

Este documento ha sido generado para facilitar la impresión de los contenidos.

Los enlaces a otras páginas no serán funcionales.

Víctor continúa con el aprendizaje de UML. Aún quedan muchos diagramas por aprender, él lo sabe, pero confía en que Carmen le sabrá presentar los más necesarios y los más usados. Sabe que todo no se puede abarcar desde el principio, y que es mejor aprender a manejarse con estos, para luego ir practicando con nuevos tipos de diagramas, e ir aprendiendo toda la extensa metodología UML poco a poco.



Todavía Carmen le sigue planteando ejercicios bastante teóricos, para poco a poco ir dándole a conocer los elementos que conforman cada tipo de diagrama y la utilidad que tienen. Es imprescindible antes de estar en condiciones de plantearse un diagrama para un caso concreto.

Por eso, continúa enseñándole con algo más de detalle los diagramas de Casos de Uso, muy usados para estudiar el comportamiento del sistema desde el punto de vista del usuario. Carmen se plantea qué debe conocer Víctor de estos diagramas, y poco a poco le introduce los distintos elementos que los conforman:

Los Actores

Los Casos de Uso

Las Relaciones

La forma de construir los Casos de Uso.

Al final de estas aplicaciones, Víctor empieza a ver claro lo que se puede conseguir con ellos como parte del análisis de una aplicación, pero sigue echando en falta un problema de verdad al que meterle mano. Carmen está de acuerdo con él, y le pide paciencia, porque aún queda un poco de estudio.

UML Parte II

Los diagramas de casos de uso se agrupan dentro de la clasificación de diagramas estáticos de UML ya que **realizan un estudio del comportamiento del sistema desde el punto de vista del usuario.**

Pero ¿qué son los casos de uso?

Los **casos de uso** no son más que el estudio de los usos que se le va a dar a algo. Enfocado al mundo del software, **serían un estudio de los requisitos que queremos que nuestra aplicación cumpla, entendiendo por requisitos las funciones que va a tener nuestra aplicación una vez desarrollada.**



Para entender esto un poco mejor imaginemos que nos vamos a comprar un automóvil. Bien, lo más lógico es que cuando lo hagamos pensemos en **funciones** que necesitamos que tenga ese automóvil, de manera que nuestra compra satisfaga nuestras necesidades. De esta forma nos preguntaremos cosas como las siguientes:

- ¿Lo usaremos para 2 ó para más personas?
- ¿Qué pensamos cargar en el maletero?
- ¿Lo usaremos en viajes largos o cortos?

- ¿Necesitamos que sea rápido?...
- ¿Queremos gasolina o diesel?

Con esto realizamos un estudio de las funciones que queremos que nuestro automóvil tenga, desechando aquellas que no utilizaremos o bien que no nos parezcan interesantes. Esto sería realizar un estudio de casos de uso del automóvil que vamos a adquirir. Siguiendo dicho estudio la compra de nuestro futuro automóvil debería ser la más acertada.

Como se ha podido ver, los **casos de uso no se enfocan hacia cómo se van a hacer realidad nuestras necesidades sino hacia cuáles son, es decir, no se interesan por la implementación (cómo se hace dicha función) sino en las funciones que se necesitan.**

Puesto que los casos de uso se utilizan para capturar los requisitos, los diagramas de caso de uso serán empleados durante la fase de análisis del sistema.

En los diagramas de casos de uso encontraremos:

- **actores**, se representan mediante un muñeco y son los que realizan o demandan la tarea (el uso),
- **casos de uso** y representan las funciones (usos)
- **relaciones de dependencia, generalización y asociación entre ellos.** Se representan con líneas que conectan los casos de uso o actores

Generalmentelos actores permanecen fuera del sistema y los casos de uso están contenidos en él. Para representar cuáles son los límites del sistema se utiliza un rectángulo.

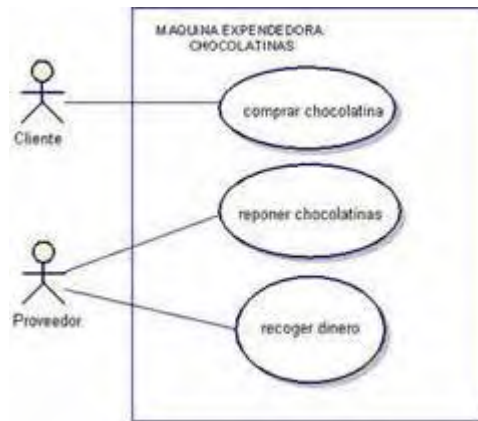


Autoevaluación

- 1 Para los casos de uso es cierto que...
 - a) Los diseñadores de aplicaciones deberán conocer además de las relaciones cuáles son las comunicaciones.
 - b) Encontraremos actores y casos de uso.
 - c) Son utilizados en la fase de análisis del sistema.
 - d) No se considera un lenguaje, sino una metodología de desarrollo de aplicaciones informáticas.

Comprobar

Imaginemos que queremos **implementar una máquina** expendedora de chokolatinas. En este sistema encontramos gente que quiere comprar una chokolatina, quien recarga la máquina de chokolatinas y quien retira el dinero de la máquina. Una solución de este ejemplo sería el siguiente modelo de casos de uso.



Este ejemplo se irá desarrollando para su total comprensión en puntos sucesivos.

UML Parte II

Actores

En el diagrama de casos de uso, los usuarios o elementos que se relacionan o usan el sistema se llaman **actores** y se clasifican en:

- **Actores Principales:** Que serían las personas que usan el sistema.
- **Actores Secundarios:** Serían las personas que mantienen o administran el sistema.
- **Material externo:** Dispositivos materiales imprescindibles que forman parte del ámbito de la aplicación y deben ser utilizados.
- **Otros sistemas:** Sistemas con los que el sistema interactúa.



Los actores se representan por la figura:

Respecto de los actores debemos tener en cuenta lo siguiente:

- **Una misma persona física puede interpretar varios papeles como actores distintos.** En el ejemplo que estamos desarrollando, una misma persona se encarga de reponer la máquina de chocolatinas y de recoger el dinero. Bien, si distinguiésemos entre "Proveedor" y "Recaudador" estaríamos diferenciando dos actores que podrían ser por ejemplo el dueño de una tienda (la misma persona física).
- **El nombre del actor describe el papel desempeñado.** Así a la persona que recarga la máquina de chocolatinas se le da el nombre de "Proveedor" y a la que compra chocolatinas de "Cliente".



Los actores se irán determinando conforme se vaya entrevistando a los diferentes usuarios que usarán el sistema. Sobre el **ejemplo** anteriormente introducido, el de la máquina expendedora de chocolatinas por un lado tendremos los clientes que serán los usuarios que buscan una chocolatina y por otro tendremos los que reponen las chocolatinas en la máquina expendedora y retiran el dinero. En este caso nos encontramos con dos actores, el **"Cliente"** y el **"Proveedor"**. También se podría haber dado el caso de que hubiese una persona para reponer y otra para retirar el dinero de forma que en vez de dos actores estaríamos hablando de tres, **"Cliente"**, **"Proveedor"** y **"Recaudador"**.



Autoevaluación

- 1 En un diagrama de casos de uso, es cierto que...
- a) Una misma persona puede ser representada como dos actores diferentes si representa dos papeles diferentes en el sistema.
 - b) Los actores que representaremos serán los actores principales que son los que administran el sistema.
 - c) Las relaciones que representaremos serán las que se den entre actores y casos de uso.
 - d) Un actor secundario será un usuario que utilice el sistema.

Comprobar

UML Parte II

Caso de Uso

Los casos de uso son operaciones o tareas específicas que se realizan tras un estímulo de un agente externo, que puede ser un actor e incluso otro caso de uso. Los casos de uso los vamos a representar como elipses en cuyo interior indicaremos la tarea o escenario que representa.

Cada caso de uso es una colección de escenarios y cada escenario es una secuencia de pasos.

Como se podrá observar más adelante en esta unidad, en el punto llamado "construcción de casos de uso", esta secuencia de pasos no aparece en el diagrama, sino que para cada caso de uso se creará un documento independiente con la información que debe incluir.



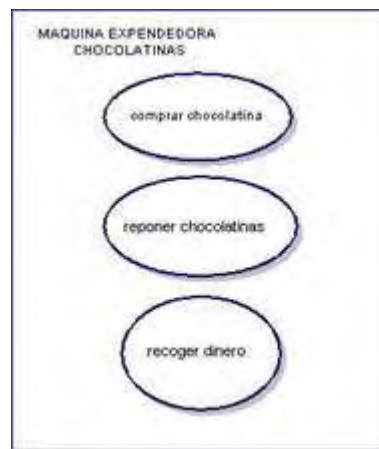
El nombre de los casos de uso debe ser significativo, alusivo a la tarea que realiza. Así si la función que desempeña un caso, por ejemplo, es la de cortar texto le daremos el nombre de "cortar texto".

Los casos de uso describen tareas que tienen sentido completo para el usuario, como por ejemplo, "comprar chocolatina".

