
Análisis y Diseño Orientado a Objetos usando la notación UML

Ing. Mario Alberto Pérez
Universidad Nacional de Colombia

Basada en material de la Universidad Politécnica de Valencia

1

Contenido

- Introducción: Modelado de SI
- Breve Tour por UML
- El Paradigma Orientado a Objetos
 - Fundamentos del Modelado OO
 - Captura de Requisitos
 - Modelado de Interacciones
 - Modelado de la Estructura del Sistema
 - Diagramas de Estados
 - Modelado de Componentes
 - Modelado de Distribución
- Proceso de Desarrollo de SW con UML
- Conclusiones

2

Introducción: Modelado de SI

3

Construcción de una casa para "fido"



Puede hacerlo una sola persona
Requiere:
Modelado mínimo
Proceso simple
Herramientas simples

4

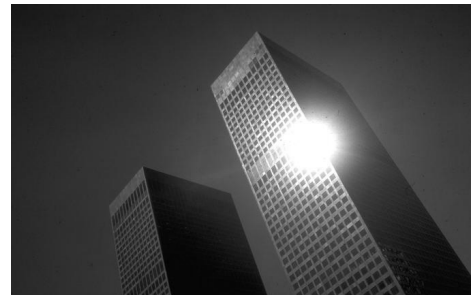
Construcción de una casa



Construida eficientemente y en un tiempo
razonable por un equipo
Requiere:
Modelado
Proceso bien definido
Herramientas más sofisticadas

5

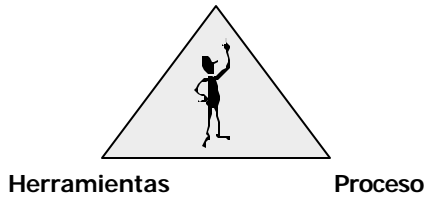
Construcción de un rascacielos



6

Claves en Desarrollo de SI

Notación



7

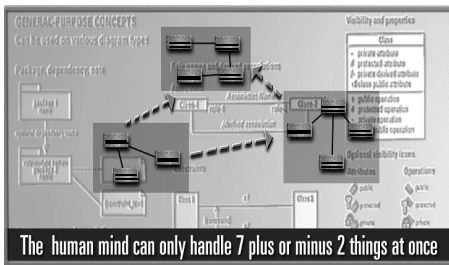
Abstracción - Modelado Visual (MV)

"El modelado captura las partes esenciales del sistema"



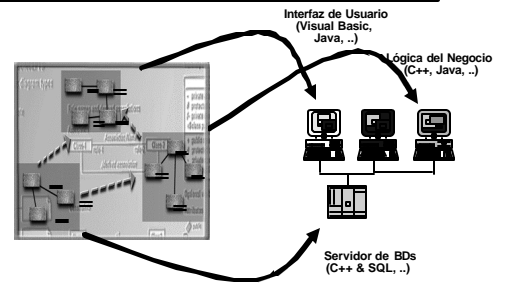
8

MV para manejar la complejidad



9

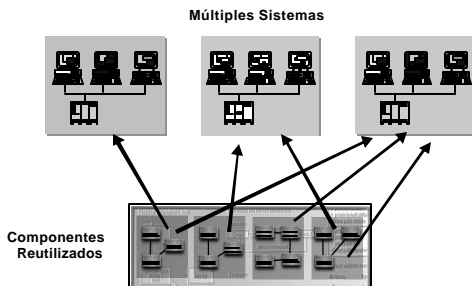
MV para definir la Arquitectura del Software



"Modelar el sistema independientemente del lenguaje de implementación"

10

MV promueve la reutilización



11

Breve Tour por UML

12

¿Qué es UML?

- UML = Unified Modeling Language
- Un lenguaje de propósito general para el modelado orientado a objetos
- Documento "OMG Unified Modeling Language Specification"
- UML combina notaciones provenientes desde:
 - Modelado Orientado a Objetos
 - Modelado de Datos
 - Modelado de Componentes
 - Modelado de Flujos de Trabajo (Workflows)

13

Situación de Partida

- Diversos métodos y técnicas OO, con muchos aspectos en común pero utilizando distintas notaciones
- Inconvenientes para el aprendizaje, aplicación, construcción y uso de herramientas, etc.
- Pugna entre distintos enfoques (y correspondientes gurús)

=> Necesidad de una notación estándar

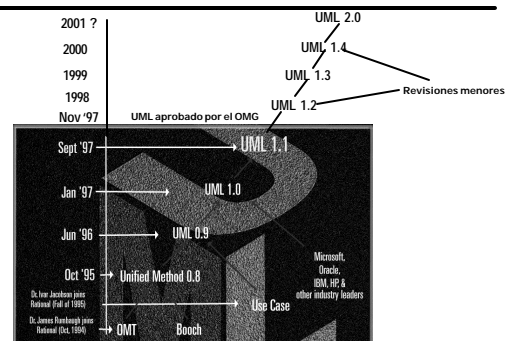
14

Historia de UML

- Comenzó como el "Método Unificado", con la participación de Grady Booch y Jim Rumbaugh. Se presentó en el OOPSLA'95
- El mismo año se unió Ivar Jacobson. Los "Tres Amigos" son socios en la compañía Rational Software. Herramienta CASE Rational Rose

15

Historia de UML



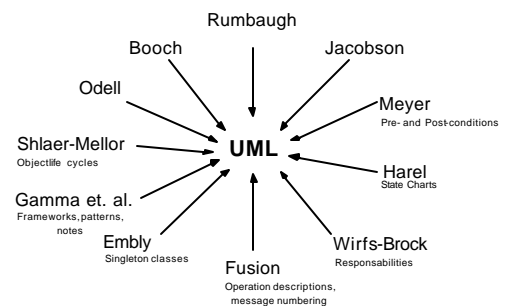
16

Participantes en UML 1.0

- Rational Software (Grady Booch, Jim Rumbaugh y Ivar Jacobson)
- Digital Equipment
- Hewlett-Packard
- i-Logix (David Harel)
- IBM
- ICON Computing (Desmond D'Souza)
- Intellicorp and James Martin & CO. (James Odell)
- MCI Systemhouse
- Microsoft
- ObjecTime
- Oracle Corp.
- Platinum Technology
- Sterling Software
- Taskon
- Texas Instruments
- Unisys

17

UML "aglutina" enfoques OO



18

Aspectos Novedosos

- Definición semi-formal del Metamodelo de UML
- Mecanismos de Extensión en UML:
 - *Stereotypes*
 - *Constraints*
 - *Tagged Values*

Permiten adaptar los elementos de modelado, asignándoles una semántica particular

Ver [UML V1.3 página 2-67](#)

19

Métodos Formales en Modelado

- Tipos de enfoques: no-formales, semi-formales y formales
- Las principales mejoras al utilizar métodos formales son:
 - Mayor rigor en la especificación
 - Mejores condiciones para realizar la verificación y validación en forma más exhaustiva
 - Mejores condiciones para automatización de procesos para la generación automática de prototipos y/o código final

20

Inconvenientes en UML

- Definición del proceso de desarrollo usando UML. UML no es una metodología
- Falta integración con respecto de otras técnicas tales como patrones de diseño, interfaces de usuario, documentación, etc.
- Ejemplos aislados
- "Monopolio de conceptos, técnicas y métodos en torno a UML"

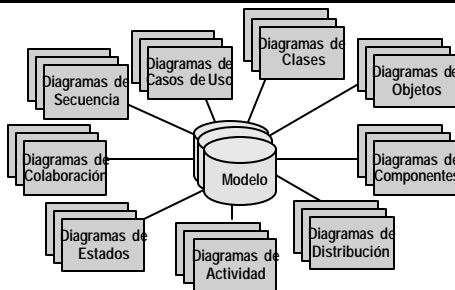
21

Perspectivas de UML

- UML será el lenguaje de modelado orientado a objetos estándar predominante los próximos años
- Razones:
 - Participación de metodólogos influyentes
 - Participación de importantes empresas
 - Aceptación del OMG como notación estándar
- Evidencias:
 - Herramientas que proveen la notación UML
 - "Edición" de libros
 - Congresos, cursos, "camisetas", etc.

22

Diagramas de UML



"Un modelo es una descripción completa de un sistema desde una perspectiva concreta"

23

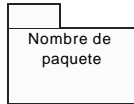
... Diagramas de UML

Diagrama de Casos de Uso
Diagrama de Clase (incluyendo Diagrama de Objetos)
Diagramas de Comportamiento
 Diagrama de Estados
 Diagrama de Actividad
Diagramas de Interacción
 Diagrama de Secuencia
 Diagrama de Colaboración
Diagramas de implementación
 Diagrama de Componentes
 Diagrama de Despliegue

24

Paquetes en UML

- Los paquetes ofrecen un mecanismo general para la organización de los modelos agrupando elementos de modelado
- Se representan gráficamente como:



25

... Paquetes en UML

- Cada paquete corresponde a un subconjunto del modelo y contiene, según el modelo, clases, objetos, relaciones, componentes y diagramas asociados
- Un paquete puede contener otros paquetes, sin límite de anidamiento pero cada elemento pertenece a (está definido en) sólo un paquete

26

... Paquetes en UML

- Una clase de un paquete puede aparecer en otro paquete por la importación a través de una relación de dependencia entre paquetes
- Todas las clases no son necesariamente visibles desde el exterior del paquete, es decir, un paquete encapsula a la vez que agrupa

27

... Paquetes en UML

- El operador "::" permite designar una clase definida en un contexto distinto del actual
- Por ejemplo, la expresión `Ventas::Producto` designa la clase `Producto` definida en el paquete `Ventas`

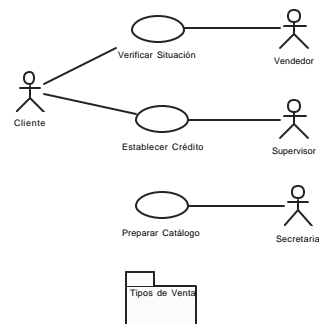
28

Diagramas de Casos de Uso

- Casos de Uso es una técnica para capturar información de cómo un sistema o negocio trabaja actualmente, o de cómo se desea que trabaje
- No pertenece estrictamente al enfoque orientado a objeto, es una técnica para captura de requisitos

