

UML

(LENGUAJE UNIFICADO DE MODELADO)

UML

Es un lenguaje gráfico para visualizar, especificar, construir y documentar un sistema.

Cuenta con una gran variedad de tipos de diagramas, entre ellos “Diagrama de clases”, que utilizaremos en el curso.

Diseñar antes de programar

El diseño de la solución es la primera de una serie de tareas, que debe necesariamente realizarse antes de construir un sistema de software.

UML nos brinda ventajas en este proceso, ya que podremos ver la solución de software, testear casos de uso, alcance y escalabilidad del proyecto antes de escribir siquiera una línea de código.

Permite detectar problemas, en una etapa tan temprana que no introduce costos extra al proyecto.

astah



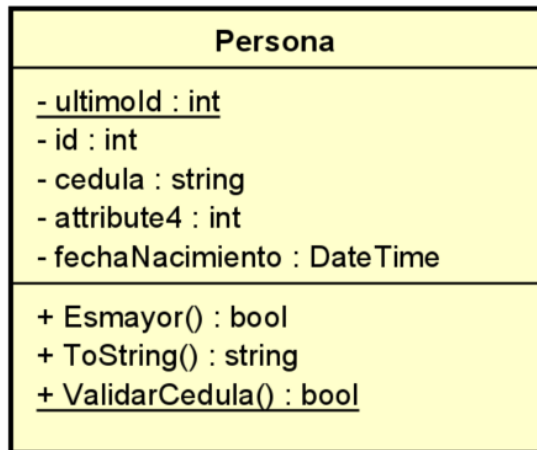
<https://astah.net/>

Diagrama de clases

Muestra las clases con sus atributos y comportamiento y la relación entre ellos.

Cada clase se escribe como un rectángulo dividido verticalmente en 3 partes.

La parte superior está reservada para el título de la clase, en el centro se escriben los atributos y debajo los métodos.



- Métodos y atributos indican su accesibilidad (si son públicos o privados) con un símbolo – o +.
- En los atributos se indica el nombre y el tipo de dato.
- En los métodos se indica el nombre, luego sus parámetros, y por último el tipo de dato de la respuesta. Si retorna void, se indica también.
- Los métodos y atributos estáticos se indican subrayados.