

EMSys

Estándar de Documentación Técnica

Versión 2.1

Historia de revisiones

Fecha	Versión	Descripción	Autor
22/08/2016	2.0	Alta documento	Andres Veiro
22/08/2016	2.1	Revisión y correcciones de estilo, agregado de contenido	Marccio Silva

Contenido

1.Introducción	3
1.1.Propósito	3
1.2.Alcance	3
2.Diagramas	3
2.1.Herramientas	3
2.2.Convenciones	3
2.2.1.Modelo de dominio	3
2.2.1.1.Tipo de letra y tamaño	3
2.2.1.2.Entidades y atributos	3
2.2.1.3.Relaciones	4
2.2.1.4.Comentarios	5
2.2.1.5.Enumerados y datatypes	5
2.2.2.Diagrama de Andariveles	6
2.2.2.2.Comienzo	6
2.2.2.2.Fin	6
2.2.2.1.Acciones con precedencia	6
2.2.2.2.Decisiones	7

1.Introducción

1.1.Propósito

Este documento pretende establecer lineamientos básicos a seguir a la hora de generar documentación técnica, ya sean diagramas, modelos, etc. Debe representar una referencia para los diferentes interesados al momento de tomar decisiones de diseño mientras se trabaja con los documentos mencionados.

1.2.Alcance

Se pretende abarcar al conjunto de sugerencias o lineamientos asociados a la totalidad de los tipos de diagrama presentados hasta el momento, ofreciendo un espacio para la evolución continua a medida que el avance del proyecto lo posibilite.

2.Diagramas

2.1.Herramientas

La herramienta principal para realizar los diagramas es Lucidchart ¹. Es una aplicación colaborativa que permite la edición interactiva de diagramas de diversa índole, incluyendo elementos de UML. Permite la exportación a diferentes formatos, su versión completa es gratuita para estudiantes, y además permite la visualización de las diferentes versiones de cada uno de los archivos mantenidos en la plataforma.

2.2.Convenciones

A continuación se detallan las convenciones utilizadas para los distintos documentos de análisis desarrollados hasta el momento, consistentes en la actualidad con aquellas utilizadas durante el curso de Introducción a la Ingeniería de Software², frente a la eventualidad de todavía no conocer las preferencias del cliente en términos de la documentación técnica.

2.2.1.Modelo de dominio

2.2.1.1.Tipo de letra y tamaño

En primer lugar, corresponde mencionar que el tipo de letra utilizado en los diagramas realizados en *Lucidchart* es *LiberationSans* de tamaño 8.

2.2.1.2.Entidades y atributos

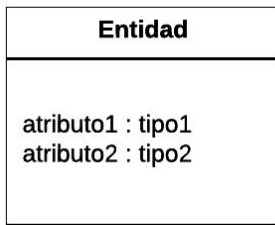
El nombre de cada entidad del modelo de dominio deberá comenzar en mayúscula, utilizando el estilo *Camel*, por lo que cada palabra anexa se agrega inmediatamente después de la primera, sin espacios, y comenzando en mayúscula.

¹ "Lucidchart." 2009. 28 Aug. 2016 <<https://www.lucidchart.com/>>

² "Introducción a la Ingeniería de Software :: Material / Teórico." 2008. 28 Aug. 2016 <<http://www.fing.edu.uy/inco/cursos/iis/wikilIS/field.php/Material/Teorico>>

Además, cada atributo (y su tipo) asociado a una entidad deberá comenzar en minúscula, siguiendo el estilo *Camel* posteriormente.

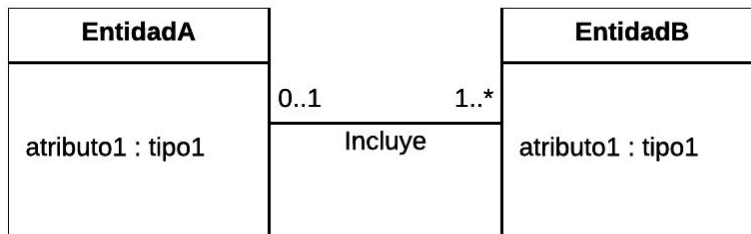
Dichos lineamientos pueden apreciarse en el siguiente ejemplo:



