



## Universidad Tecnológica del Centro de Veracruz

### **Programa Educativo:**

Tecnologías de la Información y Comunicaciones

### **Área:**

Sistemas

### **Materia:**

Ingeniería de Software I

### **Tema:**

Saber hacer desempeño ejemplo de diagramas.

### **Alumno:**

Martinez Valdes Alejandro - 6564

## Contenido

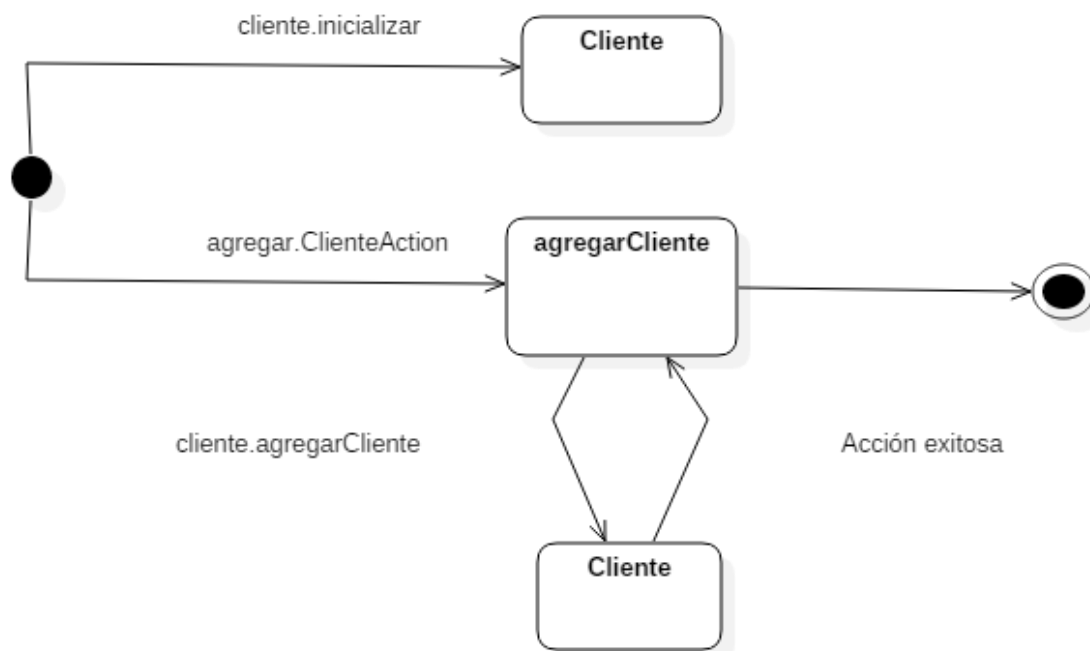
Diagramas de estado.....	3
Diagramas de secuencia.....	5
Diagramas de Colaboración .....	8

## Diagramas de estado

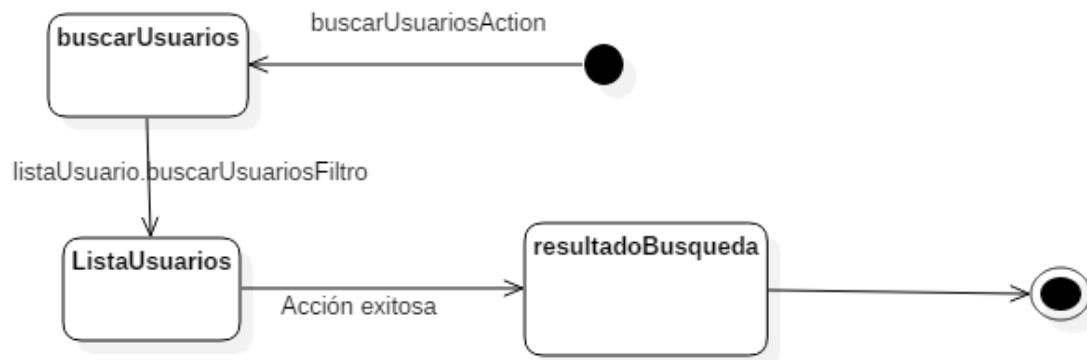
Todos los diagramas deben empezar por lo menos con una acción. Las acciones pueden ser resultado de llamados desde elementos como un menú o un botón dentro del sistema. Opcionalmente (dependiendo de los requerimientos) pueden existir `actionListeners`. Esto se da cuando se quiere responder a un evento de acción en el objeto (Cliente y Usuario) antes de ejecutar la regla de navegación que dará como resultado un acceso.