Los casos de uso serán los escenarios que describirán las personas que usan el sistema(Actores), así que dependiendo de la persona que use el sistema aparecerá uno u otro escenario. Por esto es importante entrevistarse con todas las personas que van a manejar el sistema. En el ejemplo que estamos desarrollando se puede deducir que el objetivo principal de nuestra máquina expendedora de chocolatinas será "comprar una chocolatina". Este caso de uso será

el que se deduzca desde el punto de vista del **cliente**. Desde el punto de vista del **proveedor** deduciremos los casos de uso "reponer chocolatinas" y "recoger dinero" ya que serán las funciones que realice este actor en el sistema.

Se dice entonces que estamos ante tres escenarios distintos, los de "comprar chocolatina", "Recoger dinero" y "Reponer chocolatinas".



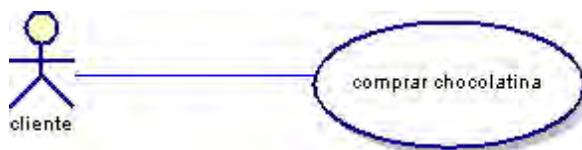
UML Parte II

Relaciones

Recordarás que anteriormente dijimos que las **relaciones** en los diagramas de casos de uso están representadas mediante líneas que conectan a actores y casos de uso o a casos de uso entre ellos.

Dependiendo el tipo de relación que se trate la representación gráfica de la línea que une será de una u otra forma como veremos a continuación.

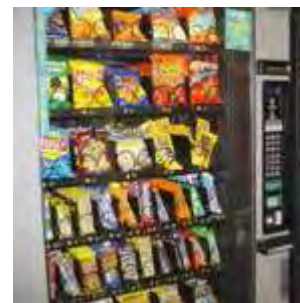
- **Asociación:** Con este tipo de relación se indica la invocación por parte de un Actor a un caso de uso. La relación de asociación la representamos mediante una línea sólida que va del actor al caso de uso.



- **Inclusión:** Este tipo de relación se utiliza para indicar que un caso de uso incluye los pasos que se dan dentro de otro caso de uso, es decir, la ejecución de un caso de uso involucra que se ejecute también otro caso de uso.

Este tipo de relación aporta la ventaja de que los pasos que serían comunes a varios casos de uso se pueden concentrar en otro caso de uso y éste ser utilizado por los demás.

Basándonos en nuestro ejemplo, tanto a la hora de "Reponer Chocolatinas" como de "Recoger dinero" será necesario "Abrir la máquina de chocolatinas" y "Cerrar la máquina de chocolatinas". Para no estar repitiendo estos pasos que son comunes, crearemos los casos de uso "abrir la máquina de chocolatinas" y "Cerrar la máquina de chocolatinas" y los incluiremos desde "Reponer chocolatinas" y "Recoger dinero".



La relación de inclusión se representa mediante una flecha discontinua con una punta de flecha que apunta a la clase dependiente.



- **Extensión:** Con la relación de extensión indicamos un conjunto de operaciones que se pueden realizar o no dependiendo de unas condiciones. Basándonos en nuestro ejemplo, a la hora de reponer la máquina de chocolatinas podemos hacerlo según las ventas que se hayan hecho, es decir, repondremos sólo aquellas chocolatinas que se hayan agotado (se realizará si se cumple esto). De esta forma podemos crear otro caso de uso que sea "Reponer chocolatinas Agotadas" el cual lo relacionaremos con el caso de uso base mediante una relación de extensión.



Se dice que el nuevo caso de uso (Reponer chocolatinas agotadas) extiende al primero ya que incluye sus mismos pasos además de otros nuevos.

La relación de inclusión se representa mediante una flecha discontinua con una punta de flecha que apunta a la clase dependiente. Sobre la flecha se pondrá el texto "extiende" o "extend".

La extensión se realiza en un punto concreto dentro del caso de uso base. A este punto se le conoce como punto de extensión. En nuestro ejemplo si seguimos la secuencia de pasos tendremos:

- Queremos reponer las chocolatinas,
- Abriremos la máquina y
- Una vez abierta es cuando se realiza la extensión "Reponer chocolatinas agotadas".
- El punto de extensión aquí lo podríamos llamar "Reponer compartimentos".
- El nombre del punto de extensión también se refleja en la relación de extensión.

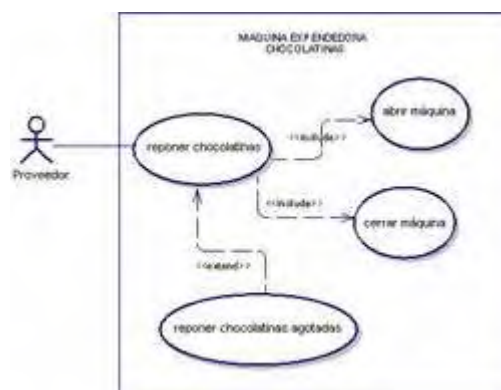
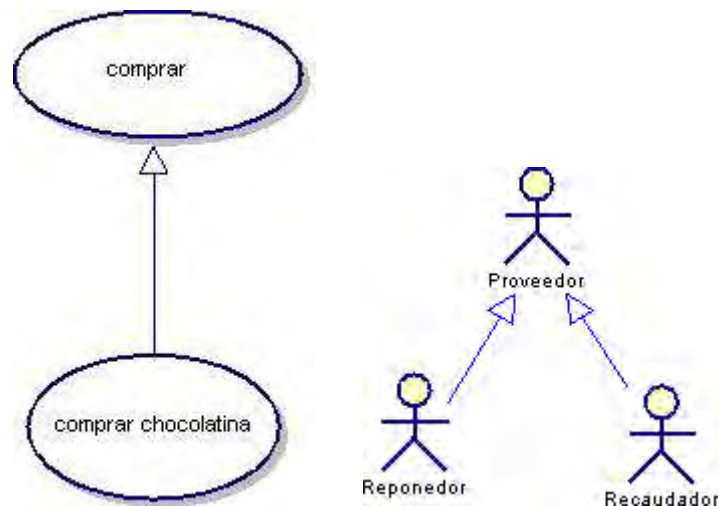


Diagrama de Casos de Uso: "Reponer chocolatinas"

- **Generalización (Herencia):** Al igual que ocurría con las clases en que unas podían heredar de otras, podemos encontrar la relación de herencia en los casos de uso. Esto se puede dar entre casos de uso y entre Actores. Cuando ocurre una relación de herencia un caso de uso hereda de otro sus operaciones, a las que añade las suyas propias.



La relación de generalización se representa mediante una línea continua y una punta de flecha. La punta de flecha indica la clase de la que se hereda.

Autoevaluación

- 1 Para indicar que la ejecución de un caso de uso involucrará también la ejecución de un segundo caso de uso, ¿cómo lo hacemos?
 - a) Esto no es posible indicarlo en un diagrama de casos de uso.
 - b) Mediante una relación de inclusión entre ambos casos de uso.
 - c) Descomponiendo el caso de uso y reflejando dos casos de usos resultantes.
 - d) Todas son falsas.

Comprobar

UML Parte II

Construcción de casos de uso

Una vez que hemos estudiado los elementos que forman parte de los diagramas de casos de uso nos queda quizás el punto más importante, ¿cómo construimos este **diagrama**? Bien vamos a intentar dar respuesta a dicha pregunta. A la hora de construir un diagrama de casos de uso debemos tener en cuenta los siguientes aspectos:

- **Un caso de uso debe ser siempre entendible, claro y conciso.**
- **Normalmente hay pocos actores asociados a cada caso de uso.**
- Para **determinar cuáles son los casos de uso** podemos realizarnos las siguientes preguntas:
 - ¿Qué tareas son las que desempeña un actor?
 - ¿Qué información crea, guarda, modifica, destruye o lee el actor?
 - ¿Debe el actor notificar al sistema cambios externos?
 - ¿Debe el sistema informar al actor de los cambios internos?



Una vez que hemos determinado los casos de uso que aparecen en nuestro sistema debemos recoger para cada uno de ellos la siguiente información.

- **El Inicio:** Cuándo y qué actor lo produce.
- **El fin:** Cuándo se termina el caso de uso y qué valor devuelve.
- **La interacción actor-caso de uso:** Es decir qué mensajes intercambian ambos.
- **Objetivo del caso de uso:** ¿Qué lleva a cabo o qué intenta?
- **Cronología y origen de las interacciones.**
- **Repeticiones de comportamiento:** ¿Qué operaciones son repetidas?
- **Situaciones opcionales:** ¿Qué ejecuciones alternativas se presentan en el caso de uso?

