

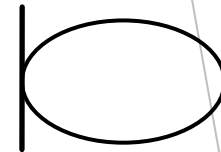
Diagramas de Secuencia y Colaboración



Estereotipo de clases

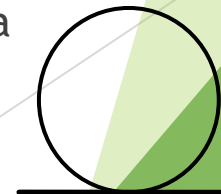
▶ Boundary/Interfaz:

- ▶ Modelan la interacción entre el sistema y sus actores
- ▶ Abstracción de ventanas, formularios, interfaz de comunicación, interfaz de impresión, terminales, etc.
- ▶ En el patrón de diseño M-V-C representa a la vista.



▶ Entity:

- ▶ Para almacenar o persistir información propia del sistema
- ▶ En el patrón de diseño M-V-C representa al modelo.



Estereotipo de clases

▶ Control:

- ▶ Se utiliza para representar clases que se encargan de controlar los procesos de negocios
- ▶ Llevan a cabo las reglas de negocio realizando la coordinación entre las clases de tipo boundary y las de tipo entity.
- ▶ Se encargan de la organización y planificación de las tareas.
- ▶ En el patrón de diseño M-V-C representa al controlador.

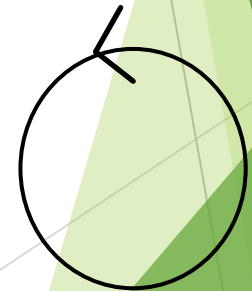


Diagrama de secuencia

- ▶ Muestra conjunto de objetos, relaciones y mensajes
- ▶ Se destaca el orden temporal de los mensajes
- ▶ Modela la ejecución de un escenario de un CU al pasar el tiempo
- ▶ Elementos:
 - ▶ Clases / Estereotipos
 - ▶ Mensajes (Relaciones entre clases)
 - ▶ Loop
 - ▶ Línea de vida de un objeto

Diagrama de secuencia

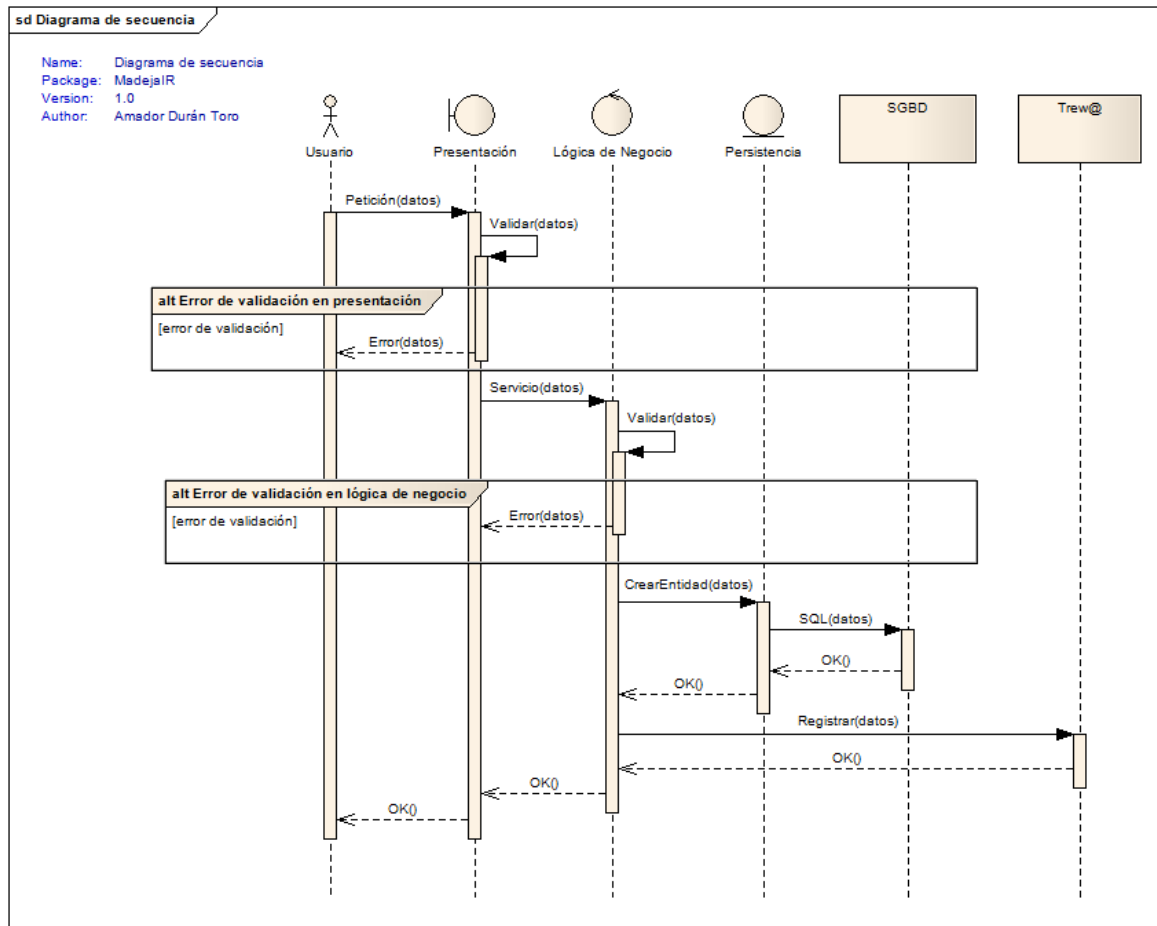


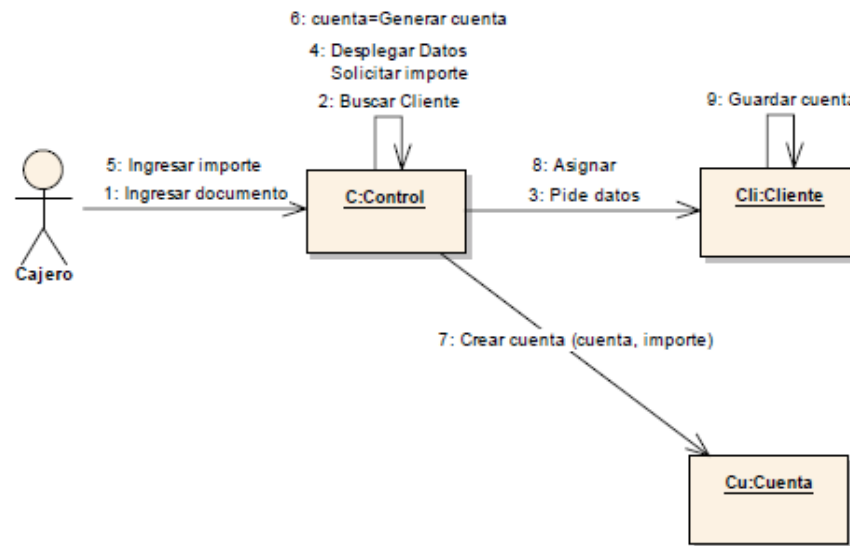
Diagrama de colaboración

- ▶ Alternativa al Diagrama de Secuencia
- ▶ Se destaca el vínculo entre clases (y no el orden temporal)
- ▶ Elementos:
 - ▶ Clases
 - ▶ Mensajes (Relaciones entre clases)

Diagrama de colaboración

Ejemplo:

En el siguiente ejemplo, se desea crear una Cuenta para un Cajero.



FIN