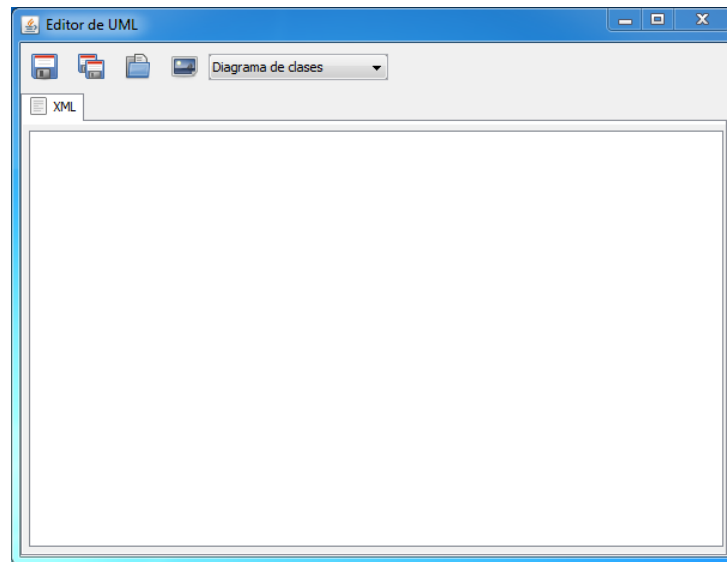


Manual de uso – Editor de diagramas UML

Editor de XML

El editor de código XML es lo primero que se ve al iniciar la aplicación, la cual se compone de varios elementos. El editor de Xml se ve de la siguiente manera:



Guardar:



Este botón permite guardar el XML sobre el que estamos trabajando. Si se guarda por primera vez, pedirá una ruta donde guardar. Si ya se ha guardado anteriormente, automáticamente guardara sobre la grabación anterior.

Guardar Como:



Similar al anterior, con la diferencia que siempre pedirá la ruta donde guardar el XML. Ideal para guardar copias.

Abrir Archivo:



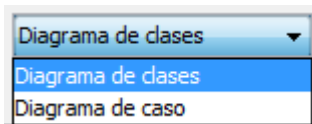
Permite importar un archivo XML a la zona de trabajo. Es importante guardar lo que tengamos anteriormente escrito, ya que al abrir un archivo, lo que estaba se borra y se sobrescribe con lo nuevo.

Crear Imagen:



Lanza la ventana de ajustes gráficos, la cual permite añadir mover las cajas, añadir comentarios y exportar el UML a una imagen PNG.

Selector de UML:



Permite seleccionar en qué tipo de diagrama se está seleccionando. Sirve tanto para el resaltado de sintaxis, el autocompletado y al lanzar la ventana de ajustes gráficos.

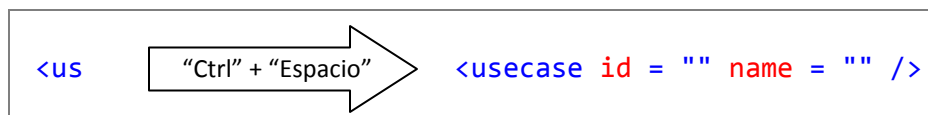
Zona de trabajo:

Es el rectángulo blanco grande al centro de la ventana. Funciona como un editor de texto, pudiendo escribir el XML. Si en el selector de UML está bien seleccionado el tipo de diagrama que estamos realizando, al ir escribiendo se irán resaltando en colores elementos de la sintaxis en tiempo real.

```
<UseCaseDiagram name = "Content Management System">
  <actors>
    <actor type = "primary" id = "a1" name = "Administrator" />
    <actor type = "primary" id = "a1" name = "Gerente" />
  </actors>
  <usecases>
    <usecase id = "uc1" name = "Create a New Personal Wiki" />
    <usecase id = "uc2" name = "Create a New Blog Account" />
  </usecases>
</UseCaseDiagram>
```