Esta información se puede representar en forma de plantilla. A modo de ejemplo de plantilla podemos considerar la siguiente:

Características: Caso de uso: _____		
Objetivo		
Pre-Condiciones		
Post-Condiciones		
Actores Principales		
Otros Actores		
Curso Normal (Escenario normal)		
Paso	Actor	Descripción
Cursos Alternativos (Extensiones del Curso Normal)		
Paso	variante	Descripción
Otras características		
Importancia	Sin importancia/muy importante	
Urgencia	Puede esperarse/hay urgencia/inmediatamente	
comentarios		

UML Parte II

*Carmen ya da por terminadas las explicaciones de los diagramas de Casos de Uso, y está satisfecha con los avances que ha hecho Víctor. Éste quiere ponerse de inmediato a aplicar lo que ha aprendido al análisis de una aplicación que tienen que realizar para un videoclub, pero Carmen no está dispuesta. Sin duda podría hacer muchas cosas con lo que ya ha aprendido, pero es preferible que antes terminen de ver otro tipo de diagramas. Por eso se dedican a darle un repaso, aunque no con tanta profundidad, a los **diagramas de secuencia, de colaboración y de estado**, viendo para qué casos es conveniente cada uno de ellos.*



Una vez que conocemos los **diagramas de casos** de uso que nos ayudan a determinar qué interacciones vamos a realizar con nuestro sistema nos planteamos la siguiente pregunta ¿Cómo suceden dichas **interacciones** a lo largo del tiempo?

Los **diagramas de secuencia** nos van ayudar a obtener tal información.

Los diagramas de secuencia **muestran el orden cronológico en el que ocurren las interacciones entre objetos**. Además, estos diagramas aportan detalles sobre la implementación del sistema ya que incluyen los objetos y clases que usa el sistema así como los mensajes que se pasan entre objetos.

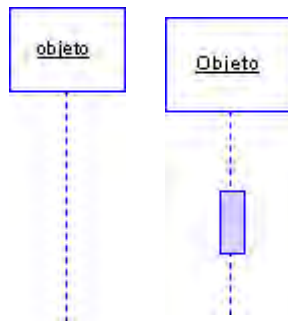
Los diagramas de secuencia constan de los siguientes elementos:

- **Objetos.**
- **Mensajes.**
- **El tiempo.**



Veamos con un poco más de detalle cada uno de ellos.

- **Objetos:** Los objetos son representados en los diagramas de secuencia mediante un rectángulo en cuyo centro aparece subrayado su nombre.



Asociado a cada objeto aparece una **línea discontinua vertical** que representa el tiempo de vida del objeto.

Sobre la línea vertical que representa el tiempo de vida del objeto representaremos mediante un **rectángulo**, la activación o ejecución de métodos del objeto. El tamaño del rectángulo representará la duración de ejecución del método en cuestión.

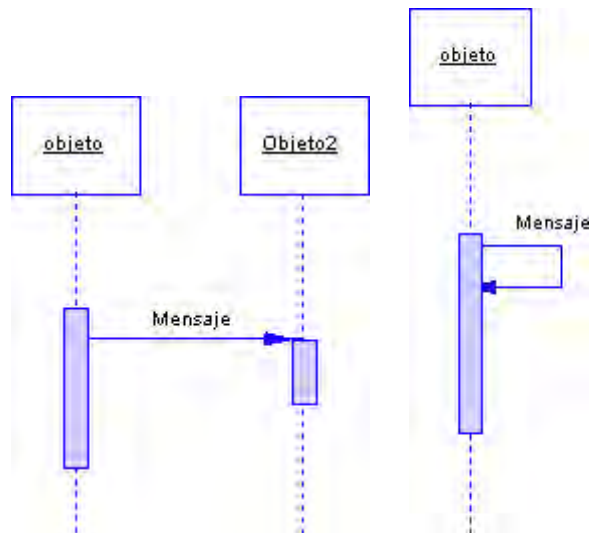
Autoevaluación

1 Al representar un diagrama de secuencia obtenemos información sobre...

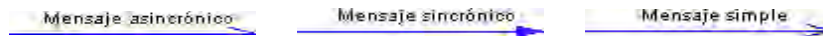
- Los objetos que forman parte del sistema que estamos creando.
- Los objetos que no forman parte del sistema que estamos creando.
- Determinados objetos y mensajes.
- El orden cronológico en el que ocurren las interacciones entre objetos.

Comprobar

- **Mensajes:** los mensajes se pueden dar entre objetos o entre un mismo objeto. Los mensajes pueden ir sin parámetros o con ellos. En la primera figura se puede observar cómo se pasa un mensaje de un objeto a otro. El mensaje ocurre como consecuencia de la ejecución de un método del objeto A y tiene como resultado una llamada a otro método en el objeto B.



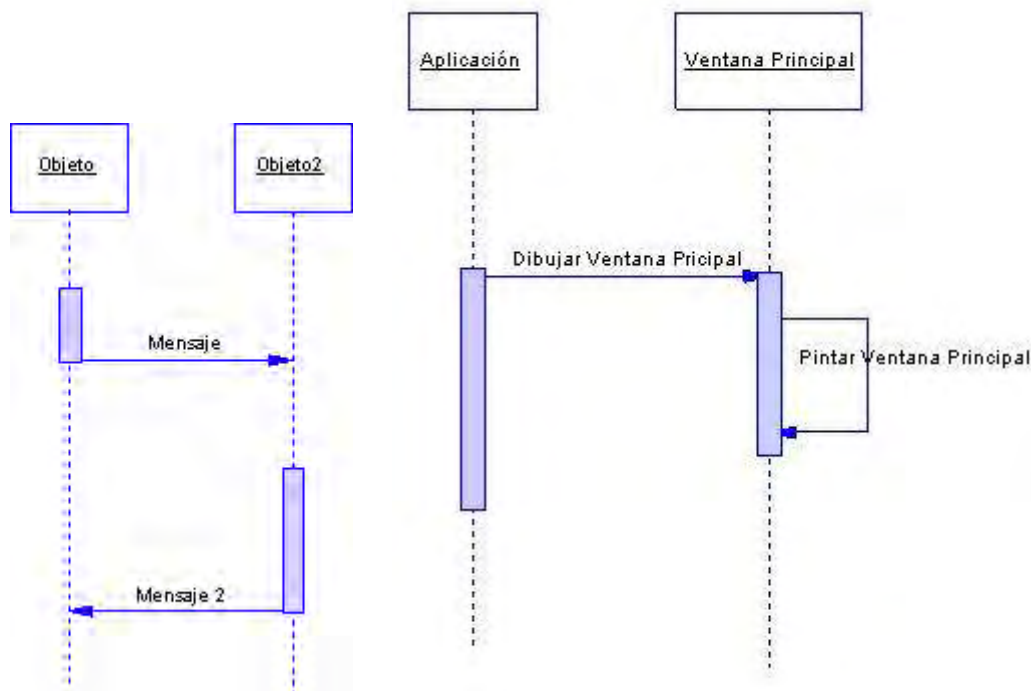
Los mensajes pueden ser de tres tipos: simples, sincrónicos y asincrónicos. En los **primeros** se da el control de un objeto a otro. En los **sincrónicos** el objeto que envía el mensaje esperará la respuesta del mensaje antes de continuar con su trabajo. Por último los mensajes **asincrónicos** son aquellos en los que el objeto no esperará la respuesta del mensaje para seguir su ejecución.



Normalmente un mensaje desemboca en la llamada de un método del objeto.

- **Tiempo:** En el diagrama de secuencia el tiempo se representa en dirección vertical. De esta forma un mensaje situado más cerca de la parte superior ocurrirá antes que otro situado cerca de la parte inferior. Podemos decir que **los diagramas de secuencia tienen dos dimensiones:**
 - **la dimensión horizontal** en la que se muestra la disposición de los objetos y
 - **la dimensión vertical** donde se muestra el paso del tiempo.

Para entender un poco mejor los diagramas de secuencia veamos un **ejemplo**. Consideremos que cuando una aplicación se inicia se visualizará su ventana principal. Si suponemos dos objetos, uno aplicación y otro ventana principal, se podría crear el siguiente diagrama de secuencia.



En este diagrama se observa como el objeto Aplicación pasa un mensaje al objeto Ventana principal para que se cree. Éste cuando recibe el mensaje llamará a su método Pintar ventana principal, que tendrá como efecto la creación de la ventana principal.



Diagrama de Secuencia

Autoevaluación

- 2 En un diagrama de secuencia, ¿es posible indicar parámetros asociados a los mensajes?
 - a) Sí, siempre que sea necesario.
 - b) No, esto no es posible para este tipo de diagramas.

- c) Sí, pero solamente un parámetro.
- d) Sí, pero no más de tres parámetros.

[Comprobar](#)

UML Parte II

En este apartado vamos a abordar la representación de **diagramas de colaboración**, y comprobarás que tienen cierto parecido con los de secuencia en cuanto a lo que representan.

El diagrama de colaboración al igual que ocurre con el diagrama de secuencia muestra cómo los objetos colaboran entre sí. La diferencia que existe entre ambos diagramas es que los diagramas de secuencia atienden a la secuencia en la que ocurre la colaboración entre los objetos mientras que los diagramas de colaboración lo hacen atendiendo al contexto y organización de los objetos, es decir, muestra información más detallada sobre los mensajes que se intercambian los objetos, como puede ser:



- el mensaje,
- si éste tiene o no parámetros,
- condiciones del mensaje,
- si retorna o no algún valor,
- etc.

