

UML: Unified Modeling Language

UML surge para simplificar sistemas software orientados a objetos. El modelado comenzó en los años 70 para temas de análisis y diseño.

Ventajas del UML

- Es un estándar definido a través de un metamodelo (Modelo de modelos)
- Notación gráfica fácil de aprender y usar
- Aplicable para modelar sistemas de software en diversos dominios
- Fácilmente extensible

Desventajas

- UML es un estándar, no una metodología.
- No cubre todas las necesidades de especificación de un proyecto (Por ejemplo, no cubre interfaces)
- Puede resultar complejo alcanzar un conocimiento completo del lenguaje
- Utiliza en exceso la herencia
- Faltan ejemplos elaborados

Objetivos del UML

- Busca crear una representación de nuestro software
- Busca visualizar, especificar, construir y documentar nuestro software
- Cubre todas las necesidades de especificación como recogida de requisitos, análisis, diseño, implementación y despliegue
- UML cubre toda la documentación de un sistema: Arquitectura de sistema y sus detalles, requisitos y pruebas, modelado de actividades de planificación y gestión de versiones

Conceptos de Modelado

- **Sistema:** Colección de elementos destinados a un propósito específico o general.
- **Modelo:** Simplificación de la realidad para comprender mejor el sistema
- **Vista:** Conjunto de modelos orientados a comprender una serie de funcionalidades
- **Diagrama:** Representación de los modelos

From:

<https://www.knoppia.net/> - **Knoppia**

Permanent link:

<https://www.knoppia.net/doku.php?id=modelado:uml&rev=1707296981>

Last update: **2024/02/07 09:09**

