



# IFCT010PO. Análisis Con UML (Modelización)

**Sku:** PA395

**Horas:** 40

## OBJETIVOS

Analizar problemas de software, entender los requisitos del usuario, generar Casos de Uso y Diagramas para la solución del problema y al mismo tiempo dotarlo de una perspectiva general que permita obtener la solución a un abanico de problemas ligados al que se ha tratado trabajando con patrones.

## CONTENIDOS

**1. ORIENTACIÓN A OBJETOS.** 1.1. Análisis Orientado a Objetos. 1.1.1. Análisis orientado a objetos. 1.1.2. Metodologías de Diseño. 1.1.3. Directrices y Principios de Diseño. 1.1.4. Patrones de Diseño. Tipos. 1.2. Introducción a UML. 1.2.1. Introducción a UML. 1.2.2. Notación y semántica estándar. 1.2.3. Requisitos. 1.2.4. Actividades. 1.2.5. Interfaces. 1.2.6. Extensiones UML. 1.2.7. Estereotipos. 1.2.8. Extensiones de Modelado de Negocio 1.2.9. OCL. 1.2.10. Modelo Relacional de datos. **2. UML BÁSICO.** 2.1. UML. 2.2. Modelos UML. 2.2.1. Clases y diagramas. 2.2.2. Implementando el diseño. 2.2.3. Implementando la aplicación. **3. HERRAMIENTAS UML.** 3.1. Diagramas UML 3.1.1. Diagramas UML 3.1.2. Las vistas en UML 3.1.3. Las vistas en UML 3.1.4. Diagrama de casos de uso 3.1.5. La vista estática 3.1.6. Diagramas de Clases 3.1.7. Diagramas de Objetos 3.1.8. La vista de interacción 3.1.9. Diagramas de Interacción 3.1.10. Diagramas de Interacción 3.1.11. Diagramas de Secuencia 3.1.12. Diagramas de Colaboración 3.1.13. Diagramas de Tiempo 3.1.14. Diagramas de Comportamiento 3.1.15. Diagramas de Comportamiento 3.1.16. Diagramas de Estados 3.1.17. Diagramas de Actividad 3.1.18. Diagramas de Componentes 3.1.19. Diagramas de Despliegue 3.1.20. Diagramas de Paquete 3.2. Distribución e Implementación 3.2.1. Distribución e Implementación 3.2.2. Flujo de trabajo de los requisitos 3.2.3. Flujo de trabajo de análisis 3.2.4. Flujo de trabajo de implementación 3.2.5. Flujo de trabajo del diseño