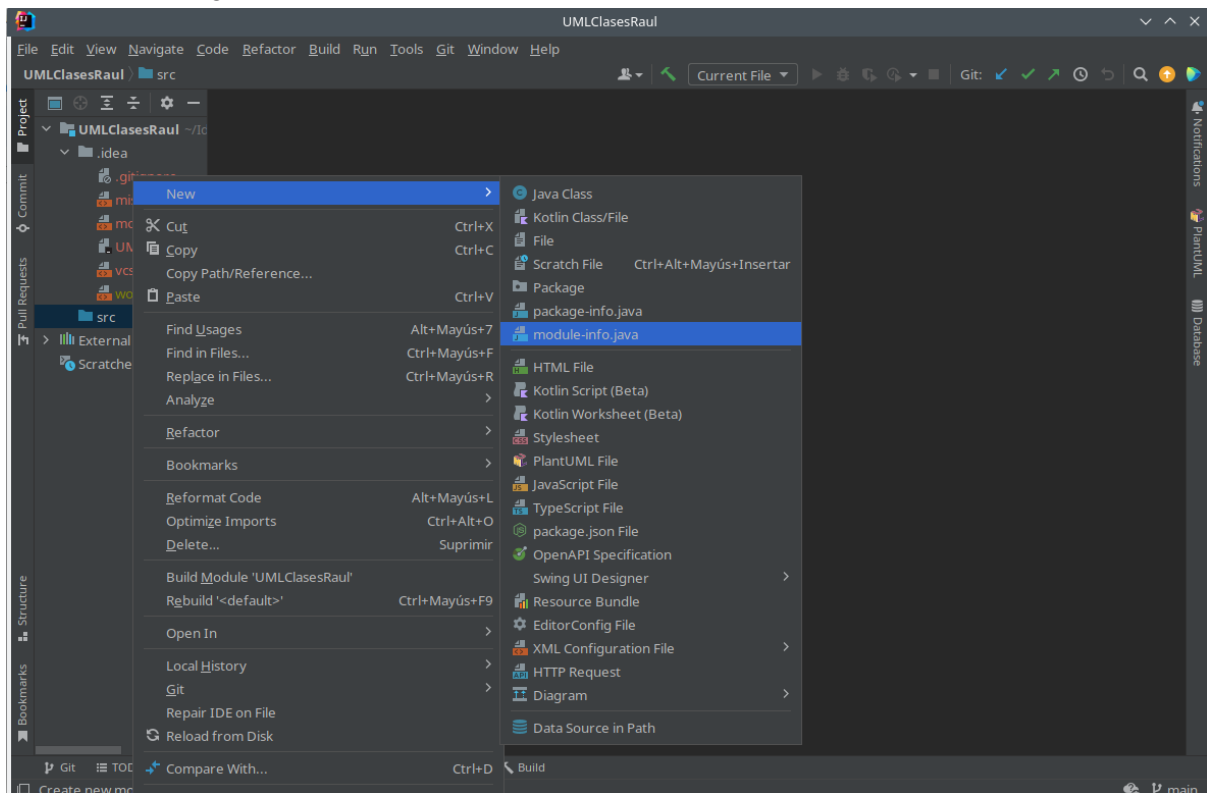


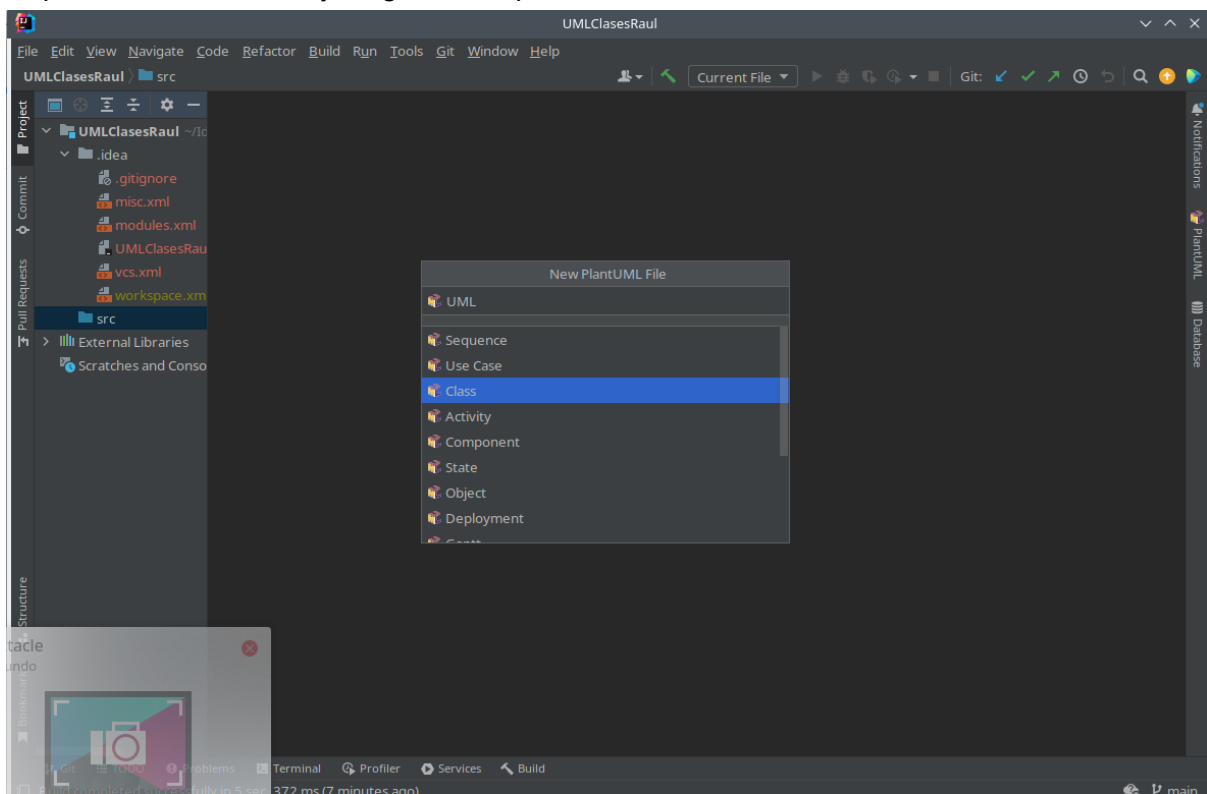
Memoria de práctica: UML

Repositorio: <https://github.com/raulico661/UMLClasesRaul>