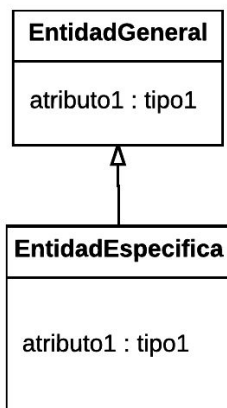
2.2.1.3.Relaciones

A la hora de representar relaciones de asociación, cada entidad deberá relacionarse con otra utilizando un segmento de recta, indicándose en cada extremo la cardinalidad involucrada en la relación representada (0, 1, * para indicar una cantidad sin límites). Además, sobre el segmento de recta mencionado es deseable que se describa brevemente (con una o dos palabras) lo que implica la relación.

Esto se puede apreciar en el siguiente ejemplo:

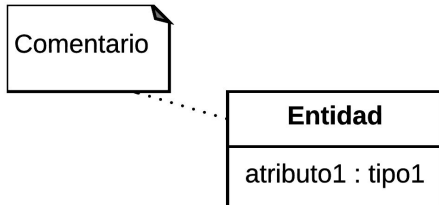


A la hora de representar relaciones de generalización, se deberá insertar una flecha de punta blanca partiendo desde la entidad más específica en dirección de la más general, como se muestra en el siguiente ejemplo:



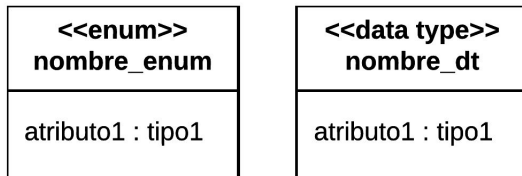
2.2.1.4.Comentarios

Para agregar un comentario se deberá conectar un segmento de recta punteado conectando el elemento a comentar con una celda de comentario, como se muestra a continuación:



2.2.1.5.Enumerados y datatypes

Para los enumerados y datatypes, se agrega un cabezal `<<enum>>` o `<<datatype>>` respectivamente, su nombre comenzando en minúscula, y sus atributos en el siguiente campo (en minúsculas y separando palabras con “_”), como se puede apreciar en el siguiente ejemplo:



2.2.2. Diagrama de Andariveles

2.2.2.2. Comienzo

El punto de comienzo del diagrama de andariveles deberá denotarse con el siguiente elemento gráfico:



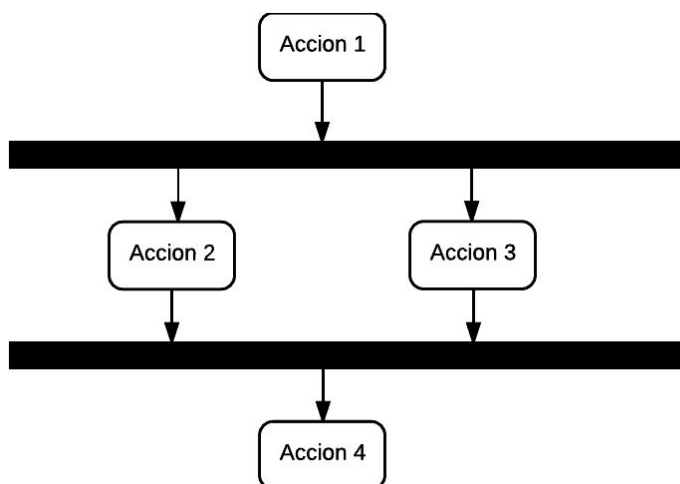
2.2.2.2. Fin

El punto de finalización del diagrama de andariveles deberá denotarse con el siguiente elemento gráfico:



2.2.2.1. Acciones con precedencia

A la hora de representar acciones que deban presentar alguna precedencia (ya sea que una acción necesita que otras anteriores terminen antes de poder comenzar o que varias acciones dependan de la finalización de una única acción o tarea), se utilizarán los siguientes artefactos gráficos:



2.2.2.2.Decisiones

Para representar, se utilizará el siguiente artefacto gráfico (indicando varios desenlaces para cada decisión a tomar de acuerdo a la ejecución de una acción previa):

