



2008  
Julio

---

# MANUAL DEL USUARIO J-UML

COPIA	
-------	--

VERSIÓN	
---------	--

## **Introducción a J-ML**

J-UML es una útil herramienta que le ayuda a conocer y realizar modelado de UML para diagramas de clases.

## Simulando Diagramas de Clases

J-ML es una herramienta para la modelación de Diagramas de clases.

Con el uso J-ML se pueden implementar y desarrollar diagramas de casos de uso según la filosofía UML.

Este documento presenta los pasos necesarios para utilizar J-ML e inducir al usuario en los procesos a seguir para obtener un mayor provecho de esta útil herramienta.

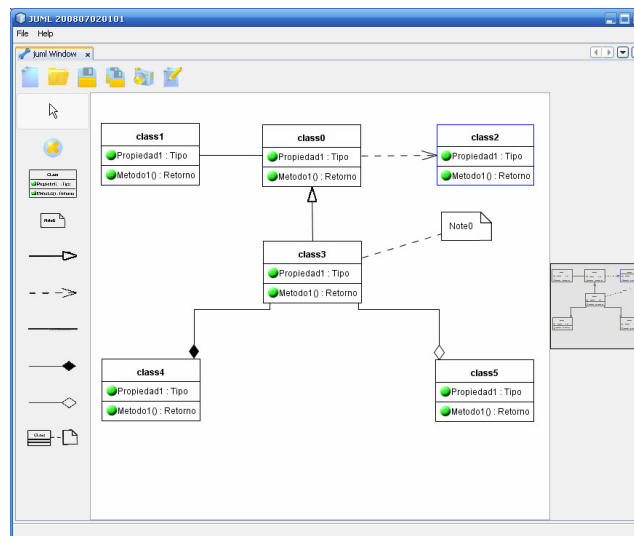
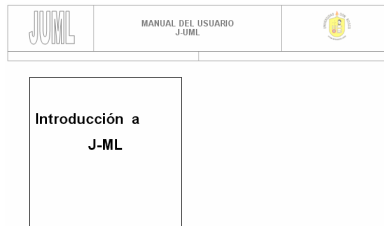


Figura # 1: Interfaz J-UML

## Como usar este manual

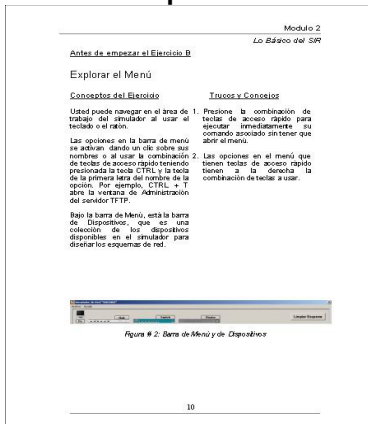
### Página Titular



J-UML es una útil herramienta que le ayuda a conocer y realizar modelado de UML para diagramas de clases.

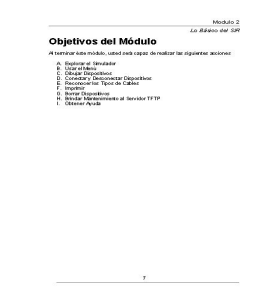
Se ha escrito el manual en módulos de capacitación que presentan al usuario conceptos y ejercicios. Cada módulo empieza con su propio título que identifica el inicio de este, y resume los conceptos tocados en el módulo.

#### Antes de Empezar



Cada ejercicio es precedido por una explicación de los conceptos. Hay una lista de recomendaciones y atajos que posiblemente le sean útiles, incluidos para su referencia.

## Los Objetivos



Los objetivos del módulo son mostrados claramente en una hoja independiente. Generalmente cada objetivo corresponde a un ejercicio del módulo y son identificados por letras para su referencia.

## Ejercicios. Paso a Paso



Los ejercicios modulares son presentados en un formato diseñado para todo tipo de usuarios. La columna izquierda provee instrucciones paso a paso. La columna derecha complementa los pasos, y provee información adicional, que ofrece un entendimiento más profundo del ejercicio entero.

