

Universidad Autónoma Metropolitana

STYLE360

Patrones de Diseño de Software
Proyecto Final

- Colin Olvares Victor Enrique
- López Díaz Angel Esaú



Contenidos



- 01 – Descripción del sistema
- 02 – Diagrama de casos de uso
- 03 – Diagrama de Entidad-Relación
- 04 – Diagrama de clases de diseño
- 05 – Diagrama de secuencia
- 06 – Demostración de uso del sistema

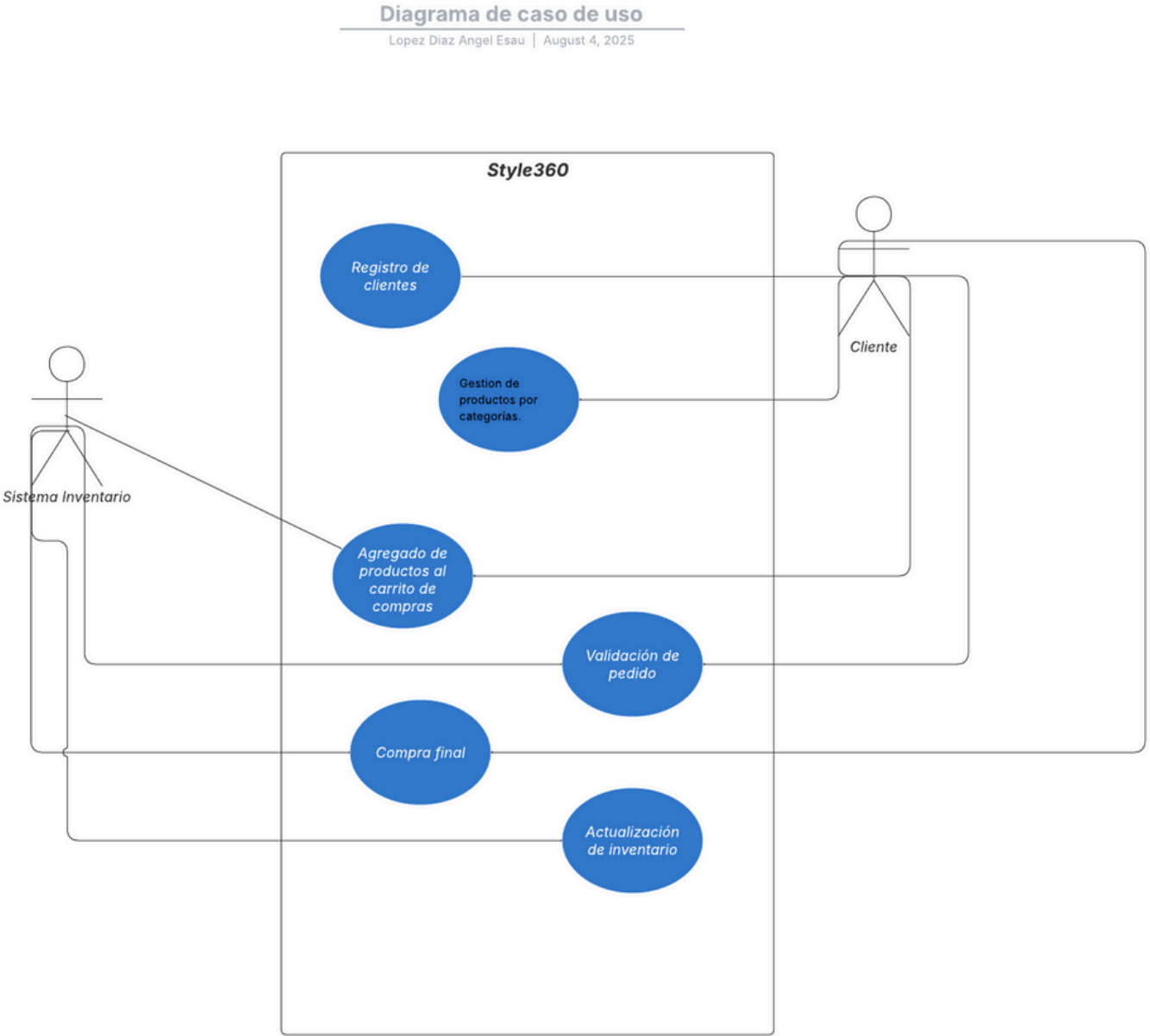


01 - Introducción: ¿Qué es Style360?

