



**Universidad Nacional Autónoma de
México**
Facultad de Ingeniería



Laboratorio de docencia

Laboratorios de computación

Laboratorios de computación A y B

Práctica #9 UML

Profesor: Tista García Edgar

Asignatura: Programación Orienta a Objetos

Grupo: 3

No de Práctica(s): 9

Integrante(s): Félix Flores Paul Jaime

Semestre: 2019-2

Fecha de entrega: 11-04-2019

Observaciones:

CALIFICACIÓN: _____

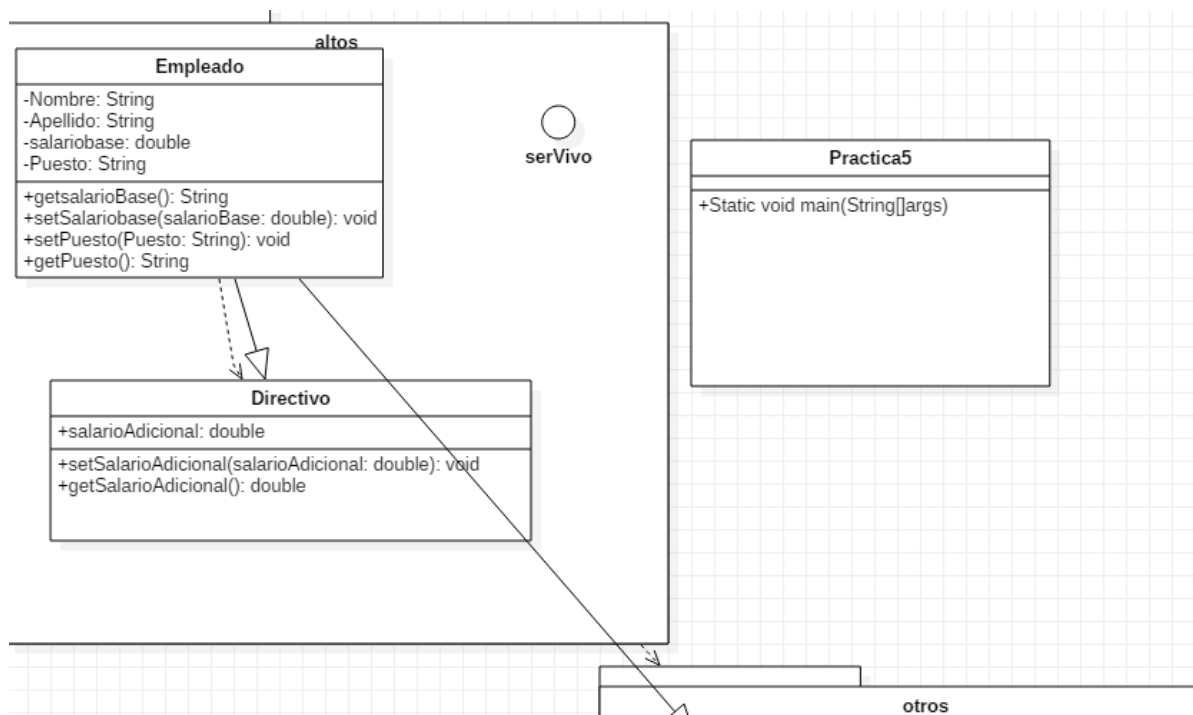
OBJETIVO.

Utilizar UML como herramienta para diseñar soluciones de software que facilitan la elaboración de diagramas UML.

DESARROLLO.

Ejercicio 1 de la práctica 5)

En esta primera parte fue implementar el UML en StartUML dentro de carpetas, aunque me salió una duda de cómo poner herencia entre clases de una carpeta con otra, yo puse una flecha saliendo de una carpeta a la otra carpeta, pero no sé si está bien eso, ya que al generar el código ,me lo genera ,pero yo esperaba el extends en la clase. Aunque pude corroborarlo con el diagrama uml que me salía en Netbeans.