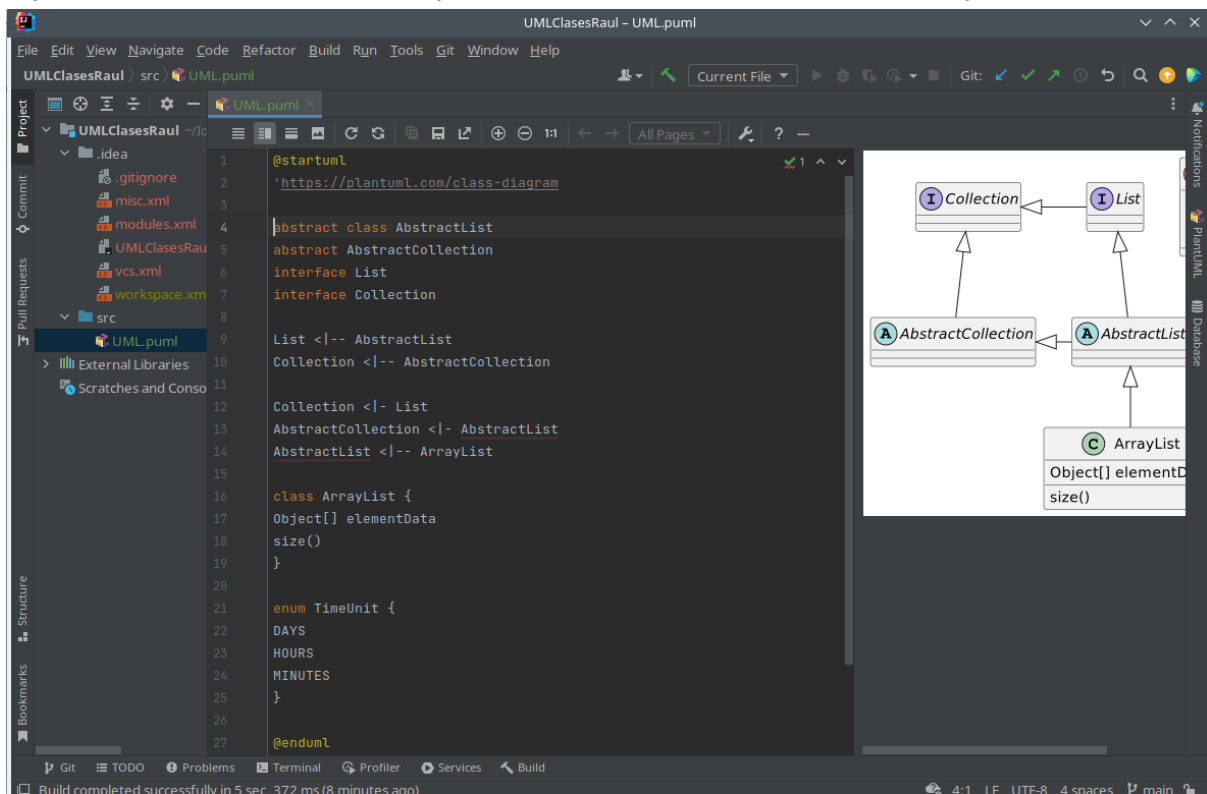
Creamos nuestro proyecto y primero vamos a crear nuestro UML haciendo click derecho y sobre “New” elegimos la opción “PlantUML File”.



