

Diagrama de Casos de Uso de Alto Nivel



English

Entradas

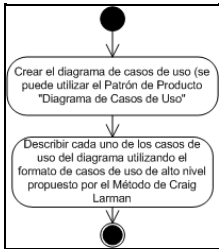
- Diagrama de Casos de Uso
 - ◆ ¿Se puede emplear gestión de la configuración?: **Si**
- Documento de Especificación de Requisitos
 - ◆ ¿Se puede emplear gestión de la configuración?: **Si**

Salidas

- Diagrama de Casos de Uso de Alto Nivel (empleando el [Metodo de Craig Larman](#))
 - ◆ ¿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: 10 horas.

Video Explicación

- ◆ No aplica



Patrones Relacionados

- [Diagrama de Casos de Uso](#)
- [Diagrama de Casos de Uso en Formato Expandido](#)
- [Especificacion de Requisitos](#)

Controladores de Calidad

- Ninguno

Plantillas

-  [Formato de Caso de Uso de Alto Nivel](#)
-  [Plantilla Casos de Uso de Alto Nivel](#)

Ejemplos

-  [Ejemplo de caso de uso de alto nivel "Login", "Cerrar Sesión" y "Modificar datos" en el contexto de una red social.](#)

Herramientas de Soporte

- [Argo UML \(Open Source Project\)](#)
- [Dia \(GNOME\)](#)
- [Rational Software Modeler \(IBM\)](#)
- [StarUML \(Open Source Project\)](#)
- [Visual Paradigm for UML \(Visual Paradigm\)](#)



Contexto Inicial

Se está desarrollando un sistema software empleando el [Metodo de Craig Larman](#). Ya se ha creado el diagrama de casos de uso del sistema.



Contexto Resultante

Se han descrito a nivel general todos los casos de uso del diagrama de casos de uso del sistema, empleando el formato propuesto en el [Metodo de Craig Larman](#).



Problema

Se quiere crear una descripción general de todos los casos de uso del diagrama, incluyendo su tipo y los actores que interactúan en cada uno.



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

- Beneficios de utilizar este patrón
 - ◆ Se ofrece una descripción gráfica del funcionamiento del sistema software y de la forma en que será utilizado.
 - ◆ Es posible describir las interacciones entre el sistema y sus actores.
 - ◆ Se cuenta con una representación que es de gran utilidad para mostrar al cliente cual será la funcionalidad del sistema y que roles están involucrados.
 - ◆ Se cuenta con una descripción de alto nivel del propósito de cada caso de uso del diagrama.



Nivel de Madurez

- Nivel de Madurez 2 del CMMI.



Conocimientos y Habilidades Básicos



Conocimientos

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



Habilidades

- Capacidad de abstracción.



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.
-