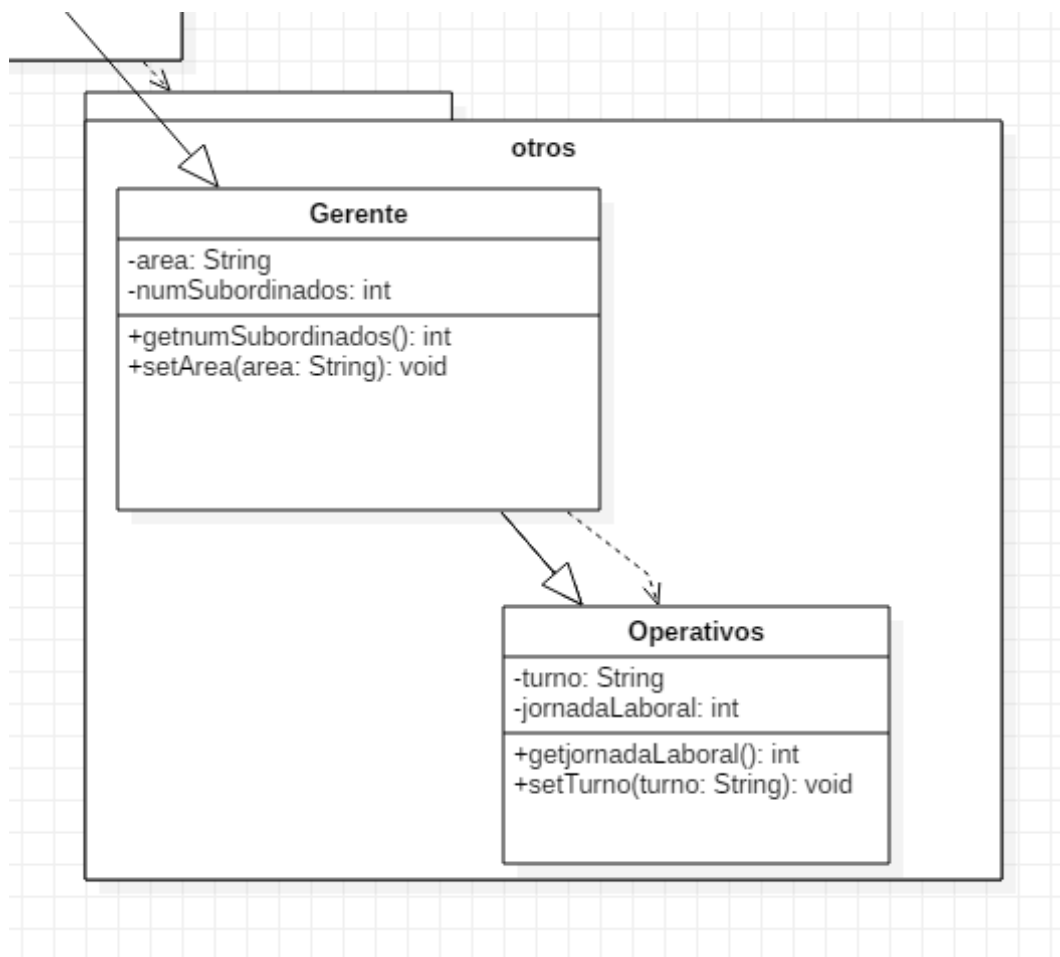
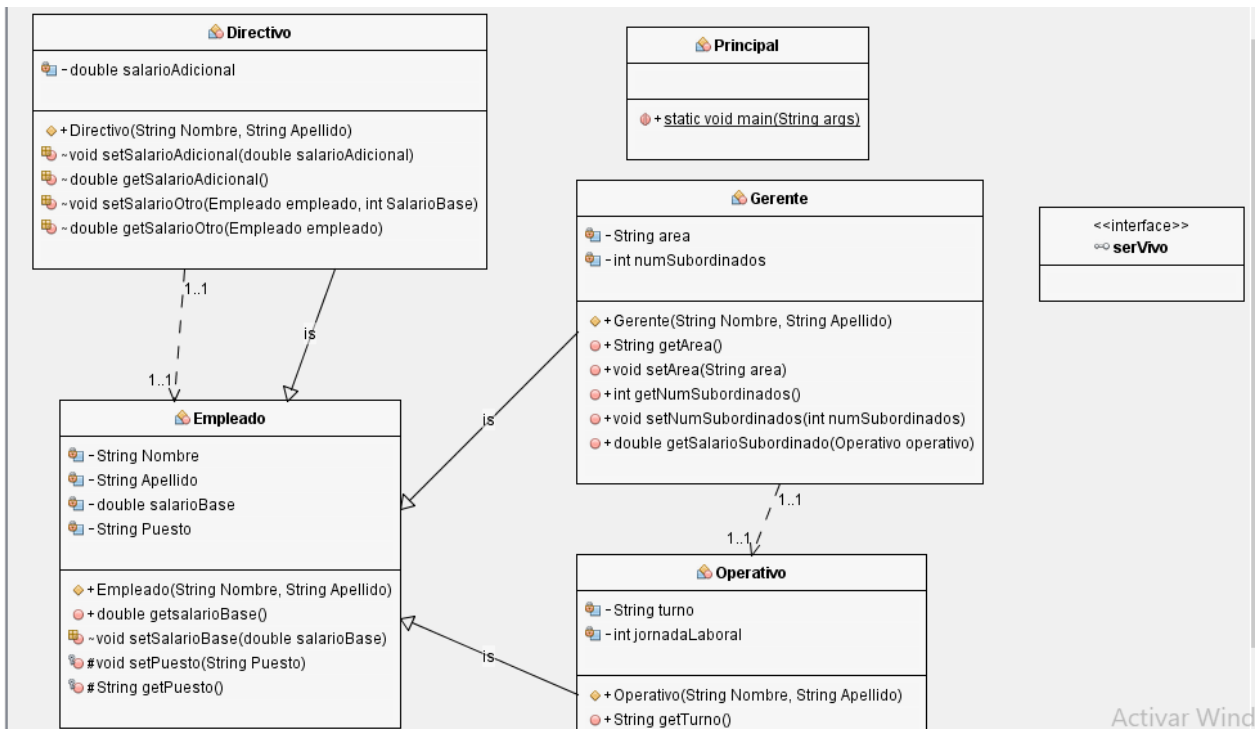
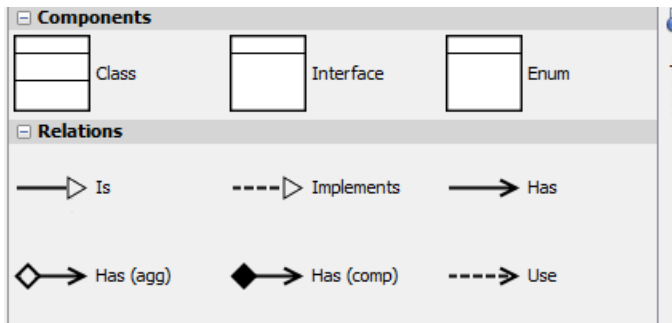


