

Glosario

Análisis

Enfatiza en la investigación del problema y los requerimientos más que en la solución. Es un término amplio que se puede especificar como *Análisis de requerimientos* (una investigación de los requerimientos) o *Análisis Orientado a Objetos* (AOO: una investigación de los objetos del dominio).

Arquitectura de un sistema

Es la estructura lógica y física de un sistema. En particular en orientación a objetos, es la estructura de clases y de objetos del sistema.

Artefacto

Es el término general para cualquier producto del trabajo: código, gráficos Web, esquema de base de datos, documentos de texto, diagramas o modelos.

Casos de uso

Escenario que comienza cuando algún usuario del sistema inicia alguna transacción o secuencia de eventos interrelacionados. Es un patrón o ejemplo concreto de utilización. A medida que se pasa por cada escenario, se deben identificar los objetos que participan en él, las responsabilidades de cada objeto y como esos objetos colaboran con otros, en términos de operaciones que invoca cada uno sobre el otro.

Clases de Análisis

Concepto o cosas del mundo real

Clases de Implementación

Una clase implementada en un lenguaje OO tal como Java.

Diseño

Enfatiza en la solución conceptual (en software y hardware) que cumpla con los requerimientos, más que en su implementación. Por ejemplo, una descripción de un esquema de base de datos y objetos de software. Como en Análisis se puede especificar Diseño de base de datos o Diseño Orientado a Objetos (DOO).

Escenario

Esquema de los eventos que provocan algún comportamiento en el sistema.

Modelar

El secreto de modelar es principalmente *entender el problema* y generar el espacio de soluciones, no documentar.

Patrones

Fórmulas de solución de problemas que codifican principios de diseño ejemplares.

Proceso de desarrollo de software

Describe un enfoque para la construcción, desarrollar y mantener software.

Proceso Unificado

Proceso de desarrollo de software iterativo de gran éxito para la construcción de sistemas orientados a objetos.

Responsabilidades

Responsabilidades asignadas a las clases de objetos. Por ejemplo en una clase “Reunión”, las responsabilidades son: Planificar, comprobar la sala asignada, conocer la fecha, conocer la hora de comienzo, conocer el número de asistentes y conocer el equipamiento necesario.