

CC10B – Clase auxiliar 11

Diseño de Software con

UML

Cristián Rojas Poblete

Agenda

- Introducción: La importancia de los “dibujitos”
- Modelo de Casos de Uso
- Modelo de Análisis
- Diagrama de Secuencia
- Diagrama de Colaboración
- Modelo de Diseño
- Para jugar, StarUML. Ejemplos

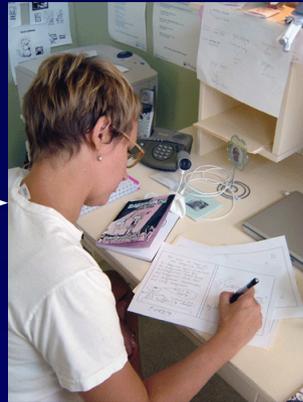
La importancia de los “dibujitos”

3

Ingeniería de Software: Más que sólo programar



Requisitos



Diseño



Implementación
(Programación)



Pruebas

Diseño de Software con UML

Clase auxiliar 11 CC10B - Cristián Rojas P.

powered by



La importancia de los “dibujitos”

4

UML es un lenguaje gráfico utilizado para modelar y especificar software



Diseño de Software con UML

Clase auxiliar 11 CC10B - Cristián Rojas P.

powered by



La importancia de los “dibujitos”

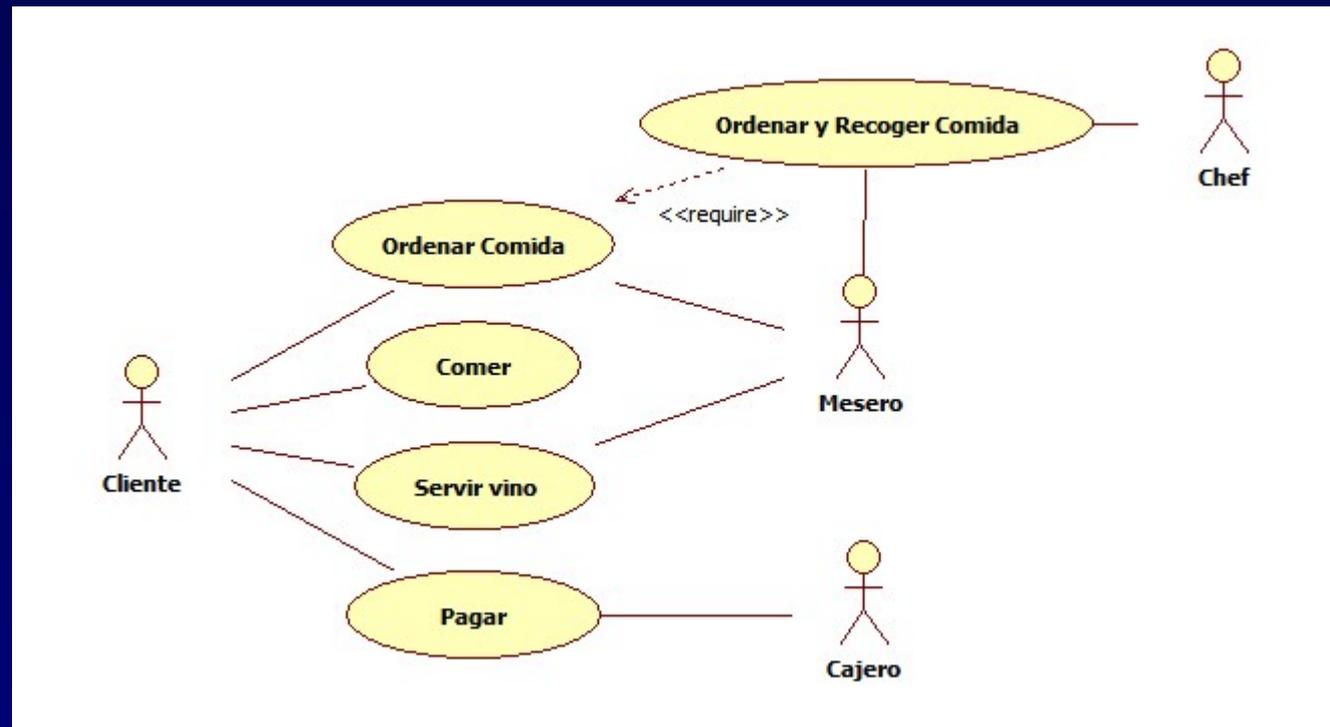
5

¿Por qué necesitamos modelar y especificar software?

- Para dejar claros los requisitos
- Para dejar claro cómo funcionará el sistema
- Finalmente, para entregar un buen software, a tiempo, y dentro del presupuesto

Modelo de Casos de Uso

Una forma de especificar requisitos funcionales: Cómo los actores interactúan con el sistema.



Modelo de Análisis

Muestra la colaboración entre partes del sistema.



