# Glosario de Términos.

Actor: Un conjunto coherente de roles que los usuarios de casos de uso desempeñan cuando interaccionan con estos casos de usos

Agregación: una forma especial de asociación que especifica una relación todo-parte entre el agregado (el todo) y una parte componente (la parte).

Asociación: una relación estructural que describe un conjunto de enlaces, donde un enlace es una conexión entre objetos; la relación semántica entre dos o más clasificadores que implican las conexiones entre sus instancias.

Atributo: una propiedad con nombre de un clasificador que describe el rango de valores que las instancias de una propiedad puede tomar.

Caso de uso: una descripción de un conjunto de secuencias de acciones, incluyendo variaciones, que un sistema lleva a cabo y conduce a un resultado observable de interés para un actor determinado.

Clase: una descripción de un conjunto de objetos que comparten los mismos atributos, operaciones, relaciones y semántica.

Composición: una forma de agregación con un fuerte sentido de pertenencia y coincidencia en el tiempo de vida como parte del todo; las partes con multiplicidad variable pueden ser creadas después del compuesto mismo, pero una vez creadas viven con él: dichas partes pueden también ser destruidas explícitamente antes de la muerte del compuesto.

Contexto: un conjunto de elementos relacionados para un propósito particular, como la especificación de una operación.

Diagrama: La presentación grafica de un conjunto de elementos, usualmente representados como un grafo conectado de vértices (elementos) y arcos (relaciones).

Diagrama de caso de uso: un diagrama que muestra un conjunto de casos de usos y de sus actores y sus relaciones entre estos; los diagramas de caso de uso muestran los casos de uso de un sistema desde un punto de vista estático.

Diagrama de clase: un diagrama que muestra un conjunto de clases, interfaces y colaboraciones y las relaciones entre estos. Los diagramas de clases muestran el diseño de un sistema desde un punto de vista estático; un diagrama que muestra una colección de elementos (estáticos) declarativos.

Escenario: Una secuencia especifica de acciones que ilustran un comportamiento.

Especificación: una manifestación textual de la sintaxis y semántica de un bloque de construcción especifico. Una declaración de algo que es ó hace.

Estado: una condición o situación durante la vida de un objeto durante la cual este satisface alguna condición, lleva a cabo alguna actividad o espera un evento.

Interfaz: una colección de operaciones que son utilizadas para especificar un servicio de una clase o un componente.

Instancia: una manifestación concreta de una abstracción; una entidad sobre la que pueden aplicarse un conjunto de operaciones y que tiene un estado que almacena los efectos de las operaciones; un sinónimo de objeto.

Interacción: un comportamiento que consta de un conjunto de mensajes intercambiados por un conjunto de objetos dentro de un contexto particular para llevar a cavo un propósito especifico.

Modelo: una abstracción de un sistema cerrado semánticamente.

Multiplicidad: una especificación de una rango de cardinalidades permitidas que un conjunto puede tener.

Objeto: véase instancia.

Operación: la implementación de un servicio que puede ser solicitado por cualquier objeto de la clase para afectar su comportamiento.

Paquete: un mecanismo de propósito general para organizar elementos en grupos.

Proceso: un flujo de control pesado que puede ejecutarse concurrentemente con otros procesos.

Relación: una conexión semántica entre elementos.

Rol: es comportamiento especifico de una entidad que participa en un contexto particular.

Sistema: una colección de subsistemas organizados para llevar a cabo un propósito especifico y descriptos por un conjunto de modelos, posiblemente desde distintos puntos de vista.

Subsistema: una agrupación de elementos, de los que algunos constituyen una especificación del comportamiento ofrecido por los otros elementos contenidos.

Suprasistema: Un suprasistema o supersistema, es el sistema que integra a los sistemas desde el punto de vista de pertenencia. En otras palabras, es un sistema mayor que contiene [sistemas](http://www.alegsa.com.ar/Dic/sistemas.php) menores.

# Workflow de Requerimientos

El propósito del workflow de Requerimientos es:

• Establecer y mantener acuerdos con el cliente acerca de lo que el sistema debe hacer

• Proveer a los desarrolladores del sistema con un mejor entendimiento de los requerimientos del sistema

• Definir las fronteras del sistema (delimitarlo)

• Proveer de una base para estimar el costo y el tiempo para desarrollar el sistema.

• Definirle al sistema una interfaz para el usuario enfocándose en las necesidades y objetivos de los usuarios.

Los artefactos clave a desarrollar son: Modelo de Casos de Uso y Modelo de Objetos del Dominio del Problema. Estos artefactos describen lo que el sistema debe hacer.

 \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Requisito: condición o capacidad que debe cumplir un sistema

Requisito funcional: requisito que especifica una acción que debe ser capaz de realizar el sistema, sin considerar restricciones físicas; requisito que específica comportamiento de entrada/salida de sistema

Requisito no funcional: requisito que especifica propiedades del sistema, como restricciones del entorno o de implementación, rendimiento, dependencia, mantenibilidad, extensibilidad y fiabilidad. Requisito que especifica restricciones físicas sobre un requisito funcional.

**Esto es algo que encontré maso en internet. Leerlo bien y verlo (no termine de ver lo del libro, no termino de armar una del libro de Jacobson UML el proc unif.)**

Un Modelo de Dominio es un artefacto de la disciplina de análisis, construido con las reglas de UML durante la fase de concepción, presentado como uno o más diagramas de clases y que contiene, no conceptos propios de un sistema sino de la propia realidad física.  
Los modelos de dominio puede utilizarse para capturar y expresar el entendimiento ganado en un área bajo análisis como paso previo al diseño de un sistema, ya sea de software o de otro tipo. Similares a los mapas mentales utilizados en el aprendizaje, el modelo de dominio es utilizado por el analista como un medio para comprender el sector industrial o de negocios al cual el sistema va a servir.  
  
Un modelo de negocios es la "forma de hacer negocios", valga la redundancia, mediante la cual una empresa genera su sustento, esto es, genera ingresos. El modelo de negocios indica explícitamente cómo la empresa genera dinero mediante su posicionamiento en la cadena de valor.