

LABORATORIO NUMERO III

Diagrama UML

BRYAN DIAZ BARRIENTOS

JOSUE CHAVES BOLAÑOS

MSC. SAMANTHA RAMIJAN CARMIOLO

PROGRAMACION ORIENTADA A OBJETOS

Instituto Tecnológico de Costa Rica

Introducción

Se está utilizando el diagrama UML, porque este tipo de diagrama nos ofrece un mejor modelado del software, ayudándonos a ver las diferentes cosas que tiene cada objeto y además las diferentes acciones que puede realizar. También, nos deja en claro, cuáles son los objetos que van a estar involucrados en el programa y esto nos permite conocer a cada uno de esos objetos.

Conclusión

Sentimos que realizar este diagrama fue una gran enseñanza, porque con él podimos aprender a ser más ordenados, lo cual es algo esencial, también; creemos que es una buena forma para que, al momento de pasar a código, no se nos olvide algún objeto o detalle del objeto.

Bibliografía

Anon, (2020). [online] Available at: https://www.canva.com/es_419/ [Accessed 9 Mar. 2020].

