



ArgoUML Quick Guide

Get started with ArgoUML PRE-0.29.3

**Kunle Odutola
Anthony Oguntimehin
Linus Tolke
Michiel van der Wulp**

ArgoUML Quick Guide : Get started with ArgoUML PRE-0.29.3

por Kunle Odutola, Anthony Oguntimehin, Linus Tolke, y Michiel van der Wulp

Copyright © 2001 Kunle Odutola

Copyright © 2004-2008 Michiel van der Wulp

Este material se puede distribuir solamente conforme a los terminos y a las condiciones dispuestos en la licencia abierta de publicación (Open Publication License), v1.0 o superior (la version mas actual está disponible en <http://www.opencontent.org/openpub/>)

Tabla de contenidos

1.	v
1. Introduccion	1
1.1. Bienvenido a ArgoUML	1
1.2. Acerca de Esta Guia...	1
2. Instalando ArgoUML	2
2.1. Instalando ArgoUML	2
2.2. Opcion de Instalacio	2
2.3. Instalando Modulos Auxiliares	3
2.4. Opciones de Lia de Comandos	3
2.5.	4
2.5.1. Haciend el archivo .zargo clickable (sobre Windows XP)	4
2.5.2. Haciend el archivo .zargo clickable (sobre Windows Vista)	4
3. Principios de ArgoUML	5
3.1. Proyecto, Modelo y Diagrama	5
3.2. Objetos	5
3.3. Resumen de la Ventana	5

Kunle Odutola

Capítulo 1. Introducción

Kunle Odutola

1.1. Bienvenido a ArgoUML

ArgoUML es un poderoso ambiente interactivo fácil de usar, de diseño gráfico de software que soporta el diseño, desarrollo y documentación de aplicaciones de software orientadas a objeto.

Si está familiarizado con el conjunto de herramientas software como las de Ingeniería de Software Asistida por Computador (CASE, de sus siglas en inglés de Computer Aided Software Engineering) entonces debería encontrar ArgoUML bastante familiar.

Los usuarios de ArgoUML son diseñadores de software y arquitectos, desarrolladores de software, analistas de negocio, analistas de sistema y otros profesionales envueltos en el análisis, diseño y desarrollo de aplicaciones de software. Sus características principales son:

- Estandares abiertos: XMI, SVG and PGML
- 100% Independiente de la plataforma gracias al uso exclusivo de Java
- Fuente abierta, el cual permite su extensión o personalización.
- Características cognitivas como: reflexión-en-acción, diseño oportunístico, comprensión y solución de problemas

1.2. Acerca de Esta Guía...

Esta guía - the ArgoUML Quick Guide - se provee para que pueda obtener y ejecutar lo más rápidamente posible ArgoUML. Provee instrucciones paso a paso para obtener, instalar y comenzar con ArgoUML, desarrollar tareas comunes, y aprender más de ArgoUML. Si necesita mayor detalle por favor mire en el User Manual [<http://argouml.tigris.org/documentation/defaulthtml/manual/>].

Capítulo 2. Instalando ArgoUML

2.1. Instalando ArgoUML

Requerimientos minimos de sistema

- Cualquier sistema operativo que soporte Java
- 10MB de espacio libre en el disco duro.
- Mouse (u otro dispositivo similar) y teclado.
- Java 2 JRE o JDK version 1.4 o superior.

2.2. Opcion de Instalacio

Ahora que Ud. tiene un computador en el que puede intalar y ejecutar ArgoUML efectivamente, debe decidir cual de las opciones de instalacion disponibles es apropiada para Ud. Puede escoger entre las siguientes opciones:

- Java Web Start

Esta alternativa es buena para los usuarios ocasionales y los revisores. Esta es la forma mas facil y rapida de para comenzar a utilizar ArgoUML. Requiere una conexion el sitio web de ArgoUML.

1. Asegurese de tener Java Web Start [<http://java.sun.com/products/javawebstart/>] instalado.
2. Siga el enlace que ejecuta ArgoUML desde el sitio web de ArgoUML.
3. ArgoUML sera descargado, guardado localmente en cache e iniciado.
4. De ahi en adelante para comenzar, ArgoUML estara disponible tambien desde la consola de Java Web Start (esto sin estar conectado a internet) y (si esta conectado) en cada comienzo la version sera revisada a traves del servidor web y se descargaran automaticamente sus actualizaciones.

- Distribucion binaria

Esta es buena para los usuarios regulares y garantiza que la version no cambie durante el curso de su proyecto.

