

Diagrama de Secuencia



English



Entradas

- Diagrama de Casos de Uso (empleando UML)
 - ◆ ¿Se puede emplear gestión de la configuración?: **Si**
- Diagrama de Clases (empleando UML)
 - ◆ ¿Se puede emplear gestión de la configuración?: **Si**



Salidas

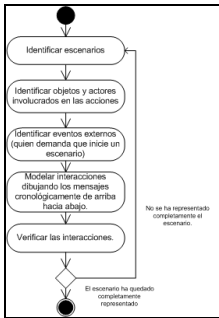
- Diagrama de Secuencia (empleando UML)
 - ◆ ¿Se puede emplear gestión de la configuración?: **Si**



Solución



Proceso



Tiempo de Desarrollo

- ◆ Para adquirir el conocimiento necesario para desarrollar el producto software: 1 día
- ◆ Para crear el Patrón de Producto: 2 días
- ◆ Para aplicar el Patrón de Producto: 2 días.



Video Explicación

- ◆ No aplica



Patrones Relacionados

- Diagrama de Casos de Uso
- Diagrama de Clases





Controladores de Calidad

- Ninguno



Plantillas

-  Elementos básicos del diagrama de secuencia.
-  Plantilla Diagrama de Secuencia



Ejemplos

-  Ejemplo de diagrama de secuencia de "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 cuenta ya con los diagramas de clases y de casos de uso del sistema software, y se desea describir los casos de uso o escenarios.



Contexto Resultante

Se cuenta con un diagrama que muestra la secuencia de mensajes entre objetos durante un escenario concreto. Existe al menos un diagrama de secuencia para cada diagrama de casos de uso.



Problema

Se desea crear una representación gráfica de las interacciones entre objetos ordenadas cronológicamente, que muestre además, la secuencia de mensajes intercambiados entre dichos objetos para llevar a cabo la funcionalidad descrita por un escenario o caso de uso.



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

- No aplica



Conocimientos y Habilidades Básicos



Conocimientos

- Conocimientos intermedios de UML.
- Interpretación de diagramas de casos de uso y de clases.



Habilidades

- Capacidad de análisis.
- Visión holística o sistémica de problemas.



Recursos de Información

- Amescua A., et al. (2003). *Análisis y Diseño Estructurado y Orientado a Objetos del Sistema Informáticos*. McGraw Hill/Interamericana de España, S.A.U.
 - 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.
 - 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.
-