

6.A. Diagramas de casos de uso.

1. Introducción.

Al construir software es esencial saber cuáles son los **requerimientos** del sistema que se desea crear, y se precisa alguna herramienta que ayude a especificarlos de una manera clara, sistemática y que los clientes puedan entender fácilmente.

Pero, ¿no bastaría con hacer una lista de requerimientos y describirlos exhaustivamente?. No, una descripción textual puede inducir a errores de interpretación y suele dejar cabos sueltos. La solución puede ser los **diagramas de casos de uso**.

Los **diagramas de casos de uso** son un elemento fundamental en la etapa de **análisis de un sistema** desde la perspectiva de la orientación a objetos, porque resuelven uno de los principales problemas en los que se ve envuelto el proceso de producción de software: la falta de comunicación entre el equipo de desarrollo y el equipo que necesita de una solución software. Un diagrama de casos de uso ayuda a determinar **qué** puede hacer cada usuario con el sistema.

Los **diagramas de casos de uso** documentan el comportamiento de un sistema desde el punto de vista del usuario. Por lo tanto, los casos de uso **determinan los requisitos funcionales del sistema**.

La **notación** propia de estos diagramas representan **casos de uso** (dibujados como **elipses**) y los **actores** que interactúan con ellos (como **monigotes**).