

# Análisis y Diseño de RUP

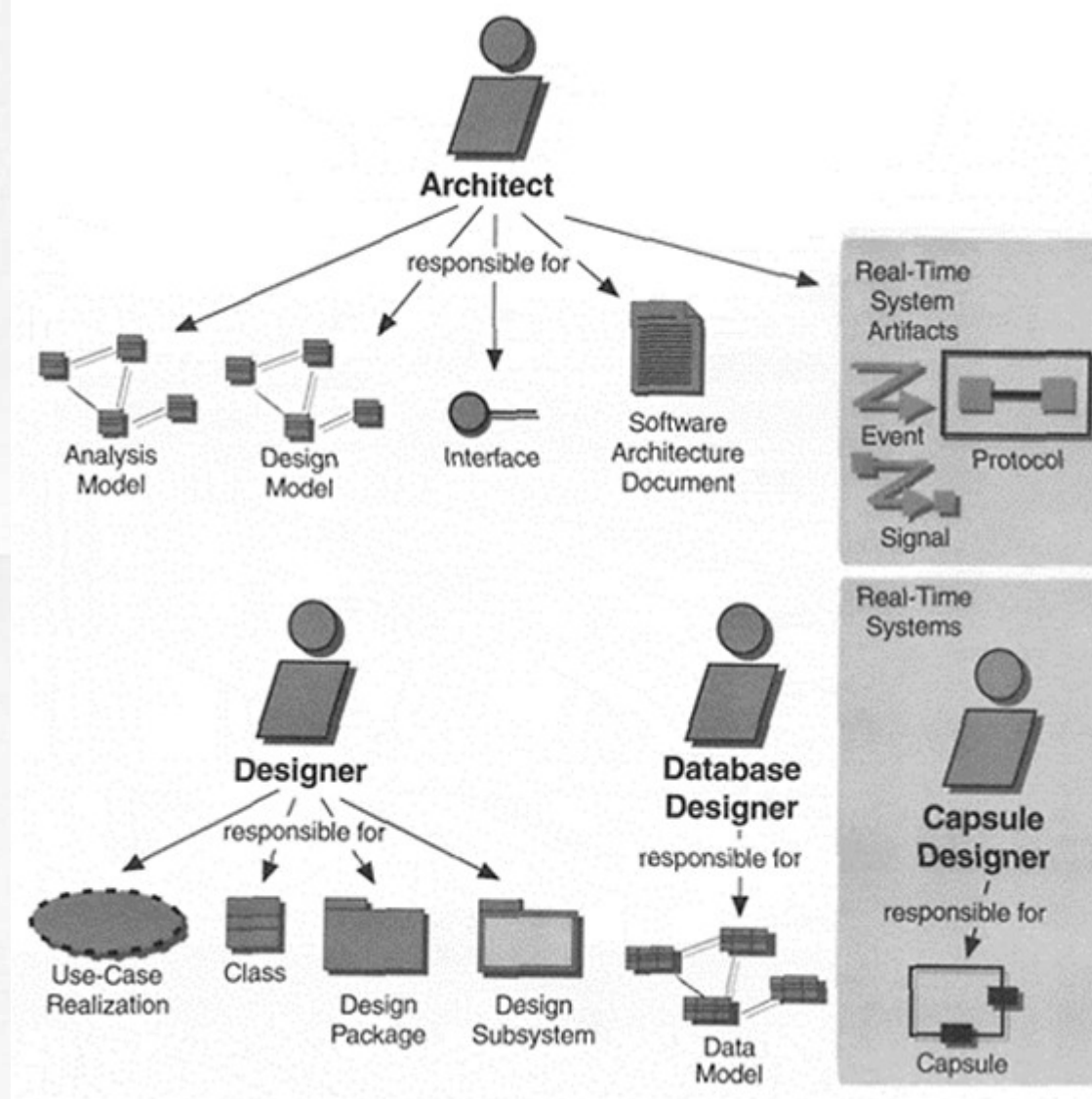
# Análisis y Diseño de RUP