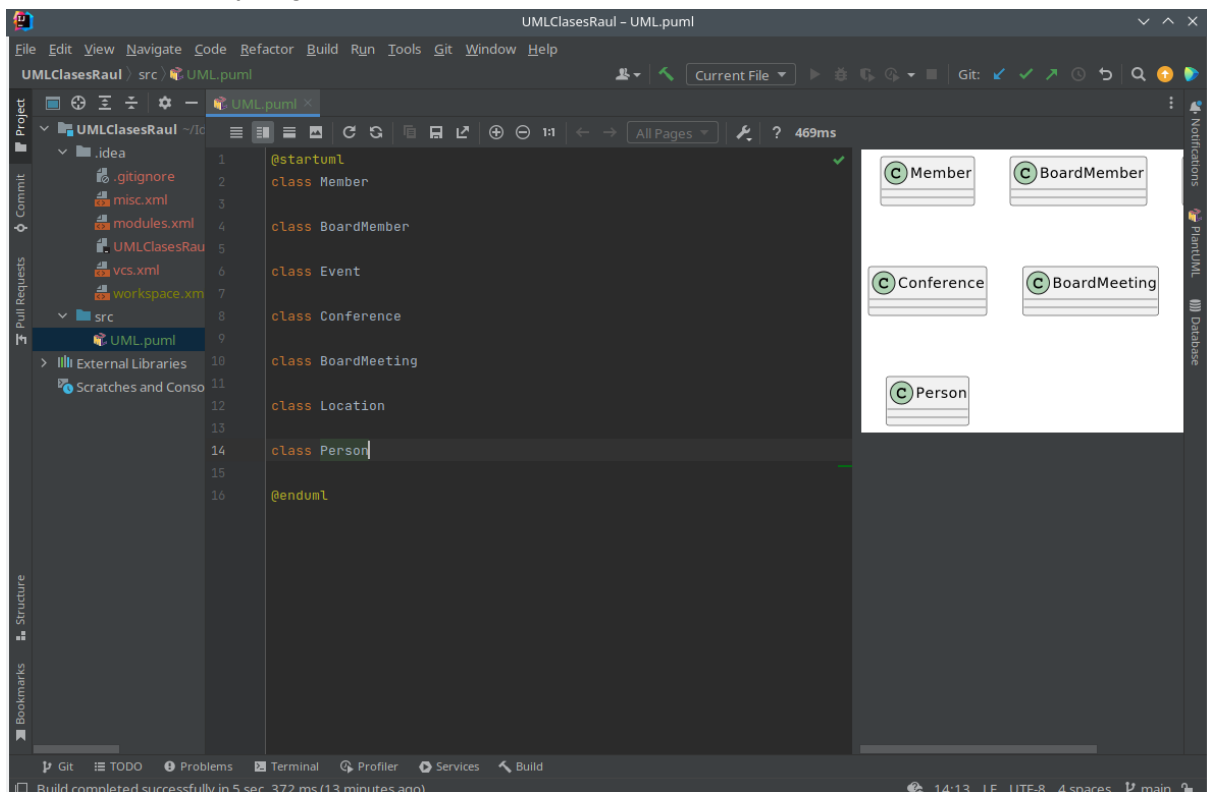
Le ponemos un nombre y elegimos la opción “Class”.



