Modelación y Diseño de Sistemas

Analista Universitario de Sistemas Informáticos

Ing. Fernando Bono

2021





ESCMB ESCUELA SUPERIOR DE COMERCIO MANUEL BELGRANO Nombre: Fernando Bono

Mail: Fernando.Bono@unc.edu.ar

Celular: +54 - 9351 - 5122902

Skype: fer-bono

Whatsapp: http://bit.ly/2D6qZnM



- Unidad I Software: Visión general
 - Introducción
- Unidad II Modelado de Software
 - Modelando casos de uso
 - Notación UML
- Unidad III Proyectos, Metodologías y Marcos de Trabajo
 - Ciclo de Vida del Software
 - Diseño de Software y Conceptos de Arquitectura
 - Metodologías Ágiles

- Unidad I Software: Visión general
 - Introducción
- Unidad II Modelado de Software
 - Modelando casos de uso
 - Notación UML
- Unidad III Proyectos, Metodologías y Marcos de Trabajo
 - Ciclo de Vida del Software
 - Diseño de Software y Conceptos de Arquitectura
 - Metodologías Ágiles



 Los Diagrama de Secuencias muestran la forma que un grupo de objetos se comunican (interactúan) entre si a lo largo del tiempo

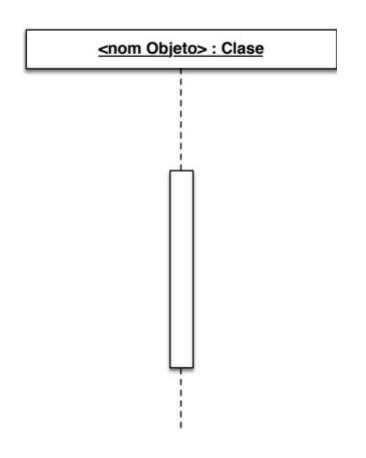


 Un Diagrama de Secuencia consta de objetos, mensajes y una línea de vida del objeto representada por una línea vertical

Diagrama de Secuencias - Componentes

OBJETOS

Los **objetos** se representan con una línea de puntos vertical que representa el la línea de vida del objeto. Con un rectángulo de encabezado con el nombre del objeto y su clase y rectángulos que aparecen sobre la línea de vida que denotan actividad del objeto.





Mensajes

Es una comunicación entre objetos qu transmite información con la idea d ejecutar una acción. La representación d este mensaje es normalmente por un línea horizontal que nace desde el objet que origina el mensaje y llega hasta e objeto al que se le envía. (Si un mensaj requiere de cierto tiempo para llegar destino se dibuja diagonalmente)

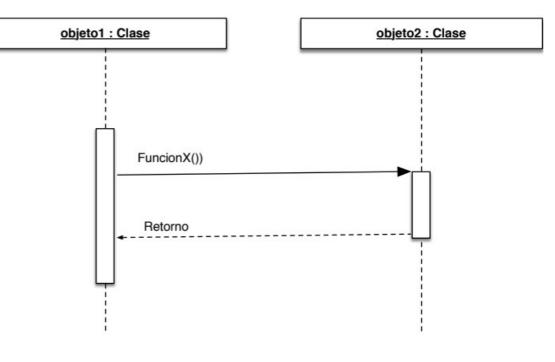


Diagrama de Secuencias - Componentes

Mensajes

Mensaje Simple: se envía el mensaje sin esperar ninguna respuesta

Mensaje Sincrono: Se envía el mensaje y se queda esperando a tener una respuesta al mismo

Mensaje Asincrono: se envía el mensaje y si bien se espera una respuesta no es en el mismo momento que se recibirá

Mensaje Simple

Mensaje Sincrono

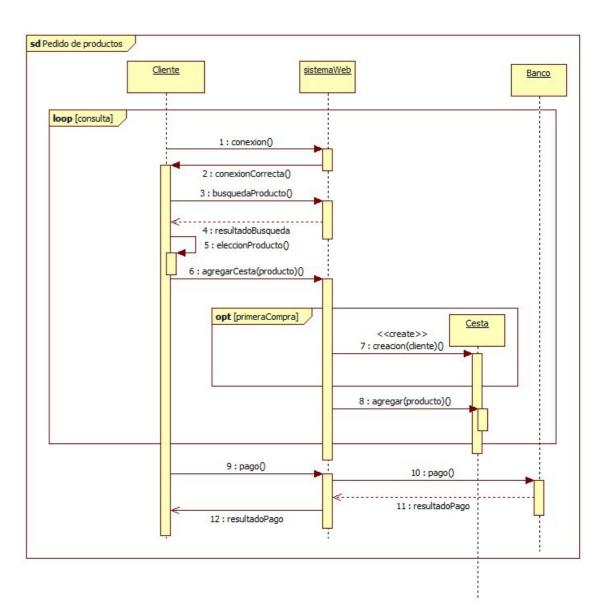
Mensaje ASincrono

Diagrama de Secuencias

Marco de Interacción

Existen diferentes opciones de Ejecución

- Ejecución Opcional (opt)
- Ejecución Iterativa o Bucle (Loop)
- Ejecución condicional (cond)
- Ejecución paralela (par)
- Ejecución de Corte (break)