Debido a que los diagramas de secuencia y colaboración son **equivalentes** exceptuando las particularidades propias de cada diagrama se puede pasar de un diagrama a otro sin problemas, obteniendo en dicha transformación los elementos comunes a ambos. Será luego labor del diseñador completar el diagrama obtenido con los elementos propios del diagrama resultante. Más adelante veremos cómo es posible esto gracias a que los diagramas de colaboración van a tener numerados los mensajes, y esta numeración hace referencia a cómo suceden los mensajes en el tiempo, es decir, su secuencia.



Veamos a continuación las particularidades de este tipo de diagramas que son las que vamos a tener en cuenta a la hora de construirlos.

A la hora de **construir** un diagrama de colaboración debemos indicar que éste se trata de una extensión de un diagrama de objetos.

¿Qué quiere decir esto?

Pues que su **representación gráfica** será equivalente al de objetos pero añadiendo una mayor información. Por ejemplo, el diagrama de colaboración además de representar las relaciones entre objetos, indicará los mensajes que se intercambian éstos.

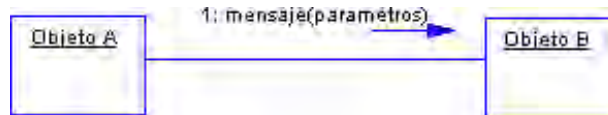
Ahora bien, **¿cómo representamos estos mensajes?**

A la pregunta formulada daremos respuesta en los siguientes puntos:

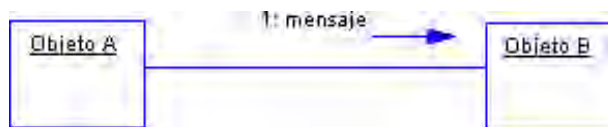
- **Para representar un mensaje se dibujará una flecha cerca de la línea de asociación entre objetos. Esta flecha apuntará al objeto que recibe el mensaje.**



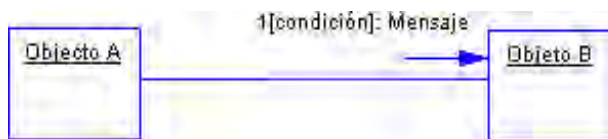
- El mensaje terminará con un paréntesis donde incluiremos, si existen, los parámetros con los que éste funcionará.



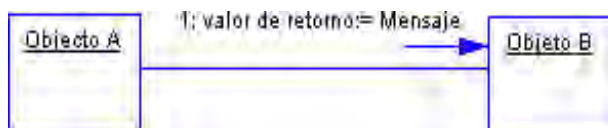
- Los mensajes muestran un número en su parte izquierda separado del mensaje por dos puntos. Esto es la secuencia en la que ocurren dichos mensajes, es decir, el uno sucederá en el tiempo antes que el número dos y así sucesivamente. Debido a esto es posible pasar de un diagrama de colaboración a uno de secuencia de forma inmediata.



- Podemos indicar condiciones en los mensajes. Si el mensaje que indicamos está sujeto a alguna condición podemos indicarlo incluyendo la condición dentro de corchetes entre el número que indica el orden de secuencia del mensaje y los dos puntos.



- Podemos indicar si el mensaje retorna algún valor. Si el mensaje retorna un valor lo indicaremos delante de los dos puntos que van junto al número que indica la secuencia con la que ocurre dicho mensaje.

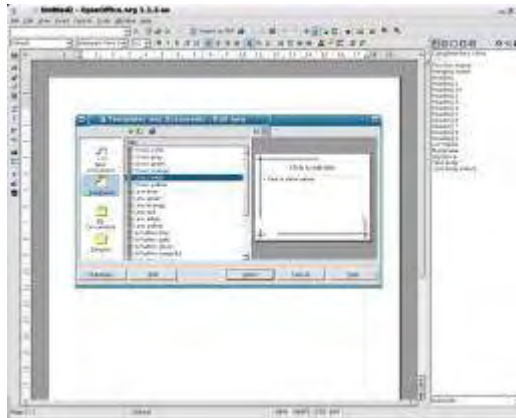


Autoevaluación

- 1 ¿Cuál de los siguientes elementos no es posible representarlos en un mensaje entre dos objetos dentro del diagrama de colaboración?
 - a) Una condición.
 - b) Un valor retornado.
 - c) La numeración de los mensajes.
 - d) Todos los elementos anteriores se pueden representar en un diagrama de colaboración.

Comprobar

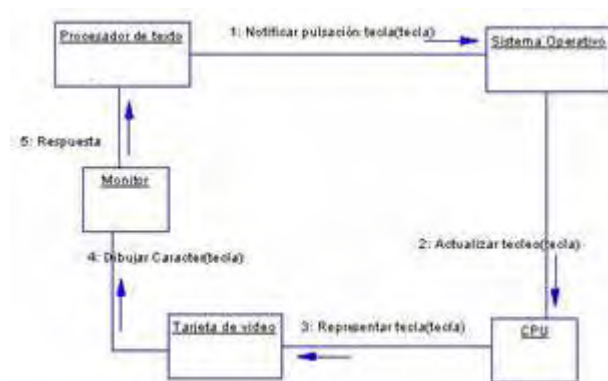
Ya hemos visto las diferentes posibilidades que ofrecen los mensajes. A continuación, **vamos a desarrollar un ejemplo para ver el diagrama de colaboración resultante.**



Imaginemos el proceso que se sigue en un entorno gráfico como puede ser un procesador de textos desde el que se pulsa una tecla y se imprime por pantalla. Para ello vamos a detallar la información que necesitamos para construir el diagrama.

- **Los objetos que intervienen en el caso práctico serían:** Procesador de Textos, Sistema Operativo, CPU, Tarjeta Gráfica y Monitor.
- **Los mensajes que se producen serían:** El procesador de textos notifica al sistema operativo que se ha pulsado una tecla, el sistema operativo se lo indica a la CPU, la CPU se lo indica a la tarjeta de vídeo, ésta envía el mensaje al monitor, por último el monitor representa el carácter en pantalla.
- **Además del mensaje que los objetos se van pasando,** éste va acompañado de un parámetro "tecla" que contiene el carácter a representar.

Bien, con la información que tenemos **el diagrama resultante sería el siguiente:**



En el diagrama observamos los objetos, los mensajes y dentro de éstos el orden en que suceden y en algunos casos el paso de un parámetro, ya que es el valor que se utiliza para representar finalmente el carácter en pantalla.



Diagrama de Colaboración

UML Parte II

Vamos a seguir profundizando un poco más en el apasionante mundo de los diagramas de UML, de esta forma iremos construyendo mentalmente cómo dichos diagramas van aportando la información que necesitamos para modelar un sistema. **Mientras los diagramas**



de interacción y colaboración ofrecen información (modelan) sobre grupos de objetos de un sistema, los diagramas de estado los usaremos para modelar el comportamiento dinámico de un objeto en particular, o de una clase de objetos.



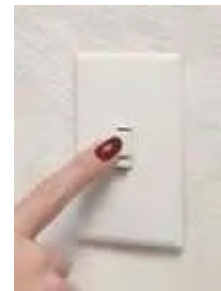
Por tanto este diagrama nos proporcionará información detallada sobre algo más particular como es un **objeto**, mostrando los diferentes **estados** que éste irá tomando como consecuencia de los acontecimientos que lo involucren a lo largo del tiempo. Además, indicarán las respuestas y acciones que el objeto realizará como consecuencia de dichos acontecimientos.

Como se puede deducir de lo comentado, este tipo de diagramas aportará una mayor información sobre objetos determinados, es decir, si nos damos cuenta con el conjunto de diagramas UML que estamos estudiando, obtendremos como resultado el diseño del sistema al detalle, que es de lo que se trata.

Pero, ¿qué entendemos por acontecimientos o sucesos?

Aunque es seguro que ya habrás encontrado la respuesta a esta pregunta, te expondremos algunos ejemplos:

Un acontecimiento o suceso de la vida real puede ser pulsar un interruptor eléctrico que conlleva a la **consecuencia** (acción) de que se encienda o apague la luz según la situación actual (con lo que obtenemos un cambio de estado), otro puede ser, girar la llave de contacto de un coche obteniendo que éste se pone en marcha, etc. Todas estas cosas son las que entendemos por acontecimientos o sucesos y como se ha expuesto y es lógico, a cada acontecimiento o suceso le acompaña un cambio de estado.



Bien, los diagramas de estado van a reflejar esos cambios de estado sobre los objetos, indicando los sucesos y acciones que ocurren en cada uno de esos cambios de estado.

Para construir un diagrama de estado debemos primero saber cómo vamos a representar todo esto. Para ello vamos a ver los diferentes elementos que componen dichos diagramas así como los diferentes casos que podemos indicar.

