

# **IFCT010PO. Análisis Con UML (Modelización)**

Horas

40

## **Acerca de este curso**

**Cod: PA395**

### **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

## ¿Qué aprenderás?

- 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.