## ED06.- Diseño orientado a objetos. Elaboración de diagramas de comportamiento.



## Orientaciones para el alumnado

Esta es una unidad de continuación, en la que se hace un resumen de los principales diagramas de comportamiento de UML, después de haber descrito los diagramas estructurales en la unidad anterior. En concreto se describen:

- Diagramas de casos de uso.
- Diagramas de secuencia.
- Diagramas de estados.

## Datos generales de la Unidad de Trabajo

	,					
Nombre completo del <u>MP</u>	Entornos de desarrollo.	Siglas MP	ED			
<u>N°</u> y título de la <u>UT</u>	06 Diseño orientado a objetos. Elaboración de diagramas de comportamiento.					
índice o tabla de contenidos	1 Diagramas de casos de uso. 1.1 Actores. 1.2 Casos de uso. 1.3 Relaciones. 1.3.1 Interacción o asociación. 1.3.2 Generalización. 1.3.3 Extensión. 1.3.4 Inclusión. 1.4 Elaboración de diagramas de casos de uso. 2 Diagramas de secuencia. 2.1 Representación de objetos, línea de vida y paso de mensajes. 2.2 Elaboración de diagramas de secuencia. 3 Diagramas de estados. 3.1 Estados y eventos. 3.2 Transiciones. 3.3 Creación de diagramas de estados.					
Objetivos	<ul> <li>a. Identificar los distintos tipos de diagramas de comportamiento.</li> <li>b. Reconocer el significado de los diagramas de casos de uso.</li> <li>c. Interpretar diagramas de interacción.</li> <li>d. Elaborar diagramas de interacción sencillos.</li> <li>e. Interpretar diagramas de estados.</li> <li>f. Plantear diagramas de estados sencillos.</li> </ul>					

Temporalización (estimación)	Tiempo necesario para estudiar los contenidos (h)		
	Tiempo necesario para completar la tarea ( <u>h</u> )		
	Tiempo necesario para completar el examen (h)		
	N° de días que se recomienda dedicar a esta unidad		
	La temporalización anterior no deja de ser una estimación media, ya que el tiempo a invertir va a depender mucho de las circunstancias personales de cada cual.		
Consejos y recomendaciones	La elaboración de diagramas es un proceso muy personal puesto que influye mucho la propia visión del problema y de su solución.		