Autoevaluación

- 1 En un diagrama de estados un suceso...
 - a) Siempre desencadena una acción.
 - b) Puede ocurrir sin una acción asociada.
 - c) Los sucesos no se reflejan en este tipo de diagramas. Las acciones son lo que se refleja.
 - d) Es lo mismo que una acción.

Comprobar

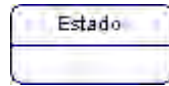
UML Parte II

Elementos que integran un diagrama de estados

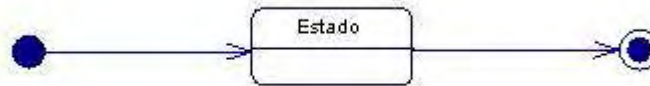
Vamos a ver la simbología propia de este diagrama con la que construiremos el mismo y plasmaremos la información que queremos.

- **Un estado se representa mediante un rectángulo de vértices redondeados.**





- **Para llegar a un estado determinado se deberá pasar por una transición.** Ésta la representaremos mediante una línea continua terminada en flecha. El sentido de la flecha nos indicará hacia donde conduce dicha transición. También encontraremos transiciones internas del estado como veremos más adelante.



- En la figura anterior, además de la flecha que representa la transición observamos dos círculos, **el primero de ellos con relleno sólido, indica el inicio de una transición mientras que el segundo, no totalmente relleno, sino con un punto central, indica el final de una transición.** Esto círculos representan el estado inicial y final de un objeto.

Pero solamente con esto nuestro diagrama no representará gran cosa. Vamos a entrar ahora en detalle para cada uno de los elementos expuestos en este punto.

UML Parte II

Sucesos y Acciones del estado

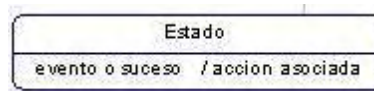
Vamos a ver con más detalle en este punto los sucesos y las acciones que lleva asociadas la consecución de un nuevo estado.

El estado podemos dividirlo en dos partes:

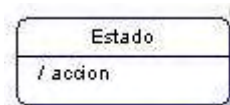
- La primera es obligatoria y será donde indiquemos el nombre del estado.
- La segunda es opcional y en ella indicaremos los eventos y acciones o si se producen.



Para representar en un estado los sucesos y acciones, lo haremos separándolos mediante una línea diagonal, donde situaremos en su lado izquierdo el suceso o evento y en su lado derecho la acción que desencadena.



En los estados podemos encontrar sucesos asociados a acciones y acciones solas.



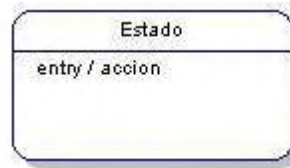
En la mayoría de las ocasiones las acciones irán agrupadas dentro de tres tipos de sucesos:

- de entrada,
- internos del estado y
- de salida.

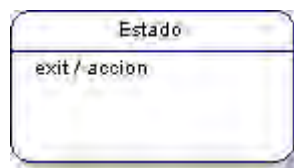
Aunque también dependiendo de la herramienta que utilicemos para modelar este tipo de diagramas,

es posible definirnos nuestros propios eventos y sucesos. **Esto nos va a indicar cuándo se realizan las acciones en el estado.** Pero para entenderlo mejor veámoslo más detenidamente.

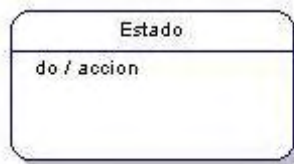
- **De entrada** (suceden cuando el sistema entra en el estado), son las acciones que suceden cuando se entra en un estado debido a una transición. Para indicar que una acción se produce cuando el sistema entra en el estado, ésta se asocia al evento "entry" o "entrada".



- **De salida** (suceden cuando el sistema sale del estado), son las acciones que suceden cuando se sale del estado por medio de una transición. Para indicar esto las acciones se asocian al suceso o evento "exit" o "salida".



- **Internas, denominadas como "hacer"** (que suceden cuando el sistema se encuentra en el estado), son las acciones o sucesos que ocurren cuando se está dentro del estado y se recibe un determinado evento. Este tipo de acciones no genera ninguna transición. Aunque este tipo de eventos engloba todos aquellos que no son de entrada ni de salida, ya hemos comentado que podemos personalizar nuestros eventos y no utilizar siempre éste, aunque esto será decisión del profesional.



Autoevaluación

- 1 ¿Dentro de qué tres tipos de sucesos se clasifican las acciones que ocurren dentro de un estado?
 - a) De entrada, Salida y externas.
 - b) De entrada, salida e internas.
 - c) Externas e internas.
 - d) Externas e internas.

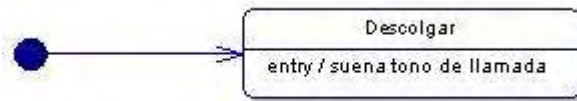
Comprobar

Veamos ahora un ejemplo de lo comentado: Imaginemos que queremos realizar una llamada telefónica a un amigo y queremos representar los estados por los que pasa el teléfono para ello:

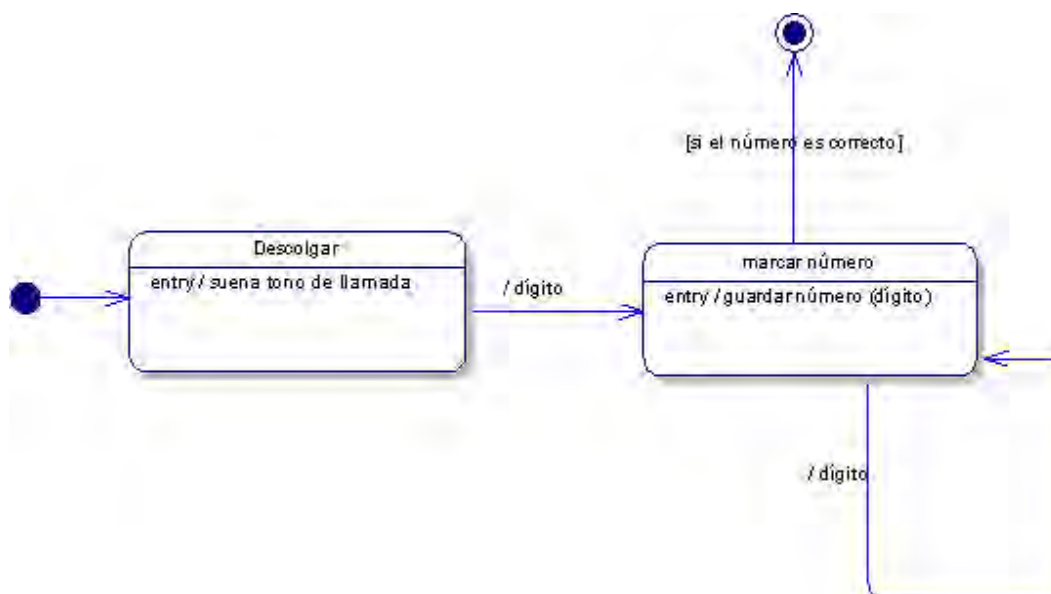
Primer estado, "descolgamos el teléfono". Al hacer esto escuchamos el tono de llamada. Aquí podemos ver cómo cuando se entra en el estado "descolgar", es decir, se descuelga el teléfono inmediatamente se



escucha el tono de llamada. Por esto "suena el todo de llamada" esta asociado a un evento de entrada.



Una vez que tenemos el teléfono descolgado lo siguiente que realizamos, ¿qué sería? Exactamente, marcar el número telefónico de nuestro amigo. Esto nos va a conducir a **un nuevo estado del teléfono "marcando números"**, ya que el teléfono cambia su comportamiento. Veamos este nuevo estado.



Ahora se producirá en este nuevo estado otra acción asociada a un suceso de entrada, que será ir guardando los números que vamos tecleando. Por último, cuando el número está completo y es correcto se llegará al estado final de la llamada.



Diagrama de Estado

Para saber más

En este enlace encontrarás ejemplos de diagramas de estado entre otros, por tanto es un enlace interesante para que comprendas mejor la teoría expuesta en este punto. No dejes de visitarlo.

Ejemplos de diagramas de Estado UML

<http://www.dcc.uchile.cl/~luquerre/cc40b/clase8.html> [versión en cache]

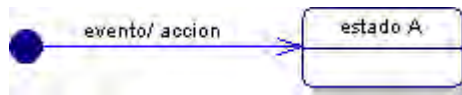
UML Parte II

Sucesos y acciones en las transiciones

Al igual que en los estados, en las transiciones (que son las que provocan los nuevos estados) **se pueden indicar sucesos** (algo que ocurre) **y acciones** (algo que se realiza).



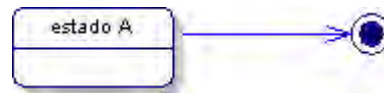
Para indicar esto, **los sucesos y acciones los escribiremos cerca de la línea de transición separados por una diagonal**, de esta forma identificamos cuál es el suceso y la acción asociada. El suceso se sitúa a la izquierda de la diagonal y la acción a la derecha.