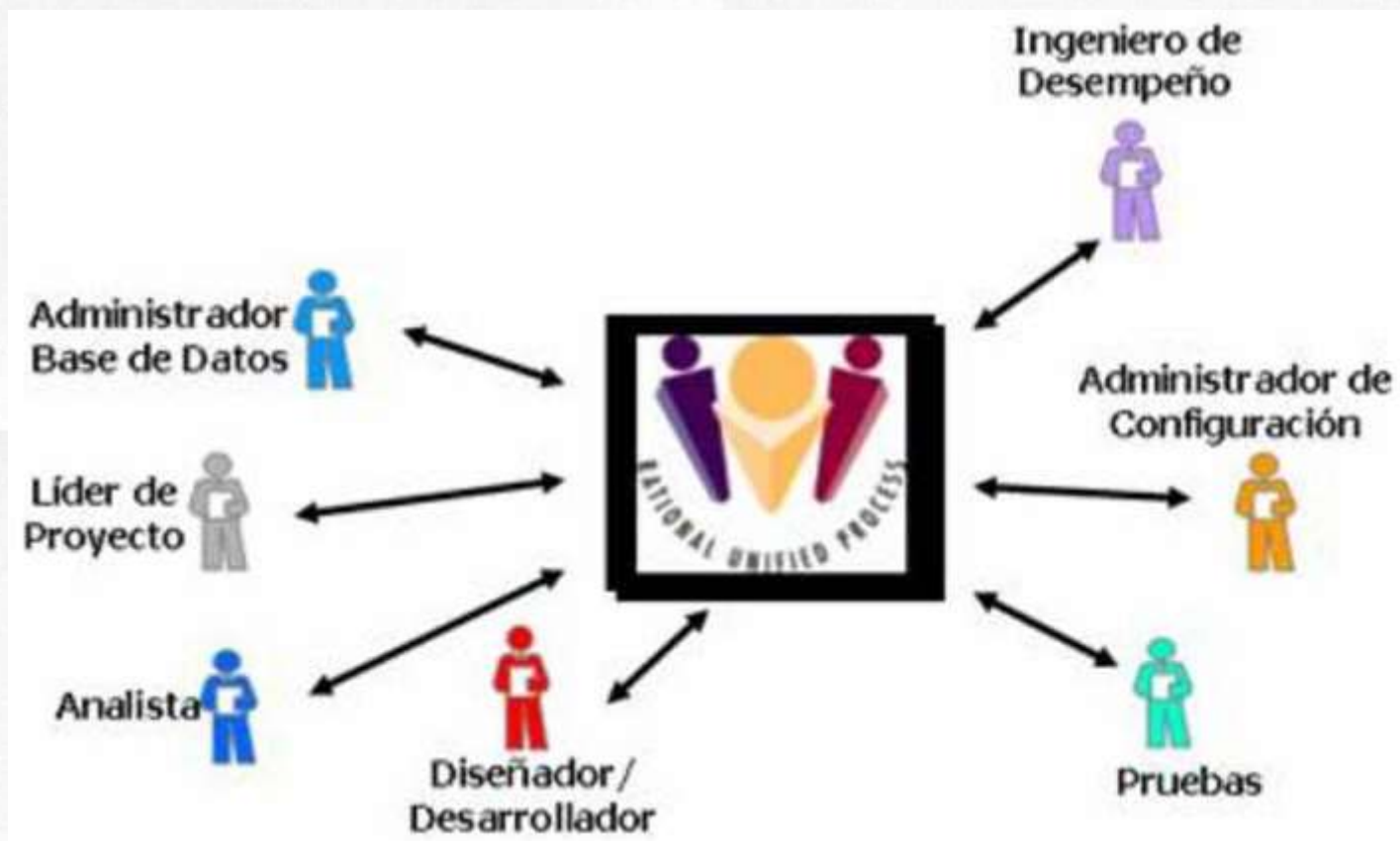
▣ En RUP se expresa el Análisis y proceso de Diseño en términos de:

- Actividades,
- Roles y
- Artefactos,



como se muestra en la siguiente figura:





## Análisis y Diseño de RUP

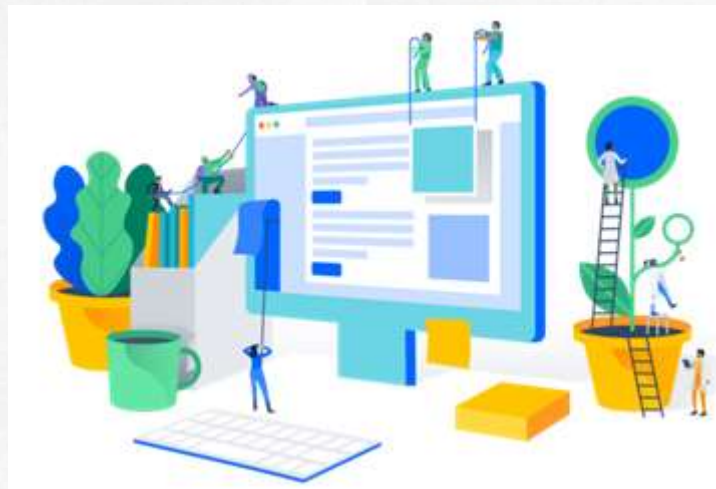
▣ Los principales roles involucrados en el Análisis y el Diseño son:

- **Arquitecto de software.**
- **Diseñador.**



## Arquitecto de software

- ▣ El arquitecto dirige y coordina las actividades técnicas y artefactos de todo el proyecto. Él o ella establece la estructura general de las interfaces entre las principales agrupaciones. En contraste con las opiniones de los demás roles, el arquitecto considera la amplitud en lugar de profundidad.



# Arquitecto de software

- ▣ Se encarga de la definición de la arquitectura que guiará el desarrollo, y de la continua refinación de la misma en cada iteración; debe construir cualquier prototipo necesario para probar aspectos riesgosos desde el punto de vista técnico del proyecto; definirá los lineamientos generales del diseño y la implementación.



# Diseñador

- El diseñador define las responsabilidades, las operaciones, atributos y relaciones de una o varias clases y determina la forma en que debe ajustarse al entorno de la implementación. Además, el diseñador puede tener la responsabilidad de uno o más paquetes de diseño o subsistemas de diseño, incluidas las clases de propiedad de los paquetes o subsistemas.





# Diseñador

---

- Tiene a su cargo la codificación de los componentes en código fuente en algún lenguaje de programación durante cada iteración; debe elaborar y ejecutar las pruebas unitarias realizadas sobre el código desarrollado; es responsable de las clases que ha desarrollado debiendo documentarlas, actualizarlas ante cambios y mantenerlas bajo el control de configuración de las mismas mediante la herramienta utilizada.



## Análisis y Diseño de RUP

▣ Existen roles opcionales que se pueden incluir en las actividades de Análisis y Diseño:

- **Diseñador de base de datos.**
- **Diseñador de Cápsulas. (para sistemas de tiempo real).**
- **Revisor de Arquitectura o mentor.**
- **Diseño Crítico o probador.**

