

# ASIGNATURA : INGENIERÍA DEL SOFTWARE II

CURSO: 4º OPCION:

Créditos: 6

Semestre: 2º

Castellano  
 Euskera

- Dominar algunas técnicas Orientadas a Objeto para el Análisis y Diseño de aplicaciones.

## 2.-Programa:

1. INTRODUCCIÓN. MODELADO Y PROCESOS DE DESARROLLO DE SOFTWARE
2. EL LENGUAJE DE MODELADO UNIFICADO (UML)
  - 2.1. Clases, Objetos, Subsistemas
  - 2.2. Diagramas de Estado
  - 2.3. Diagramas de Actividad
  - 2.4. Diagramas de Interacción
  - 2.5. Casos de Uso
  - 2.6. Representación de la Arquitectura
3. PROCESO DE DESARROLLO DE SOFTWARE
4. CAPTURA DE REQUISITOS Y ANÁLISIS
5. DISEÑO. PATRONES DE DISEÑO.
  - 5.1. Caso de Estudio

## 3.- Bibliografía:

- UML2 Toolkit". Hans-Erik Eriksson, Magnus Penker, Brian Lyons, David Fado. Addison Wesley
- Using UML. Software Engineering with Object and Components". Perdita Stevens, Rob Pooley. Addison Wesley
- Enterprise JAVA with UML. C.T. Arrington. OMG Press
- UML el Lenguaje de Modelado Unificado. Guía de Usuario. Ivar Jacobson, Grady Booch, James Runbaugh. Ed Addison Wesley
- Design Patterns. Elements of Reusable Object Oriented Software. Erich Gamma, Richard Helm, Ralph Johnson, John Vlissides Ed Addison Wesley
- Applying UML and Patterns. An introduction to Object-Oriented Análisis and Design". Craig Larman. Prentice Hall.