1. Asegurese que tiene instalado Java 2 JRE.
2. Descargue la distribucion binaria de ArgoUML desde el sitio web de ArgoUML.

Podria tambien incluir una copia a traves de disco o CD's de forma de llevarlos a computadores que no tengan una conexion de red disponible.

3. Cree un directorio de instalacion de ArgoUML.
4. Cambie el directorio actual al directorio de instalacion de ArgoUML y descomprima los archivos de ArgoUML en el directorio de instalacion.

5. Comience por ejecutar el archivo `argouml.jar`, a traves de un simple doble click en el archivo o ejecutando el siguiente comando: `java -jar argouml.jar` en la linea de mando, o via un archivo batch.

2.3. Instalando Modulos Auxiliares

La instalacion normal de ArgoUML no soporta la generacion de codigo en C++, php y C#. Para hacer esto posible, necesita descargar los modulos auxiliares desde la pagina de descarga del sitio web de ArgoUML.

Descomprima el archivo en el mismo directorio que desempaco el mismo ArgoUML.

El resultado debe ser que el directorio que contiene el archivo `argouml.jar`, ahora tambien contenga un subdirectorio llamado `ext`, el cual contiene los archivos `.jar` para los lenguajes extra.

2.4. Opciones de Lia de Comandos

Cuando ejecute ArgoUML desde la linea de comando, entonces tiene varias posibilidades extra. Pruebe tipiendo:

java -jar argouml.jar -help

Ud. veria las instrucciones:

```
Usage: [options] [project-file]
Options include:
  -help           display this information
  -big           use big fonts
  -huge          use huge fonts
  -nosplash      don't display logo at startup
  -noedem        don't report usage statistics
  -nopreload     don't preload common classes
  -norecentfile  don't reload last saved file
  -command <arg> command to perform on startup
  -batch         don't start GUI
  -locale <arg> set the locale (e.g. 'en_GB')
  -open <arg>   open given file on startup
  -print <arg>  print given file on startup (and exit)
```

You can also set `javasettings` which influence the behaviour of ArgoUML:
`-Xms250M -Xmx500M` [makes ArgoUML reserve more memory for large projects]

Un problema comun de la interfaz de usuario es que se muestre en un lenguaje erroneo. Existe una forma facil de intercambiarse a una UI (Interfaz de usuario, del ingles User Interface) Por favor cuidado: el lenguaje esta en minusculas.

java -jar argouml.jar -locale en

ArgoUML puede ser ejecutado sin UI, en modo batch. Actualmente las posibilidades son muy limitadas. El siguiente es un ejemplo (¡todo en 1 linea!): Esto lee un "test.zargo" desde mu directorio de trabajo, obtiene un diagrama llamado "A", y escribe un archivo grafico de este diagrama. Sin el "-batch", ArgoUML debe iniciare la UI despues de ejecutar los comandos.

java -jar argouml.jar -batch -command "org.argouml.uml.ui.ActionOpenProject=c:\Documents

```
and Settings\Michiel\My Documents\test.zargo" -command
org.argouml.ui.cmd.ActionGotoDiagram=A -command
"org.argouml.uml.ui.ActionSaveGraphics=c:\Documents and Settings\Michiel\My Documents\test.PNG"
```

2.5.1. Haciend el archivo .zargo clickable (sobre Windows XP)

Ewan R. Grantham



Aviso

Windows Vista.

Esto funciona solo si esta usando instalada la distribucion binaria.

Primero, encuentre un archivo Zargo, y haga click con el boton derecho sobre el. Deberia aparecer un menu normal de Windows, incluyendo las opciones Abrir o Abrir con. En este punto, entregue una descripcion para el archivo asi como "modelo ArgoUML", y digale a Windows que use el Block de Notas (Notepad) para abrir el archivo. Esto no es lo que desea finalmente, pero le dice a Windows que acepte la extension .zargo como representacion de un tipo de archivo valido.

Ahora, abra el Explorador de Windows y desde el menu selecciones Ver->Opciones (o en Windows XP: Herramientas-> Opciones de carpeta...). Debe obtener dos (o mas) dialogos tabulares. Haga click en el dialogo "Tipos de Archivo", y entonces haga scroll a traves de la lista hasta la descripcion dada por Ud. - en el ejemplo "modelo ArgoUML". Haga click para seleccionar el archivo, y entonces haga click en el boton "Editar".

