

TUTORIAL ASTAH

INTRODUCCIÓN:

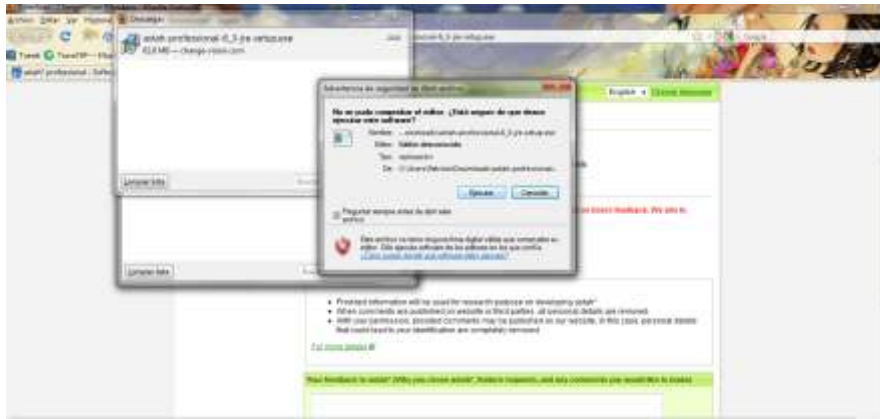
- ASTAH es un editor UML ligero integrado con otras herramientas de modelado útiles para los desarrolladores.



INSTALACIÓN:

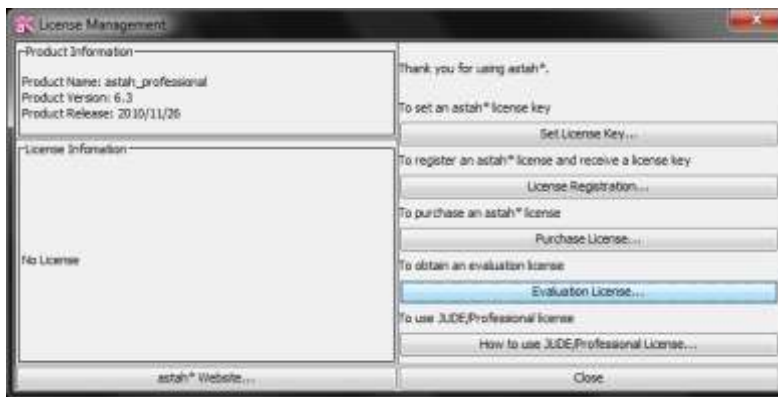


La forma más rápida de instalar Astah es accediendo a la página mediante un buscador, en el caso de google sale como primer resultado la página que nos interesa. Puede obtener una licencia siguiendo las instrucciones publicadas en la sección Bedelía de Aulas.



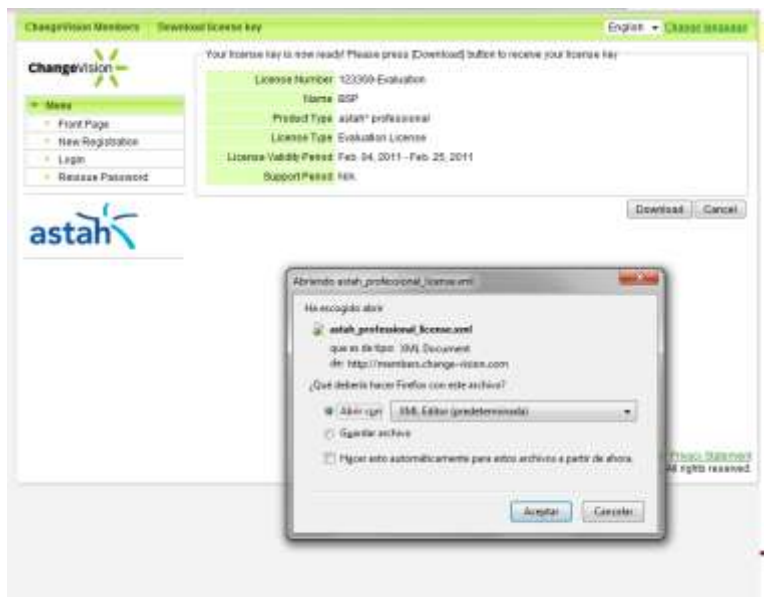
Aceptaremos los permisos necesarios para poder instalarlo y procederemos a la instalación.

Bueno, realizamos los pasos de la instalación sin cambiar ninguna de las opciones por defecto hasta llegar al fin.