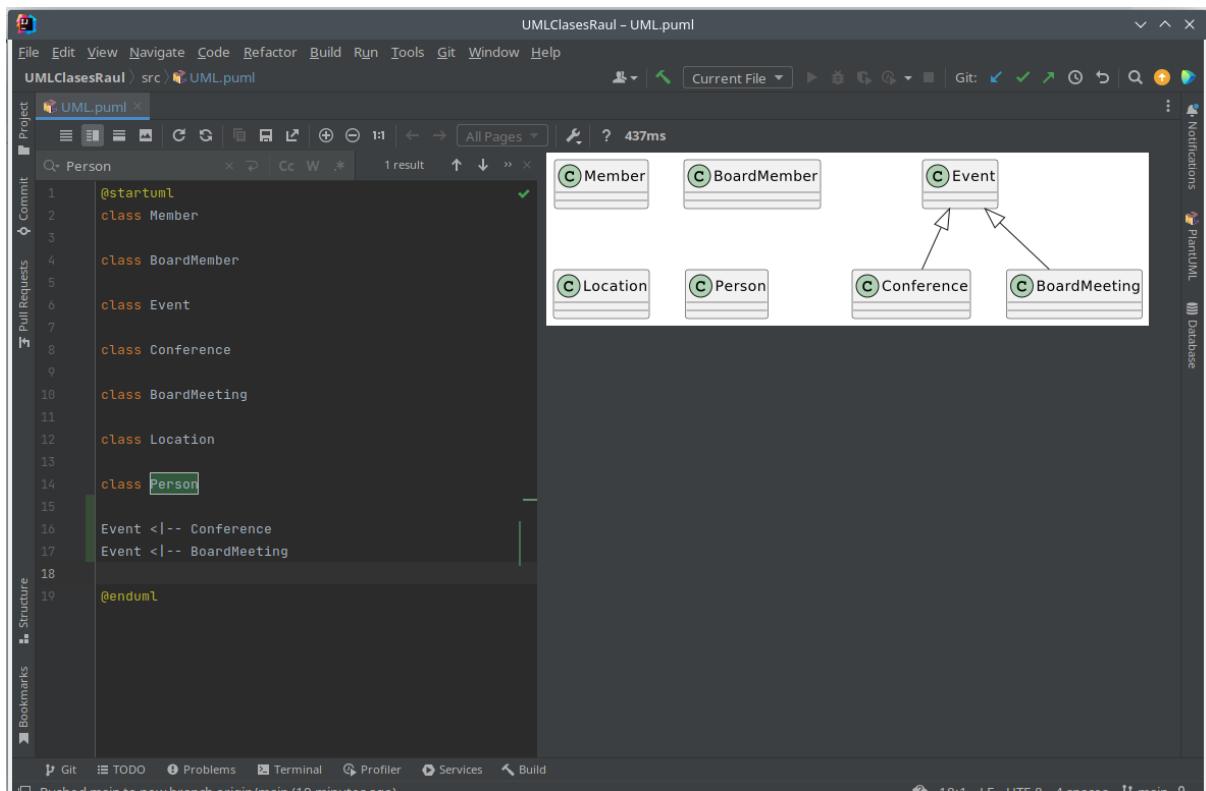
Nos creará un archivo UML predeterminado. A continuación eliminamos todas las líneas y dejamos solo las que comienzan y terminan el UML, las líneas `@startuml` y `@enduml`.



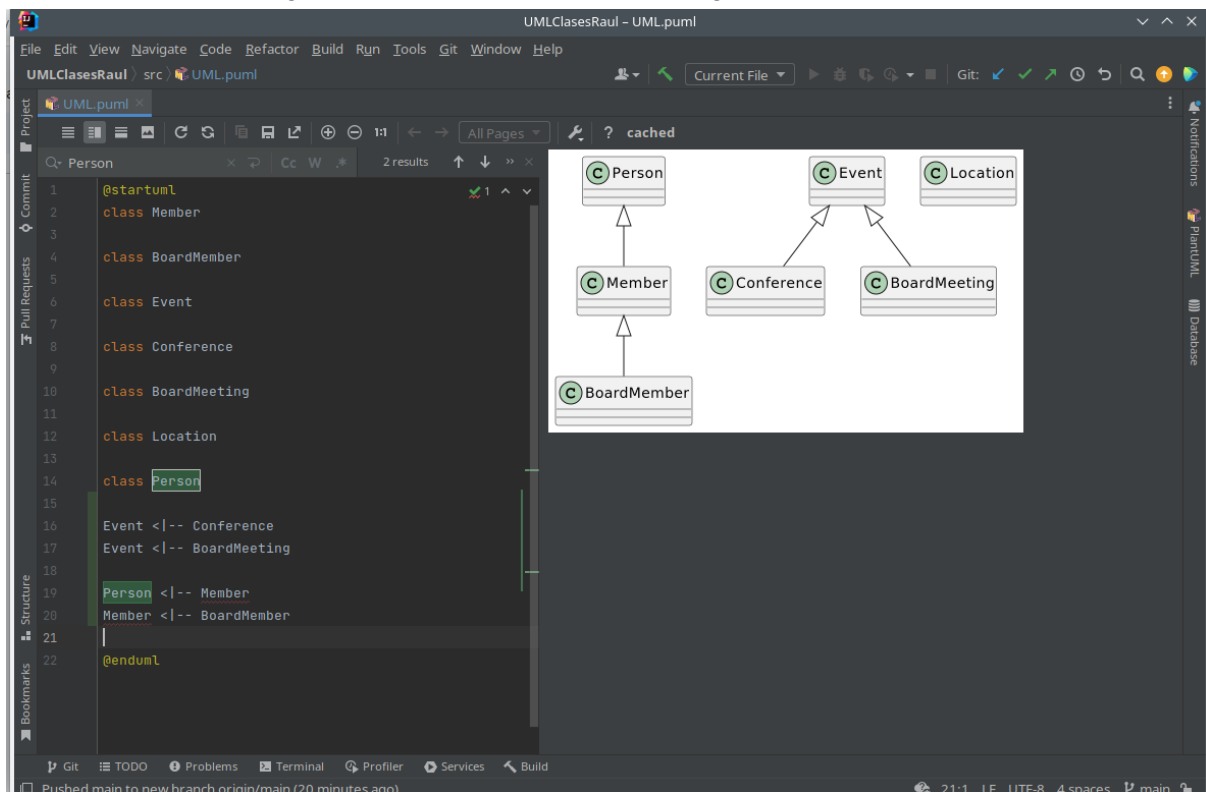
Ahora tenemos que identificar las clases de nuestro proyecto, en nuestro caso son *Member*, *BoardMember*, *Event*, *Conference*, *BoardMeeting*, *Location* y *Person*. Las crearemos escribiendo `class` y seguido el nombre de la clase.



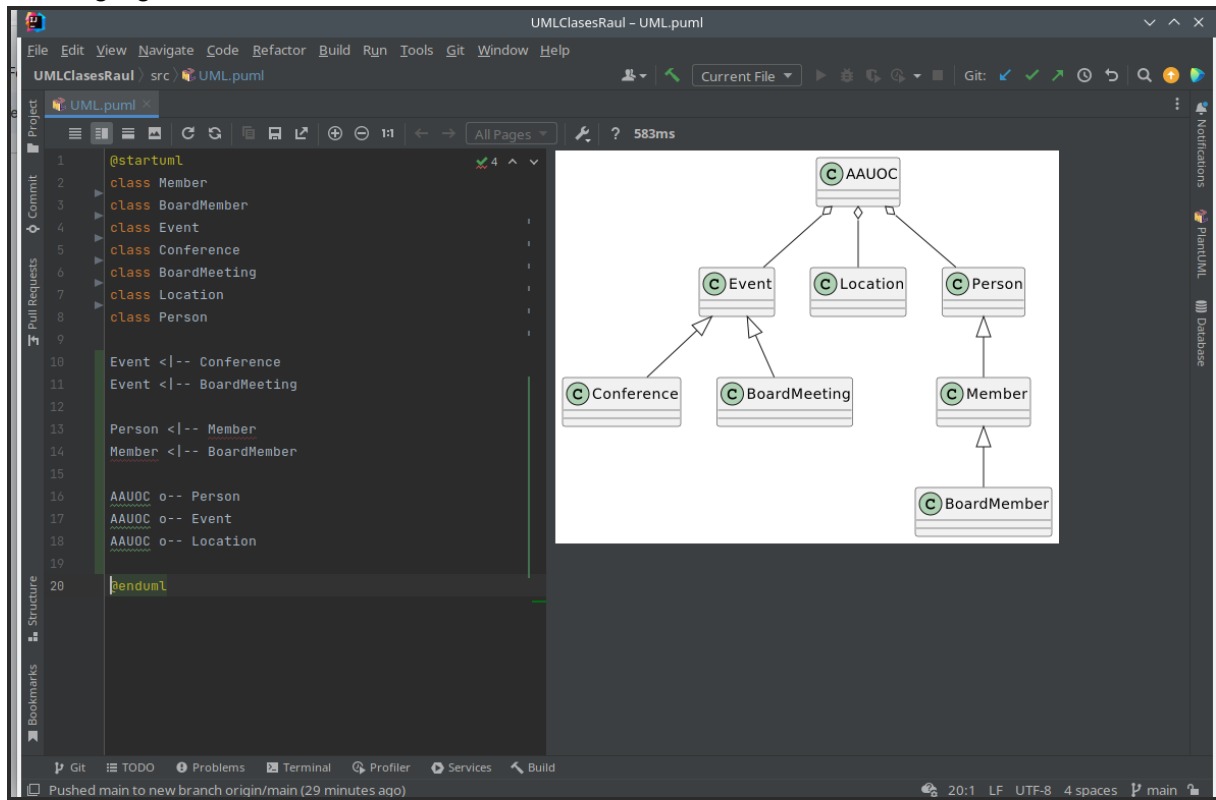
A continuación nos centraremos en la jerarquía de herencia de las clases. Para establecer que hay una jerarquía entre dos clases utilizamos “<|--” de modo que en clase1 <|-- clase2, clase2 hereda de clase1. En nuestro caso *Conference* y *BoardMeeting* heredan las dos de *Event*.



