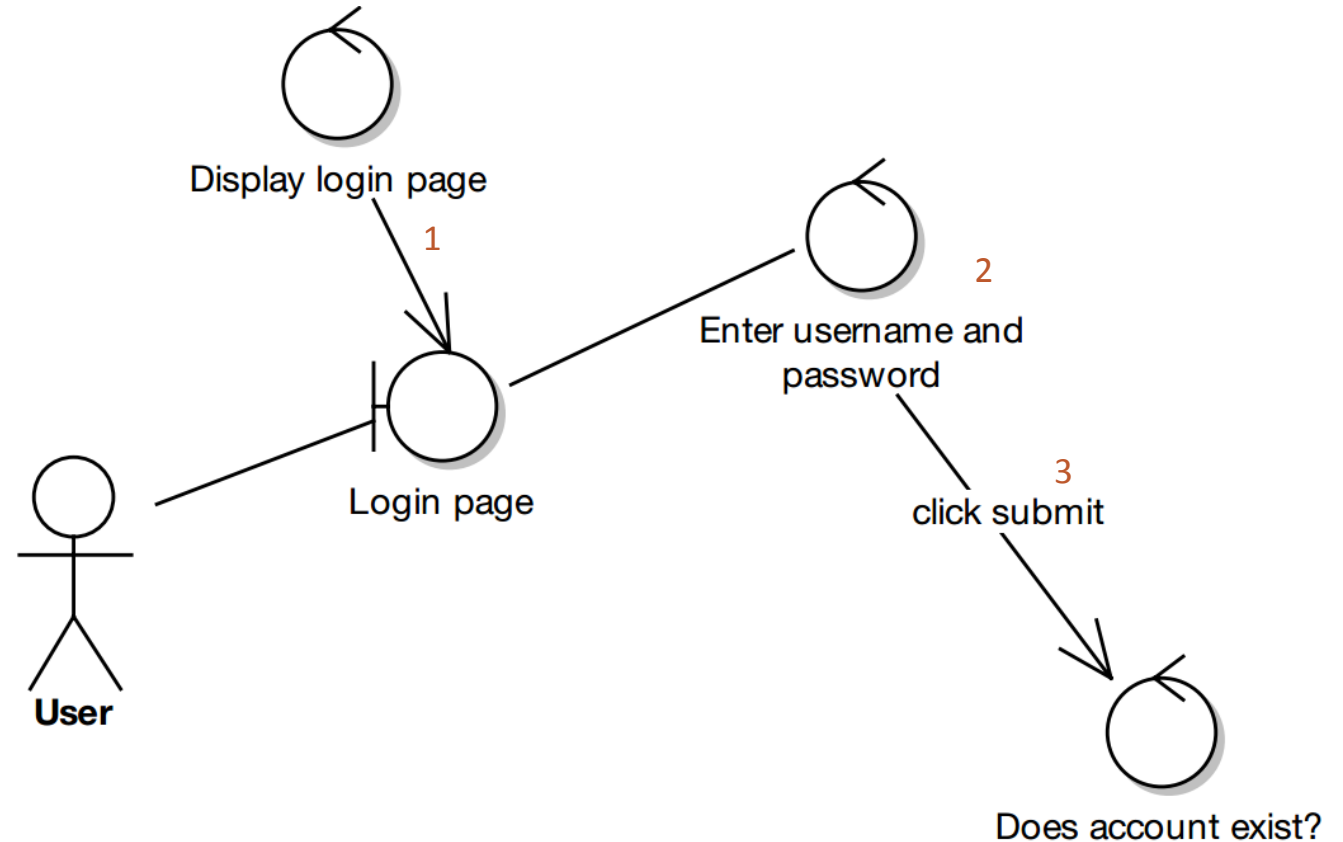
Siguiendo el Procedimiento para hacer un D.R-1:

1. Haga el diagrama de Robustez para el caso de uso login(Derecha)
2. Que flujos alternativos identifica en el caso de uso login?
3. termine el D.R - 1

Caso de Uso: Loguearse (Versión 1)

Flujo Principal:

1. Sistema muestra la interfaz de login
2. Actor ingresa username y password
3. Actor elige la opción “enviar”.



Procedimiento para hacer un D.R:

Stage 2: D.r-2

<<entity>>

5. Incluye los sustantivos, estereotipados como <<entity>>, y relaciónelos al controlador respectivo.

Ejemplo 2: Caso de Uso “Mostrar Detalles de Libro” (Versión 1)

