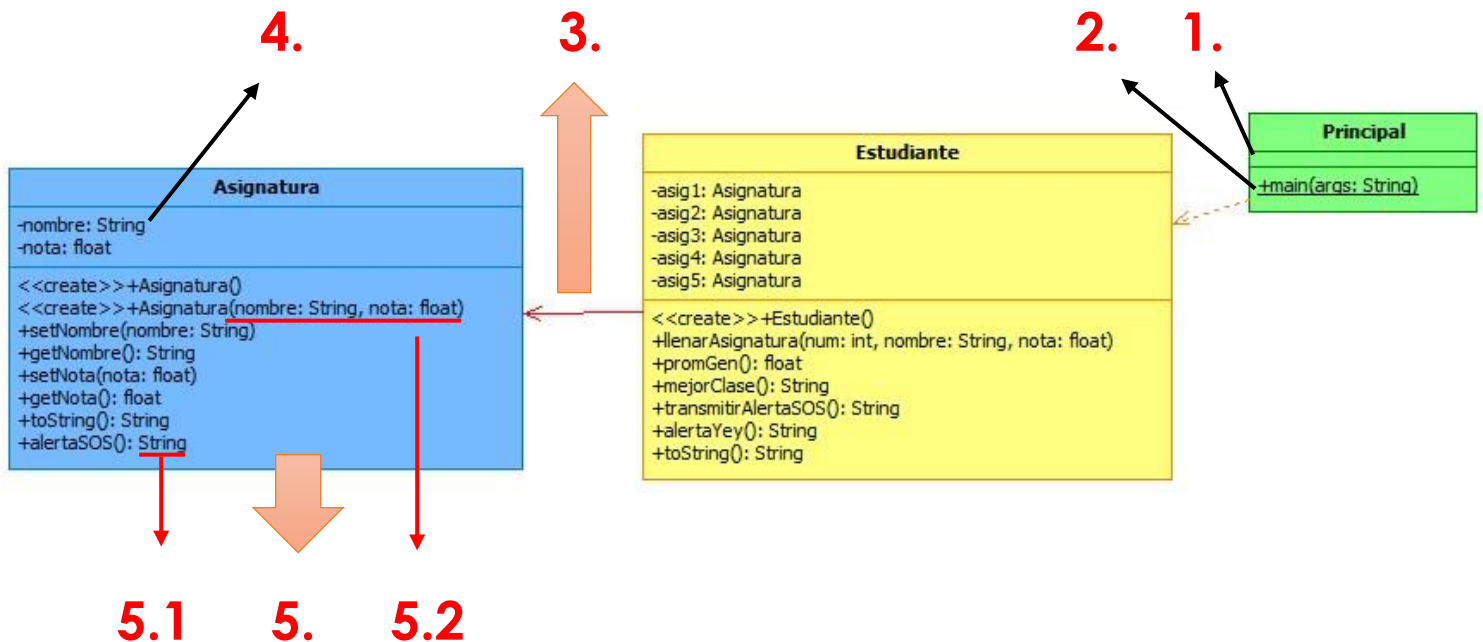


Ejemplo de UML

Acá se explicará bien la sintaxis del UML en su estándar 1.4 como se estará trabajando en el curso.



1. Si no hay atributos no se colocan en ese apartado, aunque debe seguir apareciendo esa división.
2. El método "main" siempre se coloca para indicar en el UML cuál de todos es el programa principal. Sé que en los programas del laboratorio puede resultar algo obvio cual será el principal, pero en actividades como en su proyecto donde sin duda habrán más clases, si se debe procurar colocar este método. Como es un método estático, debe aparecer subrayado en el diagrama de clases.
3. Siempre se debe saber cuál relación utilizar, ya saben, si es de dependencia, asociación, herencia, etc.
4. Los atributos se colocan con un guion para indicar que son privados, recuérdense de colocar eso también en la codificación, los atributos en "public" es muy mala práctica, porque la clase de POO se basa en buscar el "encapsulamiento" de los objetos, y para eso todos los atributos siempre se deben trabajar en "private". A los atributos en el diagrama de clases UML siempre se les coloca ":" y el tipo de objeto al que pertenece.
5. En los métodos siempre se debe procurar que aparezcan todos en "public", acá si no hay problema con eso, más adelante en el curso los deberán colocar en "protected" pero esa será arena de otro costal. Si notan en la imagen el método constructor va con un "<<create>>" al inicio, eso indica que es el constructor en un diagrama de clases en UML, siempre debe llevarlo.
- 5.1 Luego de escribir el método recuerden de colocar sus ":" el tipo de objeto que devuelve si lo hace (ver el 5.2).
- 5.2 Cuando se escriben los parámetros, se debe seguir el mismo estilo que en los atributos, si es más de un parámetro el que recibe el método, se deben separar por medio de una ",".
6. Como último consejo, por favor traten de escribir lo más ordenadamente posible el UML, seguir lo escrito en el análisis y sean fieles a lo que diseñen con lo que codifiquen luego de esto.