29

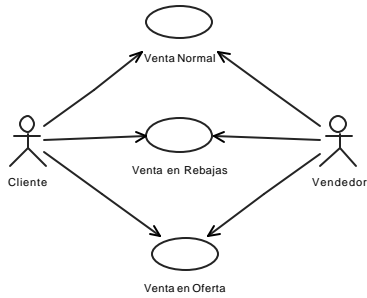
Ejemplos



30

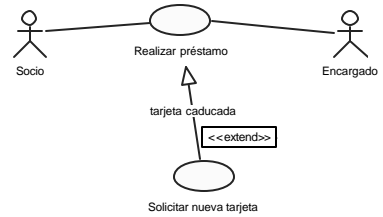
... Ejemplos

En el paquete tipos de venta:



31

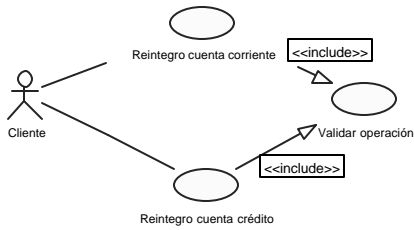
... Ejemplos



32

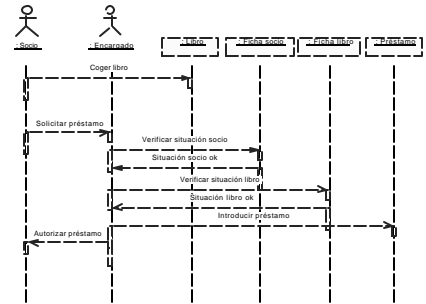
... Ejemplos

Práctica 2



33

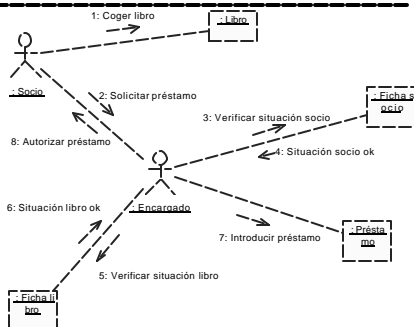
Diagramas de Secuencia



34

Diagramas de Colaboración

Práctica 3



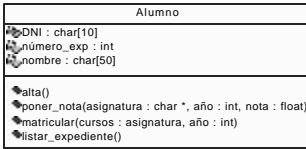
35

Diagramas de Clases (y objetos)

- El Diagrama de Clases es el diagrama principal para el análisis y diseño
- Un diagrama de clases presenta las clases y objetos del sistema con sus relaciones estructurales y de herencia
- La definición de clase u objeto incluye definiciones para atributos y operaciones
- El trabajo realizado en los D. de Casos de Uso, D. de Secuencia y D. de Colaboración aporta información para establecer las clases, objetos, atributos y operaciones

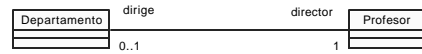
36

Ejemplos (Clase y Visibilidad)



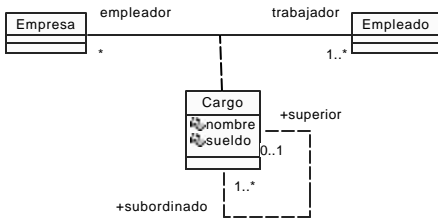
37

... Ejemplos (Asociación)



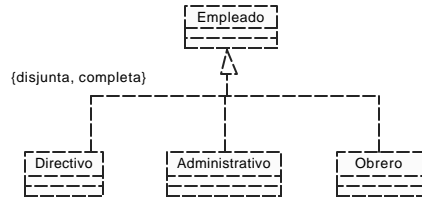
38

... Ejemplos (Clase Asociación)



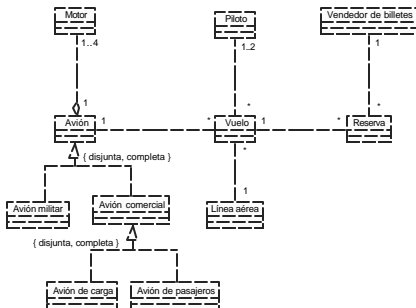
39

... Ejemplos (Generalización)



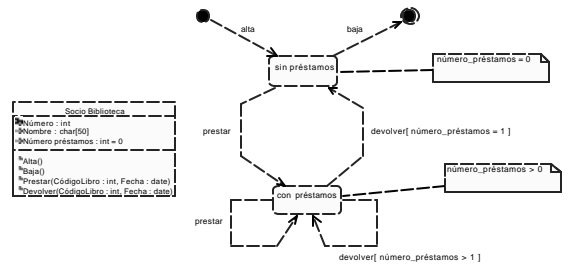
40

... Ejemplos



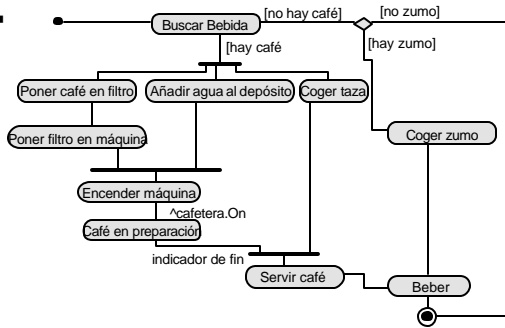
41

Diagramas de Estados



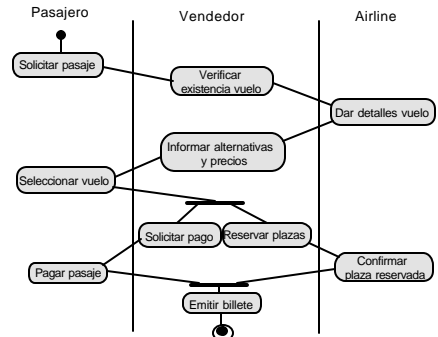
42

Diagramas de Actividad



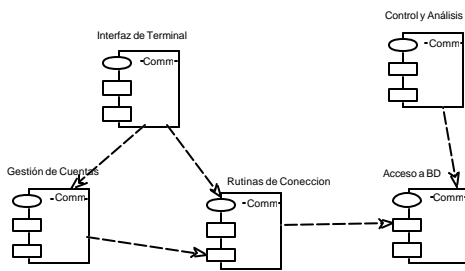
43

... Otro Ejemplo (con swim lines)



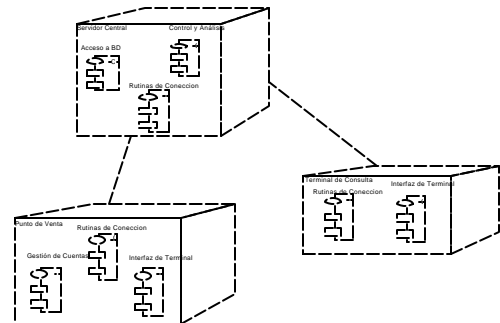
44

Diagramas Componentes



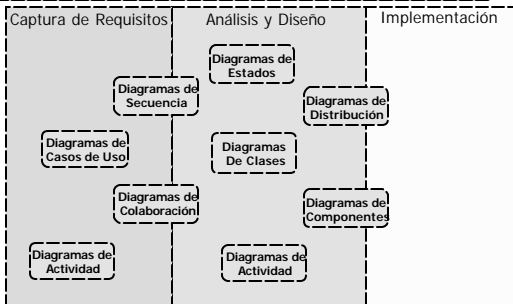
45

Diagramas de Distribución



46

Resumen



"You can model 80 percent of most problems by using about 20 percent of the UML."-- Grady Booch

47

El Paradigma Orientado a Objetos

48

¿Por qué la Orientación a Objetos?

- Proximidad de los conceptos de modelado respecto de las entidades del mundo real
 - Mejora captura y validación de requisitos
 - Acerca el "espacio del problema" y el "espacio de la solución"
- Modelado integrado de propiedades estáticas y dinámicas del ámbito del problema
 - Facilita construcción, mantenimiento y reutilización

49

¿Por qué la Orientación a Objetos?

- Conceptos comunes de modelado durante el análisis, diseño e implementación
 - Facilita la transición entre distintas fases
 - Favorece el desarrollo iterativo del sistema
 - Disipa la barrera entre el "qué" y el "cómo"
- Sin embargo, existen problemas ...

50

Problemas en OO

"...Los conceptos básicos de la OO se conocen desde hace dos décadas, pero su aceptación todavía no está tan extendida como los beneficios que esta tecnología puede sugerir"

"...La mayoría de los usuarios de la OO no utilizan los conceptos de la OO de forma purista, como inicialmente se pretendía. Esta práctica ha sido promovida por muchas herramientas y lenguajes que intentan utilizar los conceptos en diversos grados"

-- Wolfgang Strigel

51

... Problemas en OO

- Un objeto contiene datos y operaciones que operan sobre los datos, pero ...
- Podemos distinguir dos tipos de objetos degenerados:
 - Un objeto sin datos (que sería lo mismo que una biblioteca de funciones)
 - Un objeto sin "operaciones", con sólo operaciones del tipo crear, recuperar, actualizar y borrar (que se correspondería con las estructuras de datos tradicionales)
- Un sistema construido con objetos degenerados no es un sistema verdaderamente orientado a objetos

"Las aplicaciones de gestión están constituidas mayoritariamente por objetos degenerados"

52

Reflexiones respecto de Situación Actual de Desarrollo de SI

	Análisis	Diseño	Implementación
Enfoque Estructurado	DFDs E-R	DEs Modelo Relacional	Entornos de Programación Visual
	Diagramas de Casos de Uso Diagramas de Actividad Diagramas de Secuencia Diagramas de Colaboración Bosquejos de Interfaces	Modelo Relacional II	Bases de Datos (Objeto-) Relacionales
Enfoque OO		Diagrama de Clases Diagrama de Estados Diagramas de Actividad	

53

Fundamentos del Modelado Orientado a Objetos

54

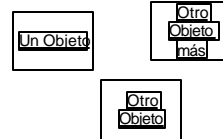
Objetos

- Objeto = unidad atómica que integra estado y comportamiento
- La encapsulación en un objeto permite una alta cohesión y un bajo acoplamiento
- Un objeto puede caracterizar una entidad física (coche) o concepto (ecuación matemática)

55

... Objetos

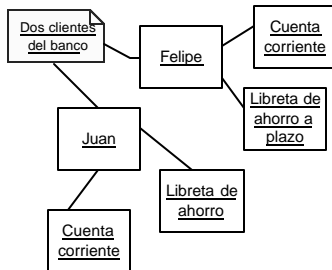
- El Modelado de Objetos permite representar el ciclo de vida de los objetos a través de sus interacciones
- En UML, un objeto se representa por un rectángulo con un nombre subrayado



