

Plan 257 Ing.Tec.Informática de Gestión

Asignatura 16520 INGENIERIA DE SOFTWARE II

Grupo 1

### Presentación

En primer lugar se estudia el modelo objeto en que se basa UML (Lenguaje Unificado de Modelado) y los elementos característicos de la ingeniería del software orientada al objeto. Se abordan de forma detallada los métodos y herramientas del modelado de análisis orientado al objeto. La primera parte se centra en los aspectos estáticos (diagramas de clases) y la segunda a los dinámicos (diagramas de interacción y de estados, casos de uso). En la parte práctica, se elabora a lo largo del curso la especificación completa de un sistema utilizando las herramientas, métodos y procedimientos mostrados en las clases teóricas.

### Programa Básico

### Objetivos

Formar al alumno en las principales técnicas de Análisis y Diseño Orientado a Objetos, de forma que se puedan aplicar a casos prácticos, utilizando herramientas CASE como soporte

### Programa de Teoría

Introducción:

1. Introducción a UML
2. El Método de desarrollo. El Proceso Unificado

Análisis:

3. Clases y Objetos
4. El diagrama de estructura estática

Diseño:

5. Diagramas de Interacción
6. Diagramas de estados
7. Desarrollo del Software: Diseño e Implementación
8. Diseño de sistemas interactivos

El programa más detallado se puede consultar en la página:

<http://www.infor.uva.es/~mlaguna/is2/is2.html>

### Programa Práctico

Se propone la realización de un proyecto, continuación del correspondiente a la asignatura de Ing. del Software I. La elaboración del trabajo se efectuará en grupos de tres alumnos, preferentemente manteniendo el equipo del cuatrimestre anterior. La estructura del trabajo, se adaptará a cada una de las partes del Análisis y el Diseño desarrolladas en el programa de la asignatura. Para su desarrollo se dispondrá de un laboratorio de herramientas CASE. Habrá un calendario de entregas parciales y la fecha límite de entrega de la versión definitiva será la del examen final de la asignatura o la fecha del examen extraordinario, si el trabajo no se ha presentado en junio

### Evaluación

Constará de dos partes: prueba escrita y trabajo práctico. La prueba escrita consistirá en un supuesto práctico junto con cuestiones de tipo práctico o preguntas tipo test. Será requisito para aprobar la asignatura la presentación antes del examen final (o extraordinario en su caso) de un trabajo práctico que representará un 20% de la nota definitiva y podrá compensar la nota del examen escrito siempre y cuando ésta sea como mínimo de 4.

Larman, Craig. "UML y patrones". Segunda Edición. Prentice Hall. 2002.

G. Booch, I. Jacobson, J. Rumbaugh. "El Lenguaje Unificado de Modelado". Guía del usuario. Addison-Wesley, 1999.

J. Rumbaugh, I. Jacobson, G. Booch, "El Lenguaje Unificado de Modelado. Manual de referencia". Addison-Wesley, 2000.

---