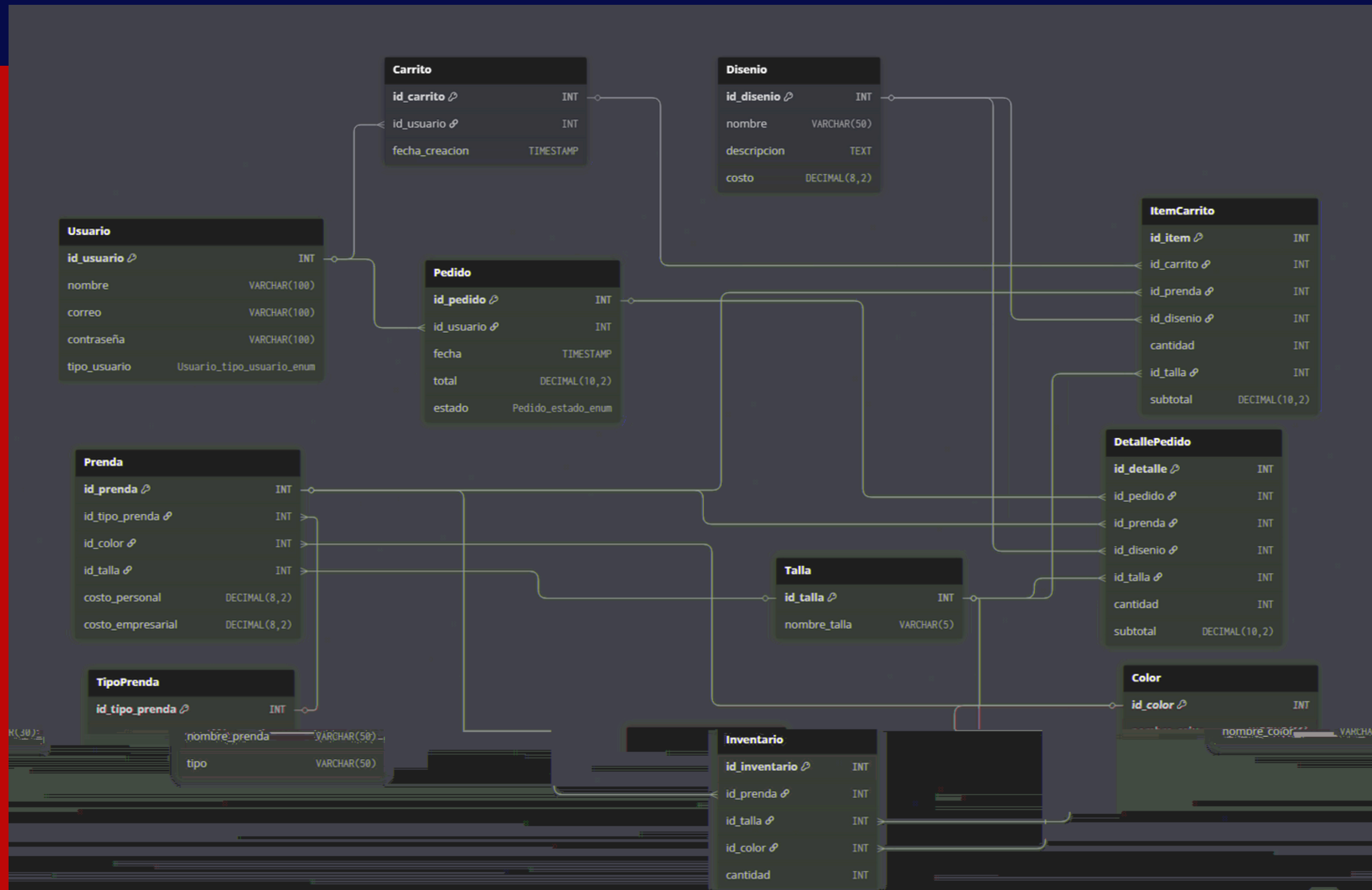


- Style360 es una tienda en línea que permite comprar y personalizar prendas de ropa.
- Integra un catálogo digital de camisas, sudaderas y chamarras con diferentes estilos y colores.
- Permite al usuario agregar productos a un carrito, modificar cantidades, eliminar artículos y realizar pedidos en línea.
- Implementa personalización de prendas usando un sistema de diseño por niveles: Básico, Intermedio y Pro.