56

... Objetos

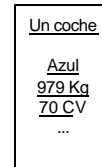
- Ejemplo de varios objetos relacionados:



57

... Objetos

- Objeto = Identidad + Estado + Comportamiento
- El estado está representado por los valores de los atributos
- Un atributo toma un valor en un dominio concreto



58

Identidad

- Oid (Object Identifier)
Cada objeto posee un oid. El oid establece la identidad del objeto y tiene las siguientes características:
 - Constituye un identificador único y global para cada objeto dentro del sistema
 - Es determinado en el momento de la creación del objeto
 - Es independiente de la localización física del objeto, es decir, provee completa independencia de localización

59

... Identidad

- Es independiente de las propiedades del objeto, lo cual implica independencia de valor y de estructura
- No cambia durante toda la vida del objeto. Además, un oid no se reutiliza aunque el objeto deje de existir
- No se tiene ningún control sobre los oids y su manipulación resulta transparente
- Sin embargo, es preciso contar con algún medio para hacer referencia a un objeto utilizando referencias del dominio (valores de atributos)

60

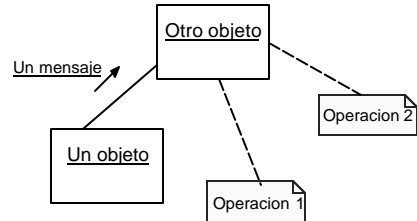
Estado

- El estado evoluciona con el tiempo
- Algunos atributos pueden ser constantes
- El comportamiento agrupa las competencias de un objeto y describe las acciones y reacciones de ese objeto
- Las operaciones de un objeto son consecuencia de un estímulo externo representado como mensaje enviado desde otro objeto

61

Comportamiento

- Ejemplo de interacción:



62

... Comportamiento

- Los mensajes navegan por los enlaces, a priori en ambas direcciones
- Estado y comportamiento están relacionados
- Ejemplo: no es posible aterrizar un avión si no está volando. Está volando como consecuencia de haber despegado del suelo

63

Persistencia

- La persistencia de los objetos designa la capacidad de un objeto trascender en el espacio/tiempo
- Un objeto persistente conserva su estado en un sistema de almacenamiento permanente (usualmente memoria secundaria)
- Podremos después reconstruirlo, es decir, cogerlo de memoria secundaria para utilizarlo en la ejecución (materialización del objeto)
- Los lenguajes OO no proponen soporte adecuado para la persistencia, pues ésta debería ser transparente, un objeto existe desde su creación hasta que se destruya

64

Comunicación

- Un sistema informático puede verse como un conjunto de objetos autónomos y concurrentes que trabajan de manera coordinada en la consecución de un fin específico
- El comportamiento global se basa pues en la comunicación entre los objetos que la componen

65

... Comunicación

- Categorías de objetos:
 - Activos - Pasivos
 - Cliente – Servidores, Agentes
- Objeto Activo: posee un hilo de ejecución (*thread*) propio y puede iniciar una actividad
- Objeto Pasivo: no puede iniciar una actividad pero puede enviar estímulos una vez que se le solicita un servicio
- Cliente es el objeto que solicita un servicio. Servidor es el objeto que provee el servicio solicitado

66

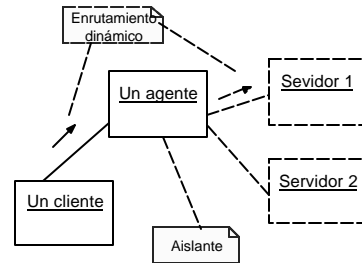
... Comunicación

- Los agentes reúnen las características de clientes y servidores
- Son la base del mecanismo de *delegación*
- Introducen indirección: un cliente puede comunicarse con un servidor que no conoce directamente

67

... Comunicación

- Ejemplo en el que un agente hace de aislante:



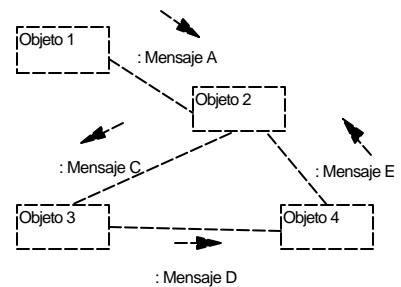
68

El Concepto de Mensaje

- La unidad de comunicación entre objetos se llama mensaje
- El mensaje es el soporte de una comunicación que vincula dinámicamente los objetos que fueron separados previamente en el proceso de descomposición
- Adquiere toda su fuerza cuando se asocia al polimorfismo y al enlace dinámico

69

... El Concepto de Mensaje



70

Mensaje y Estímulo

- Un estímulo causará la invocación de una operación, la creación o destrucción de un objeto o la aparición de una señal
- Un mensaje es la especificación de un estímulo
- Tipos de flujo de control:
 - Llamada a procedimiento o flujo de control anidado - - - - -
 - Flujo de control plano - - - - -
 - Retorno de una llamada a procedimiento -
 - Otras variaciones
 - Esperado (*balking*)
 - Cronometrado (*time-out*)

71

Captura de Requisitos

72

Casos de Uso

- Los Casos de Uso (Ivar Jacobson) describen bajo la forma de acciones y reacciones el comportamiento de un sistema desde el p.d.v. del usuario
- Permiten definir los límites del sistema y las relaciones entre el sistema y el entorno
- Los Casos de Uso son descripciones de la funcionalidad del sistema independientes de la implementación
- Comparación con respecto a los Diagramas de Flujo de Datos del Enfoque Estructurado

73

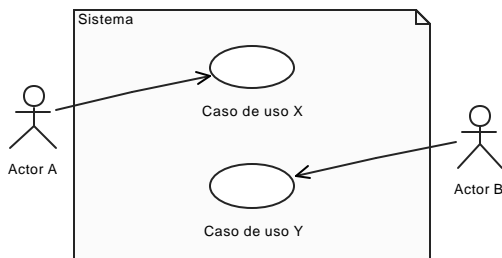
... Casos de Uso

- Los Casos de Uso cubren la carencia existente en métodos previos (OMT, Booch) en cuanto a la determinación de requisitos
- Los Casos de Uso particionan el conjunto de necesidades atendiendo a la categoría de usuarios que participan en el mismo
- Están basado en el lenguaje natural, es decir, es accesible por los usuarios

74

... Casos de Uso

- Ejemplo:



75

... Casos de Uso

Actores:

- Principales: personas que usan el sistema
- Secundarios: personas que mantienen o administran el sistema
- Material externo: dispositivos materiales imprescindibles que forman parte del ámbito de la aplicación y deben ser utilizados
- Otros sistemas: sistemas con los que el sistema interactúa
- La misma persona física puede interpretar varios papeles como actores distintos
- El nombre del actor describe el papel desempeñado

76

... Casos de Uso

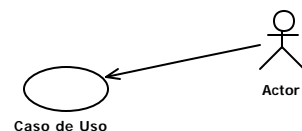
- Los Casos de Uso se determinan observando y precisando, actor por actor, las secuencias de interacción, los escenarios, desde el punto de vista del usuario
- Un escenario es una instancia de un caso de uso
- Los casos de uso intervienen durante todo el ciclo de vida. El proceso de desarrollo estará dirigido por los casos de uso

77

Casos de Uso: Relaciones

- UML define cuatro tipos de relación en los Diagramas de Casos de Uso:

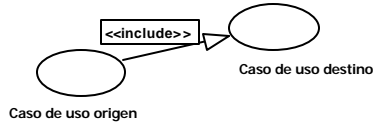
- **Comunicación:**



78

... Casos de Uso: Relaciones

- **Inclusión** : una instancia del Caso de Uso origen incluye también el comportamiento descrito por el Caso de Uso destino

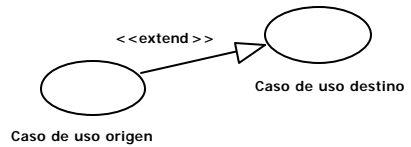


En UML 1.3 se estereotipa como <<include>> lo que antes llevaba el estereotipo <<uses>>

79

... Casos de Uso: Relaciones

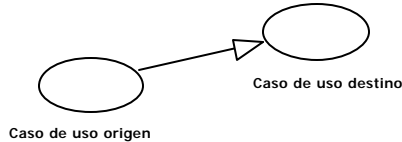
- **Extensión** : el Caso de Uso origen extiende el comportamiento del Caso de Uso destino



80

... Casos de Uso: Relaciones

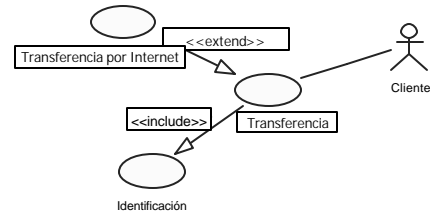
- **Herencia** : el Caso de Uso origen hereda la especificación del Caso de Uso destino y posiblemente la modifica y/o amplía



81

... Casos de Uso: Relaciones

- Ejemplo:



82

Casos de Uso: Construcción

- Un caso de uso debe ser simple, inteligible, claro y conciso
- Generalmente hay pocos actores asociados a cada Caso de Uso
- Preguntas clave:
 - ¿cuáles son las tareas del actor?
 - ¿qué información crea, guarda, modifica, destruye o lee el actor?
 - ¿debe el actor notificar al sistema los cambios externos?
 - ¿debe el sistema informar al actor de los cambios internos?

83

... Casos de Uso: Construcción

- La descripción del Caso de Uso comprende:
 - el inicio: cuándo y qué actor lo produce?
 - el fin: cuándo se produce y qué valor devuelve?
 - la interacción actor-caso de uso: qué mensajes intercambian ambos?
 - objetivo del caso de uso: ¿qué lleva a cabo o intenta?
 - cronología y origen de las interacciones
 - repeticiones de comportamiento: ¿qué operaciones son iteradas?
 - situaciones opcionales: ¿qué ejecuciones alternativas se presentan en el caso de uso?