Como se puede observar en la figura anterior, la transición que lleva al estado A, está asociada a un evento al que le corresponde una acción. Pero también puede ocurrir que una transición se desencadene por un evento solamente, sin que se produzca ninguna acción asociada. Esto se refleja de la siguiente forma:



Otras veces encontraremos que una **transición se origina debido a que un estado terminará una acción** (en lugar de darse por un suceso). A este tipo de transiciones se les llama como **"transición no desencadenada"**.



Llegado a este punto ya tenemos que tener claro que:

- En una transición, un suceso o evento puede desencadenar o no una acción. Si ésta ocurre se separarán por medio de una diagonal para identificarlos.
- Existen transiciones que son producidas por la finalización de una acción del estado. A estas transiciones se les denominan como "transición no desencadenada".

Autoevaluación

- 1 En un diagrama de estados, es falso que...
 - a) En una transición, un suceso o evento puede desencadenar o no una acción. Si ésta ocurre se separarán por medio de una línea horizontal para identificarlos.
 - b) Existen transiciones que son producidas por la finalización de una acción del estado. A estas transiciones se les denominan como "transición no desencadenada".
 - c) Un estado se represente mediante un rectángulo con sus vértices redondeados.
 - d) Se pase de un estado a otro mediante una transición.

Comprobar

UML Parte II

Víctor creía que con los diagramas de estado era suficiente para modelar el comportamiento dinámico de un sistema, como por ejemplo, las interacciones que existen entre distintos objetos del sistema, pero Carmen le explica que los diagramas de actividad



permiten detallar y extender más el modelado dinámico del sistema, desarrollando las acciones o actividades de los objetos.



Víctor vuelve a preguntarle a Carmen que cuándo van a empezara modelar de verdad, a ponerse de lleno a hacer todos estos diagramas con la aplicación del videoclub. Y Carmen vuelve a decirle que por ahora tiene que seguir pidiéndole paciencia, pero que ya falta bastante menos.

En este punto vamos a seguir profundizando en la información que nos aportan los diagramas de estados, para ello veremos los diagramas de Actividad. **Los diagramas de actividad son una extensión de los diagramas de estados.** Mientras los diagramas de estados se centran en representar los estados por los que pasa un objeto y las actividades o acciones que los desatan, **el diagrama de actividad de centrará en desarrollar las acciones o actividades de los objetos.**

Como se puede apreciar este tipo de diagramas profundiza todavía más, dando información más precisa sobre los objetos, en este caso sobre sus operaciones.



En los siguientes apartados vamos a ver qué elementos son los que integran este tipo de diagramas.

UML Parte II

Elementos del diagrama de Actividad

Los **elementos** que vamos a utilizar en un diagrama de actividad son los siguientes:

- **Al igual que pasaba con el diagrama de estados**, en los diagramas de actividad **vamos a tener un punto de origen y un punto final del diagrama.** Estos se representan mediante los mismos símbolos que en el anterior.



- **Las actividades las vamos a representar mediante un rectángulo con vértices ovalados.** Dentro de cada actividad se realizarán sus operaciones y una vez que éstas terminen se pasa a la siguiente actividad.



- **Para pasar de una actividad a otra se indica mediante una transición.** Ésta se representa mediante una línea acabada en punta.



En la figura anterior se puede observar un diagrama completo de actividades que integra todos estos elementos.

Autoevaluación

- 1 En un diagrama de estados un suceso...
- a) Siempre desencadena una acción.
 - b) Puede ocurrir sin una acción asociada.
 - c) Los sucesos no se reflejan en este tipo de diagramas. Las acciones son lo que se refleja.
 - d) Es lo mismo que una acción.

Comprobar

UML Parte II

Indicando Decisiones

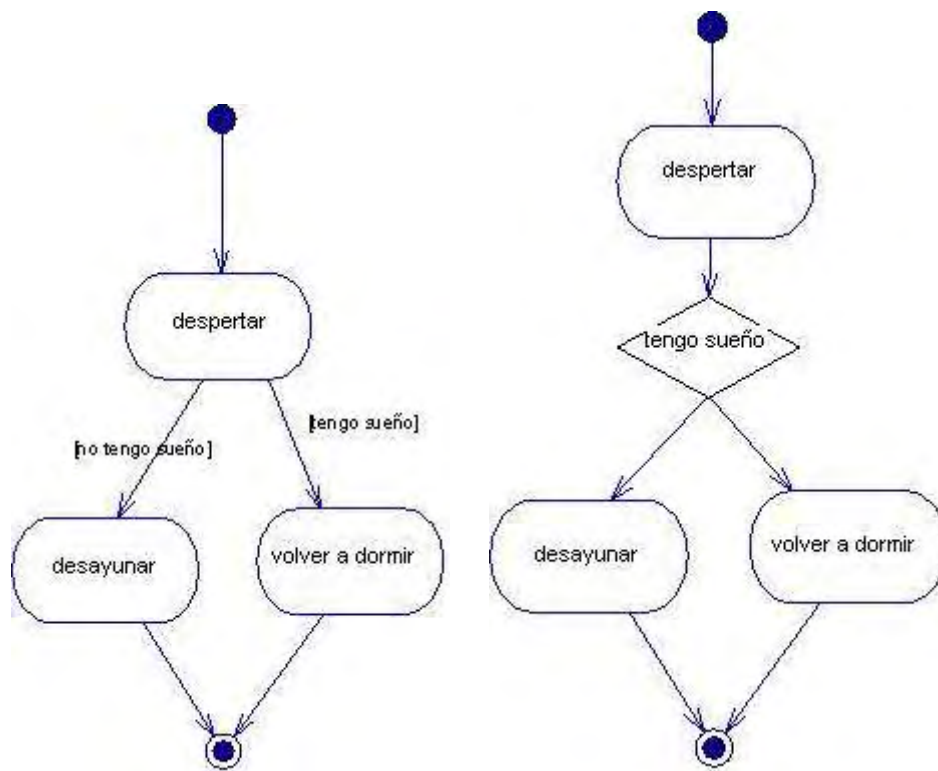
Ahora, vistos algunos de los elementos que integran este tipo de diagramas, vamos a profundizar un poco más en los diagramas de Actividad.

Muchas veces el término de una actividad nos puede llevar, dependiendo de alguna condición, a dos actividades diferentes, es decir, se nos plantea una decisión.

Para representar una decisión, lo podemos hacer de dos formas:

- La primera de ellas es plantear todas las rutas posibles que parten de una actividad.
- La segunda de ellas es utilizando un rombo de decisión.