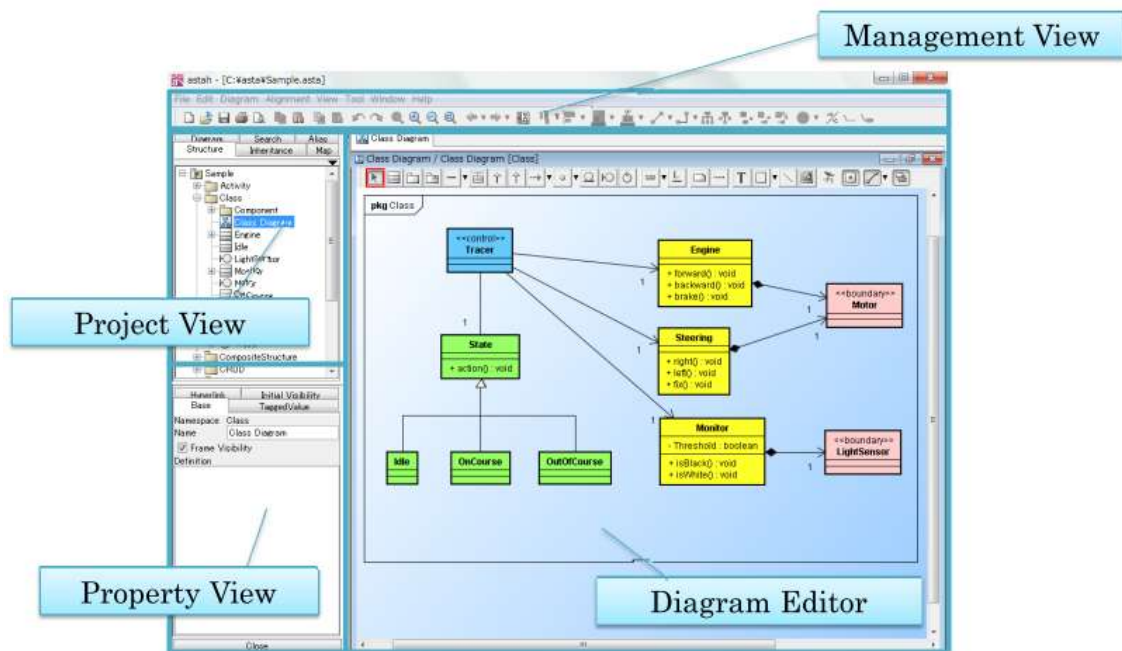
Cuando ejecutamos la instalación, nos aparece una pantalla como la que mostramos. Tenemos que activar la licencia...

- (pantalla de la licencia)



El archivo adjunto lo debemos abrir desde la pantalla que hemos señalado antes como pantalla de licencia. De esa manera nuestra licencia será válida. La instalación ha finalizado con éxito y ya podemos comenzar a usar Astah.

VISTA GENERAL:



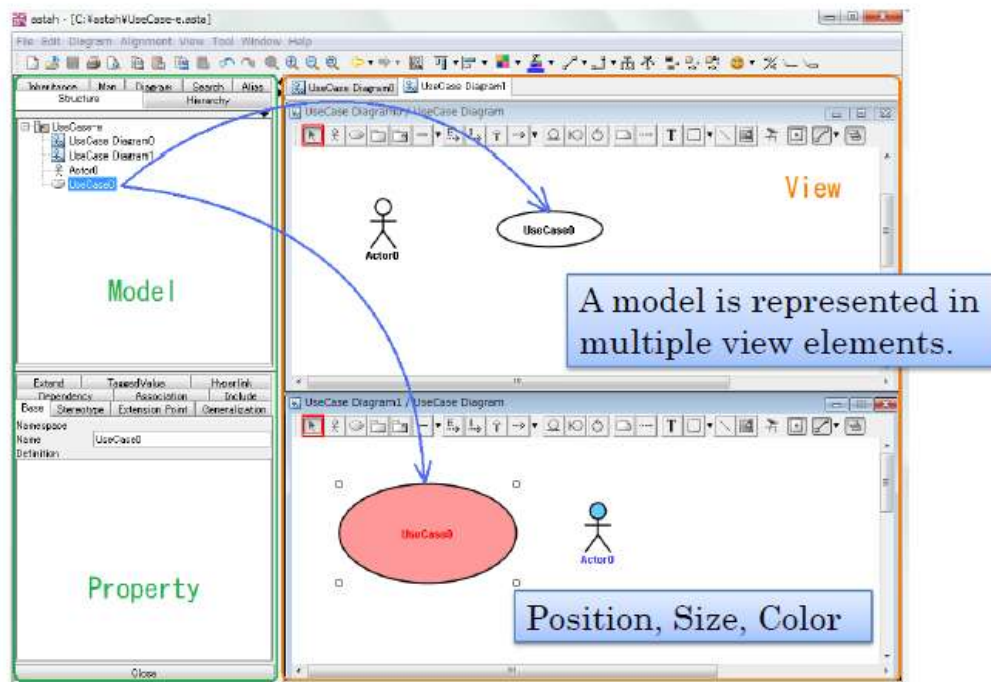
Project View : Estructura en árbol que contiene las vistas y los componentes del proyecto.