- Las transiciones de los estados son el resultado de pasar de una ventana a otra o interactuar con algún Objeto.
- Todo diagrama de estados inicia con una o varias acciones que desencadenan la navegación y finalizan en una ventana de resultado.
- Como estándar de nombramiento, siempre que se esté pasando hacia una ventana con una acción de navegación se debe usar la palabra `action` al final. (Por ejemplo `agregarClienteAction`).
- Como estándar de nombramiento, siempre que se esté pasando hacia una ventana con el resultado de una acción de un objeto de resultado exitoso, se debe usar la misma expresión. (Por ejemplo `Acción exitosa`).
- Siempre que se esté pasando hacia un objeto se debe hacer a través del nombre del atributo o método que se va a llamar. (Por ejemplo `cliente.agregarCliente`, `ListaUsuarios.usuarios`).

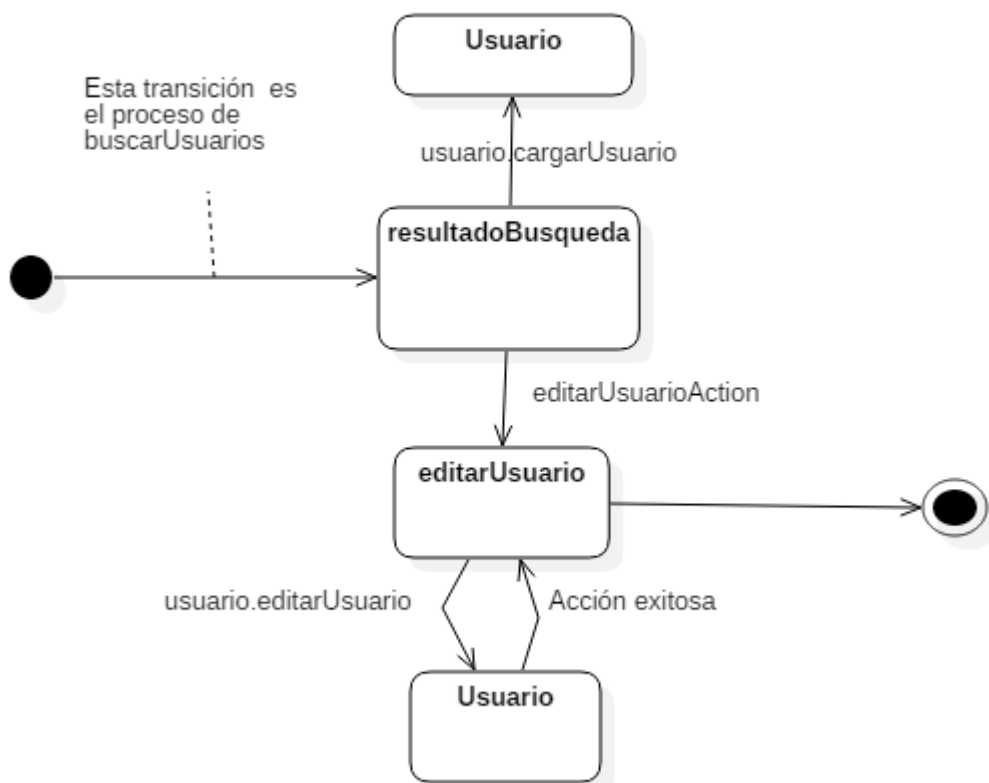
Agregar Cliente



### Buscar Usuarios



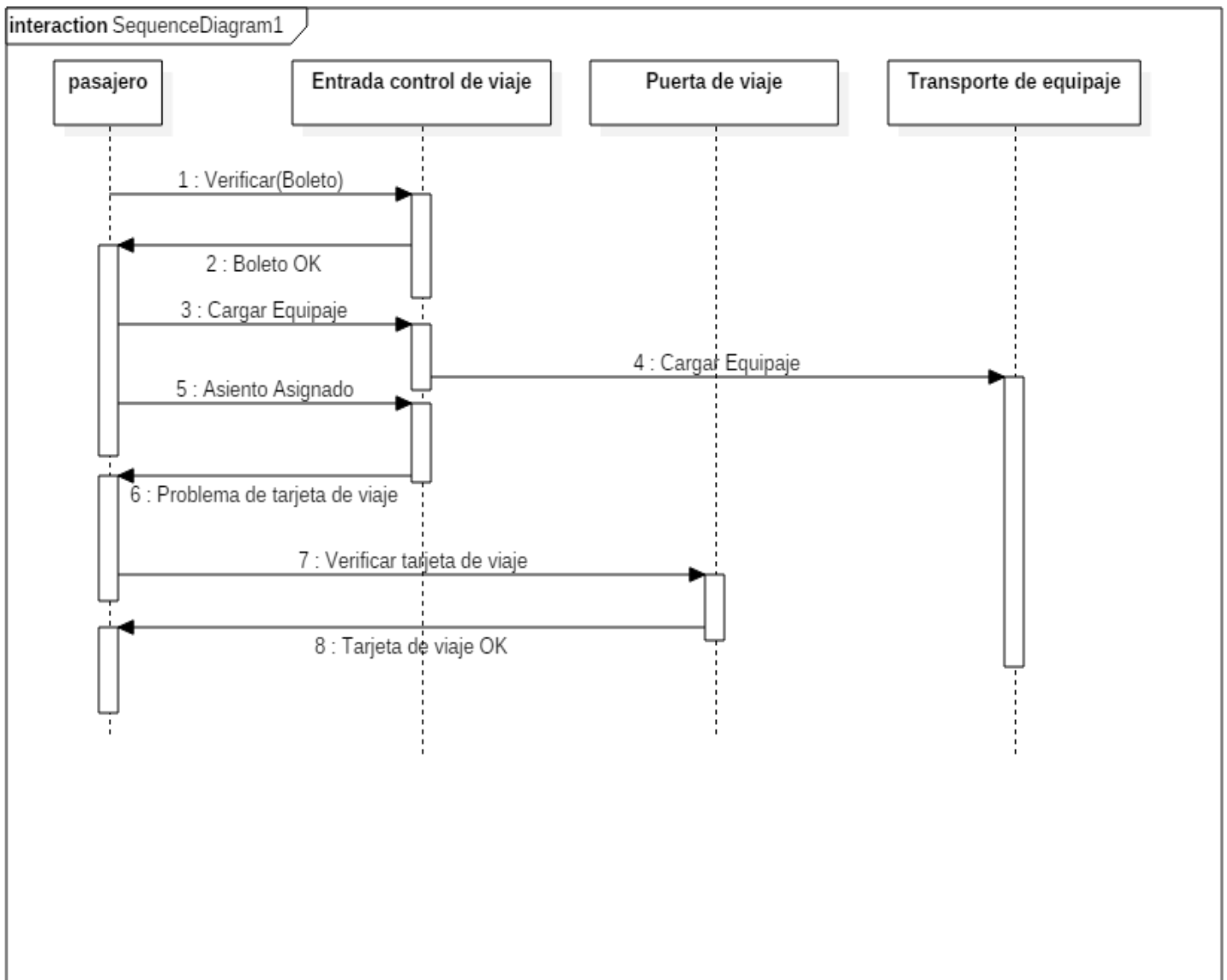