Ahora, haga click sobre la accion "Abrir" y entonces presiones el boton "Editar". Deberia obtener un dialogo que tiene una linea para ingresar la accion de la aplicacion la cual tendria una linea usando el Block de notas (Notepad) para abrir el archivo. Reemplace la linea con: "**C:\Program Files\Java\j2re1.4.0_01\bin\javaw.exe**" -jar "c:\ArgoUML\argouml.jar" "%L"

Subtituya su ruta (path) por su javaw.exe y archivo si estos estan en ubicaciones diferentes. Haga click en OK, y haga click en OK, y haga click en OK (tres botones de tres diferentes niveles de dialogo).

La %L en la linea de comando anterior es necesaria en lugar de %1 porque esta es la forma para soportar extensiones de mas de tres caracteres.

2.5.2. Haciend el archivo .zargo clickable (sobre Windows Vista)

Allan Todd

Capítulo 3. Principios de ArgoUML

Cuando ArgoUML comienza, entonces se muestra un diagrama de clases vacío al cual puede añadir varios objetos. ArgoUML trabaja de acuerdo a los siguientes principios:

3.1. Proyecto, Modelo y Diagrama

Las operaciones de guardar y abrir manejan un `proyecto` a la vez. Un `proyecto` corresponde a un `modelo` más la información del diagrama i.e. todas las cosas que puedes editar a través de la ventana ArgoUML.

El `modelo` puede contener muchos objetos (`ModelElements`, elementos de modelo) los cuales completan una descripción UML de un sistema que está describiendo. Todos los `ModelElements` deben ser presentados en el diagrama, pero esto no es requerido. Por lo tanto, el `modelo` que es guardado en ArgoUML es independiente del contenido de los diagramas. Esto puede ser explicado por la posibilidad para generar código de programa desde el `modelo` - no necesita ningún diagrama para esto.

El `proyecto` ArgoUML también contiene toda la información del diagrama, i.e. las figuras (presentación) usadas para representar varios UML `ModelElements`, su ubicación, color, etc. Algunos `ModelElements` aparecen sobre múltiples diagramas, algunos solo en uno o ninguno.

Por lo tanto, los proyectos guardados y abriéndolos retienen toda esta información. Esta es una forma para solo guardar la información del `modelo`, la cual es a través del menú "Herramientas" -> "Exportar como XMI...". Esto puede ser útil e.g. cuando genera código programado con una herramienta externa que entiende XMI.

3.2. Objetos

Selecciones objetos a través de un click en el botón izquierdo sobre ellos. La funcionalidad de ArgoUML puede ser activada en el menú, en las barras de herramientas, o en el menú pop-up cuando se presiona un click sobre el botón derecho sobre un objeto. Muchos de estas funciones trabajan sobre los objetos seleccionados.

Todos los diagramas tienen barras de herramientas en el tope las cuales son usadas para crear objetos en el diagrama.

Muchos objetos pueden ser adicionados a un diagrama y removidos desde un diagrama ¡sin borrarlo desde el `modelo`! Seleccione un objeto desde el diagrama, y entonces desde el ítem de menú "Editar" -> "Remover del diagrama" limpia el objeto desde el diagrama, pero el objeto se conserva intacto en el `modelo`, el cual puede ser visto en el explorador, i.e. en la estructura de árbol al lado de la mano izquierda. Una vez removido, el ítem puede volver a ser adicionado al diagrama (o a cualquier otro diagrama para ello) por la selección a través del explorador y seleccionando el ítem "Adicionar a Diagrama" en el menú pop-up al hacer click con el botón derecho.

3.3. Resumen de la Ventana

El tope de la ventana contiene una barra de menús con los comandos disponibles. En el menú Archivo puede guardar el proyecto o abrir otro proyecto en lugar de eso.

La parte superior izquierda de la ventana de ArgoUML muestra un árbol de diagramas y objetos del `modelo`. Esta vista puede ser adaptada a sus necesidades a través de los filtros de los objetos que se están mostrando, y la estructura en la cual ellos están siendo mostrados.

La parte superior derecha de ArgoUML muestra el diagrama actual (uno a la vez). Puede arrastrar y sol-

tar los objetos en los diagramas, y puede usar los enlaces rapidos que aparecen cuando pasa por encima del objetos seleccionados para crear nuevos objetos conectado a los objetos que ya estan presentes.

La parte inferior derecha contienen varios detalles de el objeto actualmente seleccionado: Selecciones el objeto en uno de sus niveles superiores y escoja que detalles desea examinar usando los tabuladores.

La parte inferior izquierda contiene una lista de items Todo (por hacer) para el modelo.