Diagrama de Secuencia

Describe secuencias de mensajes entre objetos

Se envían mensajes entre entidades para denominar acciones

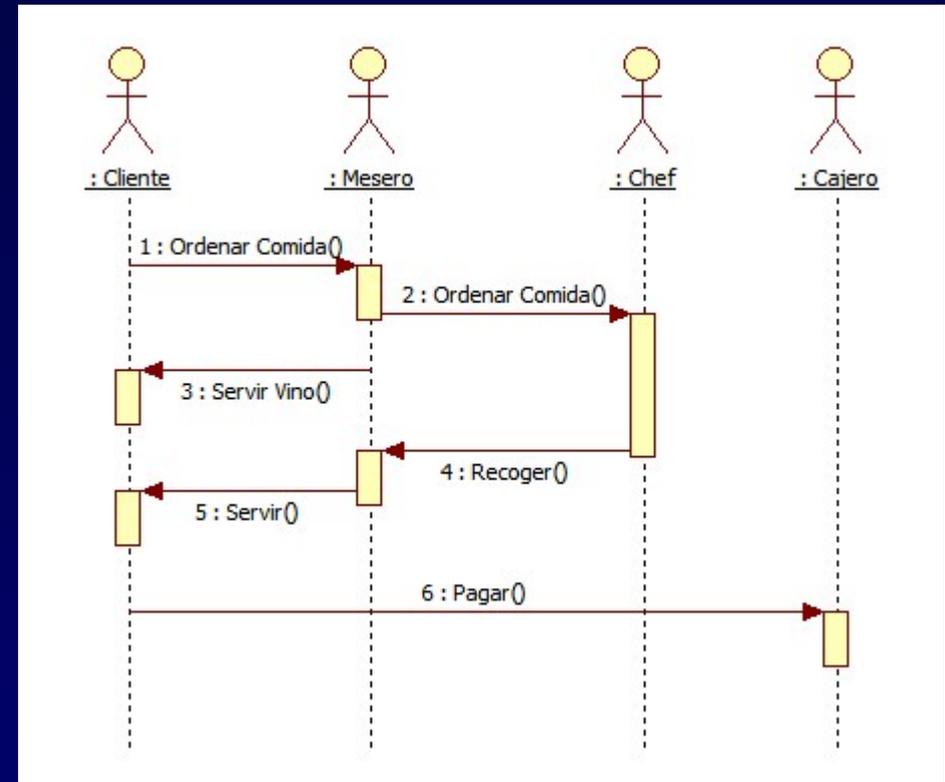
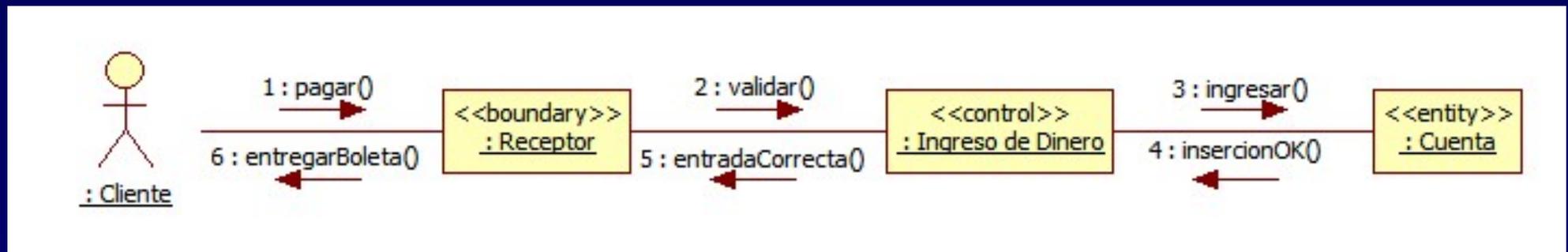


