

Universidad de Cantabria – Facultad de Ciencias
Ingeniería en Informática
Prácticas de Ingeniería del Software I

Objetivo:

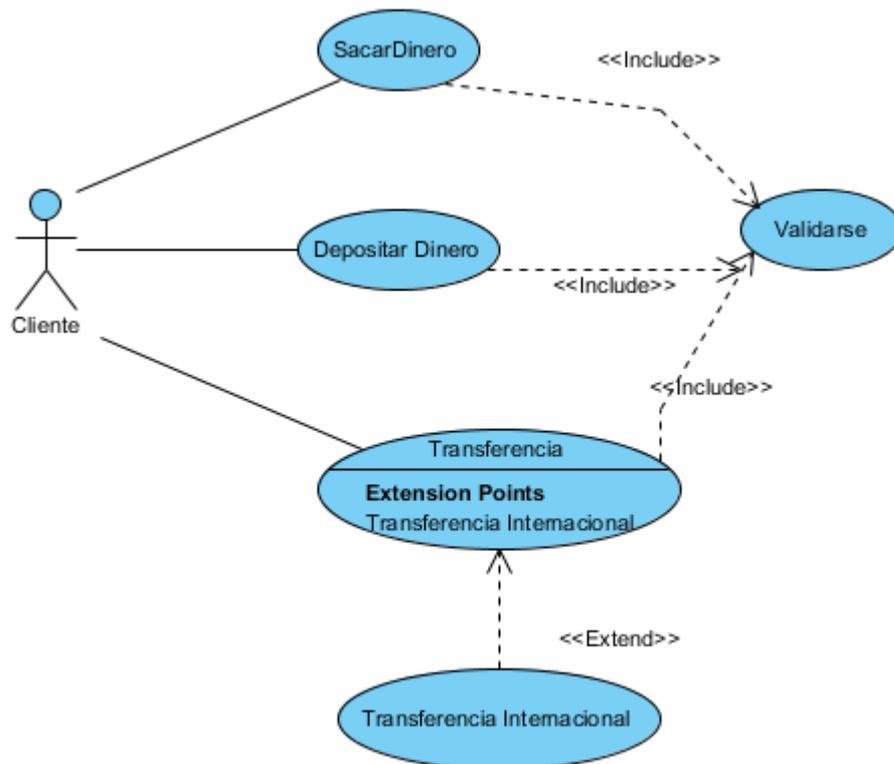
Aprender a utilizar el entorno de la herramienta CASE Visual Paradigm for UML.

Fundamentos:

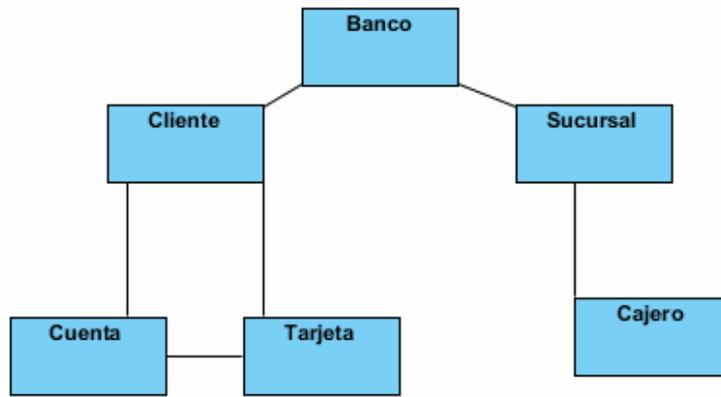
Manuales de la herramienta.
Temas 1, 2 y 3 de Teoría.

