Repaso Modelado Para Parcial 1

Repaso de modelado del software con los principales puntos de cada tema (Pueden caer más cosas)

Tema 1

- El modelado del software es la abstracción de un sistema, centrada en el diseño.
- El software son las estructuras de datos y documentación que permitan realizar una acción en un ordenador
- El software es un producto lógico, se desarrolla, no se fabrica
- Tener en cuenta la clasificación del software (Apuntes TM1)
- El coste del cambio del software se usa para saber cuantos problemas puede dar realizar cambios en un software terminado
- La ingeniería del software establece principios robustos que nos permiten desarrollar software económicamente que sea útil en escenarios reales. Su fin último es la construcción de software de calidad.
- Tenemos 2 modelos de procesos: Tradicional y Ágil. Normalmente se usa más la metodología ágil por flexibilidad, documentación y la inclusión del cliente de principio a fin. El problema de las metodologías tradicionales es que son algo más lentas y no permiten realizar saltos entre fases, hay que cerrar siempre los ciclos.

Tema 2

- UML: Unified Modeling Language, es un conjunto de reglas que se centran en la representación conceptual de un sistema. Es un lenguaje de modelado, que pone a nuestra disposición elementos para desarrollar diagramas.
- Modelar es importante por que facilita el desarrollo de una aplicación al permitirnos tener una representación abstracta de las partes complejas del software, facilitando su comprensión
- El modelo de un sistema es una simplificación que permite abordar la complejidad de un sistema
- Un modelo sirve para visualizar el sistema desde un punto de vista completo, especificando estructuras y comportamientos.

From:
https://www.knoppia.net/ - **Knoppia**

Permanent link:
https://www.knoppia.net/doku.php?id=modelado:repaso&rev=1708590846

Last update: **2024/02/22 08:34**