Diagrama de Colaboración

Secuencias de mensajes entre objetos de análisis

Se hace un diagrama para cada caso de uso

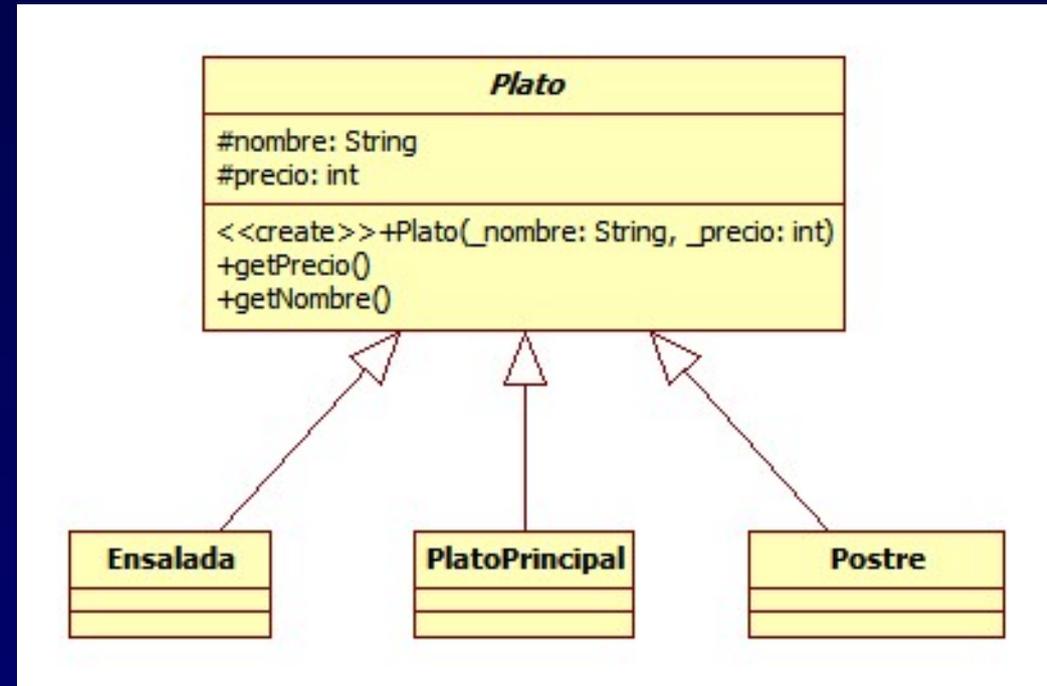


Modelo de Diseño

Diagrama de clases y sus relaciones

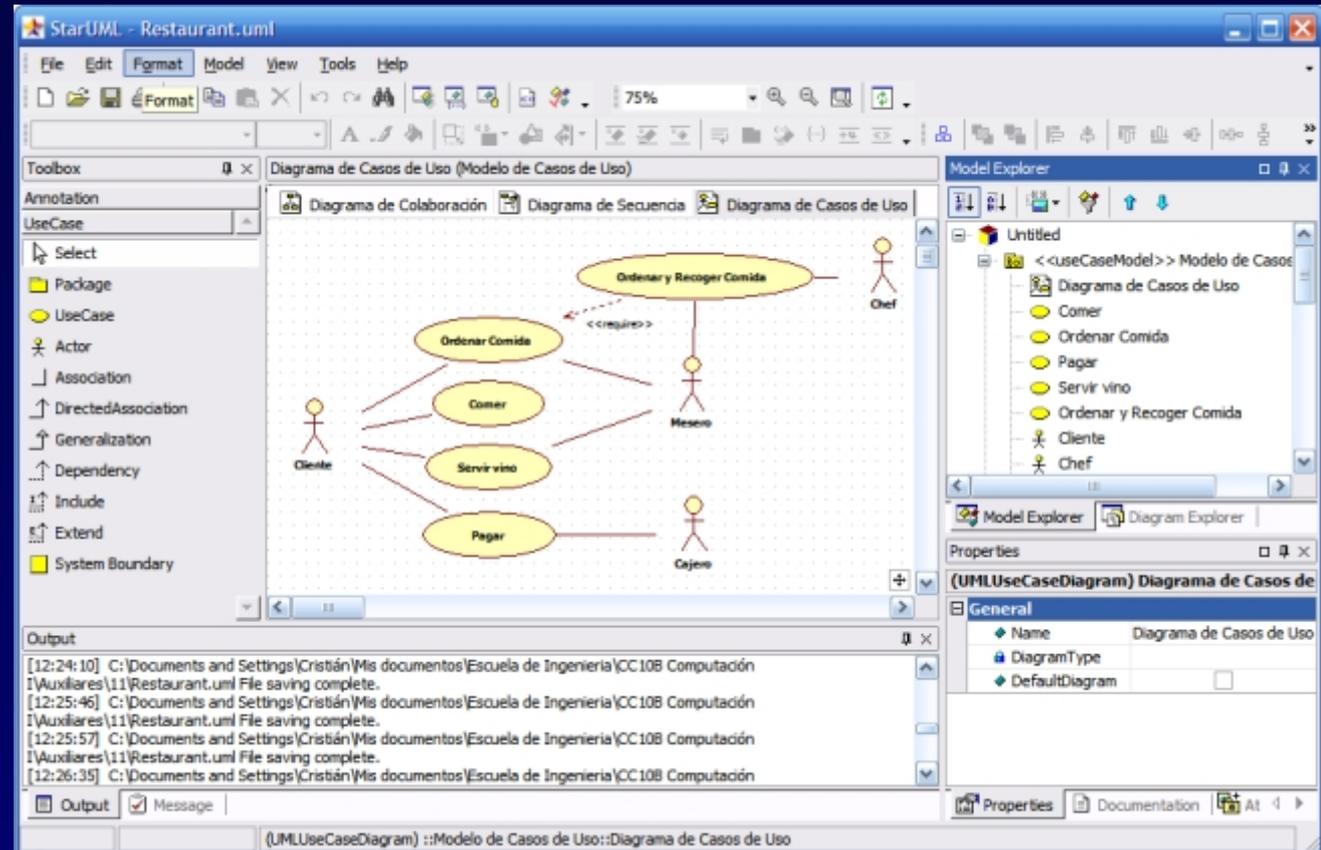
Permite definir las clases, sus relaciones, variables de instancia y métodos

Se usa para crear código a partir de él



A jugar: StarUML

- Programa para generar modelos UML
- Diagramas de casos de uso, secuencia, colaboración, etc.
- Disponible gratuitamente



Diseño de Software con UML

Clase auxiliar 11 CC10B - Cristián Rojas P.

powered by