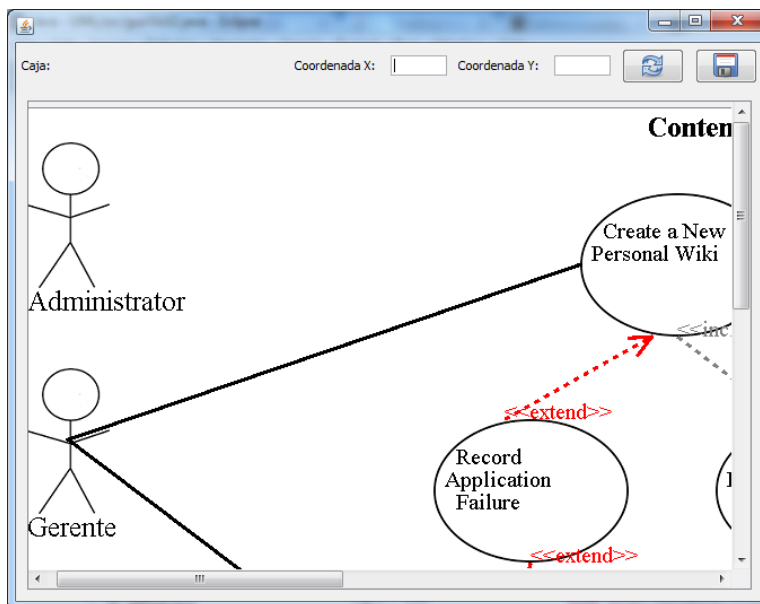
La zona de trabajo también permite autocompletado al ir escribiendo. Para esto, primero tiene que estar seleccionado el UML correcto en el selector de UML. En el UML de casos, el autocompletado sirve para los tags de UseCaseDiagram, actor, usecase y connection, mientras que en el UML de clases funciona con los tags ClassDiagram, att, method, param y connection.

El comando para activar el autocompletado son las teclas Ctrl + Espacio (como Eclipse). Para que funcione, se tiene que haber abierto el tag (<) y haber escrito a lo menos dos letras del tag correspondiente. Si luego se presión la combinación de teclas, se autocompletará.




Ventana de Ajustes Gráficos

Si el XML escrito esta correcto, y en el selector está bien elegido el tipo de diagrama, al hacer click en el botón de Crear Imagen se nos lanzara la ventana de ajustes gráficos, donde podremos ajustar la posición de las cajas, añadir comentarios y exportar la imagen final a PNG.



Ajuste Fino:

Caja: Coordenada X: Coordenada Y: 

Para hacer el ajuste fino de un elemento, basta con hacer clic en la caja que se quiera mover para ajustar. Si la caja fue correctamente seleccionada, aparecerá su nombre donde dice caja, junto con sus coordenadas en X e Y. Para moverla, simplemente hay que cambiar los números de posición a donde se desea moverla y hacer click en el botón de actualizar. Esto hará efectivo los cambios de forma instantánea.

Comentarios:

Para comentar, bastan con hacer click derecho en el punto de la imagen que se quiera agregar un comentario. Esto lanzara una ventana emergente. Si se acepta, el texto escrito se agregara como un Post It al diagrama.

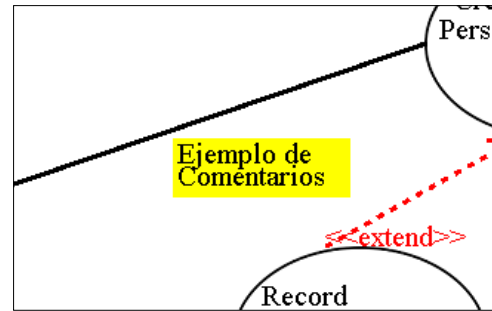
Soy un comentario

?

Ingrese comentario

Ejemplo de Comentarios

Aceptar Cancelar



Guardar Imagen:



Permite elegir una ruta donde guardar la imagen, y al aceptar se exportara el diagrama actual (con ajustes finos y comentarios) a la ruta deseada en formato PNG.