

5.B. UML.

5. Ingeniería inversa.

La **ingeniería inversa** se define como el proceso de analizar código, documentación y comportamiento de una aplicación para extraer información del diseño. El sistema en estudio no se modifica, sino que se produce un conocimiento adicional del mismo.

Tiene como caso particular la **reingeniería** que es el proceso de extraer el código fuente de un archivo ejecutable.

La ingeniería inversa puede ser de **varios tipos**:

- **Ingeniería inversa de datos**: se aplica sobre algún código de bases datos (aplicación, código SQL, etc.) para obtener los modelos relacionales o sobre el modelo relacional para obtener el diagrama entidad-relación.
- **Ingeniería inversa de lógica o de proceso**: cuando la ingeniería inversa se aplica sobre el código de un programa para averiguar su lógica (reingeniería), o sobre cualquier documento de diseño para obtener documentos de análisis o de requisitos.
- **Ingeniería inversa de interfaces de usuario**: consiste en estudiar la lógica interna de las interfaces para obtener los modelos y especificaciones que sirvieron para su construcción, con objeto de tomarlas como punto de partida en procesos de ingeniería directa que permitan su actualización.