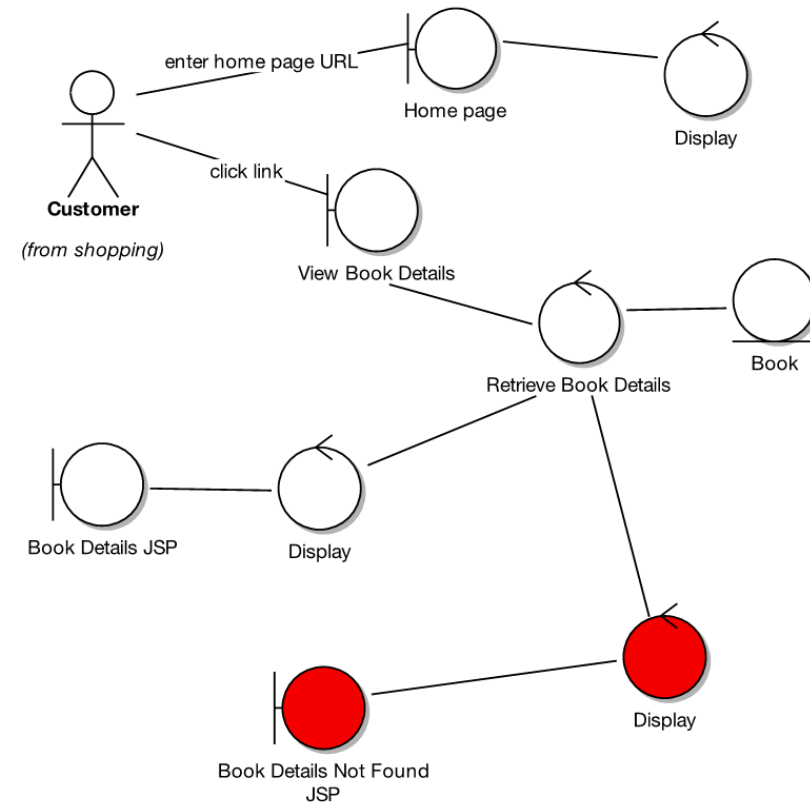
Flujo Básico

Actor(Cliente)	Sistema
	1. Muestra la interfaz de consulta de libros
2. Dá Click en el link de un libro (para ver detalles del libro)	
	3.Muestra la interfaz de detalles, con los detalles del libro consultado,

Flujos Alternativos

3.a. Si no existen detalles del libro

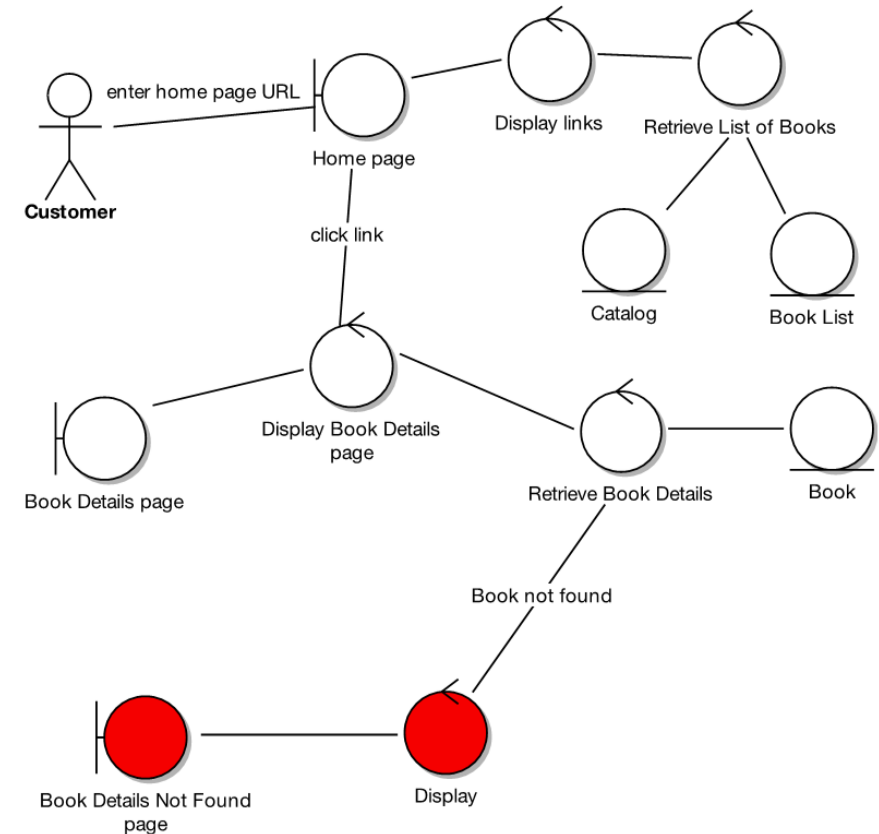
3.a.1. Sistema muestra mensaje “detalles no hallados”



Ejemplo 2: Caso de Uso “Mostrar Detalles de Libro” (Versión 2 - corregida)

¿Qué cambió?

- “Click link” ahora parte de la interfaz.
- Ahora tenemos dos interfaces.
- Las interfaces no se refieren a una tecnología específica(JSP).
- No se mezclan sustantivos o verbos



Actividad 2: Caso de uso “Escribir reseña de libro”

Flujo Básico	
Actor	Sistema
	1. Muestra la pagina de detalles del libro(Ver ejemplo 2)
2. Presiona el botón “Escribir reseña”	
	3. Muestra La pagina para ingreso de Reseña.
4. Escribe un comentario o reseña del libro	
5. Dá una calificación al libro(1 a 5)	
6. Presiona el botón “Enviar”	
	7. Muestra un mensaje de Confirmación para la nueva reseña. La reseña se envía al Moderador para revisión

Actividad 2: Caso de uso “Escribir reseña de libro”

Flujos Alternativos

4.a. Si la reseña es demasiado larga(texto > 1MB)

4.a.1. Sistema muestra mensaje “Reseña demasiado larga”

4.b. Si la reseña es demasiado corta (texto < 10 caracteres)

4.b.1. Sistema muestra mensaje “Reseña demasiado corta”

Realizar el Diagrama de Robustez correspondiente a este caso de uso.