

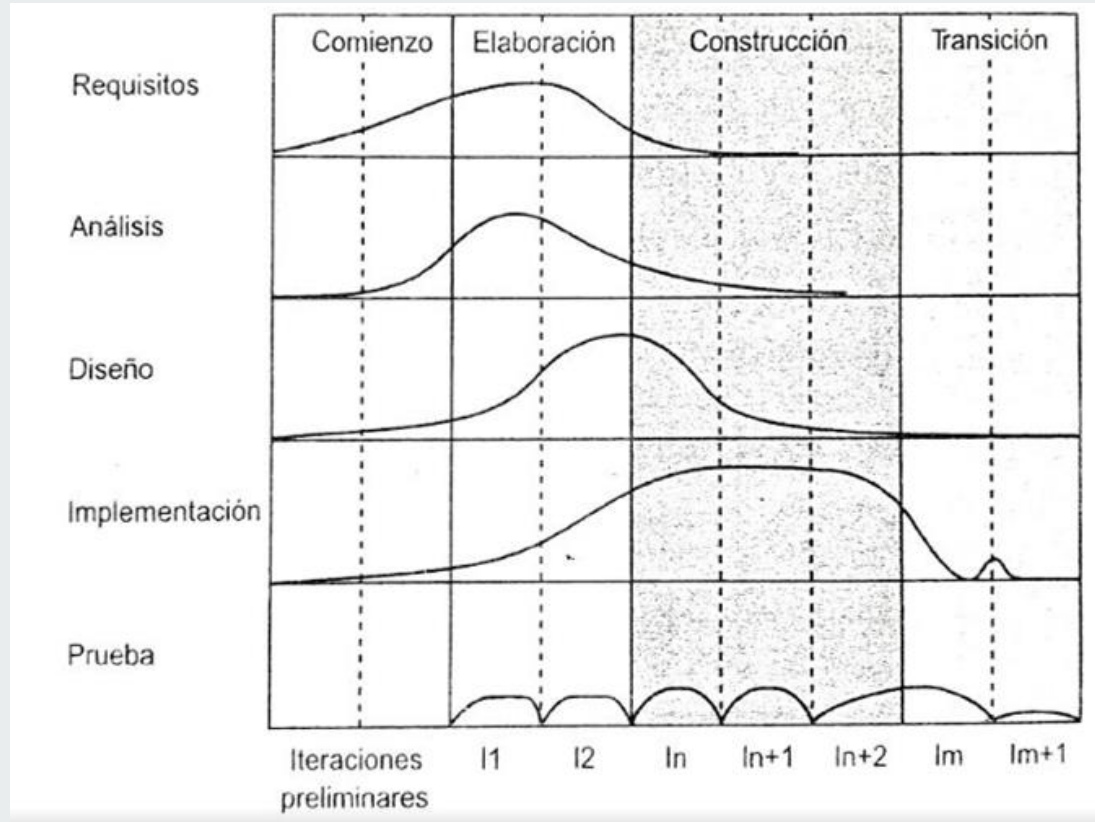
CÁTEDRA



Ingeniería de Software II

2019

UNIDAD 6: Flujo de implementación



UNIDAD 6: Flujo de implementación



La **implementación** trata sobre transformar un modelo de diseño en código ejecutable

La finalidad de la **implementación** es generar un **modelo de implementación**, si es necesario

Este modelo de implementación implica la asignación de clases de diseño a componentes

