

Contrato de Operacion



English



Entradas

- Diagrama de Casos de Uso de (empleando UML)
 - ◆ ¿Se puede emplear gestión de la configuración?: **Si**
- Diagrama de Secuencia del Sistema
 - ◆ ¿Se puede emplear gestión de la configuración?: **Si**
- Documento de Especificación de Requisitos
 - ◆ ¿Se puede emplear gestión de la configuración?: **Si**



Salidas

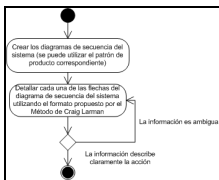
- Contratos de Operación
 - ◆ ¿Se puede emplear gestión de la configuración?: **Si**



Solución



Proceso



Tiempo de Desarrollo

- ◆ Para adquirir el conocimiento necesario para desarrollar el producto software: 2 horas
- ◆ Para crear el Patrón de Producto: 2 horas
- ◆ Para aplicar el Patrón de Producto: 2 días.



Video Explicación



Patrones Relacionados

- Diagrama de Casos de Uso
- Diagrama de Secuencia del Sistema
- Especificación de Requisitos



Controladores de Calidad

- Ninguno



Plantillas

-  Formato Contrato de Operaciones
-  Plantilla Contrato de Operaciones



Ejemplos

-  Ejemplo de contrato de operación de caso de uso "Login", "Cerrar Sesión" y "Modificar datos" en el contexto de una red social.



Herramientas de Soporte

- Microsoft Word
- OpenOffice Writer
- Rational Software Modeler (IBM)
- StarUML (Open Source Project)
- Visual Paradigm for UML (Visual Paradigm)



Contexto Inicial

Se está empleando el Método de Craig Larman para desarrollar un sistema software, y se han creado los diagramas de secuencia de sistema de los casos de uso.



Contexto Resultante

Se crea un descripción detallada de casa una de las actividades representadas en el diagrama de secuencia de sistema.



Problema

Se han creado los diagramas de secuencia de sistema de los casos de uso de un sistema software que se está desarrollando empleando el Método de Craig Larman, sin embargo, se quiere detallar cada una de las actividades representadas en los diagramas de secuencia de sistema para evitar ambigüedades en su implementación.



Restricciones (*Forces*)

- **Tipo de Organización:** PyMEs, Grandes Empresas.
- **Tipo de Sistema:** Aplica a todos los tipos de sistemas.
- **Paradigma de Programación:** Orientado a Objetos.



Roles

- Analista
- Cliente
- Jefe de Proyecto
- Usuarios del Sistema



Lecciones Aprendidas

- Ninguna



Nivel de Madurez

- Nivel de Madurez 2 del CMMI.



Conocimientos y Habilidades Básicos



Conocimientos

- Definición de requisitos software (funcionales y no funcionales).
- [Metodo de Craig Larman](#)
- Nociones de UML, en especial de la técnica de modelado de casos de uso.



Habilidades

- Capacidad de Abstracción.
- Capacidad de Análisis



Recursos de Información

- Ferré Grau, X & Sanchez-Segura, M. (2004). *Desarrollo Orientado a Objetos con UML*. Recuperado el 2009-11-26 de <http://www.clikear.com/manuales/uml/index.aspx>.
 - Fowler, M. (2004). *UML distilled: a brief guide to the standard object modelling language*. Addison-Wesley.
 - Larman, C. (2001). *Applying UML and Patterns: An Introduction to Object-Oriented Analysis and Design and the Unified Process* (2da. ed.). Prentice Hall.
 - Jacobson, I. & Booch, G.(1999). *The unified software development process*. Addison-Wesley.
 - Rumbaugh, J. & Jacobson, I. (2005). *The unified modeling language reference manual*. Addison-Wesley.
 - Rumbaugh, J. (2005). *Object-Oriented Modelling and Design*. Prentice Hall.
-