

E-Actividad N°2

Guía de ejercicios: Detectar errores de simbología en casos de uso

I. Autores y validadores

AUTOR(ES)	
Docente(s) elaborador(es)	Mauricio Torres Pizarro – La Serena
Diseñador Instruccional (si corresponde)	Camila Escobar Varas
VALIDADOR(ES)	
Instruccional	Jescica Puschel Oyaneder
Disciplinar	Área Informática y Telecomunicaciones
Operativo	Carlos Dides Far

II. Antecedentes generales

Nombre y código de asignatura	Análisis y Diseño Orientado a Objetos – TIDS03	Nombre de el/los alumno/s
Unidad de aprendizaje 2	Aprendizaje esperado: 2.1 Construye el modelo de comportamiento de sistemas utilizando casos de uso (Integrada Competencia Genérica Comunicación Oral y Escrita). Competencia genérica integrada: Comunicación Oral y Escrita, Nivel 1	
Evaluación	Formativa	Sección: a completar por docente aula

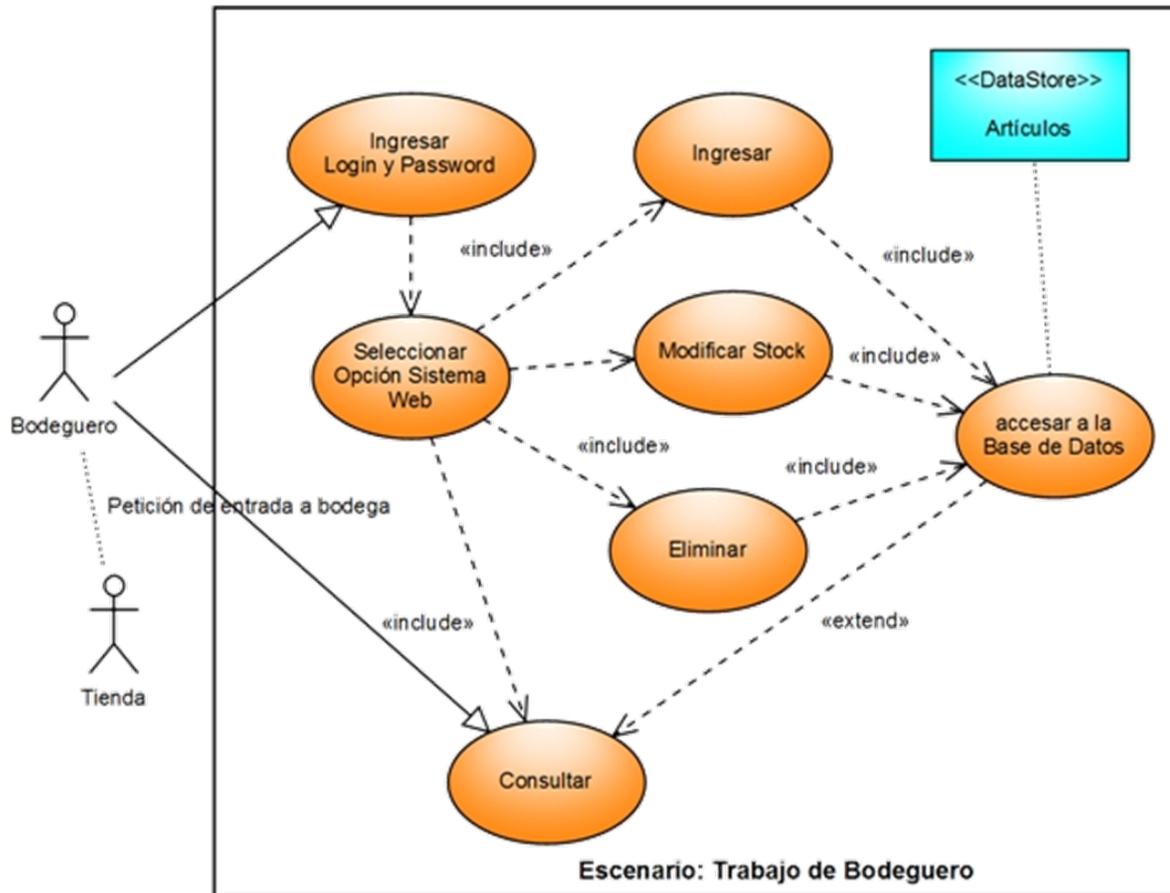
III. Propósito de la actividad

El desarrollo de las actividades de esta guía tiene como objetivo la detección de errores en la simbología presentada en un diagrama de caso de uso.

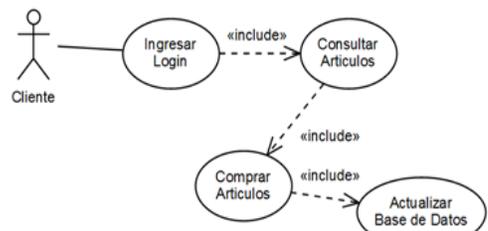
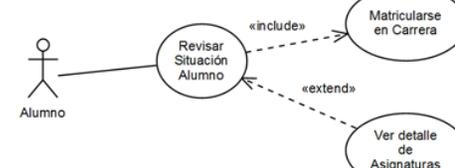
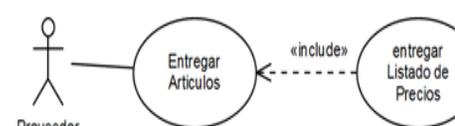
IV. Actividades

Para el desarrollo de esta actividad lee atenta y comprensivamente cada una de los ítems a desarrollar.

Actividad N°1: Detecte todos los errores en el siguiente diagrama de caso de uso, explicando por qué es un error y planteando la respuesta correcta.



Actividad N°2: En la siguiente tabla explica y justifica por qué los siguientes casos de uso están errados. Descarta la falta del boundary.

 <p>Actor</p>	
 <p>Vendedor</p>	
 <p>Ciente</p>	
 <p>Bibliotecaria</p>	
 <p>Vendedor</p> <p>Gerente</p>	
 <p>Alumno</p>	
 <p>Proveedor</p>	

V. Autoevaluación

Para verificar lo que has aprendido, luego de desarrollar esta actividad, revisa tus respuestas o desarrollo:

1. Revisa tus respuestas o desarrollo con la pauta de corrección/solucionario provisto por el docente.
2. Comparte tu resultado y analiza dónde están tus fortalezas y debilidades.