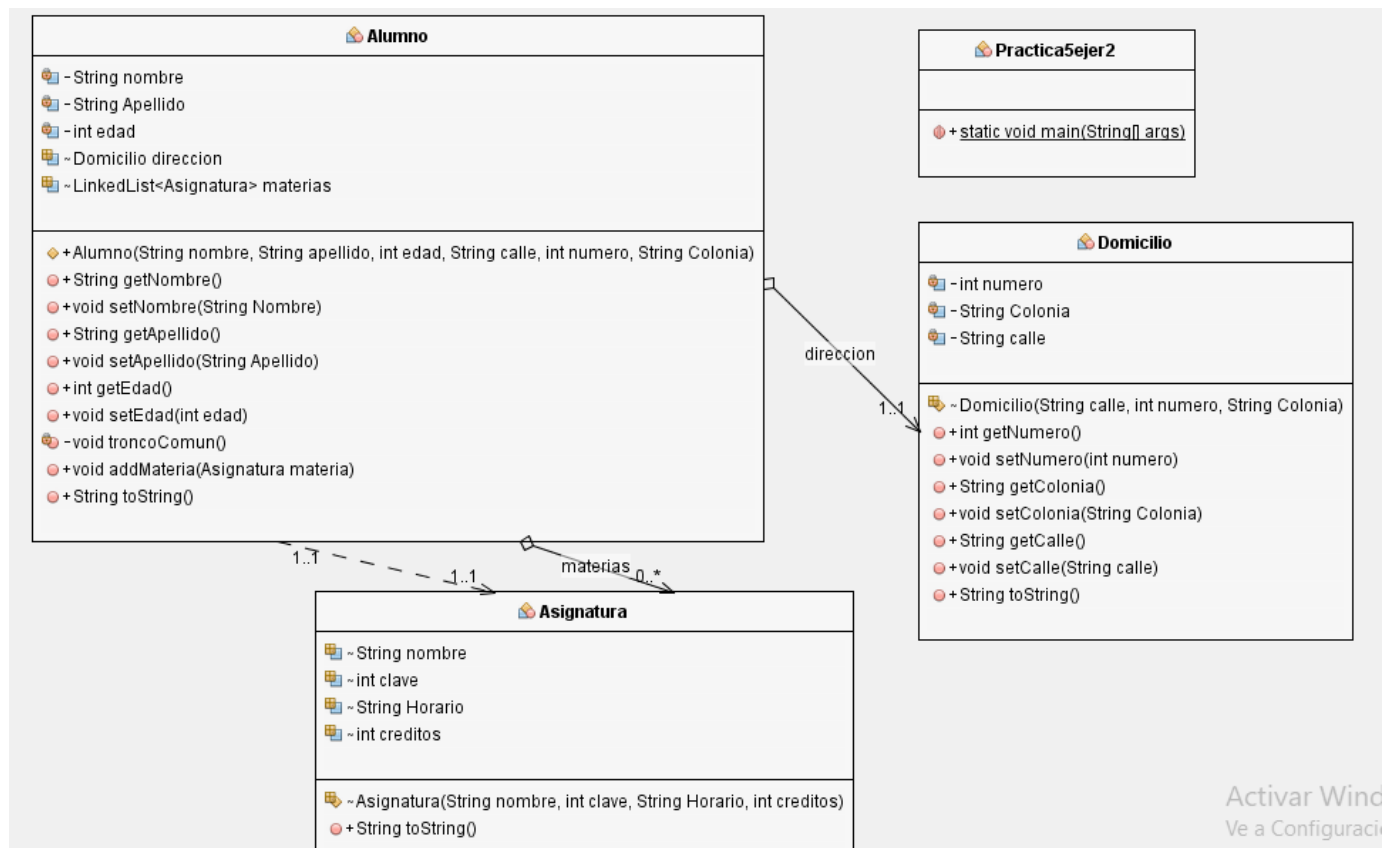
Diagrama en netbeans

Para el diagrama hecho en netbeans se ve claramente como funciona de la manera correcta en lo que habia hecho en StartUml y ais pude comprobar los resultados.



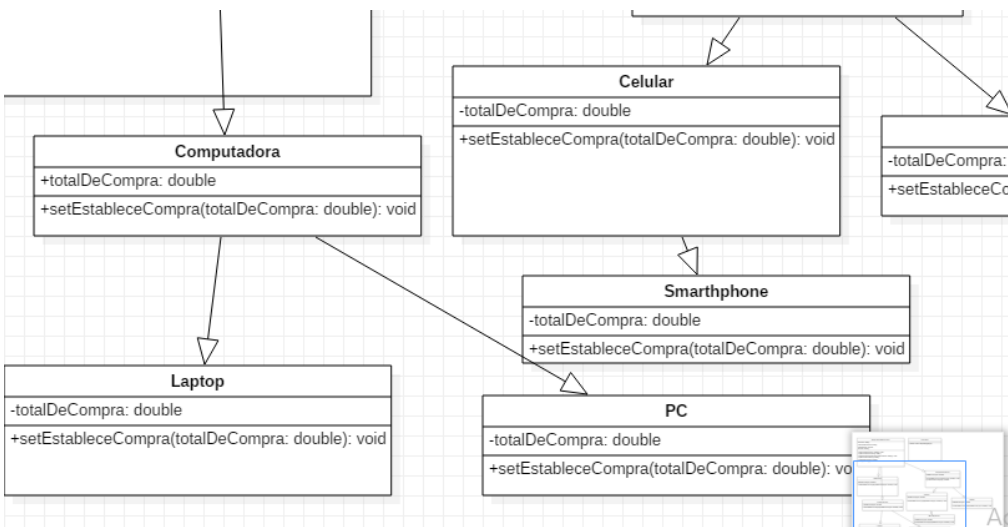
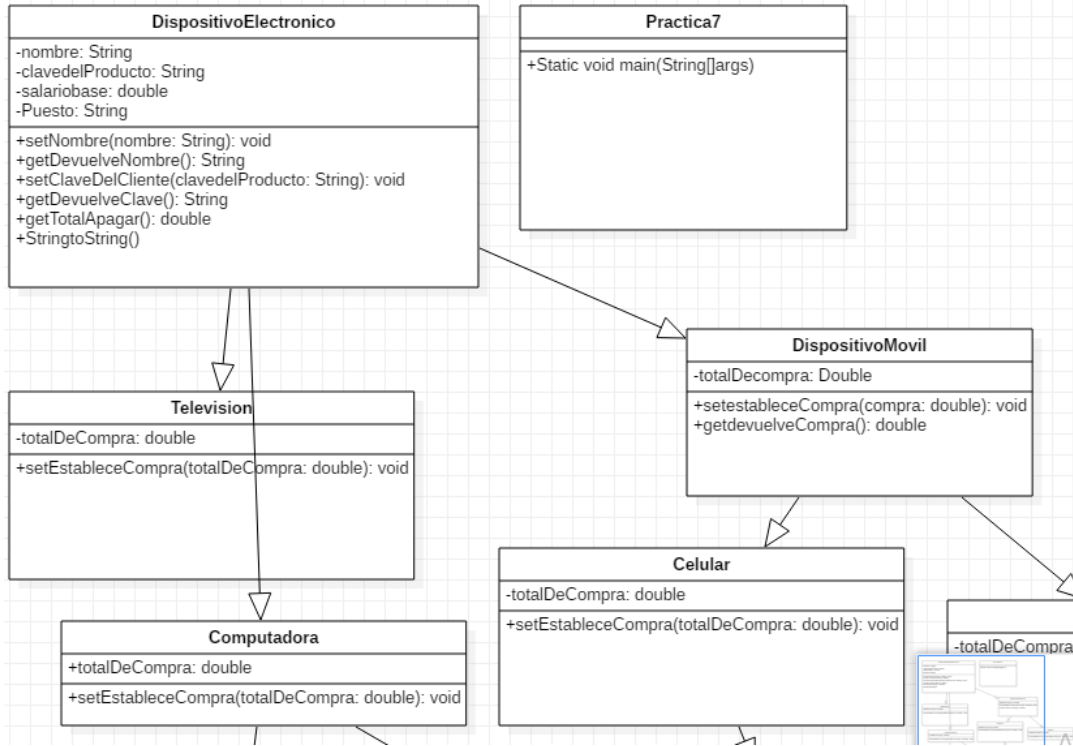
Ejercicio 2 de la práctica 5)