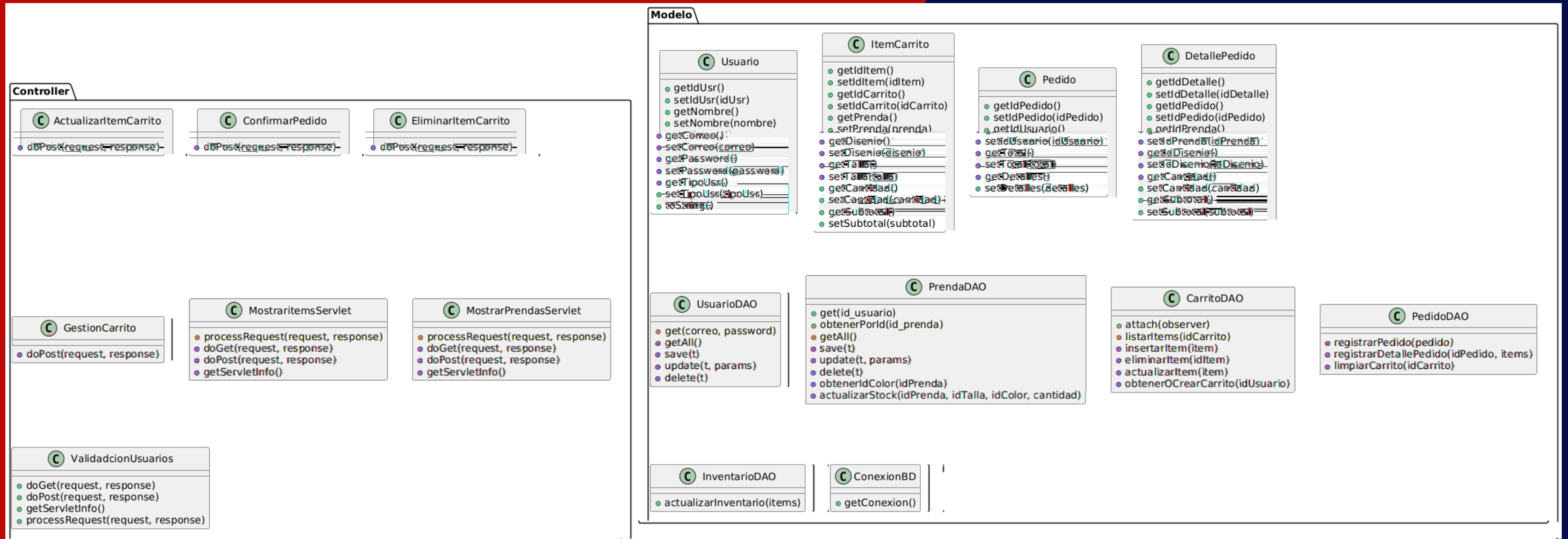
02 - Diagrama de casos de uso de uso



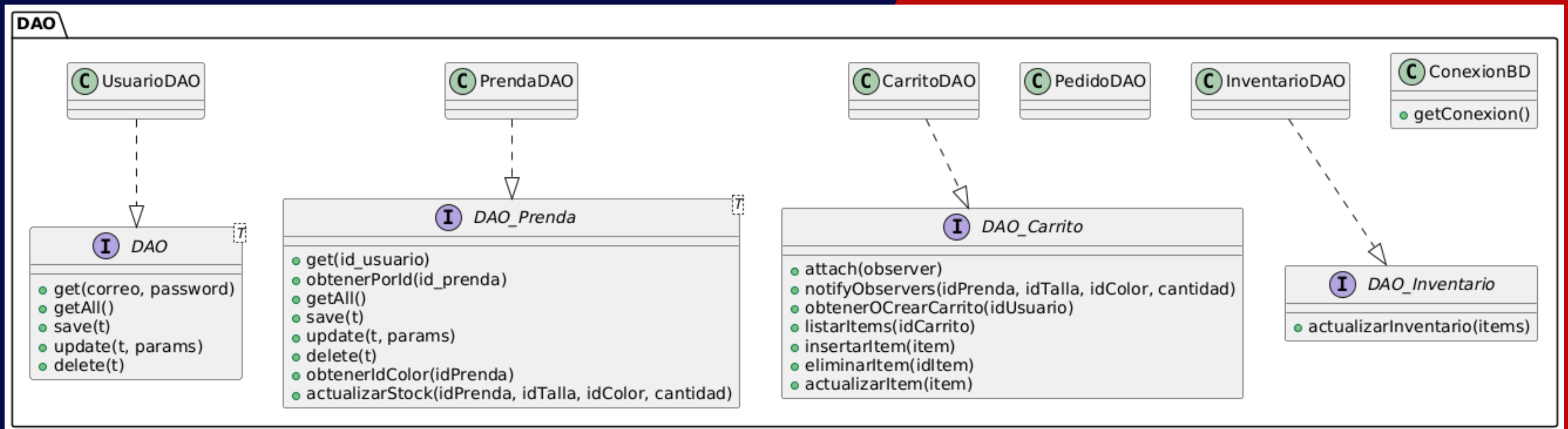
