

Diagrama de Casos de Uso en Formato Expandido



English



Entradas

- Diagrama de Casos de Uso de Alto Nivel
 - ◆ ¿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 en Formato Expandido (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 de Alto Nivel](#)
- [Especificación de Requisitos](#)



Controladores de Calidad

- Ninguno



Plantillas

-  [Información del Caso de Uso en Formato Expandido](#)
-  [Plantilla Caso de Uso en Formato Expandido](#)



Ejemplos

-  [Ejemplo de caso de uso en formato expandido "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 de alto nivel del sistema.



Contexto Resultante

Se han explicado detalladamente todos los casos de uso del diagrama de casos de uso del sistema, dicha explicación contiene tanto la información ya descrita en el formato en alto nivel, así como una descripción de las actividades que involucra cada caso de uso incluyendo sus cursos alternativos. Se ha empleado el formato propuesto en el **Metodo de Craig Larman**.



Problema

Se desea explicar detalladamente todos los casos de uso del diagrama, incluyendo una descripción de las actividades del sistema que involucra 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 descripción de detallada y explícita del propósito de cada caso de uso del diagrama.
 - ◆ Las actividades descritas son de gran utilidad para la creación del diagrama de clases.



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.



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.
-