Para el ejercicio 2, use Netbeans.



Ejercicio de la práctica 7)

Para este ejercicio use tanto StartUML y netbeans para acostumbrarme a ellos.



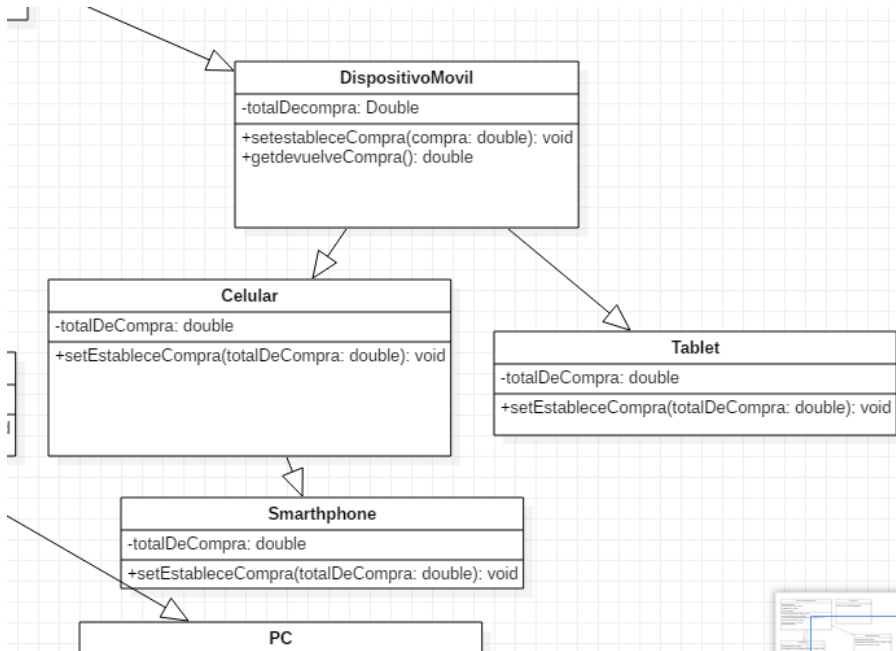
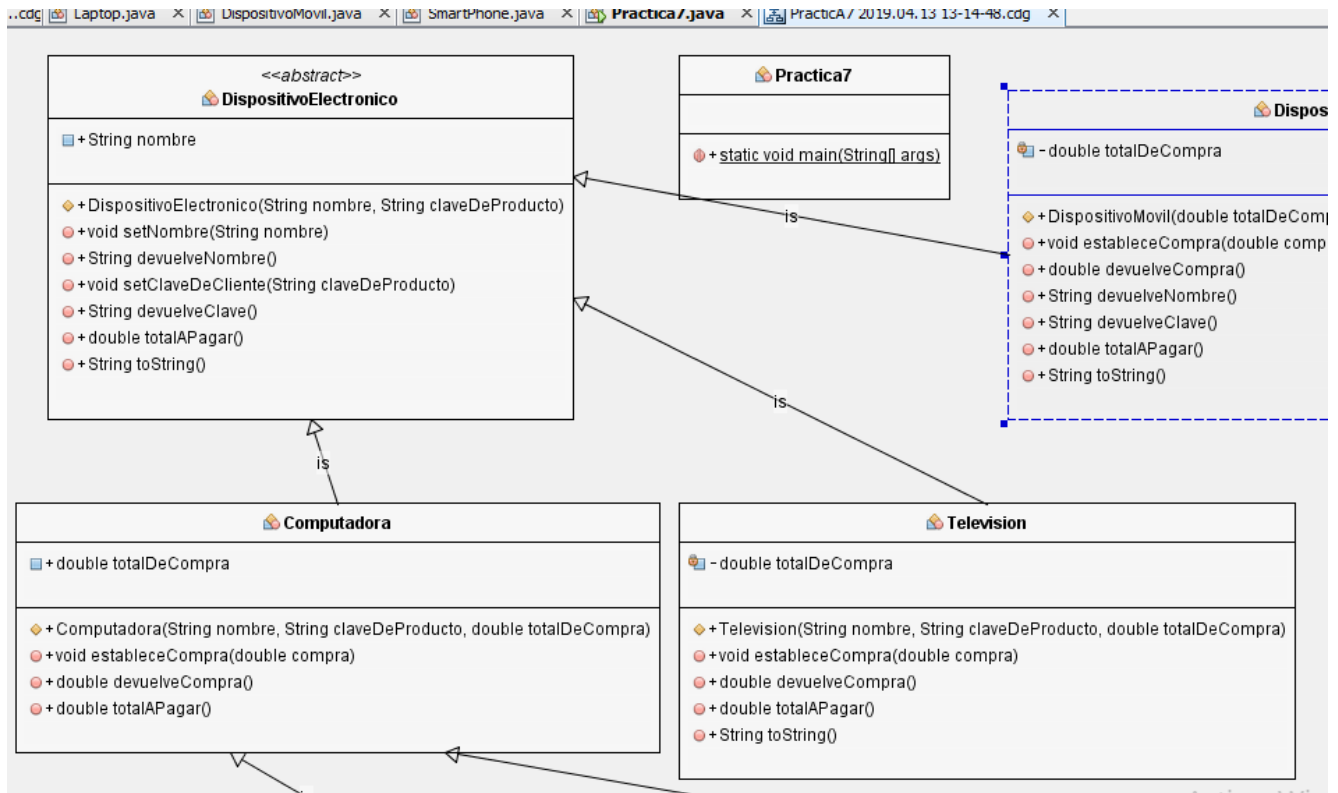