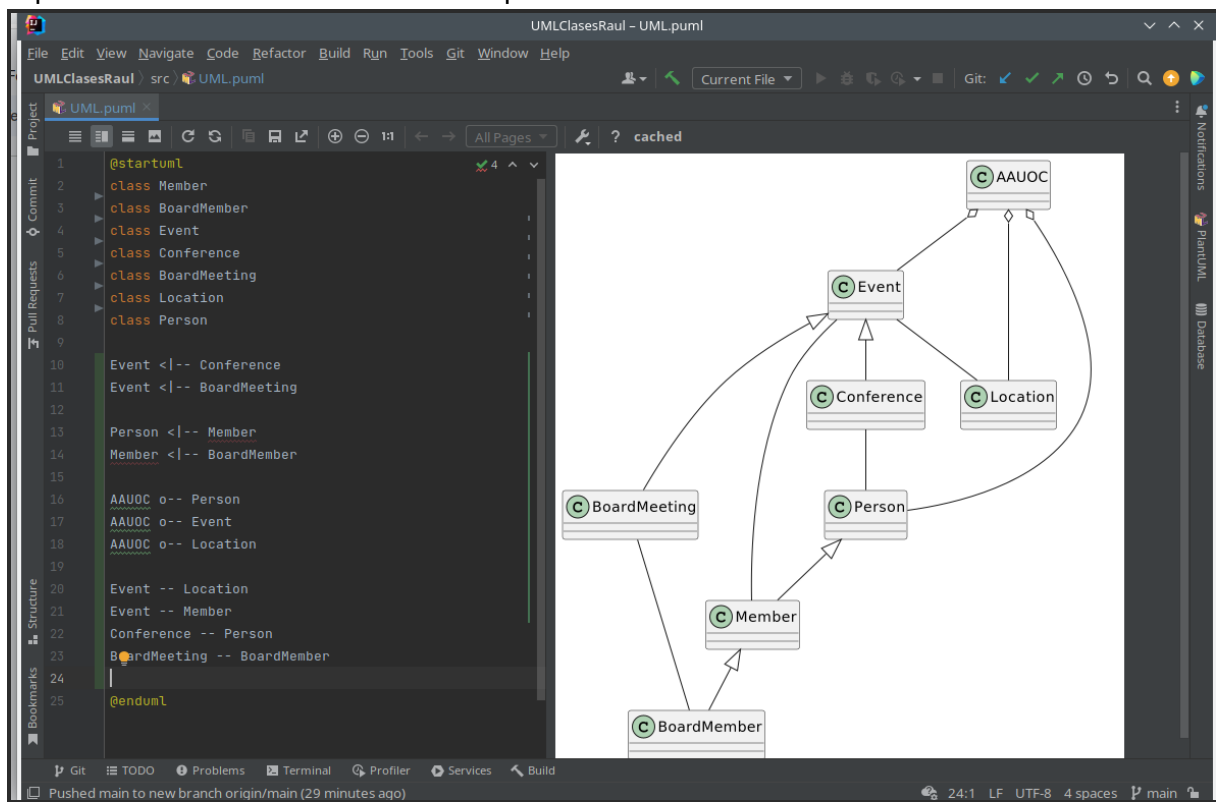
La clase *Person* hereda de *Member* y a su vez esta clase hereda de *BoardMember*, así que aplicando la misma lógica que antes escribiremos lo siguiente.



