

Ingeniería de Software II – Actividad #2

Estudiante: Joy Nelaton

Cedula: 8-902-1282

Fecha: 4 de Mayo del 2023

1. Definición de conceptos (perspectiva UML)

- a. Objeto: entidad que posee un estado y un comportamiento.
- b. Clase: plantilla que se utiliza para crear objetos.
- c. Atributo: características (datos) que distinguen a un objeto.
- d. Métodos: actividades o funciones ligadas al objeto.
- e. Responsabilidades: funcionalidades de una clase, basadas en el estudio de los papeles que desempeñan los objetos en los distintos casos de uso.
- f. Asociaciones: relaciones estructurales que describen una conexión entre objetos. Las asociaciones pueden ser unidireccionales o bidireccionales.

- g. Abstracción: proceso mediante el cual se simplifican objetos del mundo real con la finalidad de captar los elementos esenciales de acuerdo a las necesidades del sistema.
- h. Encapsulamiento: abstracción que consiste en ocultar los métodos y atributos de un objeto a otros objetos con la finalidad de simplificar las relaciones entre los objetos.
- i. Herencia: mecanismo que permite derivar características de una clase a otra con la finalidad de extender sus funcionalidades. Existe la herencia simple y la múltiple, siendo la primera solo capaz de heredar de una clase, mientras que la segunda permite heredar de varias clases.
- j. Polimorfismo: propiedad que permite a una función tener el mismo nombre en clases distintas y actuar de modo distinto en cada una de estas funciones.

2. Identificación de clases en el proyecto grupal.

Proyecto grupal: Sistema de gestión para una joyería.

Clases identificadas hasta el momento:

- Usuario
- Venta
- Material
- Producto

- Compra
- Cliente