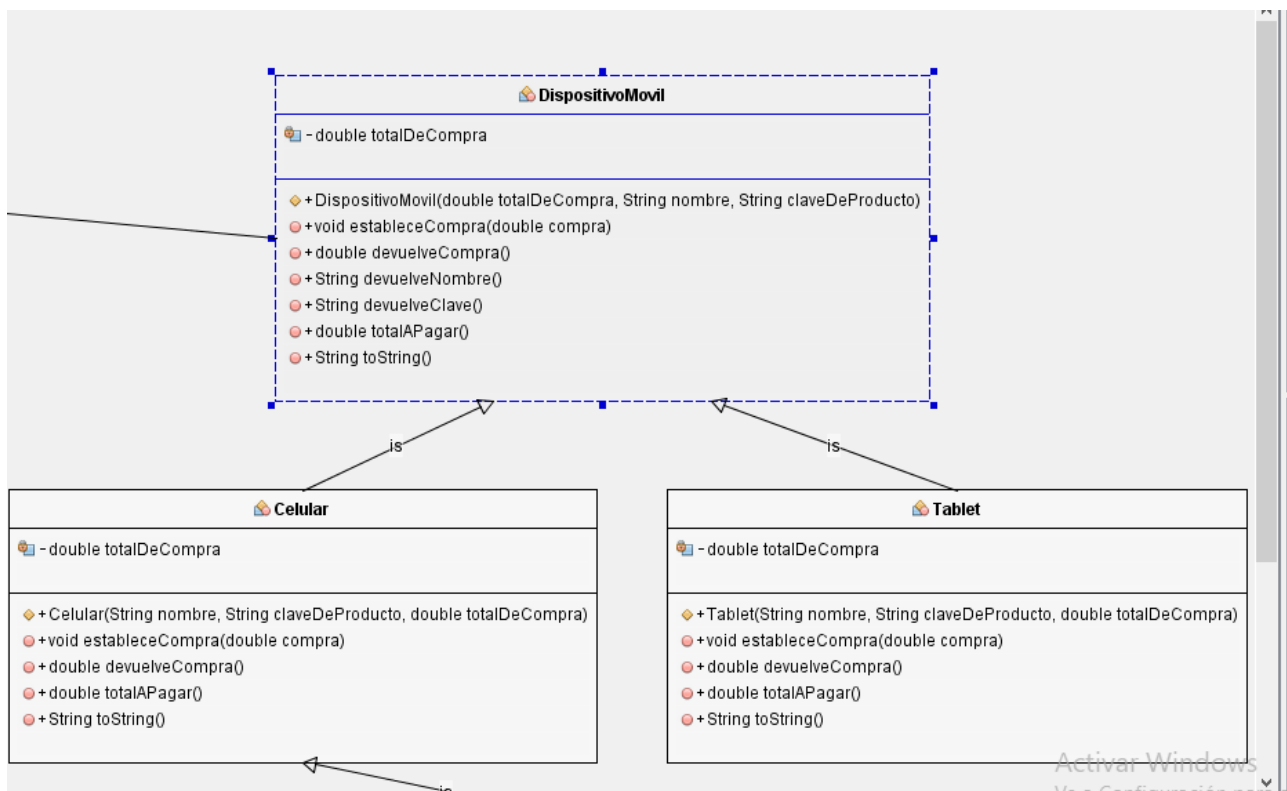
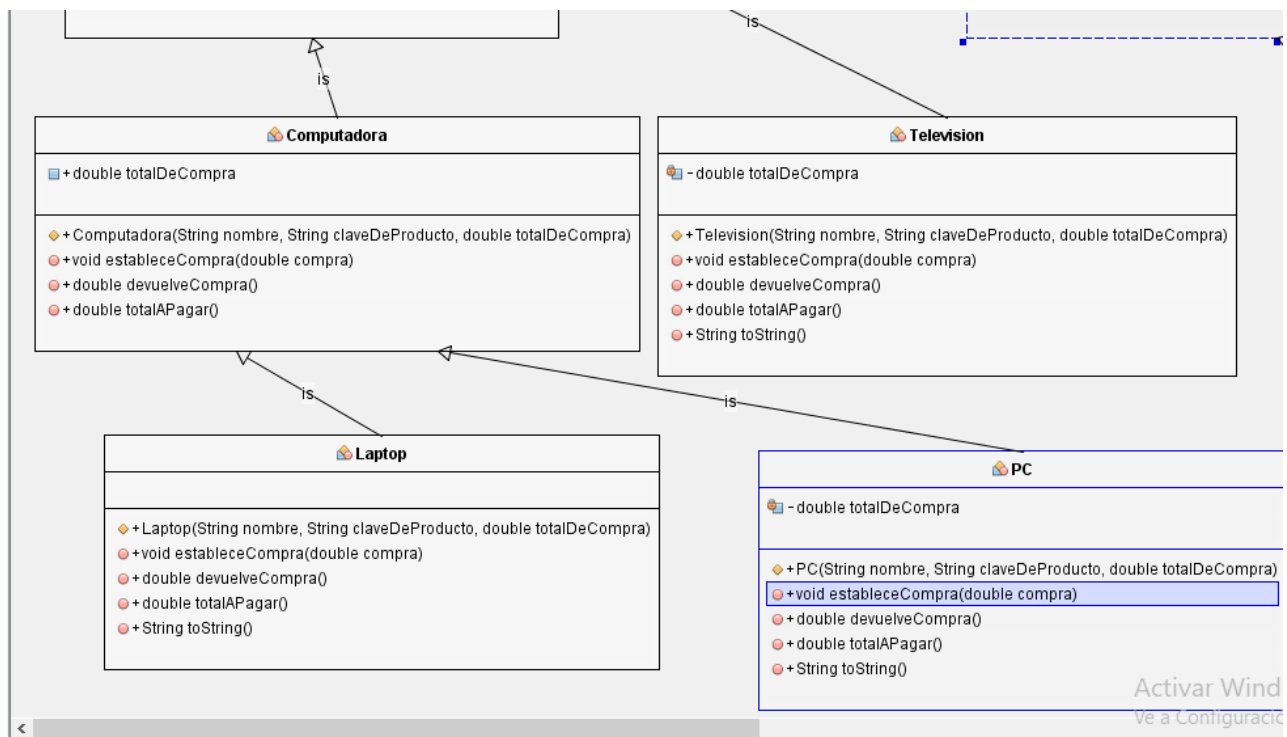
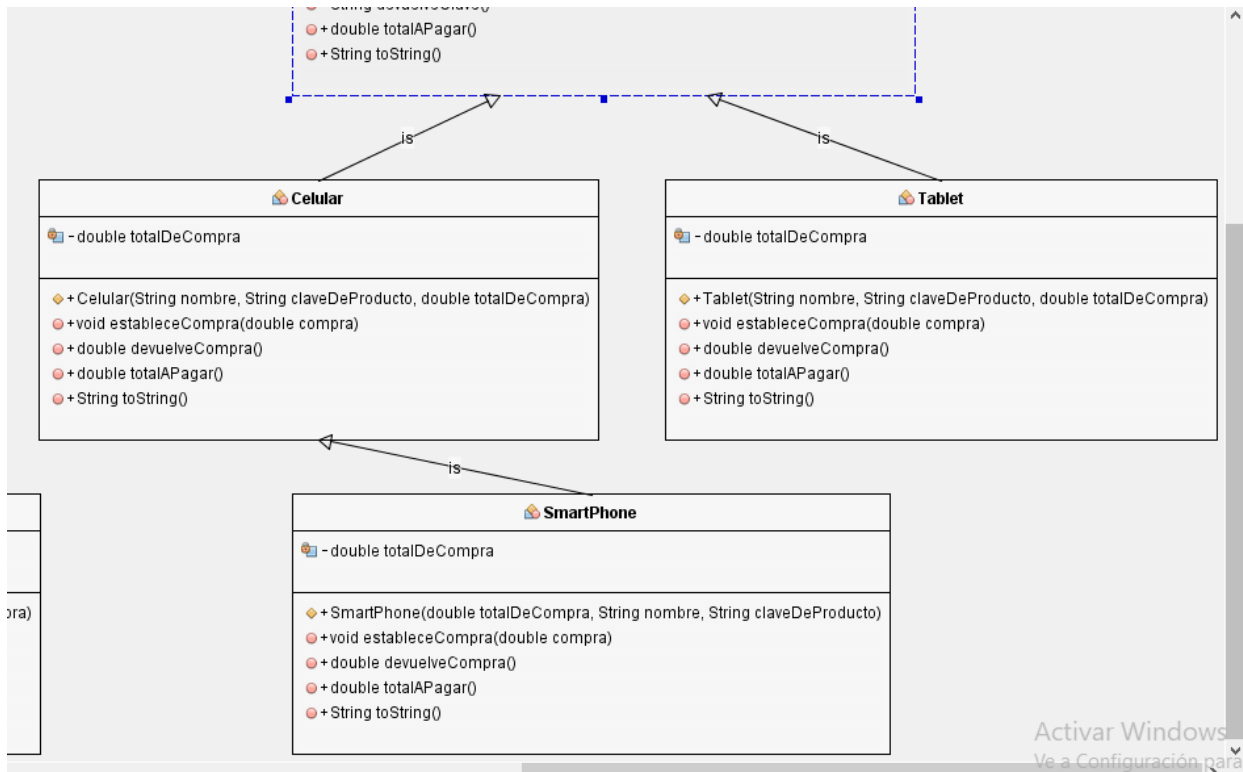


