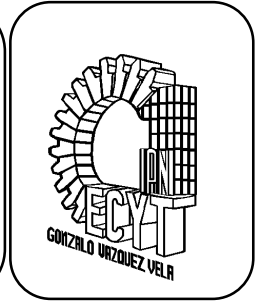


INSTITUTO POLITÉCNICO NACIONAL
Centro de Estudios Científicos y Tecnológicos N° 1
“Gonzalo Vázquez Vela”
Carrera de Técnico en Sistemas Digitales
Prácticas de Programación Visual



NOMBRE DEL ALUMNO: _____

 Apellido Paterno

 Apellido Materno
 Nombre
 N° DE BOLETA: _____ GRUPO: _____

HOJA	DE	FECHA			EVALUACION
1	3	DIA	MES	AÑO	

PROFESOR: _____

Práctica 1

Ambiente de desarrollo UML

UNIDAD TEMATICA 1 DEL PROGRAMA DE ESTUDIOS
OBJETOS, EVENTOS Y AMBIENTES DE TRABAJO

RAP RELACIONADO CON LA PRÁCTICA: Emplea diagramas que dan solución a problemas cotidianos utilizando la metodología de programación orientada a objetos (POO) a través de una herramienta de modelado (Lenguaje de Modelado Unificado)

Objetivos De La Práctica:

1.- El alumno aprenderá el ambiente de modelado para realizar diagramas de UML.

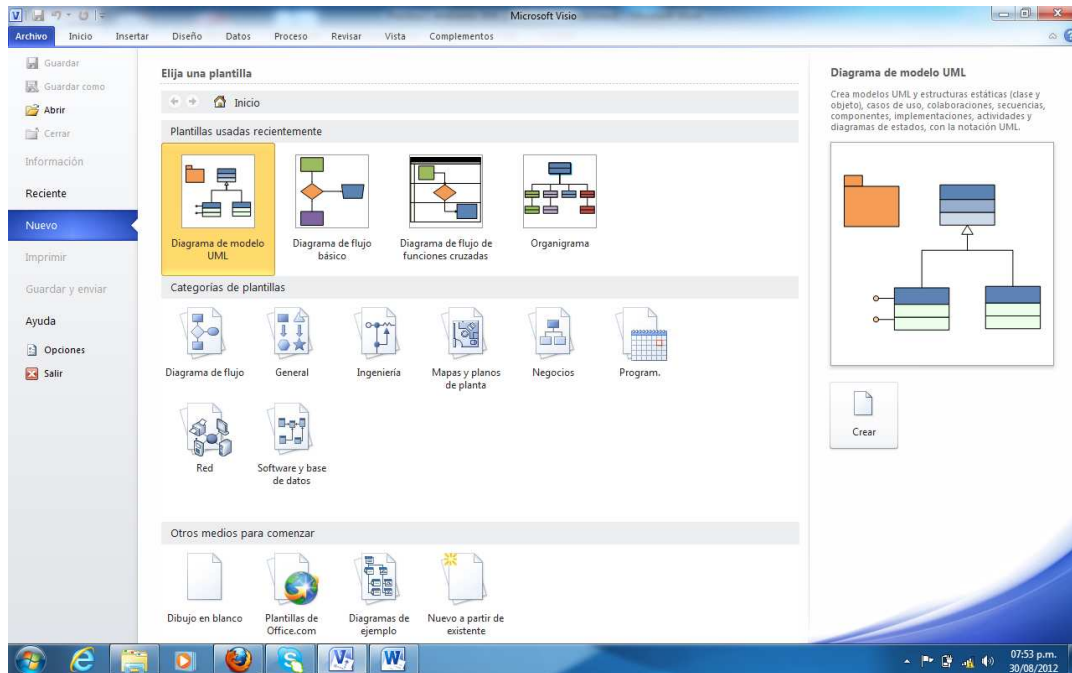
Equipo Necesario	Material
Una Computadora con Microsoft Visio instalado	Bata de laboratorio

MARCO TEORICO.