**J-ML****Modulo****1**

## La Instalación

---

La instalación del Editor J-ML para diagramas de casos de uso con lleva un serie de pasos que incluyen recursos mínimos de Hardware y Software. (Aunque para ello no es necesario instalar una aplicación)

---

## Objetivos del Módulo

Al terminar éste módulo, usted será capaz de realizar las siguientes acciones

- A. Identificar los requisitos necesarios para la puesta en marcha de la herramienta J-ML

## A. Requisitos necesarios para la uso de J-ML

### a. Hardware

En la tabla # 1 se detallan los recursos recomendados y mínimos para el uso

Recomendado		Mínimo	
Procesador	Pentium 300	Procesador	Pentium 200
RAM	32Mb	RAM	16Mb
Video	8Mb	Video	4Mb
CD-ROM	16x	CD-ROM	16x
Color	Verdadero 24bits	Color	Verdadero 16bits
Disco Duro	4Gb	Disco Duro	2GB

*Tabla # 1: Requisitos de Hardware para instalación del ECUSV*

### b. Software

- Se requiere un Sistema Operativo el cual soporte la maquina virtual de Java (jre v1.6.0)
- La resolución de la pantalla debe establecerse en 1024 x 768 píxeles, para una visualización optima.
- Se requiere tener previamente instalado el Java Runtime Environment v 1.6.0 (jre v1.6.0)

