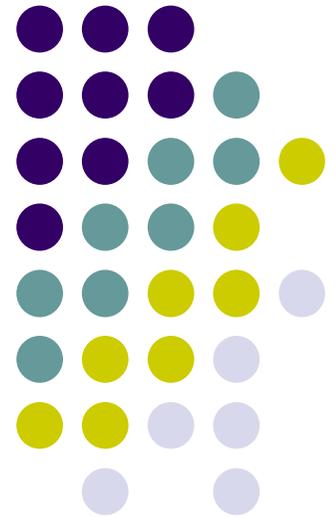


Metodologías de Diseño y Programación

Análisis Orientado a Objetos





Contenido

- Objetivos
- Actividades



Objetivos

- Modelar el dominio del problema
 - Para comprender mejor el contexto del problema
 - Para obtener una primera “aproximación” a la estructura de la solución
- Especificar el comportamiento del sistema
 - Para contar con una descripción más precisa de qué es lo que se espera del sistema



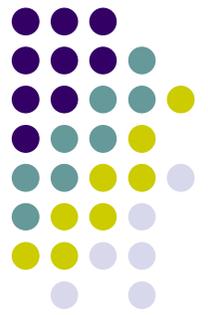
Actividades

- Para lograr los objetivos planteados realizaremos las siguientes actividades
 - Modelado del Dominio
 - Especificación del Comportamiento del Sistema



Modelado del Dominio

- Consiste en encontrar y describir los objetos (o conceptos) en el dominio de la aplicación
- Durante esta actividad se construye el Modelo de Dominio
- En él se incluyen todos los elementos que se definan durante esta actividad



Comportamiento del Sistema

- Consiste en
 - Entender a cada caso de uso en términos de intercambios de mensajes entre los actores y el sistema
 - Especificar el comportamiento de cada uno de esos mensajes (pero sin decir cómo funcionan)
- Durante esta actividad se completa el Modelo de Casos de Uso
- En él se incluyen todos los elementos que se definan durante esta actividad