84

RF - <id del requisito>	<nombre del requisito funcional>																
Versión	<numero de versión y fecha>																
Autores	<autor>																
Fuentes	<fuente de la versión actual>																
Objetivos asociados	<nombre del objetivo>																
Descripción	El sistema deberá comportarse tal como se describe en el siguiente caso de uso (concreto cuando «evento de activación», abstracto durante la realización de los casos de uso , «lista de casos de uso»)																
Precondición	<precondición del caso de uso>																
Secuencia Normal	<table border="1"> <tr> <th>Paso</th> <th>Acción</th> </tr> <tr> <td>1</td> <td>(El «actor», el sistema) «acción realizada por el actor o sistema», se realiza el caso de uso « caso de uso RF »</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>Si «condición», (el «actor», el sistema) «acción realizada por el actor o sistema», se realiza el caso de uso « caso de uso RF »</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td></td> </tr> <tr> <td>4</td> <td></td> </tr> <tr> <td>5</td> <td></td> </tr> <tr> <td>6</td> <td></td> </tr> <tr> <td>n</td> <td></td> </tr> </table>	Paso	Acción	1	(El «actor», el sistema) «acción realizada por el actor o sistema», se realiza el caso de uso « caso de uso RF »	2	Si «condición», (el «actor», el sistema) «acción realizada por el actor o sistema», se realiza el caso de uso « caso de uso RF »	3		4		5		6		n	
Paso	Acción																
1	(El «actor», el sistema) «acción realizada por el actor o sistema», se realiza el caso de uso « caso de uso RF »																
2	Si «condición», (el «actor», el sistema) «acción realizada por el actor o sistema», se realiza el caso de uso « caso de uso RF »																
3																	
4																	
5																	
6																	
n																	
Postcondición	<postcondición del caso de uso>																
Excepciones	<table border="1"> <tr> <th>Paso</th> <th>Acción</th> </tr> <tr> <td>1</td> <td>Si «condición de excepción», (el «actor», el sistema) «acción realizada por el actor o sistema», se realiza el caso de uso « caso de uso RF »; a continuación este caso de uso (continúa, aborta)</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td></td> </tr> <tr> <td>3</td> <td></td> </tr> </table>	Paso	Acción	1	Si «condición de excepción», (el «actor», el sistema) «acción realizada por el actor o sistema», se realiza el caso de uso « caso de uso RF »; a continuación este caso de uso (continúa, aborta)	2		3									
Paso	Acción																
1	Si «condición de excepción», (el «actor», el sistema) «acción realizada por el actor o sistema», se realiza el caso de uso « caso de uso RF »; a continuación este caso de uso (continúa, aborta)																
2																	
3																	
Rendimiento	<table border="1"> <tr> <th>Paso</th> <th>Cota de tiempo</th> </tr> <tr> <td>1</td> <td>n segundos</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>n segundos</td> </tr> </table>	Paso	Cota de tiempo	1	n segundos	2	n segundos										
Paso	Cota de tiempo																
1	n segundos																
2	n segundos																
Frecuencia esperada	<nº de veces / veces / cantidad de tiempos>																
Importancia	(sin importancia, importante, vital)																
Urgencia	(puede esperar, hay presión, inmediatamente)																
Comentarios	<comentarios adicionales>																

Casos de Uso: Pruebas

- El modelo de casos de uso permite realizar pruebas orientadas a la verificación y validación del sistema
- Verificar significa confirmar que el sistema se desarrolla correctamente
- Validar asegura que el sistema bajo desarrollo es el que el usuario realmente quiere

86

Modelo de Casos de Uso y Modelo Conceptual

➔ Práctica 11

- La especificación de cada caso de uso y los correspondientes D. de Interacción establecen el vínculo con el modelo conceptual
- En métodos OO que carecen de una técnica de captura de requisitos se comienza inmediatamente con la construcción del modelo conceptual

87

Modelado de Interacciones

88

Interacción

- Los objetos interactúan para realizar colectivamente los servicios ofrecidos por las aplicaciones. Los diagramas de interacción muestran cómo se comunican los objetos en una interacción
- Existen dos tipos de diagramas de interacción: los Diagramas de Colaboración y los Diagramas de Secuencia

89

Diagramas de interacción

- Los Diagramas de Secuencia son más adecuados para observar la perspectiva cronológica de las interacciones
- Los Diagramas de Colaboración ofrecen una mejor visión espacial mostrando los enlaces de comunicación entre objetos
- Normalmente el D. de Colaboración se obtiene a partir del correspondiente D. de Secuencia

90

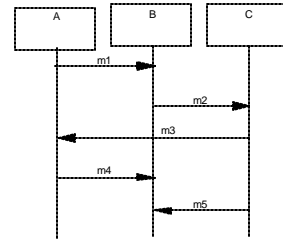
Diagramas de Secuencia

- Muestra la secuencia de mensajes entre objetos durante un escenario concreto
- Cada objeto viene dado por una barra vertical
- El tiempo transcurre de arriba abajo
- Cuando existe demora entre el envío y la atención se puede indicar usando una línea oblicua

91

... Diagramas de Secuencia

- Un ejemplo:

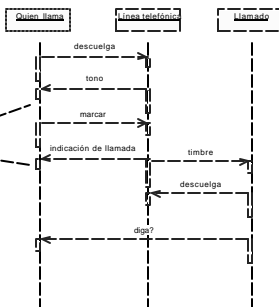


92

... Diagramas de Secuencia

- Ejemplo

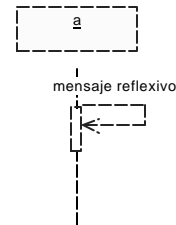
Las bandas rectangulares representan los periodos de actividad de los objetos



93

... Diagramas de Secuencia

- Un objeto puede enviarse a sí mismo un mensaje:



94

... Diagramas de Secuencia

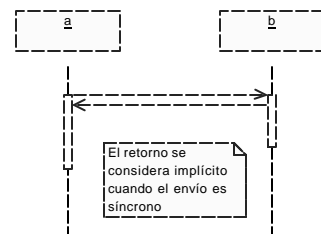
- Gráficamente también se puede indicar cuándo el mensaje es para crear el objeto (va dirigido al rectángulo del objeto o etiquetado con *new*) o para destruirlo (va dirigido a la línea del objeto pero el final de la flecha es una cruz)

- Ver UML V1.3 página 3-100

95

... Diagramas de Secuencia

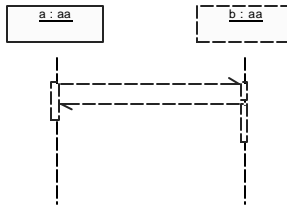
- Normalmente no es necesario indicar el retorno del control:



96

... Diagrama de Secuencia

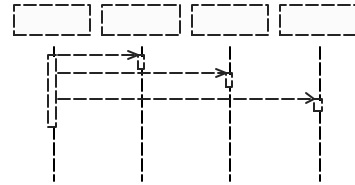
- En el caso asincrono el retorno, si existe, se debe representar:



97

Tipos de Control

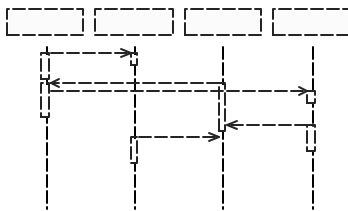
- El Diagrama de Secuencia refleja de manera indirecta las opciones de control
- Un control centralizado tiene una forma como esta:



98

... Tipos de control

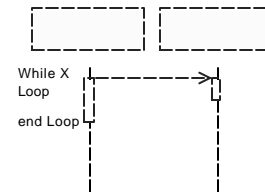
- Un control descentralizado tiene una forma como esta:



99

... Estructuras de control

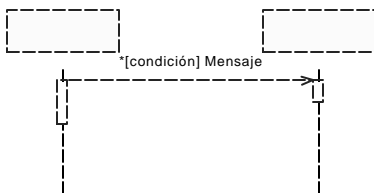
- Podemos representar iteraciones en el envío de mensajes, p.e., mientras se cumpla una condición:



100

... Estructuras de control

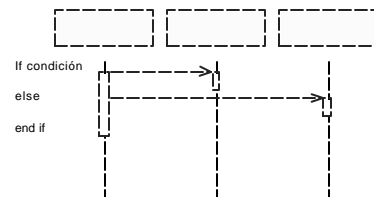
- La iteración puede expresarse también como parte del mensaje:



101

... Estructuras de control

- Las bifurcaciones condicionales pueden representarse de esta forma:



102

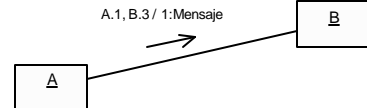
Diagramas de Colaboración

- Son útiles en la fase exploratoria para identificar objetos
- La distribución de los objetos en el diagrama permite observar adecuadamente la interacción de un objeto con respecto de los demás
- La estructura estática viene dada por los enlaces; la dinámica por el envío de mensajes por los enlaces

103

Mensajes

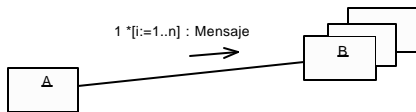
- Un mensaje desencadena una acción en el objeto destinatario
- Un mensaje se envía si han sido enviados los mensajes de una lista (sincronización):



104

... Mensajes

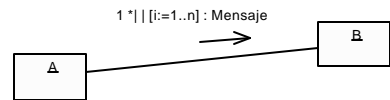
- Un mensaje se envía iterada y secuencialmente a un conjunto de instancias:



105

... Mensajes

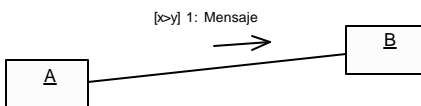
- Un mensaje se envía iterada y concurrentemente a un conjunto de instancias:



106

... Mensajes

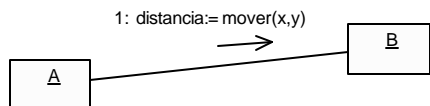
- Un mensaje se envía de manera condicionada:



107

... Mensajes

- Un mensaje que devuelve un resultado:



108

... Mensajes

- Los argumentos de un mensaje pueden ser valores obtenidos como consecuencia de las llamadas anteriores
- Los argumentos pueden ser también expresiones de navegación construidas a partir del objeto cliente
- Los argumentos pueden omitirse en el diagrama

109

Modelado Conceptual

110

Clases

- Modelado Conceptual:

Organización del conocimiento del dominio del problema en un conjunto de abstracciones ordenadas de forma que se obtiene un conocimiento más profundo del problema

111

Clases

- El mundo real puede ser visto desde abstracciones diferentes (subjetividad)
- Mecanismos de abstracción:
 - Clasificación / Instanciación
 - Composición / Descomposición
 - Agrupación / Individualización
 - Especialización / Generalización
- La clasificación es uno de los mecanismos de abstracción más utilizados

112

Clases

- La clase define el ámbito de definición de un conjunto de objetos
- Cada objeto pertenece a una clase
- Los objetos se crean por instanciación de las clases

