

INGENIERÍA DEL SOFTWARE I

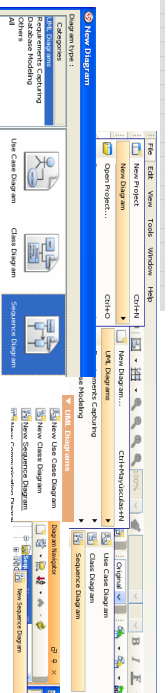
Práctica 4

Interacciones

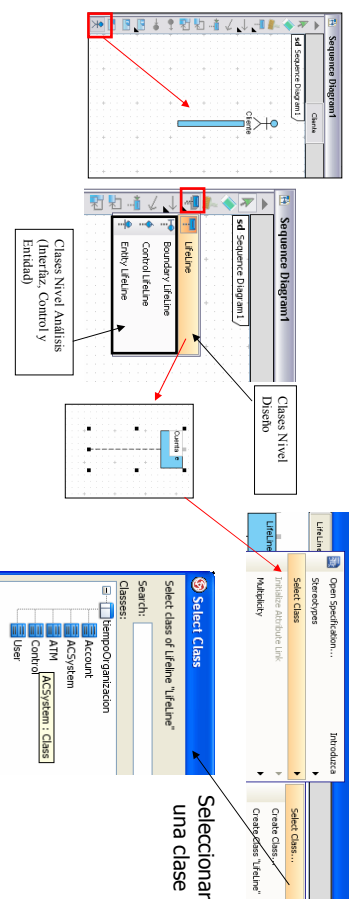
Univ. Cantabria – Fac. de Ciencias
María Sierra y Patricia López

Diagramas de Secuencia con VP

Crear Diagrama



Línea de Vida: Insertar elementos: Actor, Objetos

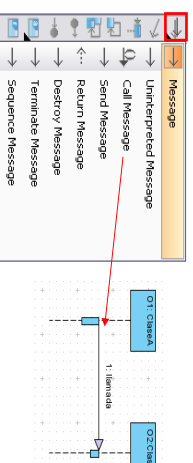


Diagramas de Interacción

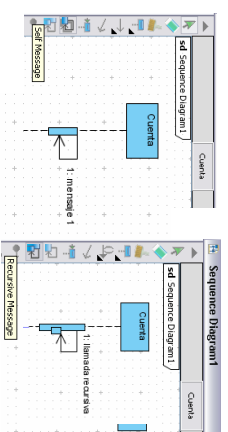
- Diagramas de comportamiento que muestran una **interacción**:
 - **Conjunto de objetos** o roles y sus relaciones, incluyendo los **mensajes** que se pueden pasar entre ellos en un **escenario** que ilustra un comportamiento
- Cubren la vista dinámica de un sistema.
- Se emplean para:
 - Visualizar, especificar, construir y documentar la dinámica de una sociedad de objetos.
 - Modelar un flujo de control de un caso de uso.
- UML 2 incluye los siguientes:
 - Secuencia, Comunicación (Colaboración), Tiempos y Revisión de Interacciones

Diagramas de Secuencia con VP

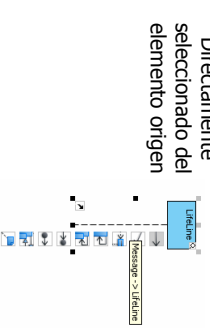
Mensajes



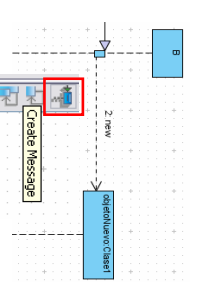
Mensajes de un Objeto a sí mismo



Directamente seleccionado del elemento origen



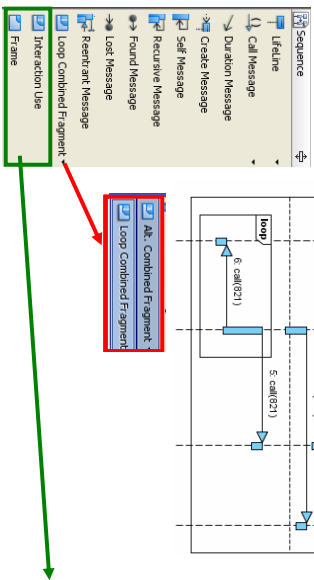
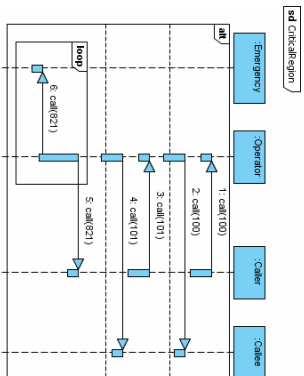
Mensajes de Creación