Diagrama en Netbeans

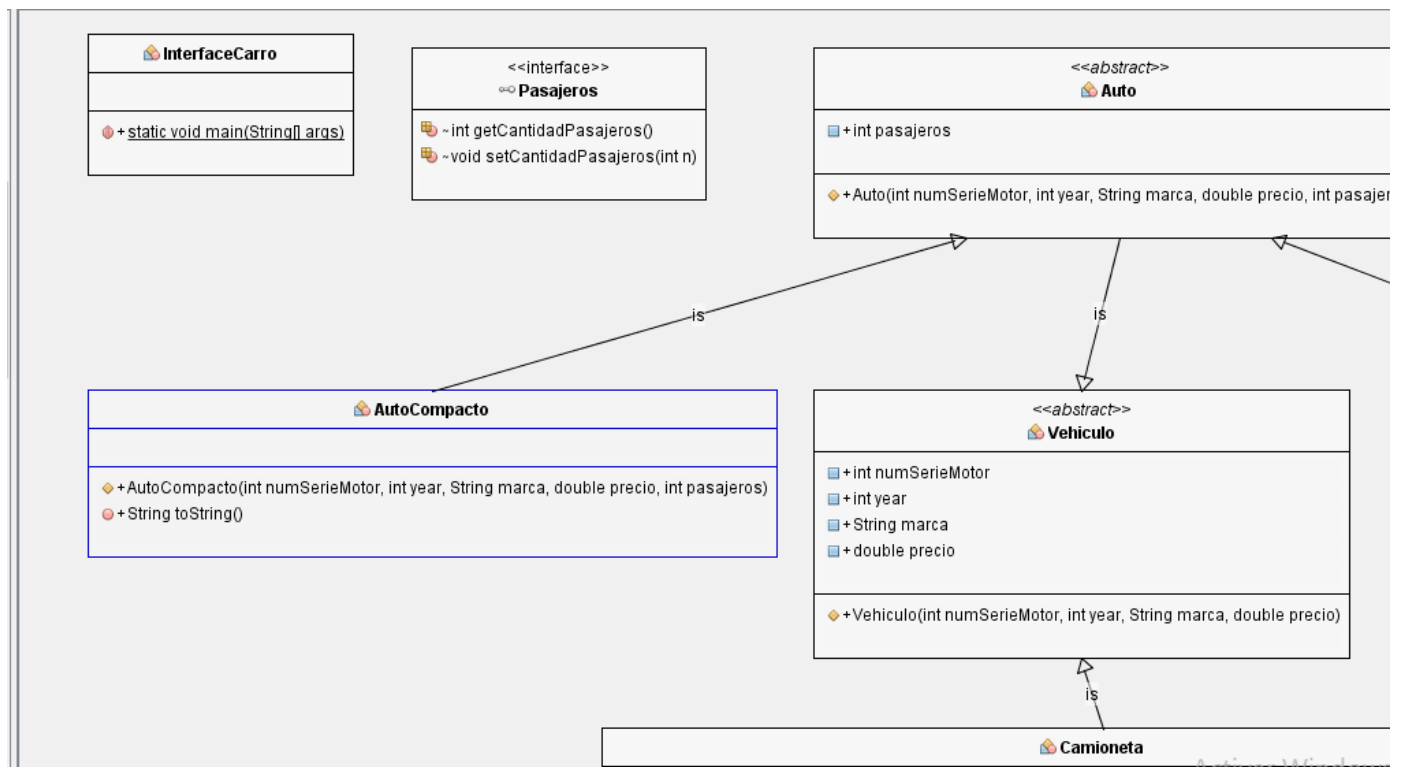


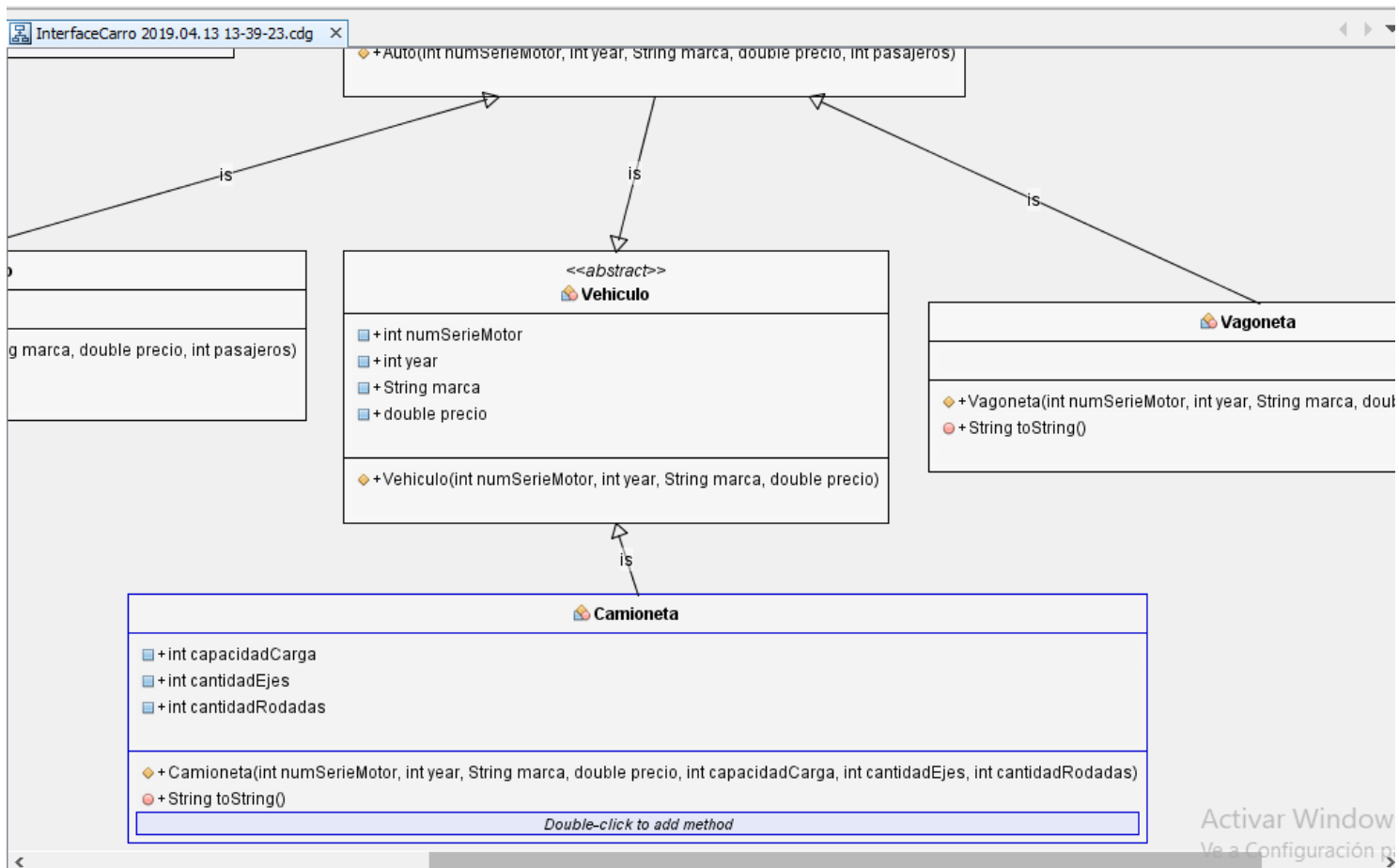
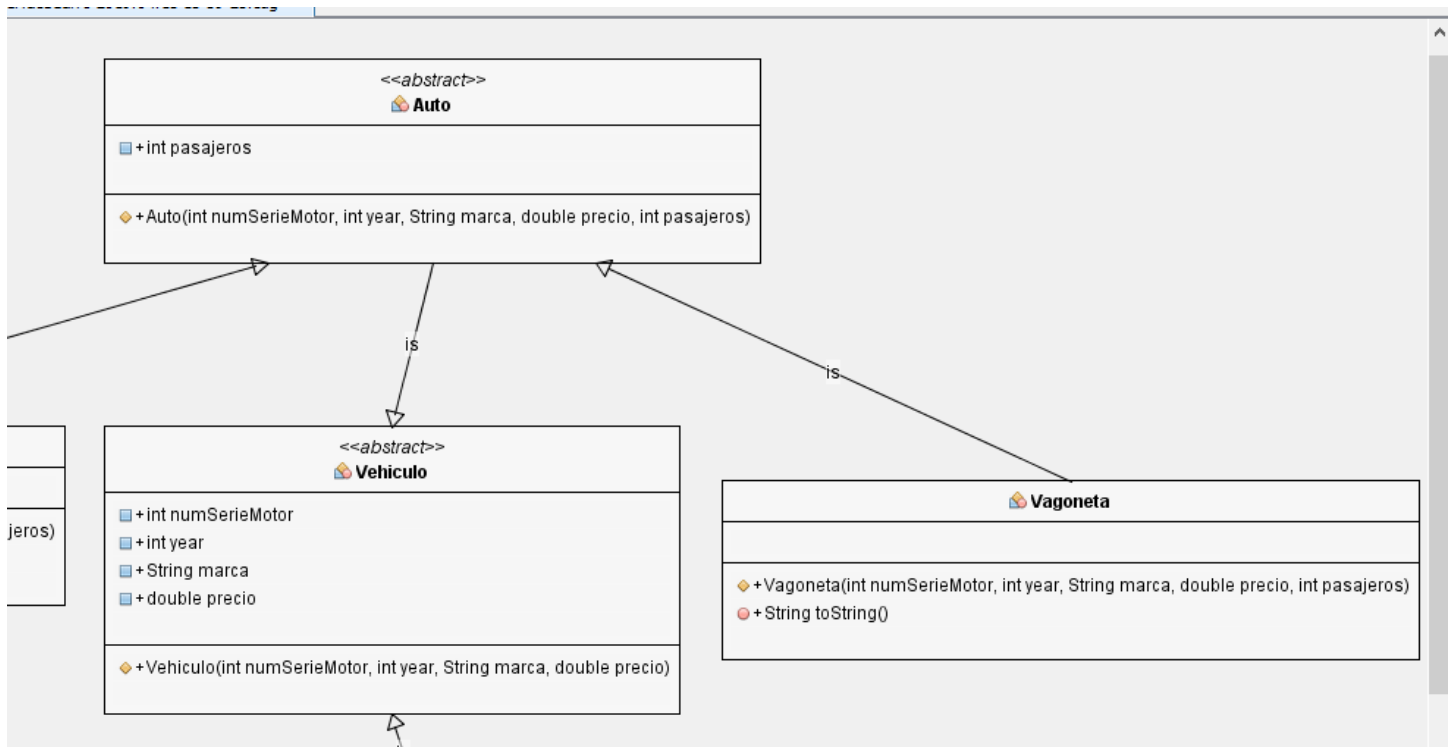




Ejercicio de la práctica 8)

Para este ejercicio use Netbeans





Conclusión

En esta práctica se logró repasar el tema de UML, así como temas anteriores a este: el tema de los métodos sobre escritos, métodos abstractos, clases abstractas, el uso de getters y setters, invocación de los constructores.

Esta práctica no me costó mucho ya que estuve investigando sobre los temas, me pareció muy interesante el uso de diagramas UML, pude investigar varios tipos de programa para generar UML, pero me gusto mas Start UML y la facilidad con la que te los da Netbens ,es por eso que use ambos para entender los conocimientos y con esta práctica pude entender mejor los conocimientos.

Creo que lo más complicado fue entender cómo funcionaban entre carpetas ,para heredar de una carpeta a otra ,lo solucione viendo tutoriales en youtube para ampliar mis conocimientos obtenidos en clase.

Esta práctica me ayudo a reforzar mis conocimientos sobre UML, así como reforzar los conocimientos vistos en clase y con los ejercicios hechos en ella.