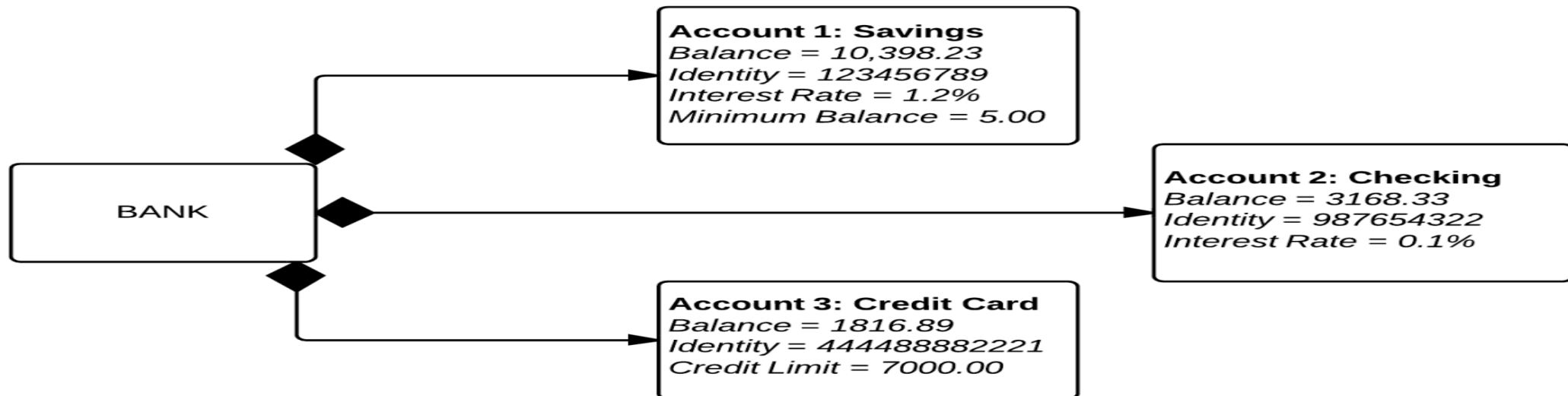


# DIAGRAMA DE OBJETOS

Un diagrama de objetos UML representa una instancia específica de un diagrama de clases en un momento determinado en el tiempo

UN DIAGRAMA DE OBJETOS SE ENFOCA EN LOS ATRIBUTOS DE UN CONJUNTO DE OBJETOS Y CÓMO ESOS OBJETOS SE RELACIONAN ENTRE SÍ. POR EJEMPLO, EN EL SIGUIENTE DIAGRAMA DE OBJETOS, LAS TRES CUENTAS BANCARIAS ESTÁN LIGADAS AL BANCO MISMO.

- Los títulos de clase muestran el tipo de cuentas (ahorros, corriente y tarjeta de crédito) que un cliente dado podría tener con este banco en particular.





# ELEMENTOS DEL DIAGRAMAS DE OBJETOS

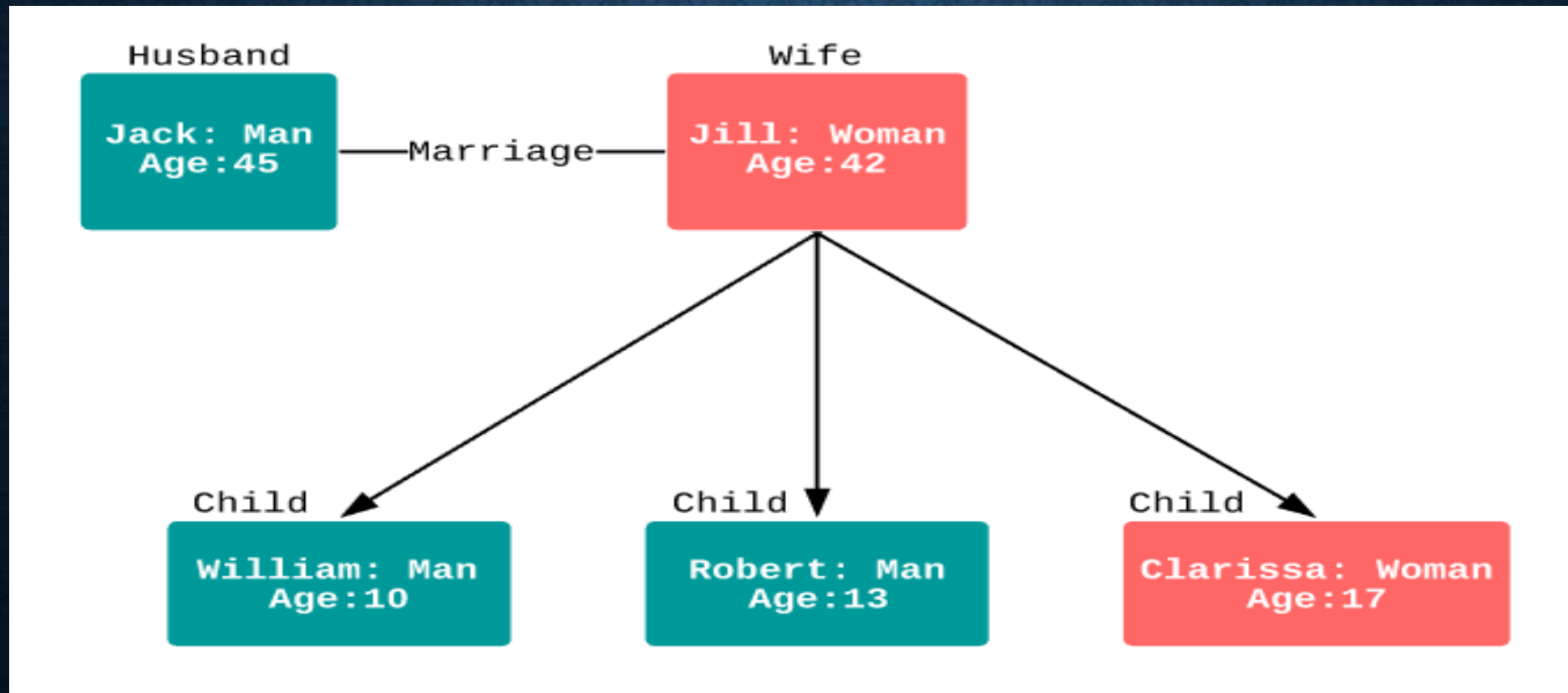
- Los diagramas de objetos son sencillos de crear: se componen de objetos, representados por rectángulos, conectados mediante líneas. Echa un vistazo a los elementos principales de un diagrama de objetos.
- **Objetos**
- Los objetos son instancias de una clase. Por ejemplo, si "coche" es una clase, un Altima 2007 de Nissan es un objeto de una clase.

# TÍTULOS DE CLASES

- Los títulos de clases son los atributos específicos de una clase dada. En el [diagrama de objetos de árbol genealógico](#), los títulos de clases incluyen nombre, género y edad de los integrantes de la familia. Se pueden listar títulos de clases como elementos en el objeto o incluso en las propiedades del propio objeto (como el color).



# TIPOS DE DIAGRAMAS DE OBJETOS:



# ATRIBUTOS DE CLASES

- Los atributos de clases se representan por medio de un rectángulo con dos pestañas que indica un elemento de software.
- **Enlaces**

Los enlaces son líneas que conectan dos figuras de un diagrama de objetos entre sí. El diagrama de objetos corporativo siguiente muestra cómo los departamentos están conectados al estilo del organigrama tradicional