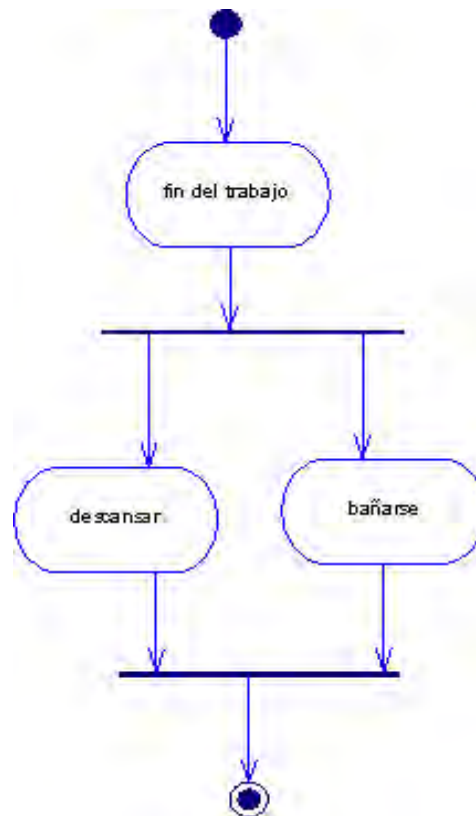




UML Parte II

Rutas concurrentes

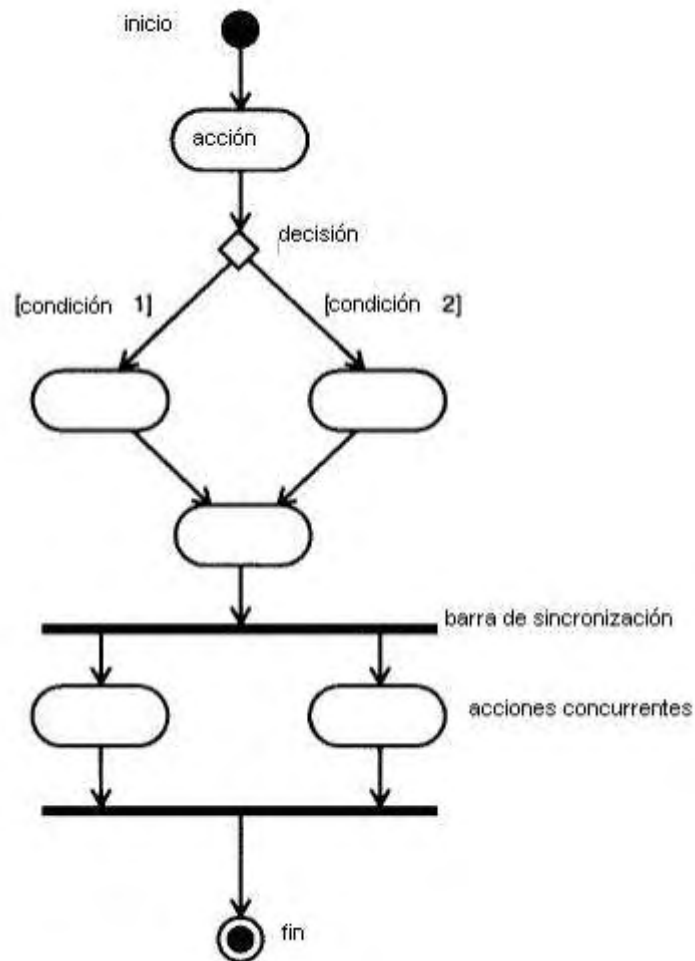
En un diagrama de actividades también pueden existir barras de sincronización, a las que se encuentran asociadas varios caminos salientes, es decir varias transiciones. Cada transición saliente se dirige a una actividad, realizándose dichas actividades en paralelo. Esto quiere decir que el orden en que se realicen dichas actividades es irrelevante, siendo válido cualquier orden entre ellas. **De esta manera representamos concurrencia en el sistema.**



Dado que el diagrama de actividades permite expresar el orden en que se realizan las cosas, se puede utilizar para el modelado de organizaciones (*business modeling*) y el de programas concurrentes.

Como la mayoría de las técnicas de modelado de comportamiento, los diagramas de actividades tienen sus puntos fuertes y sus puntos débiles, de forma que es necesario utilizarlos en combinación con otras técnicas. **Su principal aportación al modelado del comportamiento es que soportan el comportamiento paralelo, lo que resulta adecuado para el modelado de flujo de trabajo y programación [multihilo](#) (multi-thread).** Por contra, su principal desventaja es que no muestran de una forma clara los enlaces existentes entre las acciones y los objetos, siendo mucho más apropiado para ello los diagramas de interacción.

En la figura siguiente se muestran los elementos que podemos encontrar en un diagrama de actividad.



Autoevaluación

- 1 En un diagrama UML de Actividad, para representar procesos concurrentes...
 - a) Lo haremos mediante las transiciones.
 - b) Lo haremos con una barra de sincronización.
 - c) Lo haremos mediante el uso de dos actividades.
 - d) La concurrencia de procesos no se puede representar en este tipo de diagramas.

Comprobar

UML Parte II



"¿Pero es que todavía quedan más diagramas dentro del modelo UML?"

*A Víctor le está costando seguir las explicaciones de Carmen, porque siempre ha sido "un chico de acción" al que le ha gustado aprender las cosas practicando. A Carmen le parece muy bien, pero en este caso, es muy difícil poder hacer ningún diagrama si no conoces antes los tipos que hay, los elementos que los componen y los casos para los que son más adecuados. Eso sí, le asegura que ya sólo les queda por ver los diagramas de **componentes**, los de despliegue y los de objetos, sin demasiado detalle, y después podrá hartarse de pelearse con la aplicación del modelo*

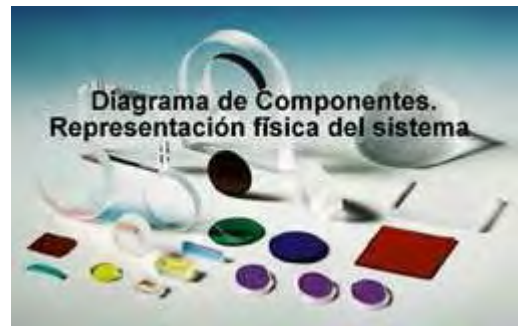


*componen y los casos para los que son más adecuados. Eso sí, le asegura que ya sólo les queda por ver los diagramas de **componentes**, los de despliegue y los de objetos, sin demasiado detalle, y después podrá hartarse de pelearse con la aplicación del modelo*

UML y sus diagramas al caso concreto de la aplicación del videoclub. Sólo puede decirle a Víctor que ha intentado resumir todo lo posible, pero que UML es toda una metodología que por si misma podría haberles llevado un año entero aprender.

Lo que distingue a un **diagrama de componentes** de otros tipos de diagramas es su contenido. **Normalmente contienen componentes, interfaces y relaciones entre ellos.** Un componente software es una parte física de un sistema, y se encuentra en el ordenador, no en la mente del analista. Ahora bien, **¿Qué podemos considerar como componentes?**

- Una tabla,
- un fichero ejecutable,
- documentos,
- etc.



Los componentes los podemos relacionar con las clases, de forma que un componente será la implementación física de una clase.

Pero, **¿por qué es necesario modelar componentes?**

Los siguientes puntos dan respuesta a esta pregunta.

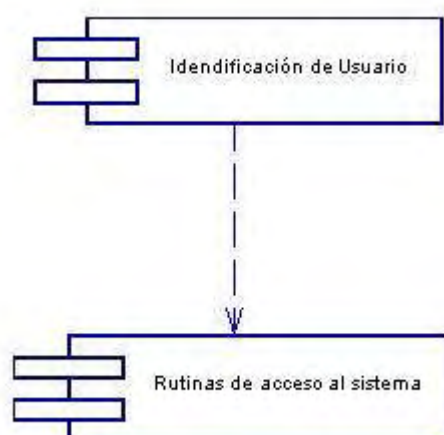
- Para que los clientes puedan ver el sistema finalizado.
- Al modelar los componentes de un sistema los desarrolladores contarán con una estructura con la que trabajar.
- El modelo de componentes ayudará a las personas que tengan que generar la documentación del sistema.

Uno de los aspectos más importantes de los componentes es la posibilidad que tienen de volver a ser utilizados. De esta manera, al reutilizar un componente obtendremos grandes beneficios, ya que se ahorra en tiempo, recursos humanos y materiales, que al fin y al cabo redunda en dinero.

Un componente se representa mediante el siguiente objeto (ver figura), dentro del cual se situará su nombre.



Los componentes pueden aparecer conectados indicando comunicación entre ellos. Como indicamos al comienzo del apartado, un componente es la representación física de una clase. **Lo mismo que en las clases, los componentes tienen una interfaz. Esta interfaz es lo que el componente muestra, ocultando los detalles que le interesan.** A la hora de trabajar con el componente lo haremos con su interfaz.



Normalmente los diagramas de componentes se utilizan para modelar código fuente, versiones

ejecutables, bases de datos físicas, entre otros:

- **Código fuente:** En el modelado de código fuente se suelen utilizar para representar las dependencias entre los ficheros de código fuente, o para modelar las diferentes versiones de estos ficheros.
- **Código ejecutable:** Se utiliza para modelar la distribución de una nueva versión a los usuarios. Para tal propósito se identifican el conjunto de componentes ejecutables que intervienen, se utilizan estereotipos para los diferentes tipos de componentes (ejecutables, bibliotecas, tablas, archivos, documentos, etc.), se consideran las relaciones entre dichos componentes que la mayoría de las veces incluirán interfaces que son exportadas (realizadas) por ciertos componentes e importadas (utilizadas) por otros.
- **Bases de datos físicas:** UML permite el modelado de bases de datos físicas así como de los esquemas lógicos de bases de datos.

Para saber más

En este enlace podrás encontrar más información sobre los diagramas de componentes UML

Diagrama de componentes UML

http://es.wikipedia.org/wiki/Diagrama_de_componentes [versión en cache]

Autoevaluación

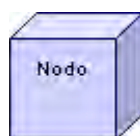
- 1 ¿Cuáles son las principales aplicaciones que se les da a los diagramas de componentes UML?
 - a) Para modelar código fuente, código ejecutable y bases de datos.
 - b) Para modelar código fuente y sistemas hardware.
 - c) Para modelar otros diagramas UML como los de casos de uso, clases y objetos.
 - d) Para modelar únicamente Bases de datos.

Comprobar

UML Parte II

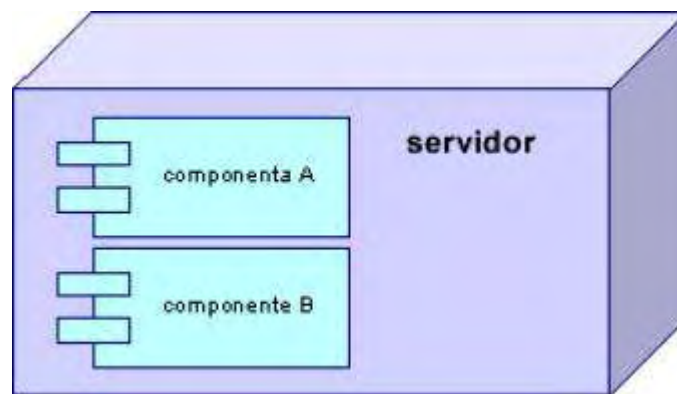
Estamos ante el penúltimo de los diagramas de UML que vamos a ver en esta unidad, los **diagramas de despliegue**. En el **diagrama de despliegue se indica la situación física de los componentes lógicos desarrollados**. Es decir, se sitúa el software en el hardware que lo contiene. Muestra las relaciones físicas entre los componentes hardware y software en el sistema final, es decir, la configuración de los elementos de procesamiento en tiempo de ejecución y los componentes software.