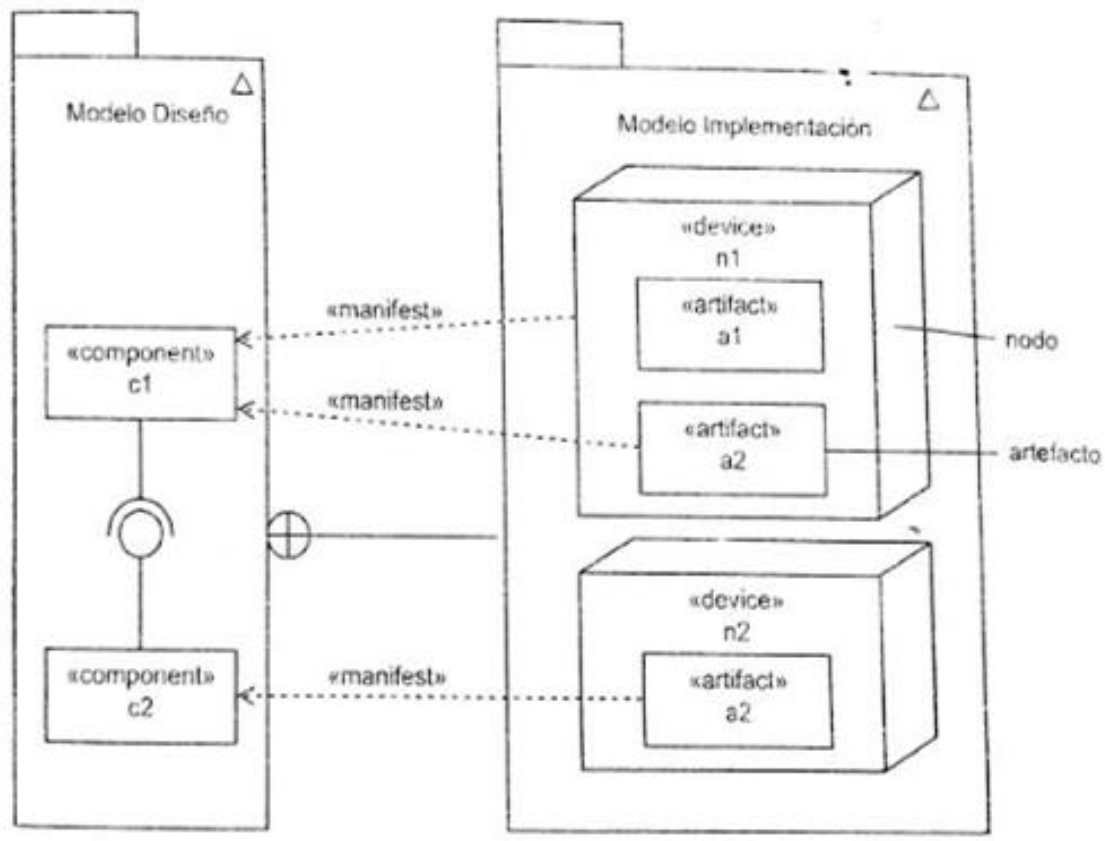
UNIDAD 6: Flujo de implementación



MODELO DE DISEÑO
=>
MODELO DE IMPLEMENTACIÓN

El modelo de implementación es la parte del modelo de diseño que indica **cómo los modelos de diseño se muestran por artefactos** y **cómo estos artefactos se despliegan en nodos.**