### Editar Usuario



## Diagramas de secuencia

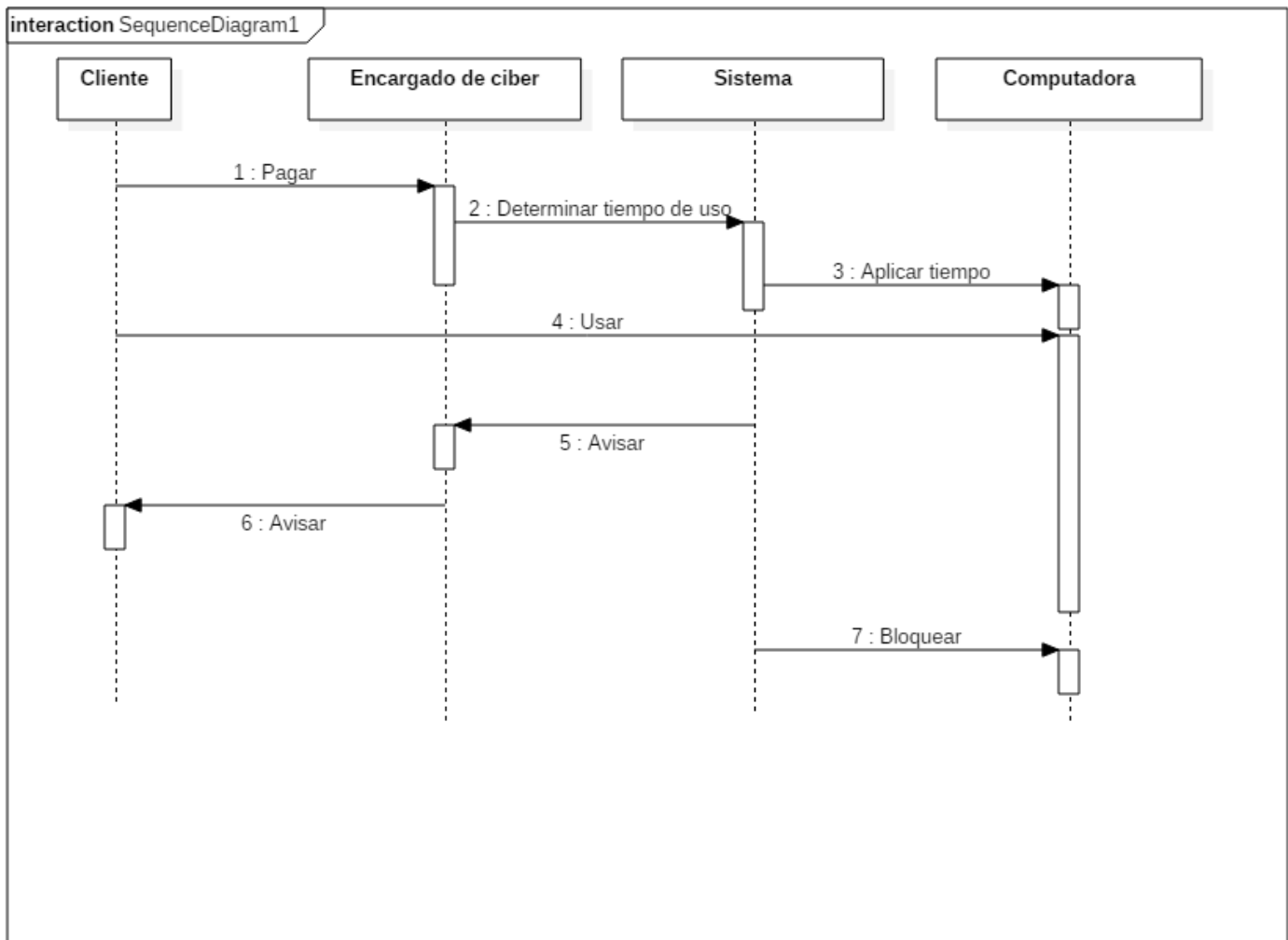
Cada objeto tiene asociados una línea de vida y focos de control. La línea de vida indica el intervalo de tiempo durante el que existe ese objeto. Un foco de control o activación muestra el periodo de tiempo en el cual el objeto se encuentra ejecutando alguna operación, ya sea directamente o mediante un procedimiento concurrente.

Un ejemplo simple de un diagrama de secuencia es el proceso de verificar un boleto de pasaje en un aeropuerto.



