Diagrama de casos de uso	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
〈 Dibujar claramente los casos de uso, indicar si											
es un extend o un include. Todos los casos de uso											
tanto sea normal como alternativo o subcaso de											
uso tienen nombre que representan su objetivo.											
〈 indicar claramente los actores del problema NO											
DE LA IMPLEMENTACION.											
Caso de uso:											
(Indicar que secciones (nombre de cada una)											
tienen sincronización, concurrencia y paralelismo											
y poner ese nombre dónde se describen.											
o debe estar claro en cada sección como se											
logra la sincronización y concurrencia.											
⟨ ciclos y alternativas											
Siempre que hay una alternativa o la											
terminación de una condición de ciclo, debe											
quedar claro como se puede obtener el valor											
que se consulta. (ejemplo, si es el último en											
terminar de alguna manera tiene que haber											
acciones previas que permiten obtener esa											
información)											
acciones: llevan sujeto (quien realiza la accion),											
verbo (la acción) y predicado (sobre que o quien).											
〈 la descripción se numera.											
Diagrama de clases preliminar:											
〈 SOLAMENTE contiene entidades o sea											
sustantivos del caso de uso. NO PUEDEN SER DE											
CONTROL EN EL DIAGRAMA DE											
COMUNICACIONES.											
o contiene las relaciones de composición,											
agregación y generalización											
o contiene la cardinalidad de la relación											
 NO CONTIENE RELACIONES QUE SOLO 											
OCURREN EN EJECUCIÓN.											
Diagrama de comunicaciones.											
⟨ SOLAMENTE CONTIENE OBJETOS DEL											
PROBLEMA no de la solución .											
⟨ Se muestran las interacciones con el/los actores											
(no importa que se implementen luego en la											
simulación como procesos) POR DEFINICIÓN EL											
ACTOR ES EXTERIOR AL SISTEMA, O SEA ES EL											
GENERADOR DE EVENTOS.											
〈 Las únicas entidades del diagrama											
corresponden al diagrama de clases preliminar NO											
SE PUEDEN AGREGAR ENTIDADES, puede haber											
entidades del diagrama preliminar que no se											
requieran, ya que no tienen variables de instancia											
y/o métodos propios.											

√ Todos los métodos que se invocan								
o llevan el nombre de la acción del caso			\dashv	\dashv	+			
de uso y su número en el caso de uso								
(puede tener múltiples) (NO PUEDE								
INVENTAR METODOS SI NO ESTAN EN EL								
CASO DE USO)								
o deben estar todas las acciones del caso de	\vdash		\dashv		-+	+	1	
uso.								
⟨ SE DEBEN MANTENER LAS MISMAS			\dashv	_				
RELACIONES ENTRE LAS ENTIDADES QUE EN EL								
DIAGRAMA DE CLASES PRELIMINAR.								
Diagrama de clases final.			\dashv	\dashv	+			
Contiene todas las clases necesarias para			_					
instanciar a todos los objetos del diagrama de								
comunicaciones. Por definición: si la clase instancia								
un solo objeto (singleton) el objeto y la clase se								
llaman igual. Si instancia mas de uno es el nombre								
de la clase seguido de una palabra que indique su								
uso.								
⟨ Cada clase contiene			_					
○ Su nombre	$\vdash \vdash$	_	\dashv	\dashv	-+	+	-	
	\vdash		\dashv	\dashv				
o el tipo de objetos que instancia (entidad,								
control, interfaz, borde)	$\vdash \vdash$		-					
o todos los métodos con el mismo nombre								
que en el diagrama de comunicaciones. (NI								
UNO MAS NI UNO MENOS).								
o cardinalidad de la relación.								
Diagramas de secuencia.								
Hay un diagrama por cada escenario posible								
(en concurrencia y distribuidos que no son								
problemas secuenciales siempre hay diferentes								
situaciones para mostrar la concurrencia,								
sincronización y el paralelismo), y con los								
alternativos.								
〈 El diagrama contiene todos los ciclos y								
alternativas del caso de uso:								
 todos los valores que determinan fin de 								
ciclo o la decisión de la alternativa deben								
obtenerse claramente por medio de								
métodos o de la acción interna del método								
que ejecuta el ciclo/alternativa.								
o debe quedar claro si hay sincronización,								
exclusión mutua o concurrencia.								
〈 El diagrama contiene LOS MISMOS METODOS			T	T				
(CON EL MISMO NOMBRE Y Nº DEL CASO DE USO)								
del diagrama de comunicaciones y del diagrama de								
clases final.								
del diagrama de comunicaciones y del diagrama de								

〈 Los objetos tienen el mismo nombre que en el						
diagrama de comunicaciones y el mismo ícono,						
para asociarlo a su tipo. No pueden faltar ni puede						
haber nuevos objetos.						
〈 Representa un diagrama de ejecución en el						
tiempo.						
Objetos activos y pasivos:						
〈 Marque los objetos activos en el diagrama de						
secuencia. Para cada objeto activo:						
o Indique el nombre de la interfaz para ese						
objeto activo.						
 Indique los métodos de la interfaz, que 						
deben ser métodos del problema o sea del						
diagrama de comunicaciones / secuencia						
 Para cada objeto pasivo que usa la 						
interfaz						
■ Indique cual es el objeto pasivo						
 Indique cuales son los métodos que 						
requiere de la interfaz.						
■ Indique el nombre del componente						
que resuelve la interfaz.						
-	\sqcup					
Dibuje el conjunto. interfaz-						
componente.						
Diagrama de secuencia de la solución.	\sqcup			<u> </u>		
〈 Muestre cual es el objeto pasivo y el método que						
invoca en la interfaz y agregue los objetos IPC						
necesarios para resolver el problema.	Ш					
〈 Idem diagrama de secuencia normal con todos						
sus escenarios o sea sus diferentes situaciones.						

Describa las dificultades que tiene para resolver determinados ejercicios.