



## Enterprise Architect

### 1. PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS

### 2. INTRODUCCIÓN A UML

- Importancia del modelo visual
- El ciclo de desarrollo de software
- Tecnología de objetos

### 3. MODELO DE CASOS DE USO

- Actores
- Casos de uso
- Diagramas de casos de uso
- Paquetes de casos de uso
- Modelo de estados

### 4. DISEÑAR CON UML

- Diagramas de actividad
- Diagramas de interacción de objetos

### 5. DIAGRAMAS DE CLASES

- Clases
- Operaciones
- Alcance
- Relaciones de herencia, agregación y dependencia
- La visibilidad entre clases
- La navegabilidad
- La multiplicidad
- Los diagramas de estado/transición
- Las clases y objetos
- Las interfaces

### 6. EL DIAGRAMA DE SECUENCIA

- Foco de control
- Mensajes y operaciones

### 7. EL DIAGRAMA DE COLABORACIÓN

- Diferencias



## **8. DIAGRAMAS DE COMPONENTES**

- Paquetes de clases
- Componentes
- Tipos de componentes
- Dependencias

## **9. DIAGRAMAS DE DESPLIEGUE**

- Nodos
- Asociaciones entre nodos