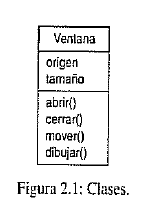
UML Unified Modeling Language

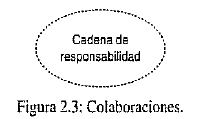
* Hay cuatro tipos de elementos en UML
  + Elementos estructurales: partes estáticas de un modelo.
    - Clase



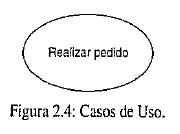
* + - Interfaz



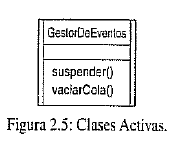
* + - Colaboración: define una interacción.



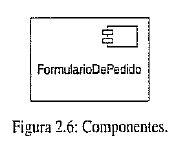
* + - Casos de uso



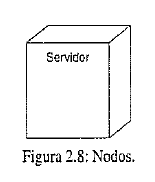
* + - Clases activas: clase cuyos objetos poseen uno o más hilos de ejecución.

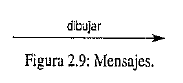


* + - Componente



* + - Nodo



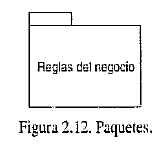
* + Elementos de comportamiento: partes dinámicas de los modelos.
    - Interacción: comportamiento que comprende un grupo de mensajes. 
    - Máquina de estados.



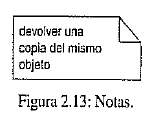
* + - Actividad.



* + Elementos de agrupación: partes organizativas de los modelos.
    - Paquete.



* + Elementos de anotación.
    - Nota



Casos de uso:

Diagrama de secuencia:

* Flechas rellenas significa mensaje síncrono
* Flecha abierta significa mensaje asíncrono
* La creación de objeto se hace con el mensaje “créate()”