



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