Lista de Tareas

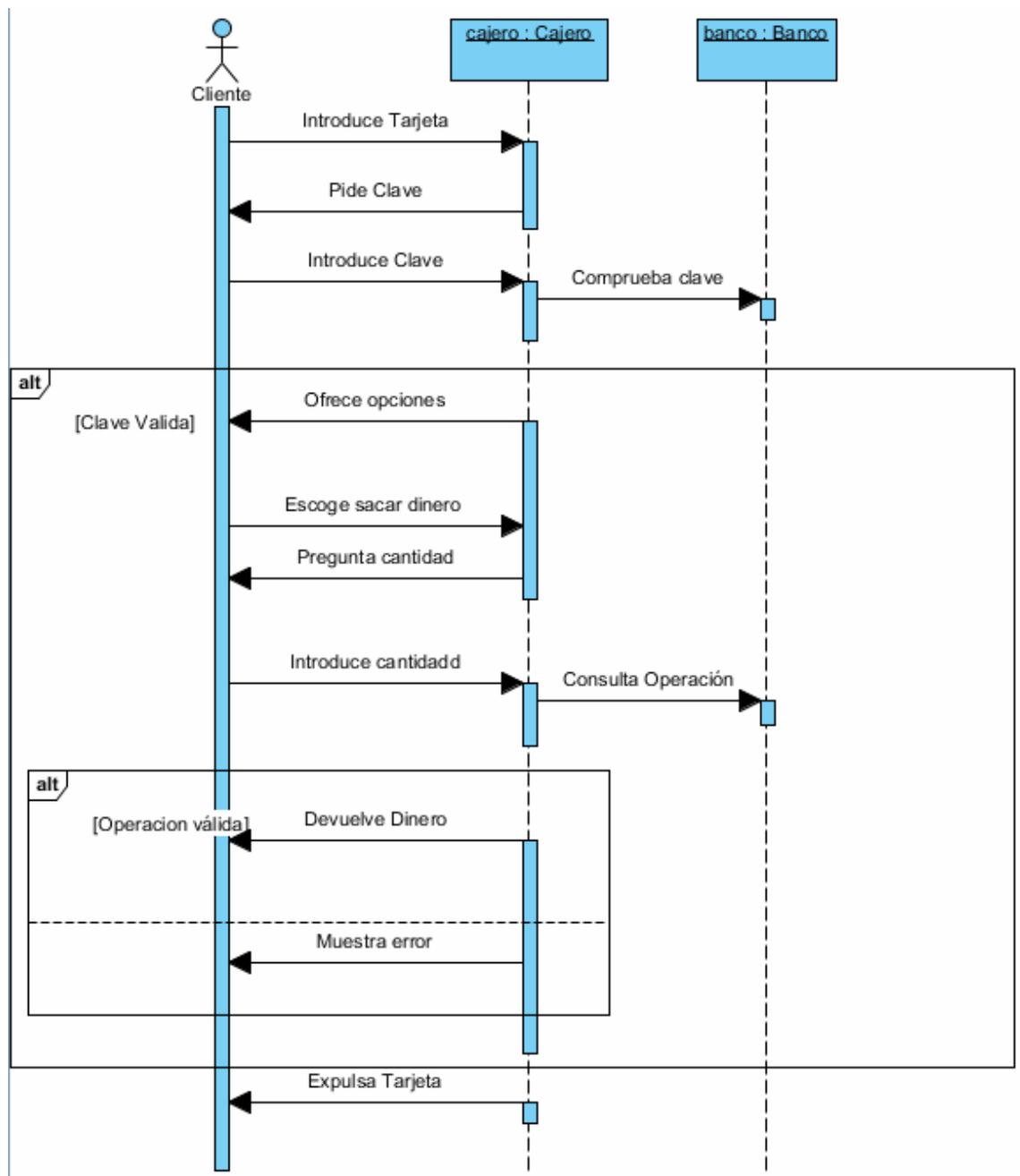
1. Crear un proyecto nuevo.
2. Trabajo con diagramas, elementos y paquetes, investigando las funcionalidades que aparecen en las transparencias 7 a 17.
 - Crear un paquete “Requisitos” en el que se exprese la funcionalidad del sistema, a través de:
 - Un diagrama de casos de uso como el de la figura:



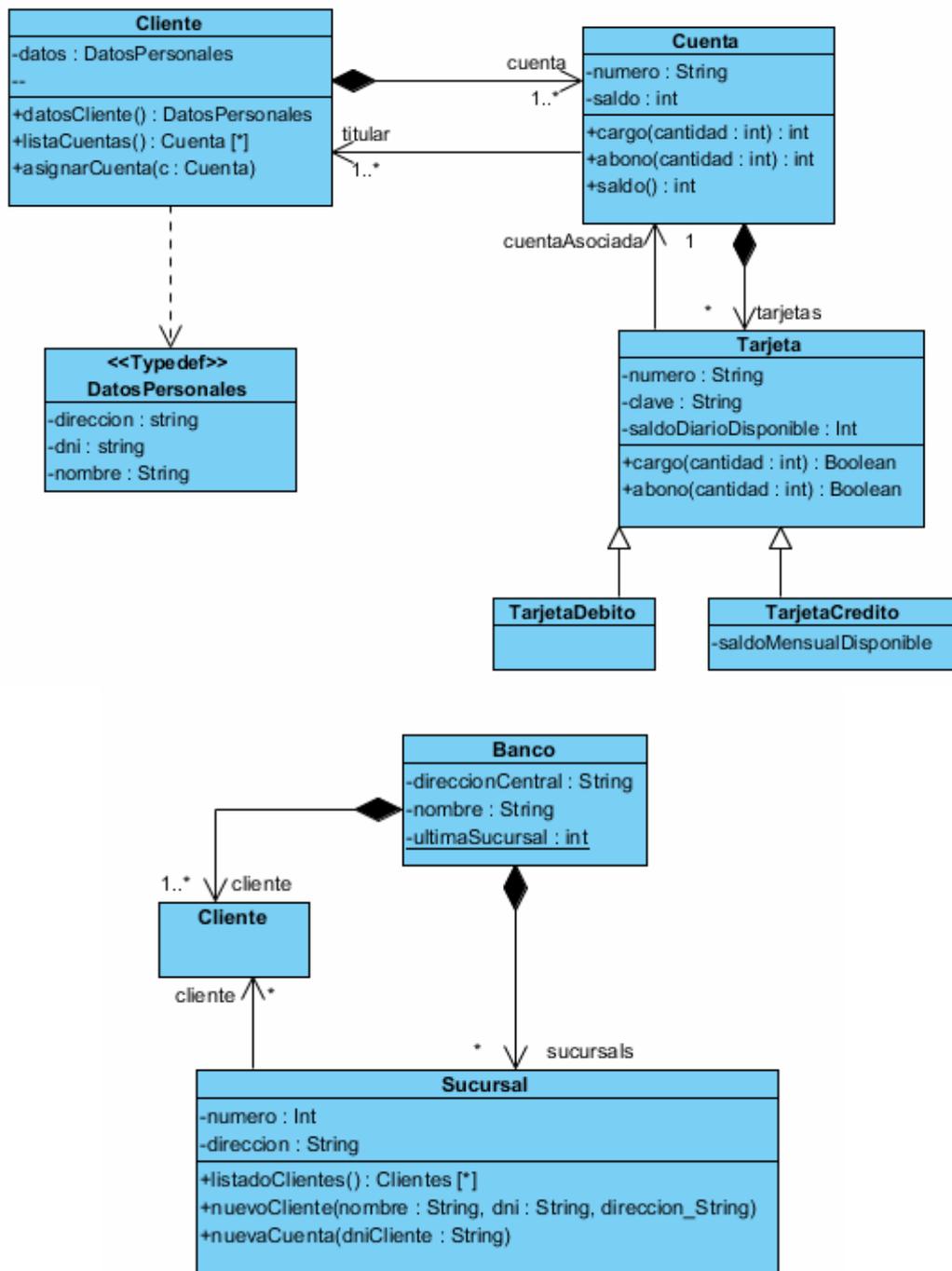
- Un diagrama de clases con el modelo de dominio del sistema:



– Un diagrama de secuencia que describe el caso de uso SacarDinero:



- Crear un paquete “Diseño” donde se incluyan los siguientes dos diagramas de clases, que describen algunas de las clases que forman parte del sistema:



2. Exportar e Importar

- Exportar el proyecto a XML e importarlo desde otra máquina.
- Exportar partes independientes del proyecto (paquetes Requisitos y Diseño por separado) e importarlas dentro de un proyecto nuevo.
- Exportar diagramas individuales como imágenes.