Property View: Propiedades de la vista.

Diagram Editor: Editor de diagramas, es dónde podemos editar cada uno de los diagramas y proyectos que se pueden crear con la herramienta ASTAH.

Management View: Herramientas y barra de control.

MODELOS Y ELEMENTOS DE LA VISTA:



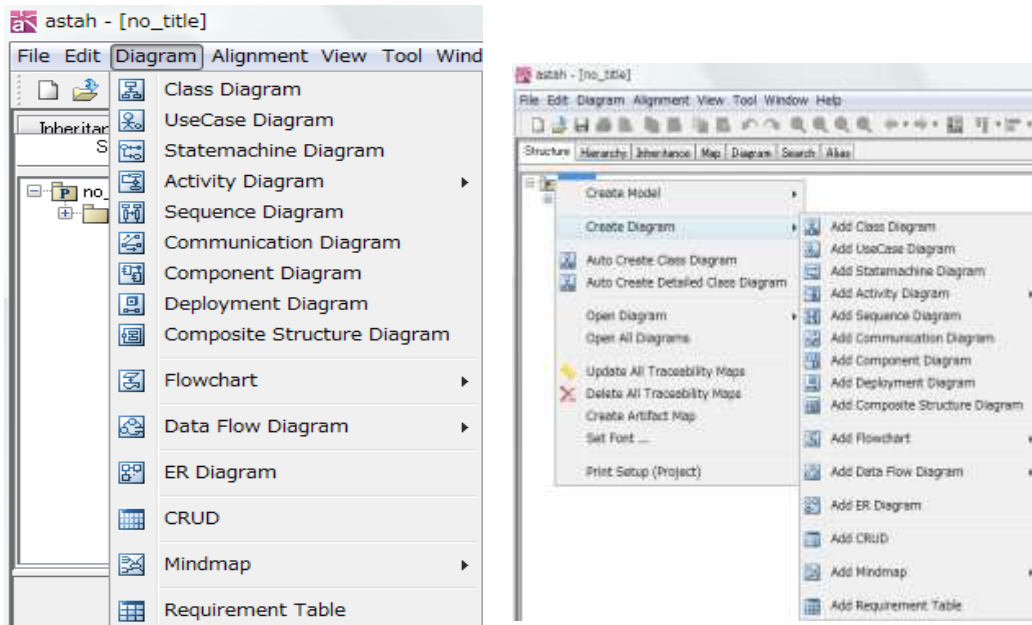
- Concepto de los elementos del modelo y la vista
- "Eliminar del Diagrama" (Supr) y "Eliminar Modelo" (CTRL-D)
- Copiar y Pegar

CÓMO CREAR UN DIAGRAMA /MODELO:

- Creación de un nuevo proyecto
 - Vaya a [Archivo] - [New] del menú principal, o seleccione [Crear Nuevo proyecto] en la barra de herramientas.
- Creación de un nuevo proyecto con una plantilla
 - Vaya a [Archivo] - [Nueva por plantilla] y seleccione un archivo de plantilla.(Ej. C Sharp)
- Crear diagramas
 - Todos los diagramas pueden ser creados en virtud de los paquetes.
 - El tipo de la creación de diagramas se especifican según el modelo de los padres (por ejemplo, la clase, Caso de uso, Operación)

1. Ir a [Diagrama] en el menú principal
2. Ir a [Crear Diagrama] en el menú emergente estructura de árbol

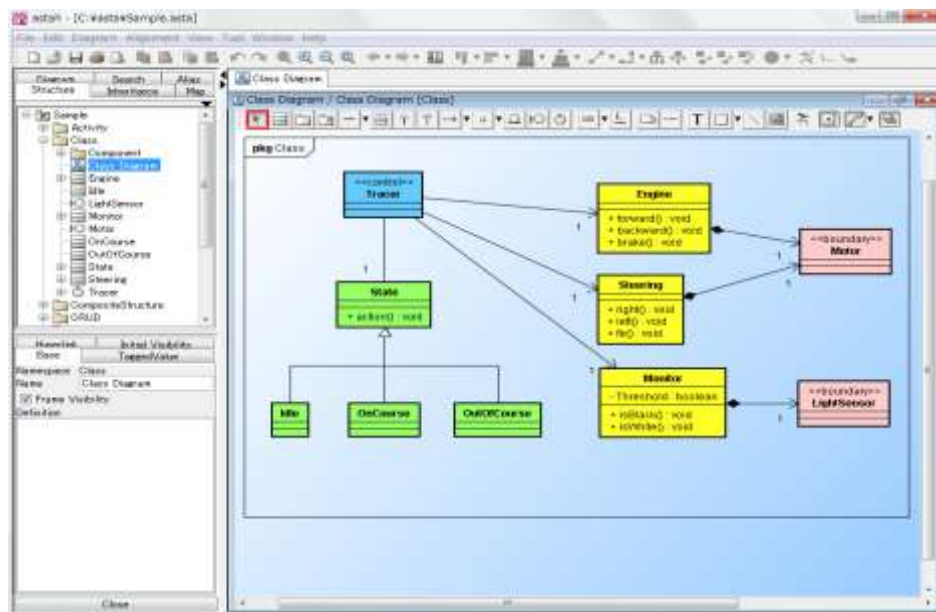
Crear diagrama en el menú principal:



Crear diagrama en la estructura de árbol:

Como se puede ver, hay varios tipos de diagramas posibles que nos permite editar Astah profesional. A continuación vamos a ver varios ejemplos de cada uno de ellos.

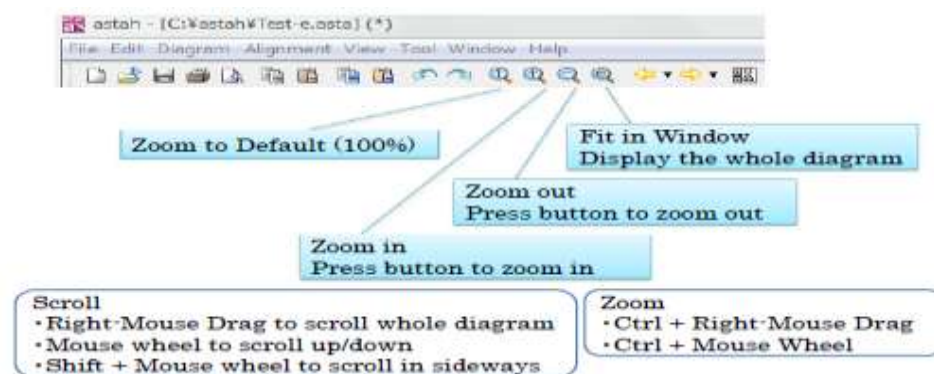
DIAGRAMA DE CLASE:



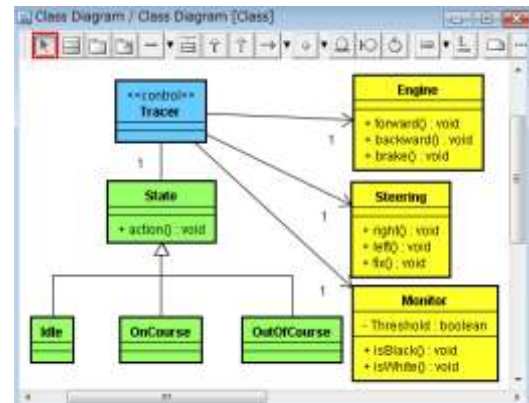
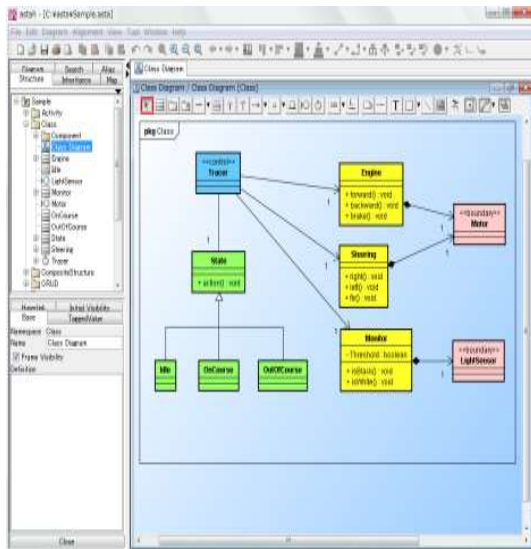
Un **diagrama de clases** es un tipo de diagrama estático que describe la estructura de un sistema mostrando sus clases, atributos y las relaciones entre ellos. Los diagramas de clases son utilizados durante el proceso de análisis y diseño de los sistemas, donde se crea el diseño conceptual de la información que se manejará en el sistema, y los componentes que se encargaran del funcionamiento y la relación entre uno y otro.

Representación de: - Requerimientos en entidades y actuaciones. - La arquitectura conceptual de un dominio - Soluciones de diseño en una arquitectura - Componentes de software orientados a objetos

BARRA DE OPERACIONES:



OTRAS PROPIEDADES Y CARACTERÍSTICAS:



- La vista de propiedades, a la derecha de la pantalla muestra la información detallada del modelo seleccionado.
- Los elementos de la ventana de propiedades son muy variados dependiendo de los modelos.

SELECCIONAR / DESELECCIONAR ELEMENTOS DE LA VISTA:

ALINEAR ELEMENTOS DE LA VISTA:

- Pulsar [align] botones de la barra de herramientas
- Ir a [align] en el menú principal