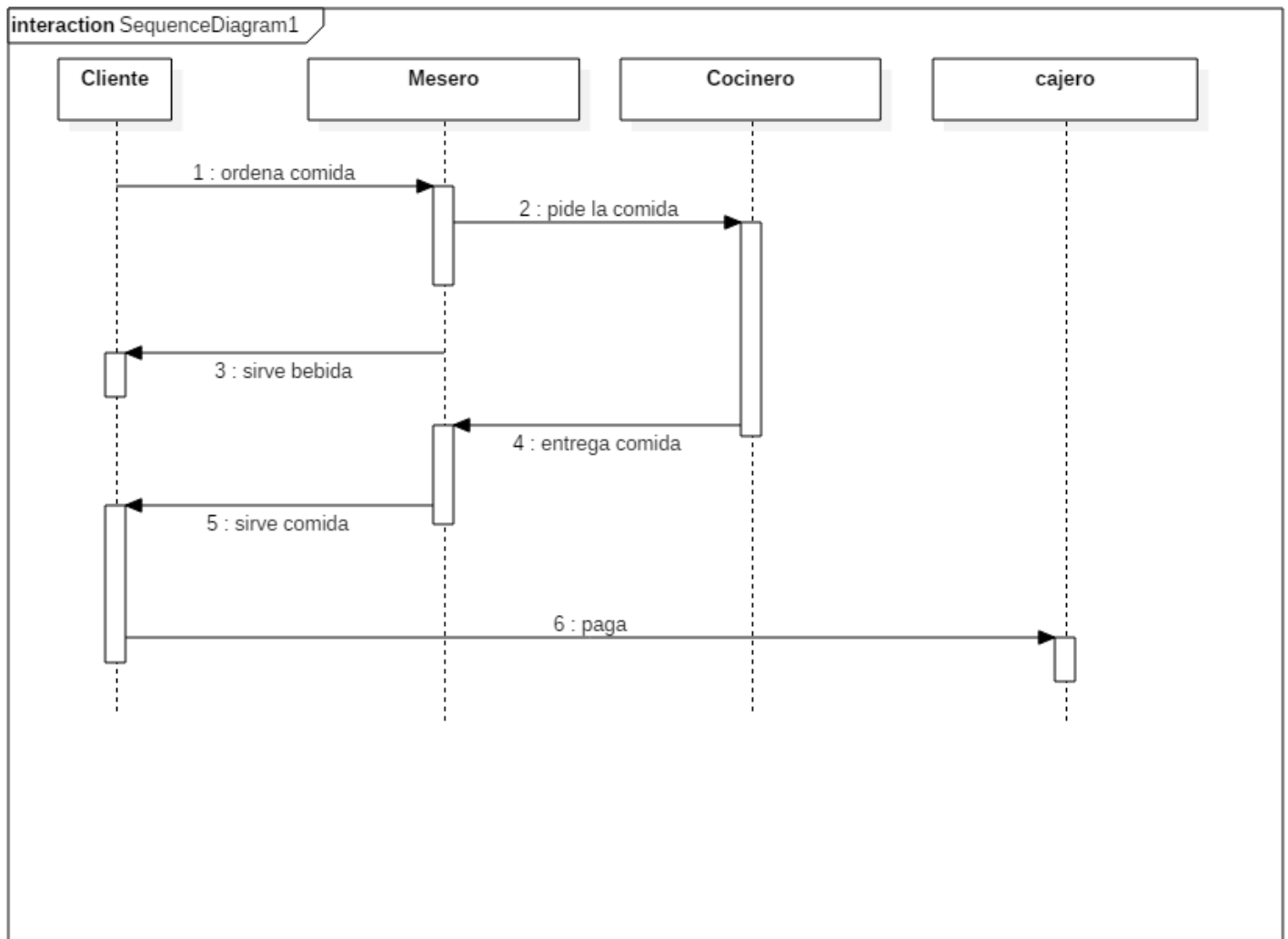
Ejemplo simple de un diagrama de secuencia de programa ciber control para llevar el tiempo de uso de un cliente

- Cuenta regresiva para vencimiento depende del pago del cliente.
- Cuando el tiempo se acabe, el sistema bloqueará la computadora.
- El sistema avisa al encargado 5 minutos antes de que una computadora agote su tiempo, quien a su vez, le avisa al cliente.



Ejemplo simple de un diagrama de secuencia de un restaurant al servir comida a un cliente.

- El cliente ordena comida al mesero transfiriendo este el pedido al cocinero.
- Se sirve el pedido al cliente y al finalizar este paga el pedido directamente al cajero.



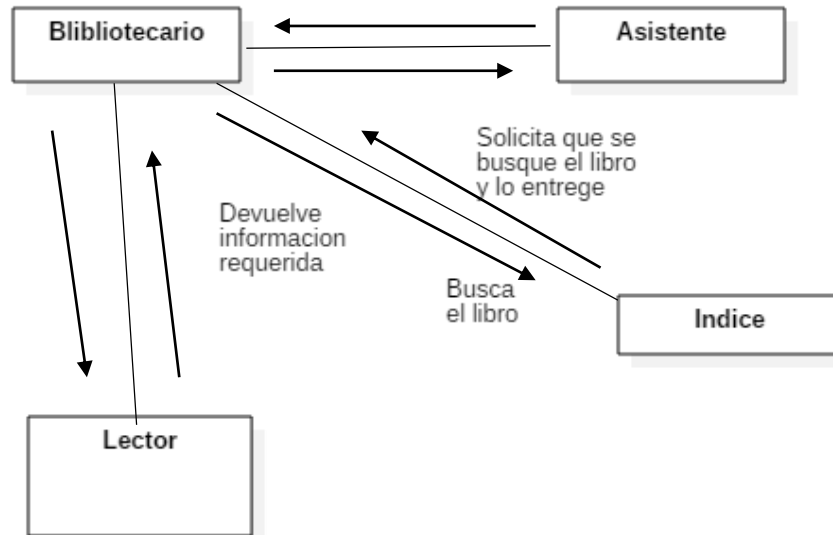
## Diagramas de Colaboración

Entregar un libro y pedir uno.

Entregar un libro

El libro es  
entregado

Entrega libro





Realizar factura a un cliente por un servicio prestado.