UNIDAD 6: Flujo de implementación



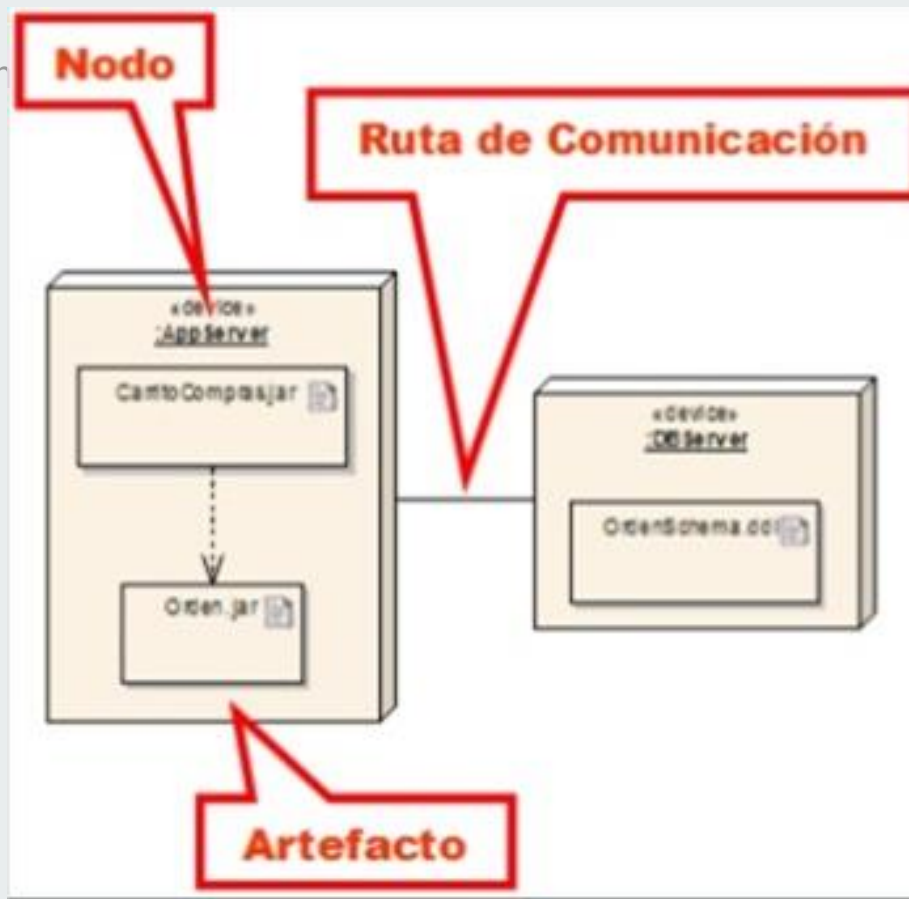
UNIDAD 6: Flujo de implementación



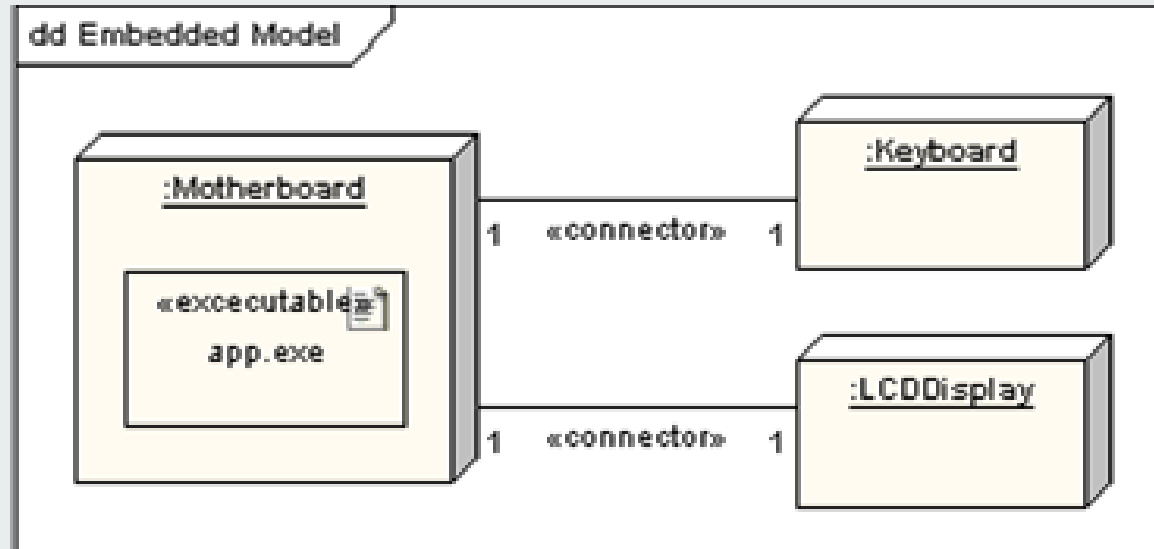
Artefactos: especificaciones de los elementos del mundo real como archivos fuente. Son las representaciones físicas de los componentes

Nodos: representan las especificaciones del hardware o entornos de ejecución donde se despliegan los artefactos.

UNIDAD 6: Flujo de in



UNIDAD 6: Flujo de implementación



UNIDAD 6: Flujo de implementación



Fuente:

UML 2

- “23 Workflow de implementación”