113

Clases: Notación Gráfica

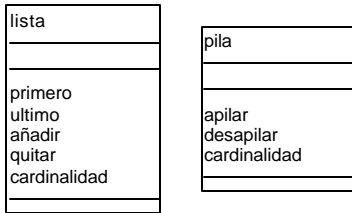
- Cada clase se representa en un rectángulo con tres compartimientos:
 - nombre de la clase
 - atributos de la clase
 - operaciones de la clase

motocicleta
color cilindrada velocidad maxima
arrancar acelerar frenar

114

Clases: Notación Gráfica

- Otros ejemplos:



115

Clases: Encapsulación

- La encapsulación presenta dos ventajas básicas:
 - Se protegen los datos de accesos indebidos
 - El acoplamiento entre las clases se disminuye
 - Favorece la modularidad y el mantenimiento
- Los atributos de una clase no deberían ser manipulables directamente por el resto de objetos

116

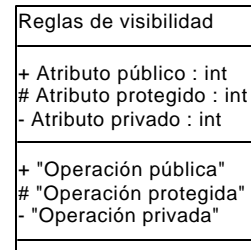
... Clases: Encapsulación

- Los niveles de encapsulación están heredados de los niveles de C++:
 - **(-) Privado** : es el más fuerte. Esta parte es totalmente invisible (excepto para clases *friends* en terminología C++)
 - **(#)** Los atributos/operaciones **protegidos** están visibles para las clases *friends* y para las clases derivadas de la original
 - **(+)** Los atributos/operaciones **públicos** son visibles a otras clases (cuando se trata de atributos se está transgrediendo el principio de encapsulación)

117

... Clases: Encapsulación

- Ejemplo:



118

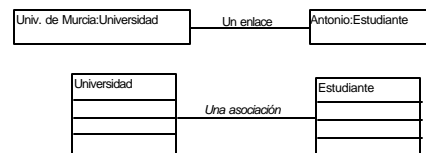
Relaciones entre Clases

- Los enlaces entre de objetos pueden representarse entre las respectivas clases
- Formas de relación entre clases:
 - Asociación y Agregación (vista como un caso particular de asociación)
 - Generalización/Especialización
- Las relaciones de Agregación y Generalización forman jerarquías de clases

119

Asociación

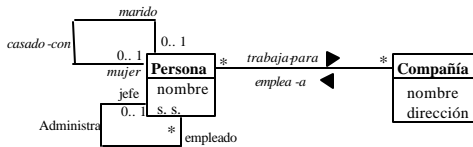
- La asociación expresa una conexión bidireccional entre objetos
- Una asociación es una abstracción de la relación existente en los enlaces entre los objetos



120

... Asociación

▪ Ejemplo:



121

... Asociación

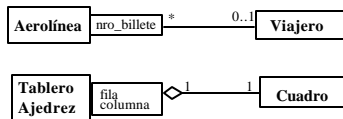
▪ Especificación de multiplicidad (mínima...máxima)

1	Uno y sólo uno
0..1	Cero o uno
M..N	Desde M hasta N (enteros naturales)
*	Cero o muchos
0..*	Cero o muchos
1..*	Uno o muchos (al menos uno)

▪ La multiplicidad mínima ≥ 1 establece una restricción de existencia

122

Asociación Cualificada



Reduce la multiplicidad del rol puesto al considerar el valor del cualificador

123

Agregación

- La agregación representa una relación *parte_de* entre objetos
- En UML se proporciona una escasa caracterización de la agregación
- Puede ser caracterizada con precisión determinando las relaciones de comportamiento y estructura que existen entre el objeto agregado y cada uno de sus objetos componentes

124

Agregación: Caracterización

1. ¿Puede el objeto parte comunicarse directamente con objetos externos al objeto agregado?
 - No => inclusiva
 - Si => no inclusiva
2. ¿Puede cambiar la composición del objeto agregado?
 - Si => dinámica
 - No => estática
3. ¿Puede el objeto parte ser compartido por más de un objeto agregado?
 - No => disjunta
 - Si => no disjunta

125

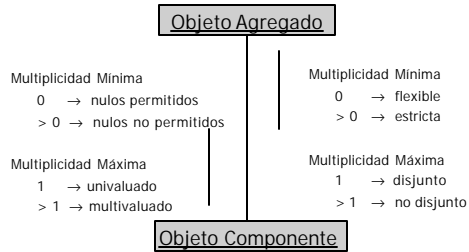
... Agregación: Caracterización

4. ¿Puede existir un objeto parte sin ser componente de un objeto agregado?
 - Si => flexible
 - No => estricta
 5. ¿Cuántos objetos de una clase componente puede tener asociados un objeto agregado?
 - Más de uno => multivaluada
 - Máximo uno => univaluada
 6. ¿Puede el objeto agregado no tener objetos de una clase componente en algún instante?
 - Si => con nulos permitidos
 - No => con nulos no permitidos
- ▶ En UML sólo se distingue entre agregación y composición (*aggregate composition*), siendo esta última disjunta y estricta.

126

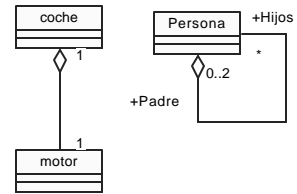
... Agregación: Caracterización

- Las caracterizaciones 1, 3, 4 y 5 están incluidas en el concepto más amplio de multiplicidad



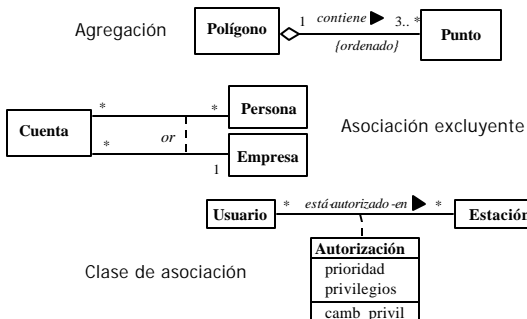
127

Ejemplos



128

... Ejemplos



129

... Clases vs. Objetos

- Los Diagramas de Clases y los Diagramas de Objetos pertenecen a dos vistas complementarias del modelo
- Un Diagrama de Clases muestra la abstracción de una parte del dominio
- Un Diagrama de Objetos representa una situación concreta del dominio
- Cada objeto es instancia de una clase
- Ciertas clases (clases abstractas o diferidas) no pueden ser instanciadas

130

Jerarquías de Generalización/Especialización

- Permiten gestionar la complejidad mediante un ordenamiento taxonómico
- Se obtiene usando los mecanismos de abstracción de Generalización y/o Especialización
- La Generalización consiste en factorizar las propiedades comunes de un conjunto de clases en una clase más general

131

... Jerarquías de Generalización/Especialización

- Nombres usados: clase padre - clase hija, superclase - subclase, clase base - clase derivada
- Las subclases heredan características de sus superclases, es decir, atributos y operaciones (y asociaciones) de la superclase están disponibles en sus subclases

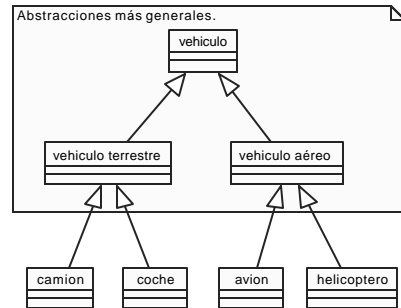
132

... Jerarquías de Generalización/Especialización

- La Generalización y Especialización son equivalentes en cuanto al resultado: la jerarquía y herencia establecidas
- Generalización y Especialización no son operaciones reflexivas ni simétricas pero sí transitivas

133

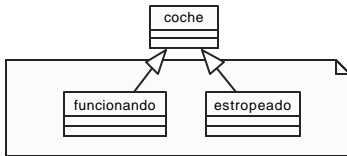
... Jerarquías de Generalización/Especialización



134

... Jerarquías de Generalización/Especialización

- La especialización es una técnica muy eficaz para la extensión y reutilización



- Caracterización de la generalización en UML:
 - disjunta - no disjunta
 - total (completa) - parcial (incompleta)

135

... Jerarquías de Generalización/Especialización

- La noción de clase está próxima a la de conjunto
- Dada una clase, podemos ver el conjunto relativo a las instancias que posee o bien relativo a las propiedades de la clase
- Generalización y especialización expresan relaciones de inclusión entre conjuntos

136

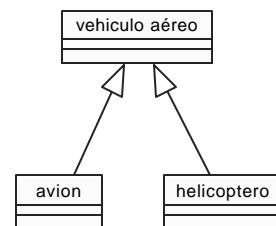
... Jerarquías de Generalización/Especialización

- Particionamiento del espacio de objetos => Especialización Estática
- Particionamiento del espacio de estados de los objetos => Especialización Dinámica
- En ambos casos consideraremos generalizaciones/especializaciones disjuntas

137

... Jerarquías de Generalización/Especialización

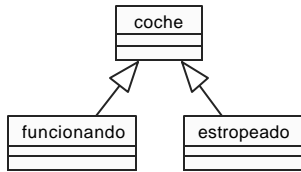
- Un ejemplo de Especialización Estática:



138

... Jerarquías de Generalización/Especialización

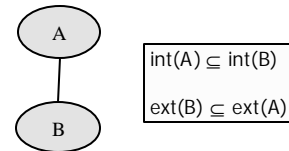
- Un ejemplo de Especialización Dinámica:



139

... Jerarquías de Generalización/Especialización

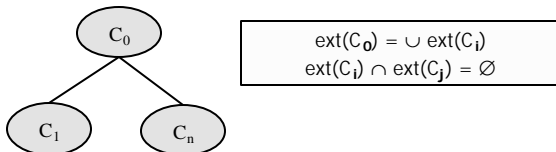
- Extensión: Posibles instancias de una clase
- Intensión: Propiedades definidas en una clase



140

... Jerarquías de Generalización/Especialización

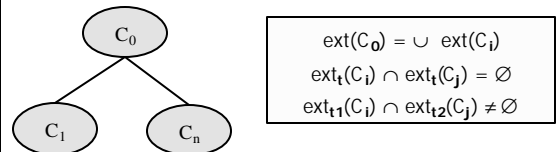
- Estáticas:



141

... Jerarquías de Generalización/Especialización

- Dinámicas:



142

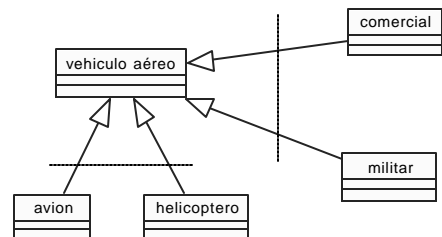
... Jerarquías de Generalización/Especialización