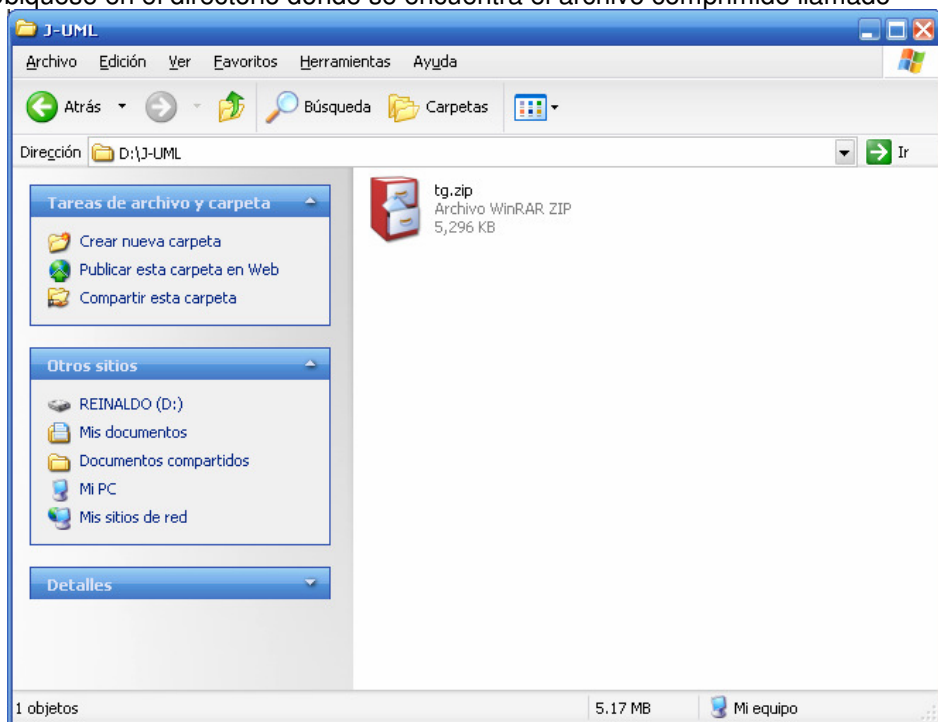


## B. Ejecución de J-UML

### Paso a Paso

### Información Adicional

1. Ubíquese en el directorio donde se encuentra el archivo comprimido llamado



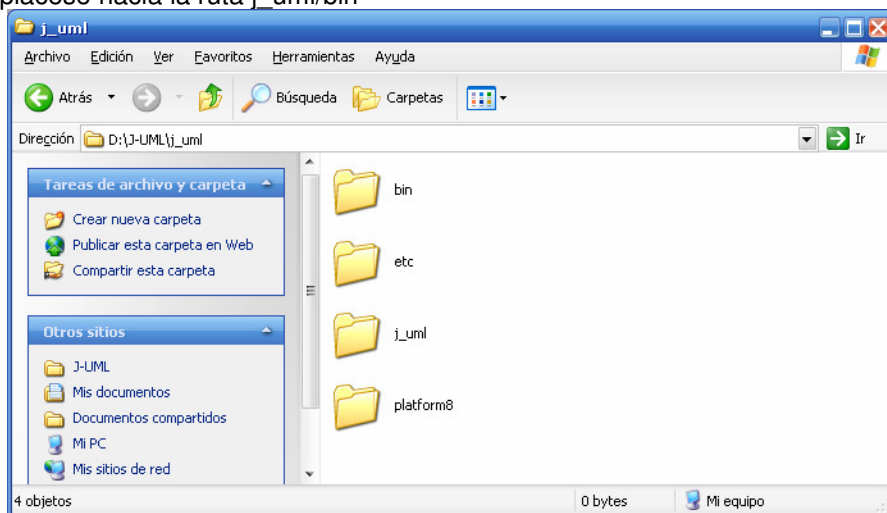
### Paso a Paso

### Información Adicional

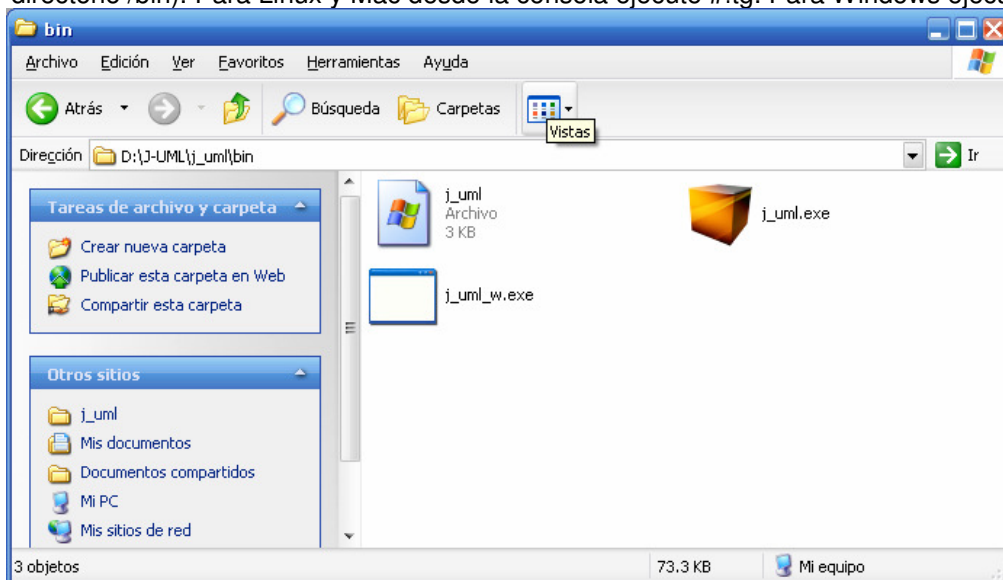
### 2. Descomprima el archivo.zip



### 3. Desplácese hacia la ruta j\_uml/bin



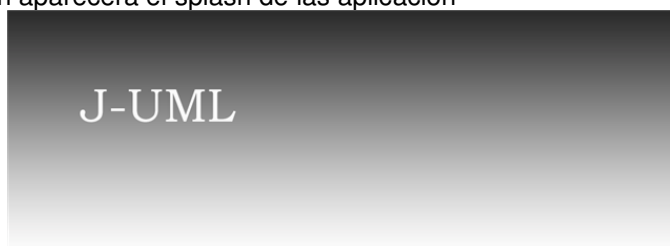
4. Doble clic ejecute acceso directo a la aplicación, (el ejecutable se encuentra en el directorio /bin). Para Linux y Mac desde la consola ejecute `#!tg`. Para Windows ejecute



5. Para Windows ejecute `j_uml`



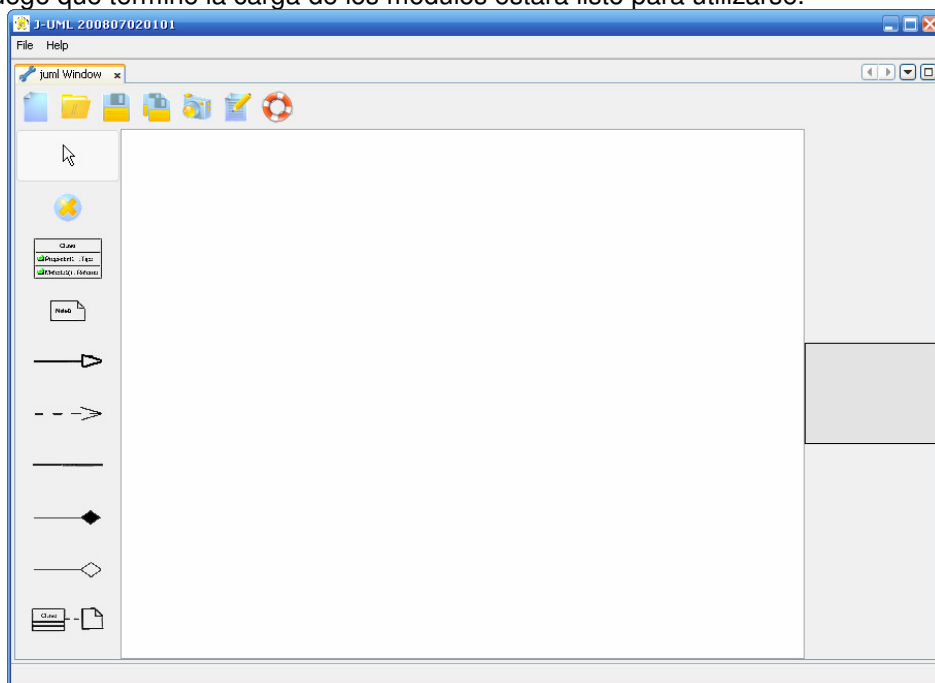
6. Acontinuación aparecerá el splash de las aplicación



