



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL  
FACULTAD DE CIENCIAS MATEMÁTICAS Y FÍSICAS  
CARRERA INGENIERÍA EN SOFTWARE



CUESTIONARIO GRUPO# 4

NOMBRE ALUMNO:

PRINCIPIOS DE MODELADOS:

PROYECCIÓN/ PUNTO DE VISTA

Escoger v si es verdadero o f si es falso:



La vista de despliegue no captura las características de instalación y ejecución del sistema:

V

F

En la vista de interacción, no abarca los requisitos no funcionales tales como rendimiento, escalabilidad y capacidad del procesamiento

V

F

Los puntos de vista son: casos de uso, implementación, diseño, interacción y despliegue ?

V

F

Escoja la respuesta correcta

Captura el flujo entre las diversas partes del sistema, incluyendo los posibles mecanismos de concurrencia y sincronización.

- a) Vista de implementación
- b) Vistas de proyección
- c) Vista de interacción

A ambos diagramas les corresponde lo mismo.

- a) Vista de interacción y diseño
- b) Vista de implementación y de despliegue
- c) Vistas de proyección y diseño

Captura las características de instalación y ejecución del sistema.

- a) Vista de despliegue
- b) Vista de implementación
- c) Vista de casos de uso



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL  
FACULTAD DE CIENCIAS MATEMÁTICAS Y FÍSICAS  
CARRERA INGENIERÍA EN SOFTWARE



Uso de enfoques formales:

Una con líneas según corresponda

UML tiene nueve diagramas  
fundamentales, clasificados en dos  
grupos

Ingeniería directa

Ingeniería Inversa

Modelo Dinámico

Modelo Estático

Crea diagramas que muestran el  
comportamiento de un sistema

Refleja la estructura básica y estable  
de un sistema de software

Generar un modelo UML a partir de la  
implementación

Modelo estático y Modelo Dinámico

Generar código a partir de un modelo  
UML

Completar de manera correcta el siguiente mapa conceptual de Diagramas en  
UML



Diagramas en UML