- En la Especialización Estática, el objeto es instancia de la subclase desde su creación y la superclase en las que fue creado. Esta pertenencia es inmutable
- Puede haber más de una especialización estática o dinámica a partir de la misma superclase

143

... Jerarquías de Generalización/Especialización

- Ejemplo: varias especializaciones a partir de la misma superclase:



144

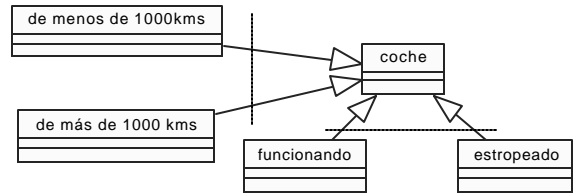
... Jerarquías de Generalización/Especialización

- En la Especialización Dinámica un objeto puede migrar durante su vida entre las distintas subclases de la especialización
- La migración puede definirse en función de su estado o de los eventos que le acontezcan

145

... Jerarquías de Generalización/Especialización

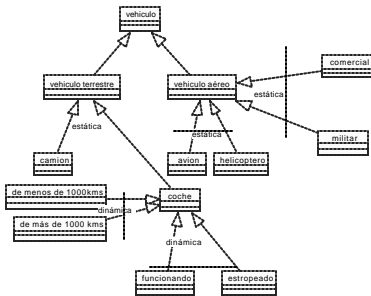
- Ejemplo: especializaciones dinámicas de la misma superclase:



146

... Jerarquías de Generalización/Especialización

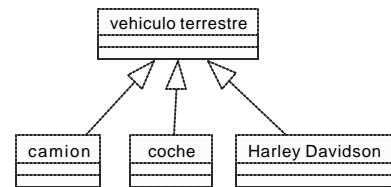
- Un ejemplo combinado:



147

... Jerarquías de Generalización/Especialización

- El siguiente es un ejemplo de clasificación no equilibrada:



148

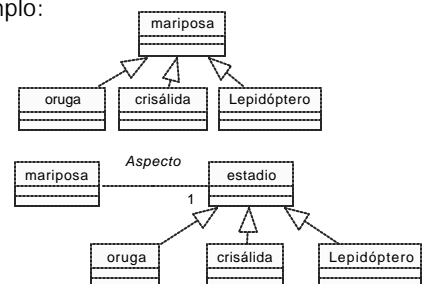
... Jerarquías de Generalización/Especialización

- Por regla general, es mejor limitar el número de subclases a cada nivel a costa de aumentar el número de objetos por clase y reservar los atributos para cualificar afinadamente los objetos
- A veces, una especialización dinámica tiene un equivalente a través de una especialización estática y una asociación ...

149

... Jerarquías de Generalización/Especialización

- Ejemplo:



150

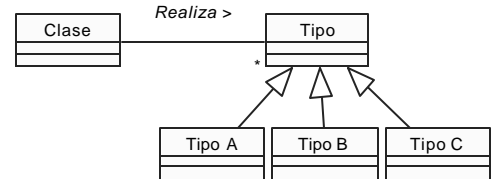
Herencia Múltiple

- Se presenta cuando una subclase tiene más de una superclase
- La herencia múltiple debe manejarse con precaución. Algunos problemas son el conflicto de nombre y el conflicto de precedencia
- Se recomienda un uso restringido y disciplinado de la herencia. Java y Ada 95 simplemente no ofrecen herencia múltiple

151

... Herencia Múltiple

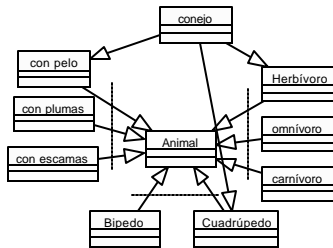
- La multiplicidad de la clasificación múltiple se puede representar también mediante asociaciones:



152

... Herencia Múltiple

- Uso disciplinado de la herencia múltiple



153

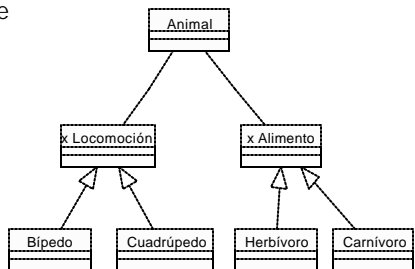
Delegación

- La herencia no es una necesidad absoluta y siempre puede sustituirse por delegación
- Disminuye el acoplamiento: el cliente no conoce directamente al proveedor y el proveedor puede ser modificado sobre la marcha
- Permite implementar herencia múltiple en lenguajes con herencia simple

154

... Delegación

- Ejemplo: delegación en lugar de herencia múltiple



155

Principio de Sustitución

- El Principio de Sustitución de Liskow (1987) afirma que:

"Debe ser posible utilizar cualquier objeto instancia de una subclase en el lugar de cualquier objeto instancia de su superclase sin que la semántica del programa escrito en los términos de la superclase se vea afectado."

156

... Principio de Sustitución

- Dado que los programadores pueden introducir código en las subclases redefiniendo las operaciones, es posible introducir involuntariamente incoherencias que violen el principio de sustitución
- El polimorfismo que veremos a continuación no debería implementarse sin este principio

157

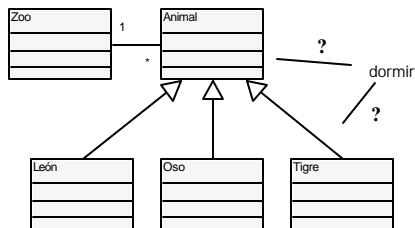
Polimorfismo

- El término polimorfismo se refiere a que una característica de una clase puede tomar varias formas
- El polimorfismo representa en nuestro caso la posibilidad de desencadenar operaciones distintas en respuesta a un mismo mensaje
- Cada subclase hereda las operaciones pero tiene la posibilidad de modificar localmente el comportamiento de estas operaciones

158

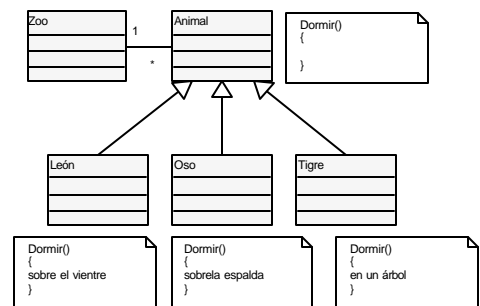
... Polimorfismo

- Ejemplo: todo animal duerme, pero cada clase lo hace de forma distinta



159

... Polimorfismo



160

... Polimorfismo

- La búsqueda automática del código que en cada momento se va a ejecutar es fruto del enlace dinámico
- El cumplimiento del Principio de Sustitución permite obtener un comportamiento y diseño coherente

161

Comentarios

- Los Diagramas de Clases v/s los modelos de datos (Diagramas Entidad -Relación)

162

Diagramas de Estados

163

Diagramas de Estados

- Los Diagramas de Estados representan autómatas de estados finitos, desde el p.d.v. de los estados y las transiciones
- Son útiles sólo para los objetos con un comportamiento significativo
- El resto de objetos se puede considerar que tienen un único estado
- El formalismo utilizado proviene de los *Statecharts* (Harel)

164

... Diagramas de Estados

- Cada objeto está en un estado en cierto instante
- El estado está caracterizado parcialmente por los valores de los atributos del objeto
- El estado en el que se encuentra un objeto determina su comportamiento
- Cada objeto sigue el comportamiento descrito en el D. de Estados asociado a su clase
- Los D. De Estados y escenarios son complementarios

165

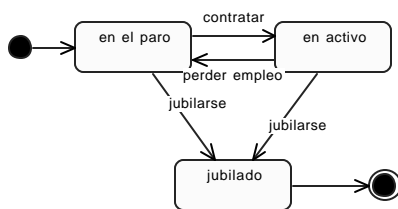
... Diagramas de Estados

- Los D. de Estados son autómatas jerárquicos que permiten expresar concurrencia, sincronización y jerarquías de objetos
- Los Diagramas de Estados son grafos dirigidos
- Los D. De Estados de UML son deterministas
- Los estados inicial y final están diferenciados del resto
- La transición entre estados es instantánea y se debe a la ocurrencia de un evento

166

... Diagramas de Estados

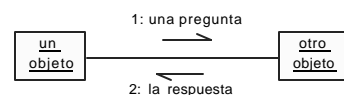
- Ejemplo de un Diagrama de Estados para la clase persona:



167

... Diagramas de Estados

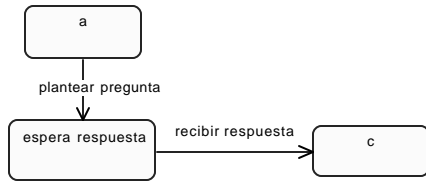
- La comunicación bidireccional puede representarse mediante comunicación asíncrona. Por ejemplo en un Diagrama de Colaboración:



168

... Diagramas de Estados

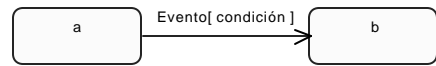
- Si la comunicación es sincrónica el cliente debe esperar la respuesta. Con lo cual en el cliente tendríamos:



169

... Diagramas de Estados

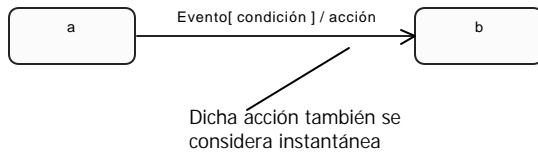
- Las guardas permiten condicionar la transición:



170

Acciones

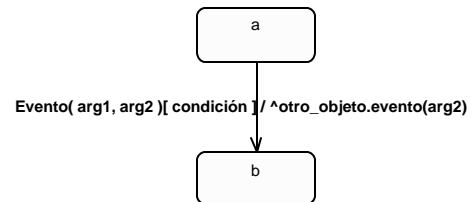
- Podemos especificar la ejecución de una acción como consecuencia de la transición:



171

... Acciones

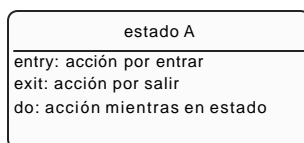
- Podemos especificar el envío de un evento a otro objeto como consecuencia de la transición:



172

... Acciones

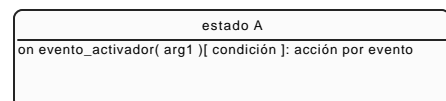
- Se puede especificar el hacer una acción como consecuencia de entrar, salir o estar en un estado:



173

.. Acciones

- Se puede especificar el hacer una acción cuando ocurre en dicho estado un evento que no conlleva salir del estado:



174

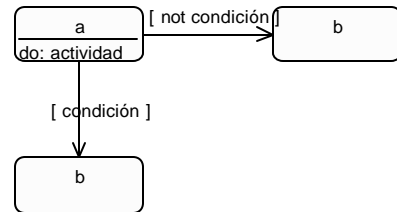
Actividades

- Las actividades son similares a las acciones pero tienen duración y se ejecutan dentro de un estado del objeto
- Las actividades pueden interrumpirse en todo momento, cuando se desencadena la operación de salida del estado

175

... Actividades

- Cuando una actividad finaliza se produce una transición automática de salida del estado



176

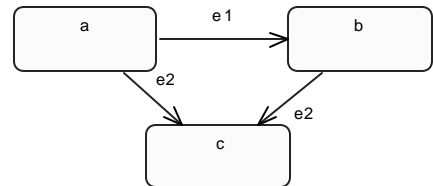
Generalización de Estados

- Podemos reducir la complejidad de estos diagramas usando la generalización de estados
- Distinguimos así entre superestado y subestados
- Un estado puede contener varios subestados disjuntos
- Los subestados heredan las variables de estado y las transiciones externas

177

Generalización de Estados

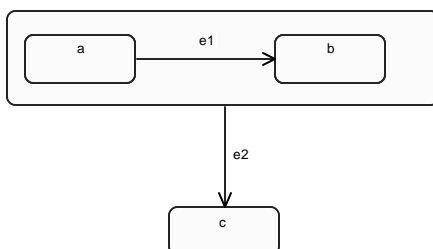
- Ejemplo:



178

Generalización de Estados

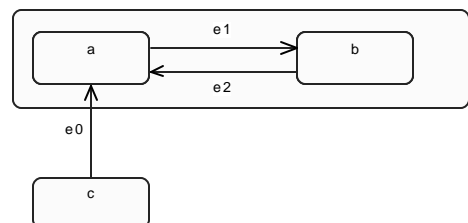
- Quedaría como:



179

... Generalización de Estados

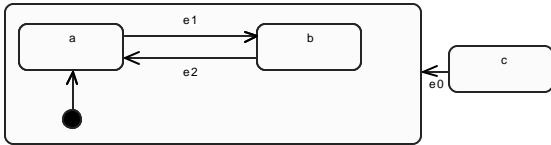
- Las transiciones de entrada deben ir hacia subestados específicos:



180

... Generalización de Estados

- Es preferible tener estados iniciales de entrada a un nivel de manera que desde los niveles superiores no se sepa a qué subestado se entra:



181

... Generalización de Estados

- Es posible ocultar los detalles de los subestados:



182

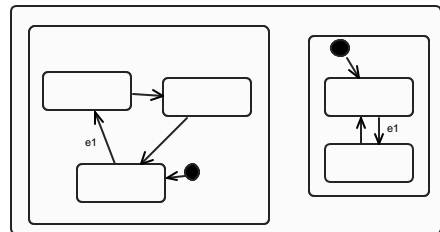
... Generalización de Estados

- La agregación de estados es la composición de un estado a partir de varios estados independientes
- La composición es concurrente por lo que el objeto estará en alguno de los estados de cada uno de los subestados concurrentes

183

... Generalización de Estados

- Ejemplo:



184

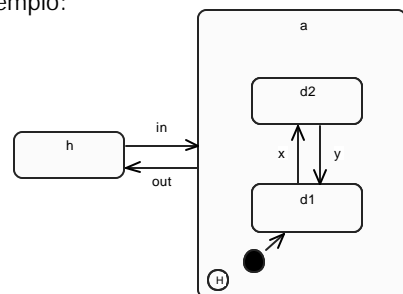
Historial

- Por defecto, los autómatas no tienen memoria
- Es posible memorizar el último subestado visitado para recuperarlo en una transición entrante en el superestado que lo engloba

185

... Historial

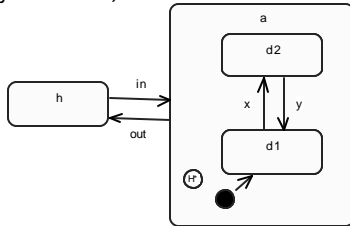
- Ejemplo:



186

... Historial

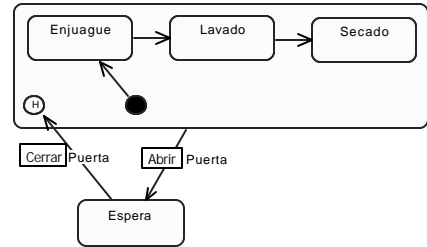
- También es posible la memorización para cualquiera de los subestados anidados (aparece un * junto a la H)



187

... Historial

- Ejemplo:



188

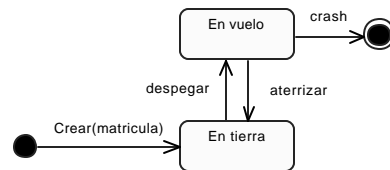
Destrucción del Objeto

- La destrucción de un objeto es efectiva cuando el flujo de control del automática alcanza un estado final no anidado
- La llegada a un estado final anidado implica la "subida" al superestado asociado, no el fin del objeto

189

... Destrucción de Objeto

- Ejemplo:



190

Transiciones temporizadas

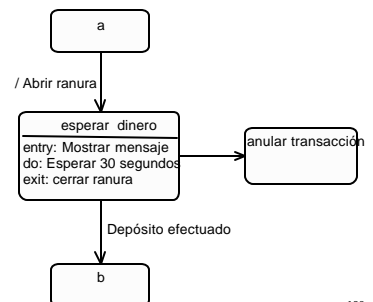
- Las esperas son actividades que tienen asociada cierta duración
- La actividad de espera se interrumpe cuando el evento esperado tiene lugar
- Este evento desencadena una transición que permite salir del estado que alberga la actividad de espera. El flujo de control se transmite entonces a otro estado

191

... Transiciones temporizadas

- Ejemplo:

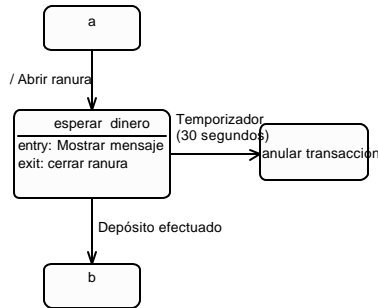
Si en 30 segundos no se introduce el dinero se termina la actividad pasando a anular la transacción. En cualquier caso se cierra la ranura.



192

... Transiciones temporizadas

- Ejemplo v.2:



193

Diagrama de Actividades

- El Diagrama de Actividades es una variante de los Diagramas de Estados, organizado respecto de las acciones y principalmente destinado a representar el comportamiento interno de un método (la realización de una operación), de un caso de uso o de un proceso de negocio (Workflow)
- Una actividad puede considerarse un estereotipo de estado

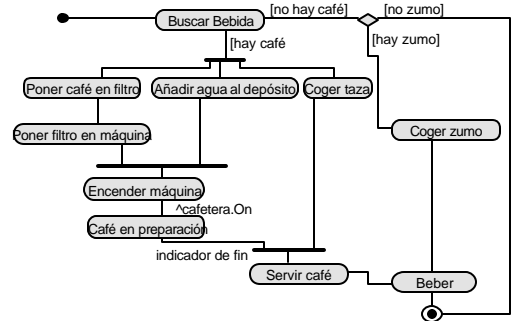
194

...Diagrama de Actividades

- Las actividades se enlazan por transiciones automáticas
- Cuando una actividad termina se desencadena el paso a la siguiente actividad
- Las actividades no poseen transiciones internas ni transiciones desencadenadas por eventos

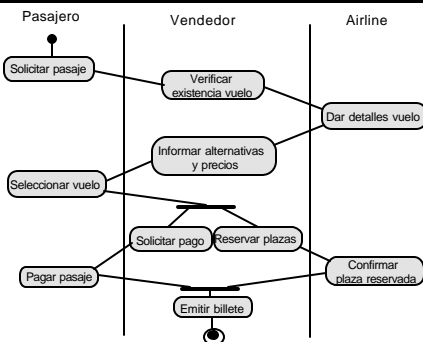
195

Ejemplos



196

...Ejemplos (con bandas)



197

Modelado de Componentes

198

Diagrama de Componentes

- Los diagramas de componentes describen los elementos físicos del sistema y sus relaciones
- Muestran las opciones de realización incluyendo código fuente, binario y ejecutable

199

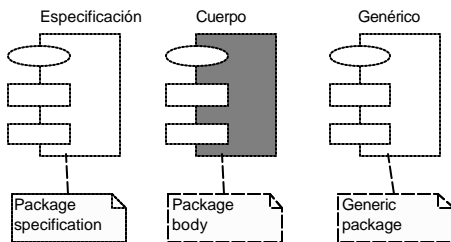
...Diagramas de Componentes

- Los componentes representan todos los tipos de elementos software que entran en la fabricación de aplicaciones informáticas. Pueden ser simples archivos, paquetes de Ada, bibliotecas cargadas dinámicamente, etc.
- Cada clase del modelo lógico se realiza en dos componentes: la especificación y el cuerpo

200

... Diagramas de Componentes

- La representación gráfica es la siguiente:



201

... Diagramas de Componentes

- En C++ una especificación corresponde a un archivo con un sufijo `.h` y un cuerpo a un archivo con un sufijo `.cpp`
- En Ada la noción de módulo existe directamente en el lenguaje con el nombre del paquete

202

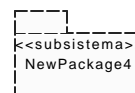
Dependencias entre Componentes

- Las relaciones de dependencia se utilizan en los diagramas de componentes para indicar que un componente utiliza los servicios ofrecidos por otro componente

203

Subsistemas

- Los distintos componentes pueden agruparse en paquetes según un criterio lógico y con vistas a simplificar la implementación
- Son paquetes estereotipados en `<<subsistema>>`



204

... Subsistemas

- Los subsistemas organizan la vista de realización de un sistema
- Cada subsistema puede contener componentes y otros subsistemas
- La descomposición en subsistemas no es necesariamente una descomposición funcional
- Paquetes (Categorías) y clases en el nivel lógico. Paquetes (Subsistemas) y componentes en el nivel físico

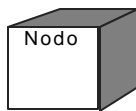
205

Modelado de Distribución

206

Diagramas de Distribución

- Los Diagramas de Distribución muestran la disposición física de los distintos nodos que componen un sistema y el reparto de los componentes sobre dichos nodos



207

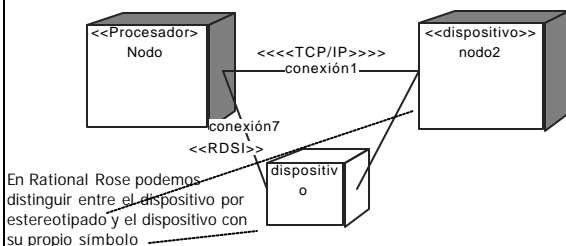
... Diagramas de Distribución

- Los estereotipos permiten precisar la naturaleza del equipo:
 - Dispositivos
 - Procesadores
 - Memoria
- Los nodos se interconectan mediante soportes bidireccionales (en principio) que pueden a su vez estereotiparse

208

... Diagramas de Distribución

- Ejemplo de conexión entre nodos:



209

Proceso de Desarrollo de SW con UML

210

Hacia un Método OO

- Un proceso de desarrollo de programas tiene como objetivo la formalización de las actividades relacionadas con la elaboración de sistemas informáticos
- Debe ser:
 - Reproducible
 - Definido
 - Medible en cuanto a rendimiento
 - Optimizable
 - ...

