

[Área personal](#) / [Mis cursos](#) / [2021 MODELACION Y DIS. DE SISTEMAS 3U](#) / [Unidad 2](#) / [PARCIAL 1](#)

Comenzado el	Thursday, 27 de May de 2021, 18:34
Estado	Finalizado
Finalizado en	Thursday, 27 de May de 2021, 20:00
Tiempo empleado	1 hora 25 minutos
Calificación	73,00 de 100,00

Pregunta **1**

Correcta

Puntúa 10,00 sobre 10,00

Un diagrama de Casos de Usos representa el comportamiento de los objetos a lo largo del tiempo

Seleccione una:

- ☐ Verdadero
- ☒ Falso ✓

La respuesta correcta es 'Falso'

Pregunta **2**

Finalizado

Puntúa 10,00 sobre 10,00

Mencione al Menos 4 Diagramas utilizados en la metodología UML

Dentro de los Diagramas de Comportamiento en metodología UML encontramos:

- Diagrama de casos de uso: Para capturar requerimientos funcionales.
- Diagrama de estado: Para mostrar el comportamiento de un objeto a lo largo de su vida.
- Diagrama de actividad: Para describir la lógica de un procedimiento, un proceso de negocio o workflow.
- Diagramas de interacción: Para describir cómo los grupos de objetos colaboran para producir un comportamiento.

Comentario:

Diagrama de clases: Describe los diferentes tipos de objetos en un sistema y las relaciones existentes entre ellos. Dentro de las clases muestra las propiedades y operaciones, así como las restricciones de las conexiones entre objetos.

Diagrama de objetos: (También llamado Diagrama de instancias) Foto de los objetos en un sistema en un momento del tiempo.

Diagrama de paquetes: Muestra la estructura y dependencia entre paquetes, los cuales permiten agrupar elementos (no solamente clases) para la descripción de grandes sistemas.

Diagrama de despliegue: Muestra la relación entre componentes o subsistemas software y el hardware donde se despliega o instala.

Diagrama de estructura compuesta: Descompone jerárquicamente una clase mostrando su estructura interna.

Diagrama de componentes: Muestra la jerarquía y relaciones entre componentes de un sistema software.

Diagrama de casos de uso: Permite capturar los requerimientos funcionales de un sistema.

Diagrama de estado: Permite mostrar el comportamiento de un objeto a lo largo de su vida.

Diagrama de actividad: Describe la lógica de un procedimiento, un proceso de negocio o workflow.

Diagramas de interacción: Subgrupo dentro de los diagramas de comportamiento): Describen cómo los grupos de objetos colaboran para producir un comportamiento

Diagrama de secuencia: Muestra los mensajes que son pasados entre objetos en un escenario.

Diagrama de comunicación: Muestra las interacciones entre los participantes haciendo énfasis en la secuencia de mensajes.

Diagrama de (visión de conjunto o resumen de) interacción: Se trata de mostrar de forma conjunta diagramas de actividad y diagramas de secuencia.

Diagrama de tiempo: Pone el foco en las restricciones temporales de un objeto o un conjunto de objetos.

Diagrama de colaboración: (Solamente en UML 1.X) Muestra las interacciones organizadas alrededor de los roles.

Pregunta **3**

Correcta

Puntúa 10,00 sobre 10,00

Un actor representa a una funcionalidad de un usuario frente al sistema

Seleccione una:

- ☐ Verdadero
- ☒ Falso ✓

La respuesta correcta es 'Falso'

Pregunta 4

Finalizado

Puntúa 25,00 sobre 40,00

- a- Genere Listado de Caso de Uso del enunciado
- b- Genere Diagrama de Caso de Uso que mejor represente al enunciado.

