

Práctica 3: Modelado con UML

Objetivo

- Establecer una forma de comunicación eficiente y no ambigua entre usuarios, analistas y desarrolladores mediante UML
- Comprender la utilidad de los diferentes diagramas de UML
- Utilizar y manejar con destreza una herramienta CASE adecuada para la realización de los diagramas UML

Entrega

- Una vez realizada la especificación de requisitos del sistema de estudio, el siguiente paso es realizar el modelado conceptual
- Se utilizarán diferentes tipos de diagramas para representar distintos aspectos del sistema

Entrega

Contenidos:

- Diagramas de Casos de Uso
 - Adjuntar tablas con la descripción de los diferentes escenarios
- Diagramas de Clases
 - Añadir métodos y atributos (el tipo de datos no es necesario)
- Diagramas de Interacción
 - Secuencia y colaboración (5 diagramas de secuencia y 5 de colaboración como mínimo)
- Diagramas de Actividad
 - 5 diagramas como mínimo
- Diagramas de Estados
 - 1 diagrama por cada objeto del sistema cuyo comportamiento dependa del estado en el que se encuentre

Entrega

- En caso de ser necesario se añadirán a los diagramas descripciones o aclaraciones
- Además, se deben indicar las tareas que ha realizado cada miembro del equipo de trabajo
- El profesor realizará un seguimiento semanal de los diagramas UML realizados por cada grupo de trabajo

Fecha entrega

- Entrega parcial:
 - Se entregará la parte de los diagramas de CU y de clases completos los días 3 de Diciembre

- La práctica completa deberá estar acabada y subida al CV el 23 de diciembre a las 23:59
 - El último día de clase, cada uno en su grupo, se hará una presentación del trabajo

Último día de prácticas

- El último día de clase de prácticas se realizará una exposición oral que consistirá en un resumen de todas las prácticas realizadas
 - Descripción de la empresa seleccionada
 - Descripción de los requisitos más complejos o importantes
 - Explicación breve de algunos de los diagramas realizados
- La duración de la exposición no debe sobrepasar los 20 minutos por grupo