

## 5.B. UML.

### 2. Familiarizándonos con algunos conceptos UML.

#### 2.2. Modelos y herramientas.

Un **modelo** captura una vista de un sistema del mundo real. Es una abstracción de dicho sistema, considerando un cierto propósito. Así, el modelo describe completamente aquellos aspectos del sistema que son relevantes al propósito del modelo, y a un apropiado nivel de detalle.

Volviendo al ejemplo musical, la melodía puede mostrarse desde diferentes vistas.

Vista - 1. Usando la primera notación del apartado anterior.



Vista - 2. Usando la segunda notación del apartado anterior.

DO - DO - RE - DO - FA - MI - DO - DO - RE - DO - SOL - FA - FA - LA - DO - LA - FA - MI - RE

Vista - 3. La interpretación de la melodía sería otra vista distinta. Incluso se pueden considerar diferentes vistas en función del compás, instrumento ...



En **UML** existen una serie de modelos (**diagramas**) que nos proporcionan vistas en las fases de análisis y diseño.

Cada modelo es completo desde su punto de vista del sistema, sin embargo, existen relaciones de trazabilidad entre los diferentes modelos.

Una **herramienta** es el soporte automático de una notación. En nuestro ejemplo hablaríamos de un lápiz, un cuaderno musical, un programa de ordenador, un órgano ....

Para el desarrollo de diagramas **UML** en este curso se usará la aplicación/herramienta **UMLet**.