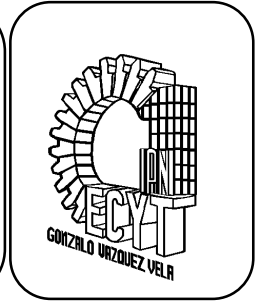


INSTITUTO POLITÉCNICO NACIONAL
Centro de Estudios Científicos y Tecnológicos N° 1
“Gonzalo Vázquez Vela”
Carrera de Técnico en Sistemas Digitales
Prácticas de Programación Visual



NOMBRE DEL ALUMNO: _____

 Apellido Paterno

 Apellido Materno

 Nombre

N° DE BOLETA: _____ GRUPO: _____

HOJA	DE	FECHA			EVALUACION
1	2	DIA	MES	AÑO	

PROFESOR: _____

Práctica 2

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 aplicara los conceptos de UML en modelos reales.

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

MARCO TEORICO.

Investigar las reglas de un juego de mesa o deportivo.
 Identifica los elementos y objetos que se interrelacionan.

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
4. Utilizando los iconos, crea los diagramas de clases utilizando la simbología de UML, define claramente los atributos, operaciones, multiplicidad y asociaciones, para los siguientes problemas:
 - A) Modela un diagrama donde se describa la forma en que se juega un juego deportivo o de mesa que tu elijas (Futbol, Ajedrez, Voleibol, Tenis, Basquetbol, Damas chinas, etc).
 - B) Modela un diagrama de un sistema con la siguiente especificación.
 - Una aplicación necesita almacenar información sobre empresas, sus empleados y sus clientes.
 - Ambos se caracterizan por su nombre y edad.
 - Los empleados tienen un sueldo bruto, los empleados que son directivos tienen una categoría, así como un conjunto de empleados subordinados.
 - De los clientes además se necesita conocer su teléfono de contacto.
 - La aplicación necesita mostrar los datos de empleados y clientes.
 - C) Modela un diagrama de un sistema con la siguiente especificación.
 - Una biblioteca tiene copias de libros. Estos últimos se caracterizan por su nombre, tipo, editorial, año y autor.
 - Los autores se caracterizan por su nombre, nacionalidad y fecha de nacimiento.
 - Cada copia tiene un identificador y puede estar en la biblioteca, prestada, con retraso o en reparación.
 - Los lectores pueden tener un máximo de 3 libros en préstamo.
 - Cada libro se presta un máximo de 30 días, por cada día de retraso, se impone una multa de dos días sin posibilidad de coger un nuevo libro.
5. Guarda tus archivos y copia los diagramas en un documento Word donde presentarás el reporte de la práctica.

Valoración del estudiante.

1. ¿Qué problemas identificaste al crear el modelo?
2. ¿Para que crees que sirva un modelo de este tipo?
3. ¿Después de modelar, que significado encuentras al utilizar objetos?

CONCLUSIONES: En su cuaderno o portafolio de evidencias.