Una empresa informática necesita realizar un sistema para la gestión de sus propios proyectos de desarrollo, en los mismos se debe contemplar lo siguiente:

- 1- Los administradores, definen los proyectos de cada cliente, así como los equipos de trabajos (empleados que participan en cada proyecto con su respectivo rol afectado al proyecto).
- 2- Los datos para contemplar por cada proyecto son, el cliente con nombre del contacto, teléfono, mail, una breve descripción del proyecto, y un estado de este.
- 3- Para cada proyecto el administrador, define una serie de actividades, las cuales deben contemplar una estimación de esfuerzo de desarrollo, una fecha de inicio, una fecha de fin, y un grupo de empleados que participarán en dicha actividad, así como una dependencia en caso de que existiera.
- 4- Cada empleado participante del proyecto debe registrar el avance de cada actividad en la que está asignado.
- 5- En caso de que un empleado tenga que realizar una tarea a la que no fue asignado, previo al inicio, debe avisar verbalmente al supervisor y es este quien debe asignar la tarea al empleado para que el mismo pueda declarar el avance.
- 6- Los clientes pueden utilizando el sistema solicitar un informe de avance y estado de cada uno de sus proyectos.
- 7- El Supervisor puede consultar el Status de cada proyecto, obteniendo información de avance del mismo.

- 1. definir proyectos por cliente
- 2. definir equipos de trabajo
- 3. contemplar datos de proyecto
- 4. definir información en proyecto seleccionado
- 5. definir actividades
- 6. definir estimaciones
- 7. definir dependencias
- 8. definir empleados
- 9. -
- 10. avisar al supervisor
- 11. realizar tarea no asignada
- 12. asignar tarea no planificada
- 13. declarar avance
- 14. solicitar informe
- 15. consultar avance de proyecto

 [4actoresCU-1erParcial.png](#)

Comentario:

bien, algunas observaciones que veo, primero, la división de CU está muy atomizada y complica la lectura, muchos podrían haber sido agrupado para simpleza del proyecto. Por otro lado, tenés que revisar el concepto, el diagrama busca ver las funciones que tiene el sistema y quien las realiza, no es comunicación entre ellos, ejemplos, el cu avisar al supervisor no debe existir, ya que es un aviso verbal como menciona el enunciado no una funcionalidad del sistema, por otro lado el cu 8- Definir empleados, tiene una relacion hacia el actor empleado, eso no debería existir, por otro lado, la relación entre el CU 12 asignar tarea no asignada y el CU 11. Realizar Tarea no asignada no debiera existir, es más este ultimo el 11, tampoco es una funcionalidad del sistema, sino que se refleja el avance de la misma que pusiste en el CU 13 - Declarar Avance.

Pregunta **5**

Incorrecta

Puntúa 0,00 sobre 10,00

UML se puede definir como un conjunto o set de diagramas que permiten describir nuestro software para: (Marque la o las correcta)

- ☒ a. Ninguna de las otras opciones
- ☐ b. Ver las funcionalidades de un sistema
- ☐ c. Como Herramienta de comunicación de aspectos del sistema entre el grupo de desarrollo
- ☐ d. Conocer a los actores de un Sistema



Respuesta incorrecta.

Las respuestas correctas son:

Ver las funcionalidades de un sistema,

Conocer a los actores de un Sistema,

Como Herramienta de comunicación de aspectos del sistema entre el grupo de desarrollo

Pregunta **6**

Finalizado


Puntúa 8,00 sobre 10,00

Mencione los elementos que componen un Diagrama de Caso de Uso y Grafíquelo, al resultado del gráfico subirlo en un archivo adjunto

Los elementos que componen un Diagrama de Casos de Uso son 3:

1. Actores
2. Caso de Uso
3. Relaciones de Uso, Herencia y Comunicación

El actor representa un rol en el sistema. (No necesariamente coincide el actor/rol con una persona específica, pero puede darse la coincidencia.)

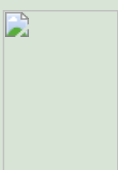
 [_abc.png](#)

Comentario:

1- Actores

2- Caso de Uso

3- Relaciones de Uso, Herencia y Comunicación



Pregunta **7**

Finalizado

Puntúa 10,00 sobre 10,00

¿Que es un modelo?

Un modelo es una abstracción de un sistema. Sirve para destacar detalles relevantes para un propósito. Un modelo sirve para abordar sistemas complejos y es una técnica muy usada.

Comentario:

- Un modelo es una abstracción de un sistema
- La abstracción permite ocuparnos en detalles relevantes para un propósito
- Utilidad del modelado: abordar sistemas complejos
- Técnica muy empleada

[◀ Foro de Consultas de la Unidad 2](#)

Ir a...

[Foro de consultas la Unidad 3 ▶](#)