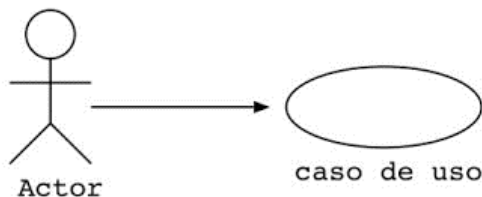


¿QUÉ ES UML?

El lenguaje unificado de modelado (UML, por sus siglas en inglés, Unified Modeling Language), es un estándar para el modelado de sistemas de software. Nace en 1997, con la fusión de tres diferentes elementos de modelado creados por Rumbaugh, Jacobson y Booch, conocidos como los “tres amigos”.

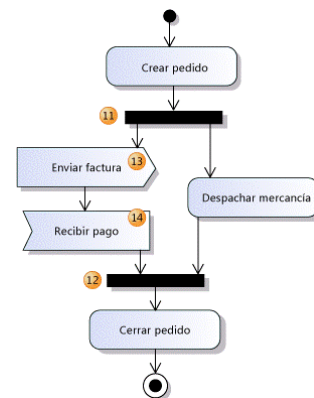
Los modelos que este utiliza comprenden una colección de diagramas y texto a través de los cuales se representa algo. Existen diversos tipos de diagramas, entre ellos los siguientes:

Diagrama de casos de uso



Permiten documentar los macrorrequisitos del sistema. Consiste en dibujos básicos como el actor (Esaw) y el óvalo (caso de uso).

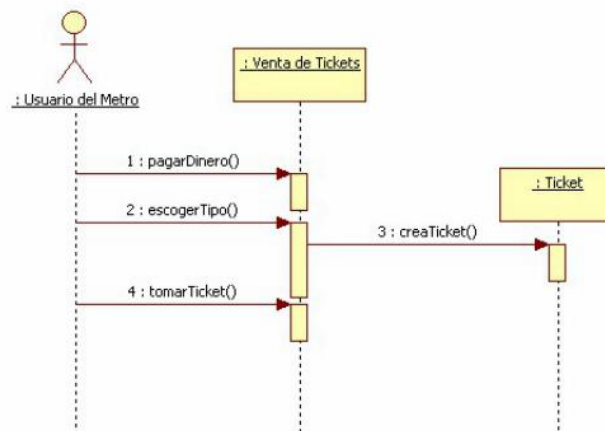
Diagrama de actividades



Se usan para analizar los procesos, permiten analizar problemas que el sistema debe resolver.

Diagrama de interacción

Existen dos tipos de diagramas de interacción:



Diagramas de secuencia, permiten un ordenamiento en el tiempo al seguir una secuencia de mensajes, desde arriba a la izquierda hasta abajo a la derecha.

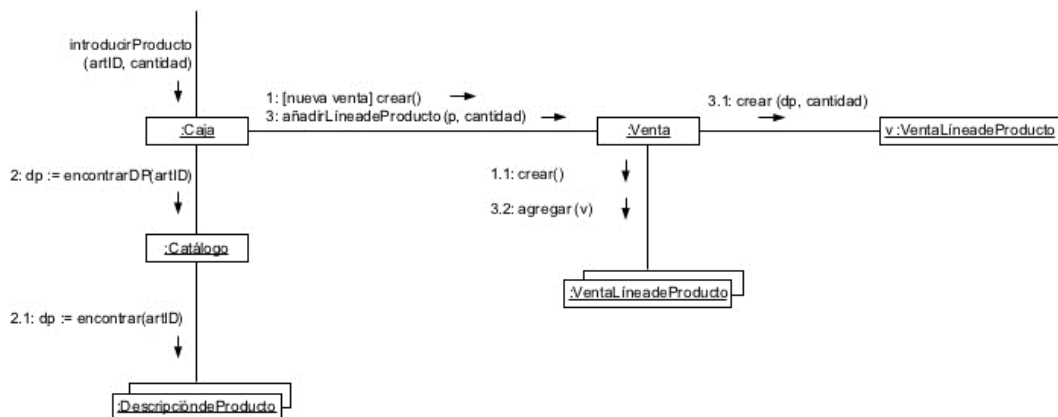
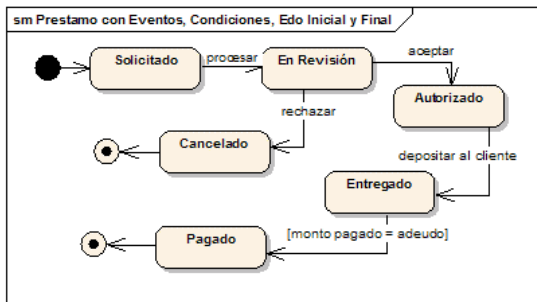


Diagrama de colaboración, se encuentran organizados en una disposición espacial, usan las mismas clases y mensajes.

MODELADO DE DATOS

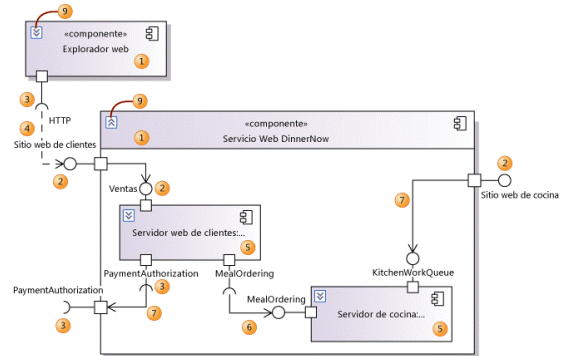
Curso: 204020

Diagrama de estado



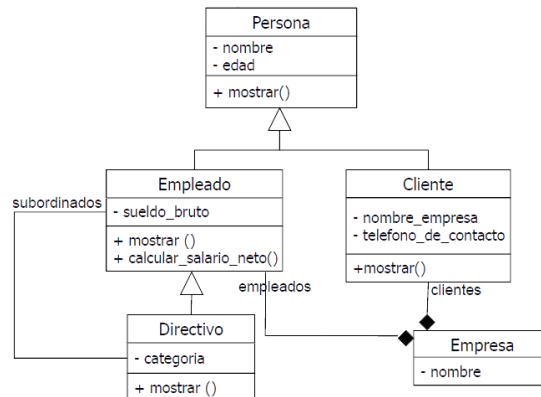
Muestra el estado cambiante de un solo objeto, conforme pasa por el sistema.

Diagrama de componentes



Representa cómo un sistema de software es dividido en componentes y muestra las dependencias entre estos componentes.

Diagrama de clases



Muestran las clases de un sistema y las relaciones entre ellas, aunque no describen los comportamientos o cómo interactúan estas. En el cual se hará mayor énfasis en este curso.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Altova (s.f.). Diagramas de componentes UML. Recuperado de <https://www.altova.com/es/umodel/uml-component-diagrams.html>

Kimmel, P. (2006). Manual de UML. México: McGraw-Hill, p. 1-12.