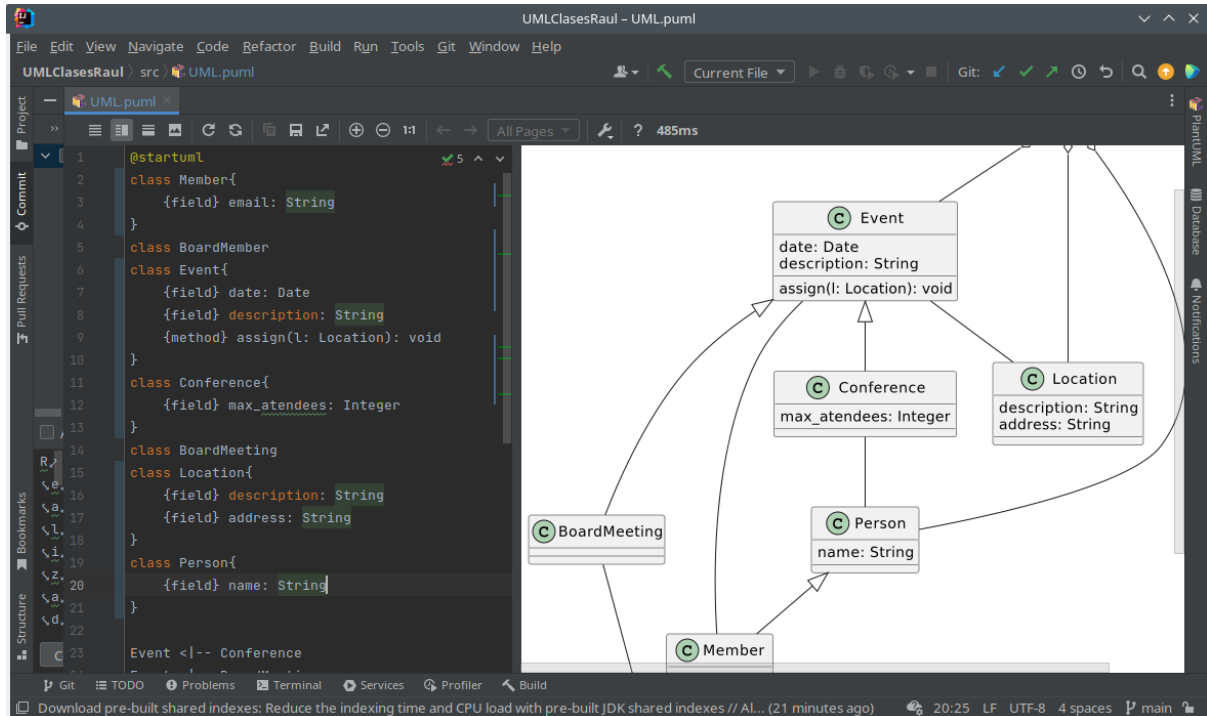
Las clases *Location*, *Person* y *Event* pertenecen a una agregación llamada AAUOC, por lo que para este caso tendremos que utilizar esta estructura clase1 o-- clase2 donde la clase1 es la agregación de la clase2.



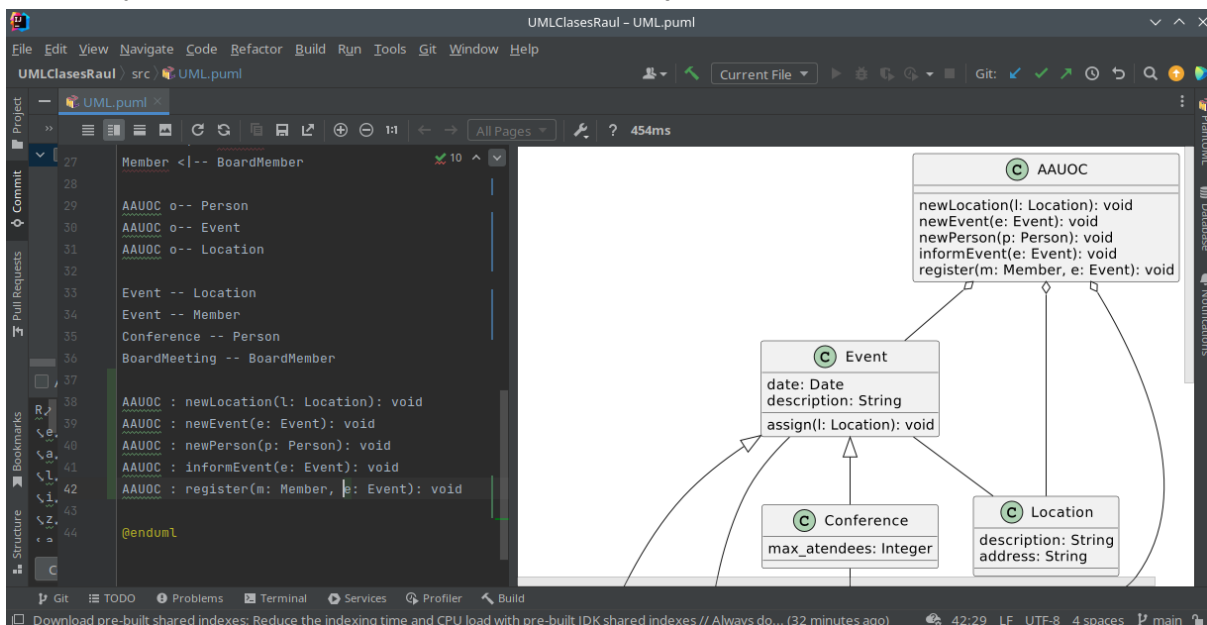
Y por último añadimos las relaciones que nos faltan.