JORGE MIGUEL ERAZO MELARA  
ADIS REINALDO MELÉNDEZ ESCOBAR

Turning on modules...done.

7. Luego que termine la carga de los módulos estará listo para utilizarse.



## **Editor de Diagramas de Clases**

**Modulo**

# **2**

## **Manejo de Editor**

---

Manejo de Funciones Básicas  
para la Elaboración de Un  
Diagrama

# Objetivos del Módulo

Al terminar éste módulo, usted será capaz de realizar las siguientes acciones

- A. Utilizar barra de Herramientas
- B. Agregar elementos al área de trabajo.
- C. Unir elementos.
- D. Almacenar datos del elemento y las propiedades.

## Antes de empezar el Ejercicio A

# Usar la Barra de Herramientas

## Conceptos del Ejercicio

## Trucos y Consejos

La barra de herramientas es el medio que permite realizar distintas acciones comunes de trabajo.








Las opciones que contempla la barra de herramientas son:

- Nuevo
- Abrir
- Guardar
- Guardar como
- Importar diagrama a imagen
- Generar código
- Soporte (Ayuda)

## Barra de Herramientas.



La barra de herramientas se encuentra compuesta por lo siguientes elementos:

	Nuevo: Limpia el area de trabajo para crear un nuevo diagrama de clases.
	Abrir: Permite abrir un diagrama de clases previamente almacenado en un dispositivo de almacenamiento.
	Guardar: Almacena el diagrama de clases.
	Guardar Como: Almacena el diagrama de clases con un nombre diferente al nombre actual.
	Vista Preliminar: Presenta una vista preliminar o de impresión del área.
	Cortar: Permite cortar un elemento seleccionado.
	Pegar: Permite pegar el elemento que ha sido cortado o copiado en el área de trabajo.



## Antes de empezar el Ejercicio A

# Agregar Elementos al Área de Trabajo

## Conceptos del Ejercicio

### Trucos y Consejos

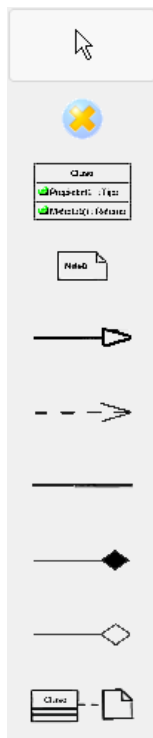
J-UML un manejo fácil de elementos para realizar un diagrama de clases.






Los elementos que se manejan con el J-UML son:

- Clases: Es el elemento donde se crearán las propiedades y métodos
- Notas: Es el elemento utilizado para agregar comentarios al diagrama
- Relaciones: Son los elementos que relacionan las clases con clases y las clases con las notas.

## Botones de diagrama de clases.

Esta área esta compuesta por los siguientes botones:



Elemento	Descripción
	Mantiene la activa herramienta de <b>selección</b> . Con ella se mueven los elementos del diagrama de clases, se cambian las etiquetas de los elementos (al dar doble clic sobre el texto a modificar)
	Mantiene la activa herramienta de <b>borrado</b> . Con ella se eliminan los elementos del diagrama de clases
	Mantiene la activa herramienta para insertar <b>clases</b> en el área de trabajo
	Mantiene la activa herramienta para insertar <b>notas</b> en el área de trabajo
	Mantiene la activa herramienta para crear una conexión relación de <b>generalización</b>

	Mantiene la activa herramienta para crear una conexión relación de <b>dependencia</b>
	Mantiene la activa herramienta para crear una conexión relación de <b>asociación</b>
	Mantiene la activa herramienta para crear una conexión relación de <b>composición</b>
	Mantiene la activa herramienta para crear una conexión relación de <b>agregación</b>
	Mantiene la activa herramienta para <b>anclar una nota a una clase</b> .

<p>Ctrl + (deslice el scroll del Mouse hacia arriba)</p>	<p><b>Zoom-In</b></p>
<p>Ctrl + (deslice el scroll del Mouse hacia abajo)</p>	<p><b>Zoom-In</b></p>