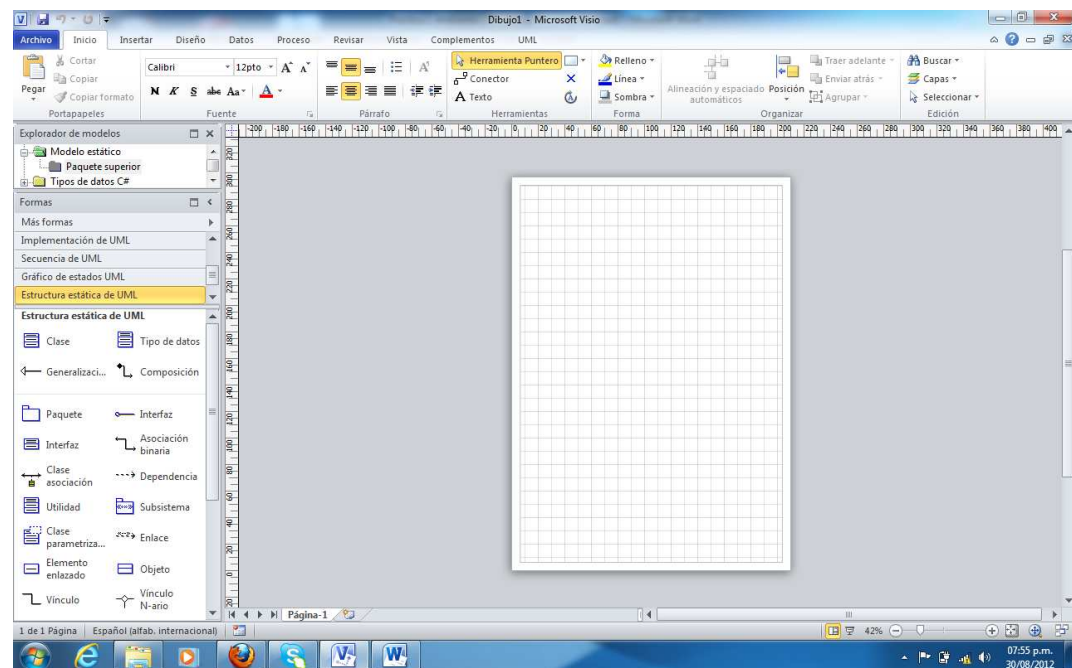
Investigar los elementos básicos de un modelo UML (Clase, Objetos, Atributos, etc).

DESARROLLO

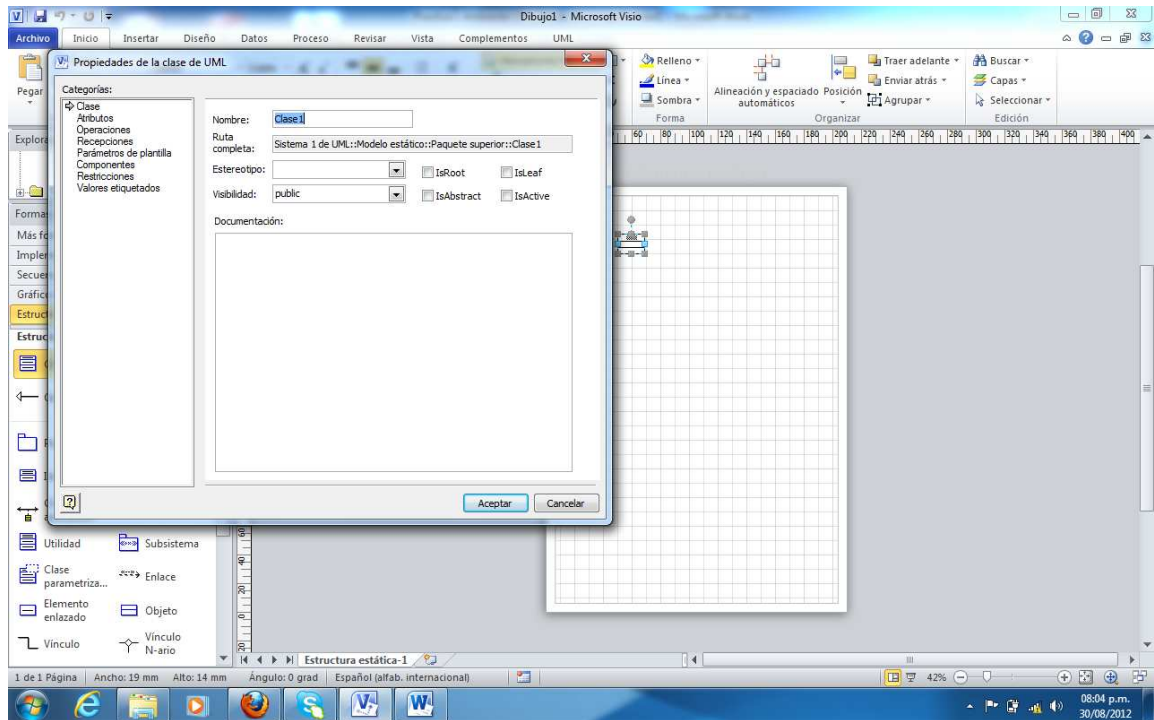
1. Enciende la computadora y ubica en el escritorio el icono de acceso directo a Visio que este instalado. Haz click en Él.
2. Elige la plantilla para diagramas de modelo UML y da en el botón crear.



3. Edita un diagrama de clases, utilizando los iconos de la pestaña “Estructura Estática de UML” que aparecen del lado izquierdo de la pantalla



- Utilizando los iconos, crea un diagrama con tres tipos de clases y también crea tres instancias de las mismas. Establece el nombre de la clase y coloca sus atributos y operaciones.



- Guarda tu archivo y copia el diagrama en un documento Word donde presentarás el reporte de la práctica.

Valoración del estudiante.

- ¿De que partes consta una clase en UML?
- ¿Las instancias de una clase que son?
- ¿Qué propiedad observas cuando creas un objeto de una clase?
- ¿Un atributo de un objeto que valor tiene?
- ¿La operación de una clase a que se refiere?

CONCLUSIONES: En su cuaderno o portafolio de evidencias.