

BoUML

¿QUÉ ES?



Herramienta de análisis y diseño que ayuda a descubrir nuevos aspectos del sistema o para documentar ciertas partes importantes del sistema. Es una herramienta CASE gratuita (licencia GPL).

CARACTERÍSTICAS



- ✓Permite trabajar con UML 2 (ArgoUML todavía no lo permite).
- ✓Soporta gran cantidad de diagramas.
- ✓Es rápida y apenas consume memoria.
- ✓Es sencilla de utilizar.
- ✓Puedes generar código para Java, C++ e IDL.
- ✓Puedes trabajar en grupo con sus módulos «Project Control» y «Project Synchro».

CREAR UN DIAGRAMA DE CLASES



En el menú seleccionamos New class view. Sobre el elemento que ha aparecido pulsamos con el botón derecho y seleccionamos la opción New class diagram. Hacemos doble click y a la derecha nos aparecerá la ventana para dibujar el diagrama de clases, con la correspondiente paleta de elementos en su parte superior.

GENERAR EL CÓDIGO



Después de haber especificado como se desea generar el código, se prosigue a generarlo. Para ello, y siguiendo el UML 2, se define un artefacto (un .java) para cada una de las clases. Indicamos en la vista de clases que está asociada con esta nueva vista de despliegue que se acaba de crear. Para ello, sobre la vista de clases clic derecho y seleccionamos Edit. Sobre cada clase de la que queremos generar código, clic derecho y seleccionamos Create source artifact. Lo último es definir cual será el directorio de salida del código generado.