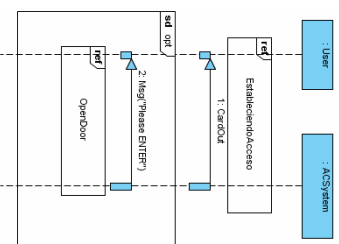


Diagramas de Secuencia con VP

Fragmento Combinado



Uso de Interacciones



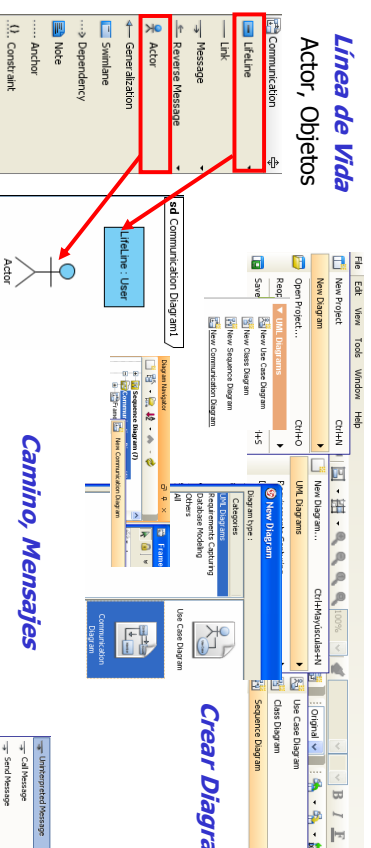
María Sierra, Patricia López - ISI

P4.5



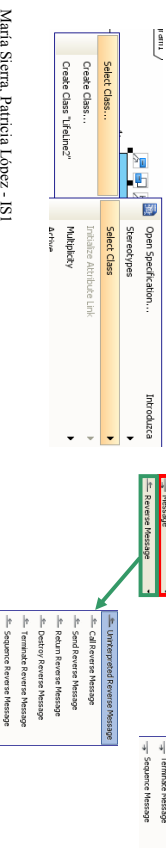
Diagramas de Comunicación con VP

Línea de Vida Actor, Objetos



Crear Diagrama

Camino, Mensajes



María Sierra, Patricia López - ISI

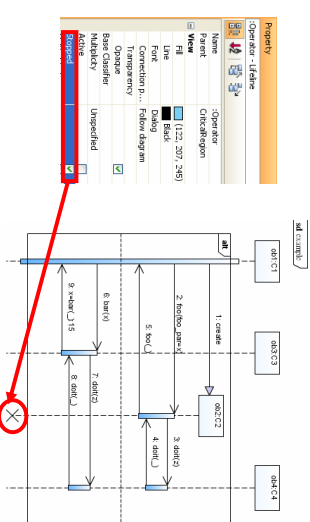
P4.7



Diagramas de Secuencia con VP

Fin del Objeto

El objeto se destruye en este punto



María Sierra, Patricia López - ISI

P4.6



Equivalencia Semántica Secuencia/Comunicación

Diagrama de Secuencia

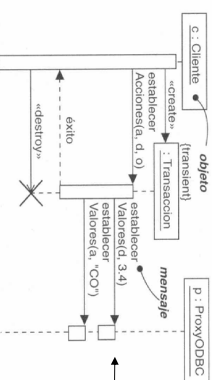
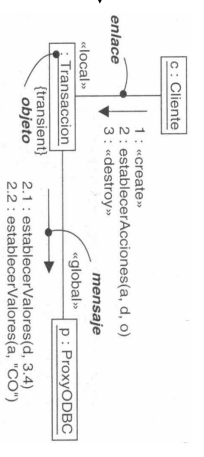
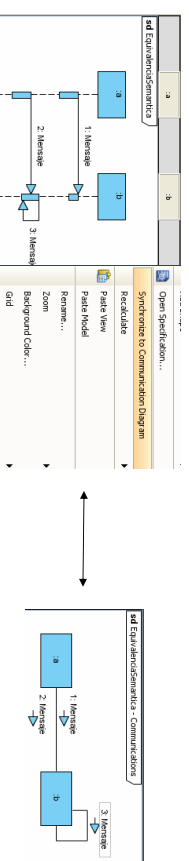


Diagrama de Comunicación



Visual Paradigm



María Sierra, Patricia López - ISI

P4.8