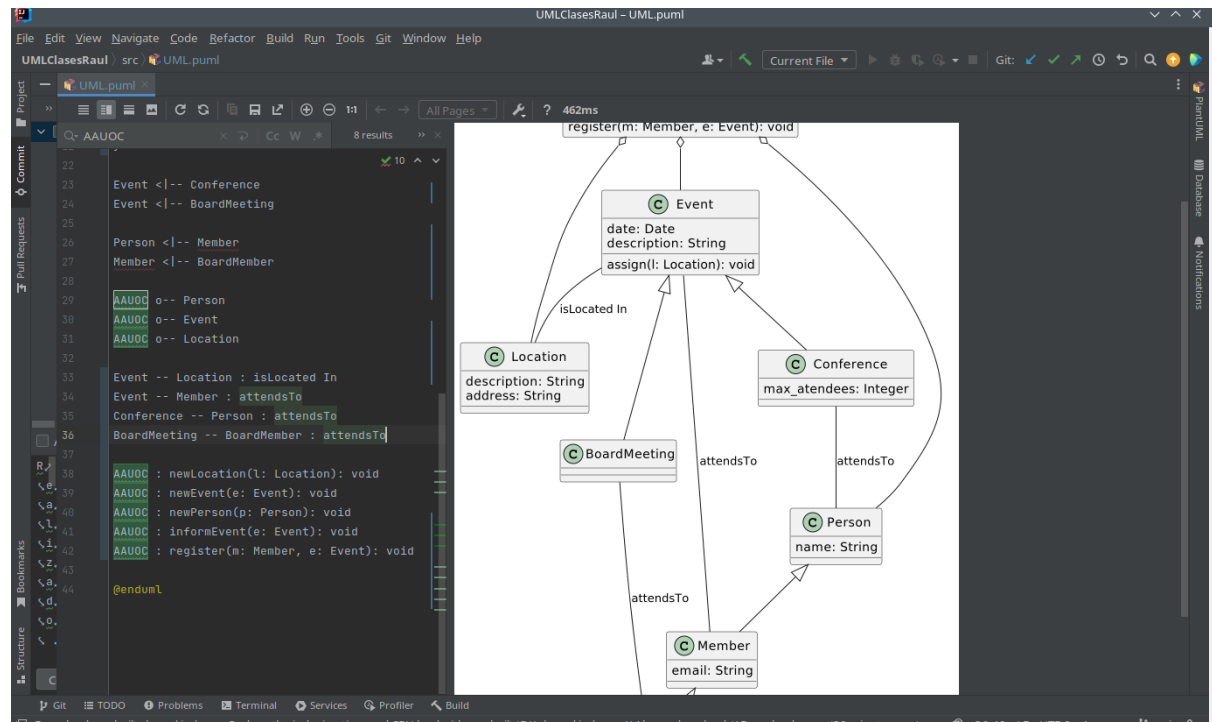
Para añadir los métodos y atributos de los objetos tenemos que volver a las clases que hemos creado antes, abrimos corchetes y en ellos podemos añadirlos. Los atributos y los métodos se diferencian al poner el paréntesis del método, pero se puede utilizar los modificadores `{field}` y `{method}` para anular el comportamiento por defecto del analizador sintáctico sobre los campos y métodos.



En el caso del objeto AAUOC, como lo hemos creado más tarde y no utilizando la estructura que los que hemos visto anteriormente podemos hacer dos cosas. Podemos añadir el objeto con sus atributos y métodos como hemos hecho con las otras clases o añadir los atributos y métodos con esta estructura `NombreObjeto : atributo/método`.



Además añadiremos etiquetas a las relaciones de la siguiente manera. Seguido de las relaciones escribimos dos puntos y escribimos el nombre que le queremos poner a la relación.



Para terminar, podemos añadir la cardinalidad a las relaciones de la siguiente forma. Primero escribimos la relación, por ejemplo AAUOC - - Event , si escribimos entre comillas entre las clases y las rayas para indicar la relación podemos añadir la cardinalidad, por ejemplo AAUOC "0...*" - - "1" Event.

