

Metodo de Craig Larman



English



Patrones de Productos Relacionados

- Contrato de Operacion
- Diagrama de Casos de Uso
- Diagrama de Casos de Uso de Alto Nivel
- Diagrama de Casos de Uso en Formato Expandido
- Diagrama de Clases
- Diagrama de Secuencia
- Diagrama de Secuencia del Sistema
- Diagrama de Estados
- Especificacion de Requisitos
- Priorizacion de Casos de Uso



Video Explicación

Parte 1: Explicación del Método y sus Fases

Parte 2: Fase 1, Planificación y Especificación de Requisitos

- ◆ Primera Parte
- ◆ Segunda Parte

Parte 3: Fase 2, Construcción

- ◆ Primera Parte
- ◆ Segunda Parte



Métodos y Modelos Relacionados

- Ninguno



Ejemplos

- Ninguno



Descripción

Es un método de desarrollo de software orientado a objetos creado por Craig Larman[1] tomando como base RUP (Rational Unified Process)[2].

Se trata de un método de desarrollo evolutivo (iterativo), incremental y dirigido por **casos de uso** que permite desarrollar completamente un sistema software partiendo de un prototipo funcional inicial cuyas funcionalidades se van extendiendo hasta culminar con el desarrollo de dicho sistema.



Restricciones (*Forces*)

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



Recursos de Información

- Larman, C. (2004). *Applying UML and Patterns: An Introduction to Object-Oriented Analysis and Design and Iterative Development* (3rd. ed.). Prentice Hall Professional Technical Reference.
 - IBM. *Rational Unified Process* (RUP). Recuperado el 2009-11-19 de <http://www-01.ibm.com/software/awdtools/rup/>
-