

CASOS DE USO

INTRODUCCIÓN

UML:

Es un lenguaje gráfico para visualizar, especificar y documentar cada una de las partes que comprende el desarrollo de software. Además entrega una forma de modelar procesos de negocio y funciones de sistema.

METODOLOGÍA RUP:

Es un marco del proyecto que describe una clase de los procesos que son iterativos e incrementales.

RUP se divide en cuatro fases:

- Inicio (Define el alcance del proyecto)
- Elaboración (definición, análisis, diseño)
- Construcción (implementación)
- Transición (fin del proyecto y puesta en producción)

RUP define nueve disciplinas a realizar en cada fase del proyecto:

- Modelado del negocio
- Análisis de requisitos
- Análisis y diseño
- Implementación
- Test
- Distribución
- Gestión de configuración y cambios
- Gestión del proyecto
- Gestión del entorno

REQUERIMIENTOS:

- RUP realiza un levantamiento exhaustivo de requerimientos.
- Busca detectar defectos en las fases iniciales.
- Intenta reducir al número de cambios tanto como sea posible.
- Realiza el Análisis y diseño, tan completo como sea posible.
- Las necesidades de clientes no son fáciles de discernir.
- Existe un contrato prefijado con los clientes.

Requerimiento Funcional: son requerimientos que surgen por pedido de los clientes.

Requerimiento no Funcional: son requerimientos que surgen de manera espontánea, la empresa los descubre, es decir, no surgen directamente por pedido de los clientes.

DESARROLLO

Conceptos Básicos:

Actor:

Un actor es una agrupación uniforme de personas, sistemas o máquinas que interactúan con el sistema que estamos construyendo

Casos de Uso

Un caso de uso es una secuencia de interacciones entre un sistema y alguien o algo que usa alguno de sus servicios. Un caso de uso es iniciado por un actor. A partir de ese momento, ese actor, junto con otros actores, intercambia datos o control con el sistema, participando de ese caso de uso.

Sus características son:

- 1) Están expresados desde el punto de vista del actor.
- 2) Se documentan con texto informal.
- 3) Describen tanto lo que hace el actor como lo que hace el sistema cuando interactúa con él, aunque el énfasis está puesto en la interacción.
- 4) Son iniciados por un único actor.
- 5) Están acotados al uso de una determinada funcionalidad, claramente diferenciada, del sistema

Ventajas:

La técnica de caso de uso tiene éxito en sistemas interactivos, ya que expresa la intención que tiene el actor (su usuario) al hacer uso del sistema.

Como técnica de extracción de requerimiento permite que el analista se centre en las necesidades del usuario, qué espera éste lograr al utilizar el sistema, evitando que la gente especializada en informática dirija la funcionalidad del nuevo sistema basándose solamente en criterios tecnológicos.