Cada elemento hardware se representa con una figura que simboliza un **cubo** y que recibe el nombre de **nodo**.



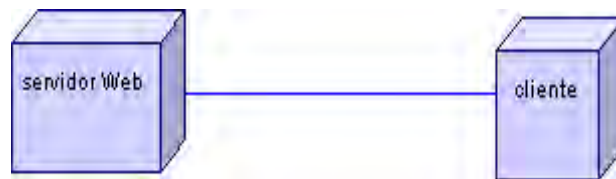
En el nodo se ejecutan los componentes (que es precisamente el software como se ha visto en puntos anteriores). Para ello el nodo requiere ser **objeto físico en tiempo de ejecución que representa un recurso computacional**, generalmente con memoria y capacidad de procesamiento. Por ejemplo un ordenador.

Imagina que el software que estamos desarrollando para una empresa se divide en dos componentes y estos se van a alojar en el ordenador que hace de servidor en la empresa que además será quien los ejecute. Bien, el resultado de esto sería el siguiente diagrama:

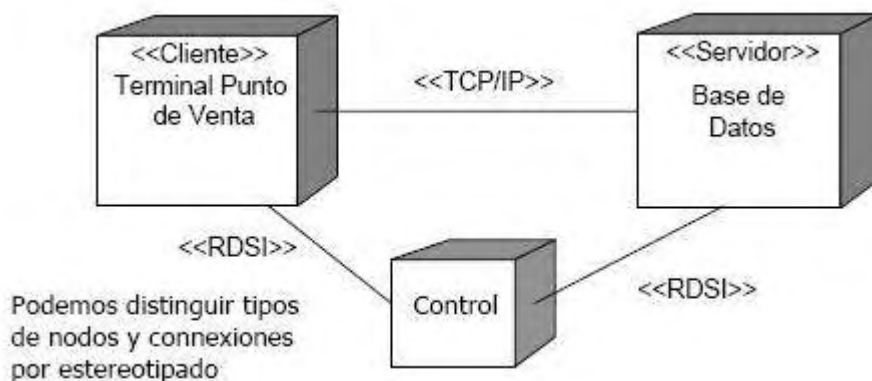


Con esto lo que indicamos es que nuestro software compuesto por el componente A y el componente B estará y será ejecutado en la máquina servidor de nuestro cliente. Además, los componentes que se sitúan en los nodos son componentes instanciados, es decir, representan el código que se está ejecutando o que está listo para ser ejecutado.

En un diagrama de despliegue podemos encontrar también nodos unidos mediante una línea. Esta línea recibe el nombre de conexión de comunicación. De esta manera indicamos la existencia de conexión entre dos máquinas.



Otro ejemplo de conexiones entre nodos es el siguiente:



La mayoría de las veces el **modelado de la vista de despliegue** implica modelar la topología del hardware sobre el que se ejecuta el sistema. Aunque UML no es un lenguaje de especificación hardware de propósito general, se ha diseñado para modelar muchos de los aspectos hardware de un sistema a un nivel suficiente para que un ingeniero software pueda especificar la plataforma sobre la que se ejecuta el software del sistema.

Algunos de los usos que se les da a los diagramas de despliegue son para modelar:

- **Sistemas empotrados:** Un sistema empotrado es una colección de hardware con una gran cantidad de software que interactúa con el mundo físico.
- **Sistemas cliente-servidor:** Los sistemas cliente-servidor son un extremo del espectro de los

sistemas distribuidos y requieren tomar decisiones sobre la conectividad de red de los clientes a los servidores y sobre la distribución física de los componentes software del sistema a través de nodos.

- **Sistemas completamente distribuidos:** En el otro extremo encontramos aquellos sistemas que son ampliamente o totalmente distribuidos y que normalmente incluyen varios niveles de servidores. Tales sistemas contienen a menudo varias versiones de componentes software, alguno de los cuales pueden incluso migrar de un nodo a otro. El diseño de tales sistemas requiere tomar decisiones que permitan un cambio continuo de la topología del sistema.

Autoevaluación

1 ¿Cuáles son las principales aplicaciones que se les da a los diagramas de despliegue UML?

- a) Para modelar código fuente, código ejecutable y bases de datos.
- b) Para modelar sistemas empujados, cliente-servidor y sistemas distribuidos.
- c) Para modelar otros diagramas UML como los de casos de uso, clases y objetos.
- d) Para modelar únicamente Bases de datos.

Comprobar

Para saber más

En este enlace podrás encontrar más información sobre los diagramas de Despliegue UML. Toma nota de los cambios que este tipo de diagramas sufren en la versión 2.0 de UML.

Diagrama de Despliegue UML

http://es.wikipedia.org/wiki/Diagrama_de_despliegue [versión en cache]

UML Parte II

Los diagramas de objetos modelan las instancias de elementos contenidos en los diagramas de clases. En los diagramas de objetos encontraremos dos elementos principales, los objetos y sus relaciones.

Hay que tener muy claro que **los diagramas de objetos muestran un conjunto de objetos y sus relaciones en un momento concreto.**

En UML, los diagramas de clase se utilizan para visualizar los aspectos estáticos del sistema y los [diagramas de interacción](#) se utilizan para ver los aspectos dinámicos del sistema, y además, como ya hemos visto, estos últimos constan de instancias de los elementos del diagrama de clases y mensajes enviados entre ellos. En un punto intermedio podemos situar **los diagramas de objetos, ya que contienen un conjunto de instancias de los elementos encontrados en el diagrama de clases, pero representando sólo la parte estática de una interacción.**

Por tanto, deducimos que este tipo de diagramas lo vamos a utilizar para modelar la **vista de diseño estática** o la vista de procesos estática de un sistema. Si recordamos esto también lo hacían los diagramas de clases, la diferencia es que el diagrama de objetos lo representará desde el punto de vista de instancias reales del sistema.

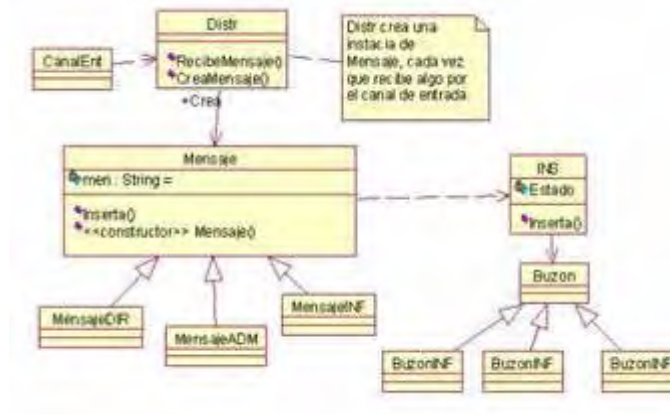
En general los diagramas de objetos se utilizan para modelar estructuras de objetos, lo que implica tomar una instantánea de los objetos de un sistema en un cierto momento. Un diagrama de objetos representa una escena estática dentro de la historia representada por un diagrama de interacción. Los diagramas de objetos se utilizan para visualizar, especificar, construir y documentar la



existencia de ciertas instancias en el sistema, junto a las relaciones entre ellas.

Hay que tener presente a la hora de construir este tipo de diagramas, que pueden existir multitud de **instancias** de una clase y para un conjunto de clases con relaciones entre ellas. Esto nos lleva a la situación de que podemos tener multitud de situaciones distintas producidas por la misma clase. Por tanto un diagrama de objetos sólo mostrará conjuntos de objetos concretos.

Debido a que este diagrama se podrá generar automáticamente a partir del diagrama de clases, no se incluyen en este punto los elementos que lo integran (los mismos que para el diagrama de clases).



Autoevaluación

- 1 Cuando creamos un diagrama de objetos tenemos que tener muy claro que...
 - a) Representan un conjunto de objetos y sus relaciones en un determinado momento. Esto quiere decir que tomando las mismas clases y relaciones en otro momento el diagrama puede ser diferente.
 - b) Éste modela el diagrama de clases instanciado. Un diagrama de objetos representa todos los cambios que las clases van a tener en toda la vida de sistema.
 - c) Lo que se representa en este tipo de diagramas son clases.
 - d) No se puede obtener directamente a partir del diagrama de clases.

Comprobar

Para saber más

En este enlace encontrarás toda la información que necesites sobre UML. Por tanto será un buen enlace para ampliar tus conocimientos sobre cualquier diagrama visto, nuevas versiones del lenguaje UML como puede ser la versión 2, etc. El inconveniente que tiene es que está en inglés.

Todo sobre UML

<http://www.uml.org/> [versión en cache]