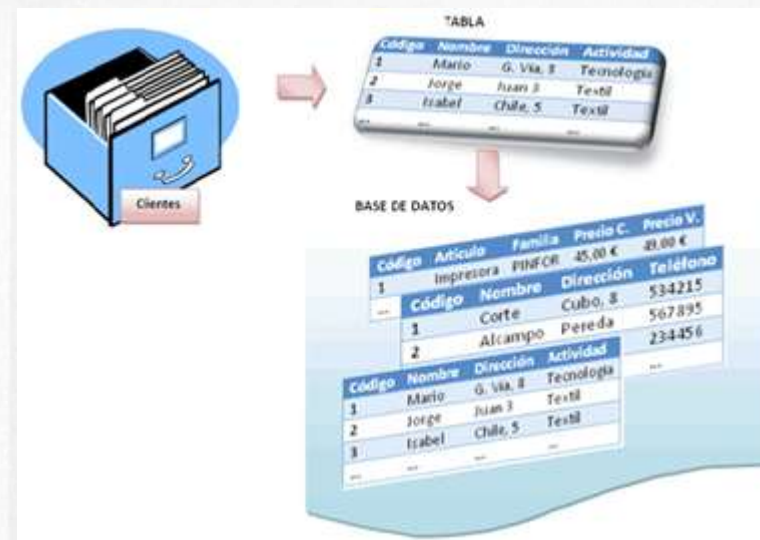
## Diseñador de base de datos

- ▣ El Diseñador de bases de datos es necesario cuando en el diseño del sistema se incluye una base de datos.



# Diseñador de base de datos

- El diseñador de la base de datos define las tablas, índices, vistas, limitaciones, disparadores, procedimientos almacenados, tablas o parámetros de almacenamiento, y otras bases de datos específicas de las construcciones necesarias para almacenar, recuperar y eliminar la persistencia de objetos. Esta información se mantiene en el Artefacto: modelo de datos.





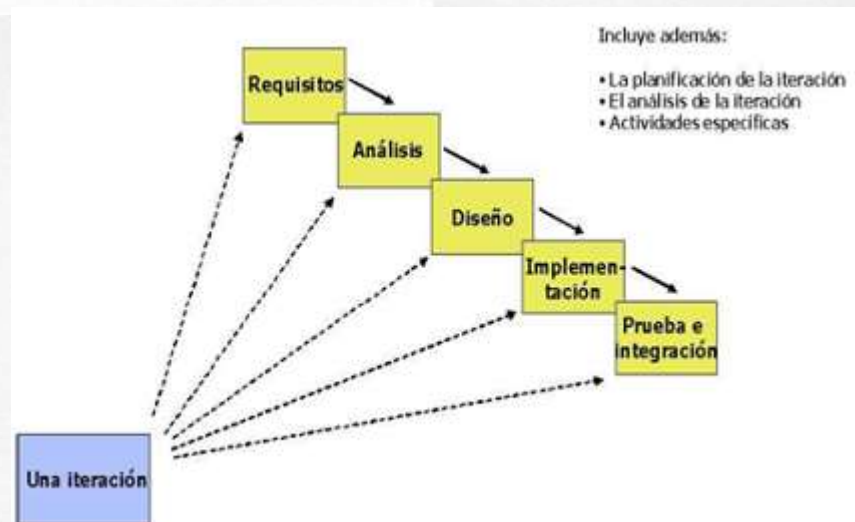
## Diseñador de Cápsulas (para sistemas de tiempo real)

- El diseñador de la cápsula es un tipo de diseñador que se centra en garantizar que el sistema sea capaz de responder a los acontecimientos de manera oportuna, a través del uso adecuado de las técnicas de diseño.



## Revisor de Arquitectura o mentor

- ▣ Es el rol que está íntimamente ligado con el proceso de desarrollo de software, que conoce todas las prácticas involucradas y entiende el porqué de la misma.



## Revisor de Arquitectura o mentor

- ▣ Acompaña y apoya a los equipos de trabajo mediante revisiones de los artefactos y haciendo recomendaciones de cómo mejorar los mismos durante todo el ciclo de vida del sistema.
- ▣ Este rol está en capacidad de aclarar cualquier duda que puede surgir del proceso, así como también contribuye a que la calidad se mantenga durante el desarrollo del sistema.

## Diseño Crítico o probador

- ▣ Estos especialistas revisan los principales artefactos producidos a través de este flujo de trabajo.

