

DISEÑO DE SOFTWARE

**ACTIVIDAD 1 – GUIA 1.**

**DIAGRAMAS DE CLASES UML**

JOAN SEBASTIAN GUERRA ARANGO

DILSA TRIANA MARTINEZ

2024

Contenido

Objetivos …………………………………………………………………………………………

Marco Teórico ……………………………………………………………………………………

Diagrama de clase UML ………………………………………………………………………..

Link Repositorio …………………………………………………………………………………

Conclusiones …………………………………………………………………………………….

Bibliografía ……………………………………………………………………………………….

# Objetivos:

* Proporcionar una representación gráfica de los elementos principales de un sistema y sus relaciones.
* Entender los principios de la programación orientada a Objetos.
* Crear un diagramas de clase UML a través de la herramienta StarUML y generar su respectivo código fuente en el lenguaje Java.
* Almacenar el código fuente en un repositorio (GitHub, GitLab o BitBucket).

# Marco Teórico:

Los diagramas UML de clases son una herramienta esencial en la ingeniería de software, utilizada para representar la estructura estática de un sistema. Este diagrama modela las clases, atributos métodos y relaciones entre las clases, como por ejemplo la herencia, la asociación, la composición y la agregación.

# Diagrama de clase UML:

Diagrama de clases UML

Ejercicio de modelado Universidad



*Elaboración propia*

# Link Repositorio:

https://github.com/jsguerra07/DDS\_Guia1.git

# Conclusiones:

* A través de este trabajo, hemos comprendido cómo se puede construir un Diagrama UML de clases con la herramienta Star UML.
* Vimos como los Diagramas UML de clases permiten visualizar la estructura y las relaciones entre los componentes de un sistema, facilitando el diseño y desarrollo de software orientado a objetos.
* Identificamos los elementos principales de un sistema y sus relaciones.

# Bibliografía

Villalobos, J. & Casallas R. (2006). *Fundamentos de Programación*. Editorial Pearson, Prentice Hall.