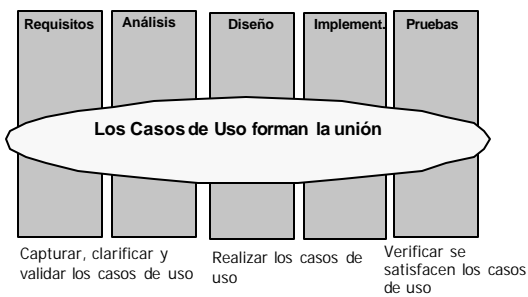
211

... Hacia un Método OO

- UML no incorpora por sí mismo el modelo de proceso
- Los autores destacan las siguientes características de UML como esenciales para determinar el proceso de desarrollo:
 - Está dirigido por los casos de uso: desde la especificación hasta el mantenimiento
 - Se centra en la arquitectura: reutilizable y como guía hasta la solución
 - Iterativo e incremental: el trabajo se divide en iteraciones pequeñas en función de la importancia de los casos de uso y el estudio de riesgos

212

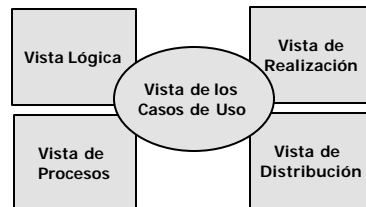
... Hacia un Método OO



213

... Hacia un Método OO

- Las 4+1 vistas de Kruchten (1995):



214

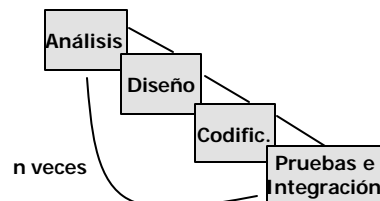
Ciclo de Vida Iterativo e Incremental

- El ciclo de vida iterativo se basa en la evolución de prototipos ejecutables que se muestran a los usuarios y clientes
- En el ciclo de vida iterativo a cada iteración se reproduce el ciclo de vida en cascada a menor escala
- Los objetivos de una iteración se establecen en función de la evaluación de las iteraciones precedentes

215

...Ciclo de Vida Iterativo e Incremental

- Las actividades se encadenan en una minicascada con un alcance limitado por los objetivos de la iteración



216

...Ciclo de Vida Iterativo e Incremental

- Cada iteración comprende:
 - Planificar la iteración (estudio de riesgos)
 - Análisis de los Casos de Uso y escenarios
 - Diseño de opciones arquitectónicas
 - Codificación y pruebas. La integración del nuevo código con el existente de iteraciones anteriores se hace gradualmente durante la construcción
 - Evaluación de la entrega ejecutable (evaluación del prototipo en función de las pruebas y de los criterios definidos)
 - Preparación de la entrega (documentación e instalación del prototipo)

217

Gestión del Riesgo

- El análisis de riesgos consiste en evaluar el proyecto, la tecnología y los recursos con el fin de determinar y comprender la naturaleza y el origen de los riesgos
- Riesgos:
 - Comerciales (competencia, etc.)
 - Financieros (económicos, etc.)
 - Técnicos (base tecnológica sólida y probada?)
 - De desarrollo (equipo experimentado?)
- El mayor riesgo consiste en no saber dónde están los riesgos

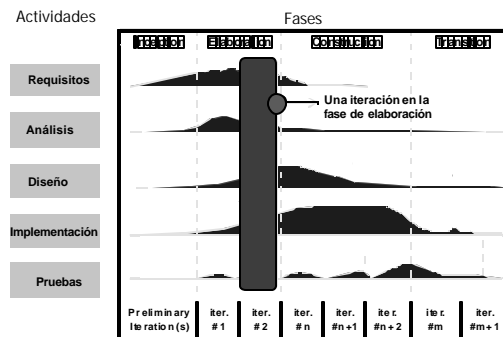
218

...Gestión del Riesgo

- Cada iteración se basa en la construcción de un número reducido de escenarios que se centran primero en los riesgos más importantes y determinan las clases y las categorías a construir en la iteración
- Se distinguen prototipos orientados a la interfaz del usuario, a cuestiones Hw, de reutilización de programas o a la validación funcional
- Cada prototipo corresponde a 1 ó más casos de uso

219

Reparto de Actividades



220

Fases del Ciclo de Vida

- El ciclo de vida para UML consiste en una serie de ciclos cada uno de los cuales produce una nueva versión del producto
- Cada ciclo está compuesto por fases y cada una de estas fases está compuesta por un número de iteraciones
- Las fases son:
 - Estudio de oportunidad
 - Elaboración
 - Construcción
 - Transición

221

...Fases del Ciclo de Vida

- Estudio de oportunidad (*inception*)
 - Define el ámbito y objetivos del proyecto
 - Se define la funcionalidad y capacidades del producto
- Elaboración
 - Tanto la funcionalidad como el dominio del problema se estudian en profundidad
 - Se define una arquitectura básica
 - Se planifica el proyecto considerando recursos disponibles

222

...Fases del Ciclo de Vida

- **Construcción**
 - El producto se desarrolla a través de iteraciones donde cada iteración involucra tareas de análisis, diseño e implementación
 - Las fases de estudio y análisis sólo dieron una arquitectura básica que es aquí refinada de manera incremental conforme se construye (se permiten cambios en la estructura)
 - Gran parte del trabajo es programación y pruebas
 - Se documenta tanto el sistema construido como el manejo del mismo
 - Esta fase proporciona un producto construido junto con la documentación

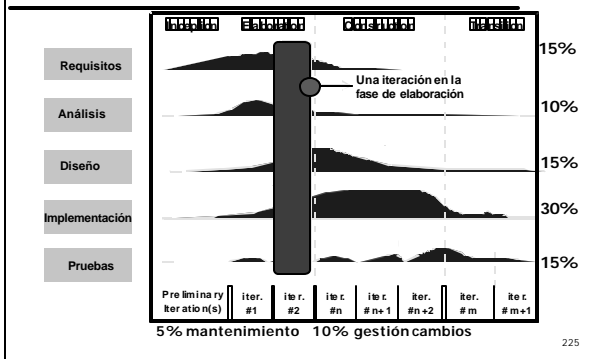
223

...Fases del Ciclo de Vida

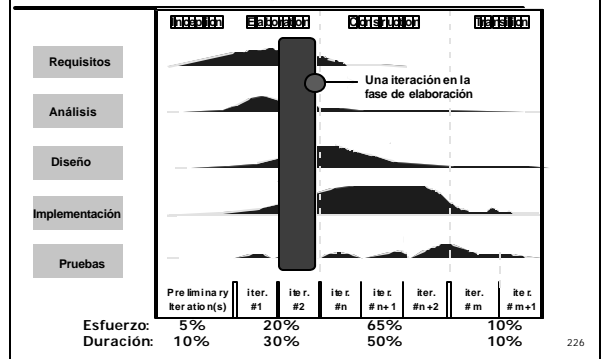
- **Transición**
 - Se libera el producto y se entrega al usuario para un uso real
 - Se incluyen tareas de marketing, empaquetado atractivo, instalación, configuración, entrenamiento, soporte, mantenimiento, etc.
 - Los manuales de usuario se completan y refinan con la información anterior
 - Estas tareas se realizan también en iteraciones

224

Esfuerzo Respecto de las Actividades



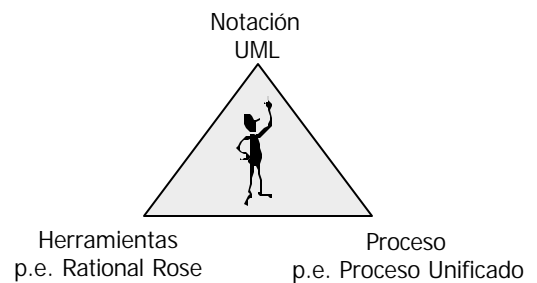
...Esfuerzo Respecto de las Fases



Conclusiones

227

Claves en el Desarrollo de SI



Contexto de Desarrollo : Grado de Complejidad



229

Modelado de SI: Algunas Reflexiones

- Modelar para la concebir el sistema y/o para la documentarlo
- Pragmatismo, los modelos deben ser útiles
- Sencillez y Elegancia
- Distintos nivel de abstracción, diferentes modelos
- Seguimiento de transformaciones durante el proceso (*Traceability*)
- Sincronización de modelos
- Dificultades para la introducción de técnicas y herramientas de modelado

230

... Finalmente

- Apostar por enfoque Orientado a Objetos usando notación UML
- Problemas actuales en implementación, al usar entornos de programación visual y/o bases de datos relacionales
- Posibles mejoras a mediano plazo
 - Evolución: Uso de BDOO y/o mejoras en los LPOO
 - Revolución: Generación Automática de Código a partir de Modelos OO (Compilación de Modelos)

231

Bibliografía Recomendada

- UML
 - www.omg.org/uml/
 - Martin Fowler, "UML Distilled" ("UML Gota a Gota")
 - Terry Quatrani, "Visual Modeling ...", un caso de estudio
- Herramientas CASE
 - International Council in SE (INCOSE) Tools Database Working Group. www.incose.org/tools/
- Otras
 - Desmond D'Souza, componentes
 - www.interact.com/~bradapp/docs/patterns-intro.html, patrones
 - Revista IEEE Software, Conferencias: OOPSLA, ECOOP

232