Características de los diagramas de Secuencia

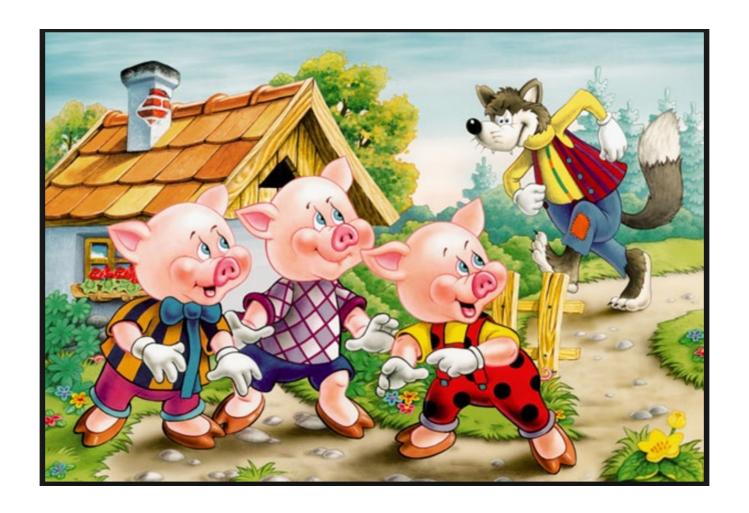
Los diagramas de secuencia se deben realizar uno por cada Caso de Uso (no para todos sino solamente los más críticos)

Permiten identificar los cuellos de Botella potenciales y poder así eliminarlos.

Es importante mantener los nombre de los métodos del diagrama de clase y que se correspondan con las descripciones de los Casos de uso.



Ejemplo Los tres Cerditos





Los tres Cerditos

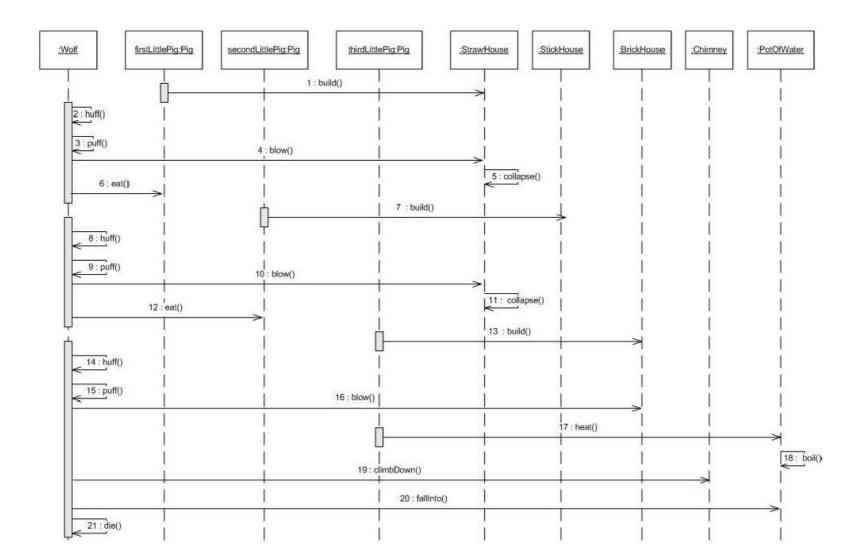




Diagrama de Secuencias

Describir el diagrama de secuencia para el siguiente caso de Uso

Nombre: Realizar_pedido

Actor: Cliente

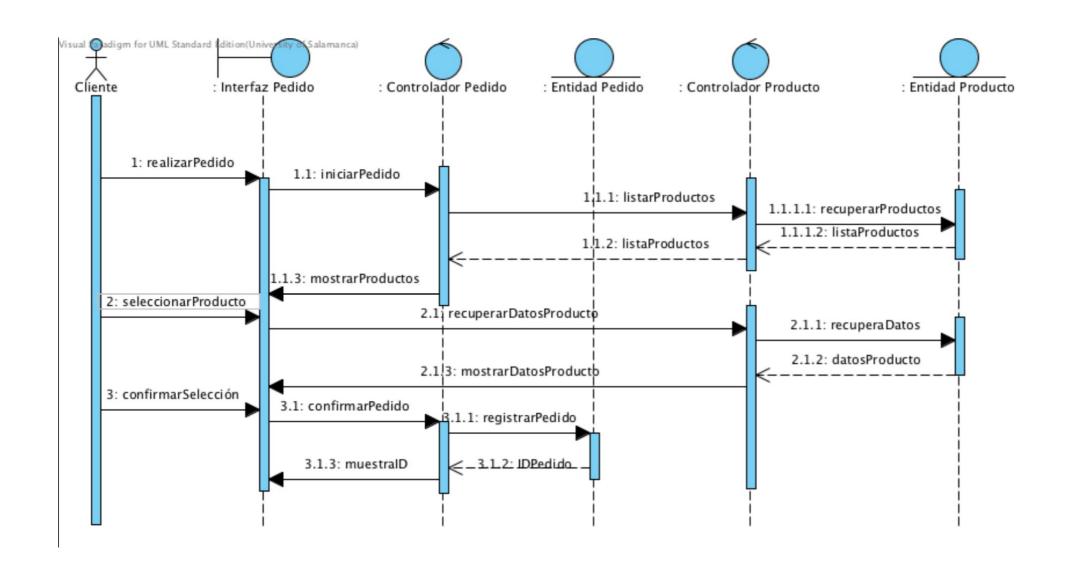
Precondiciones: Un cliente registrado en el sistema ha accedido correctamente al sistema

Flujo Normal:

El cliente solicita la realización de un pedido

- El sistema pedidos muestra al cliente un listado con los productos
- El cliente selecciona el producto que desea incluir en el pedido
- El sistema muestra la descripción y el precio del producto al cliente
- El cliente confirma la selección
- El sistema devuelve el id del pedido al usuario

Post-condiciones: Si el pedido no ha sido cancelado, es registrado en el sistema y confirmado al cliente





Preguntas