03-D a a a E a -R a



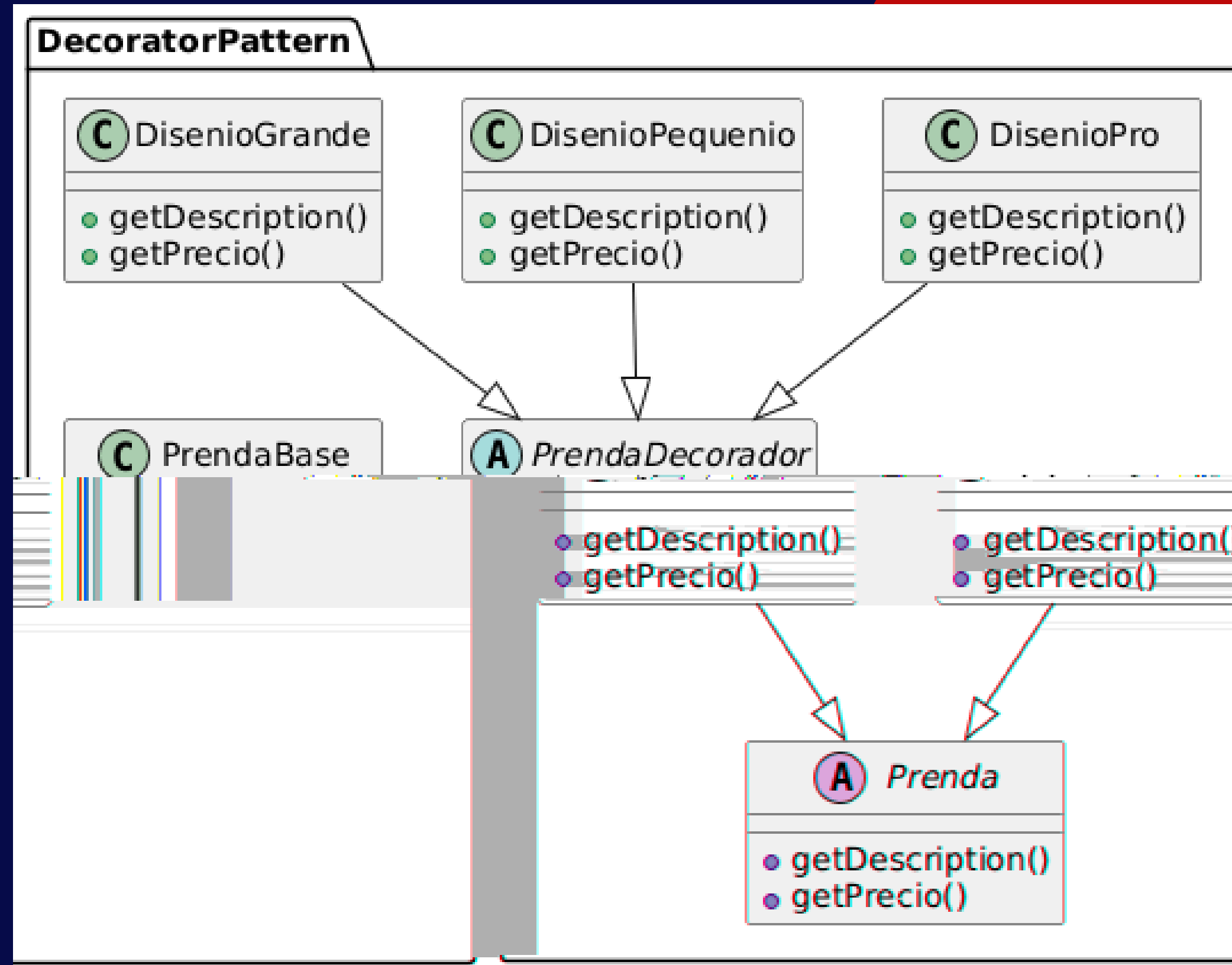
04 - Diagrama de clases de diseño (Patrón MVC)



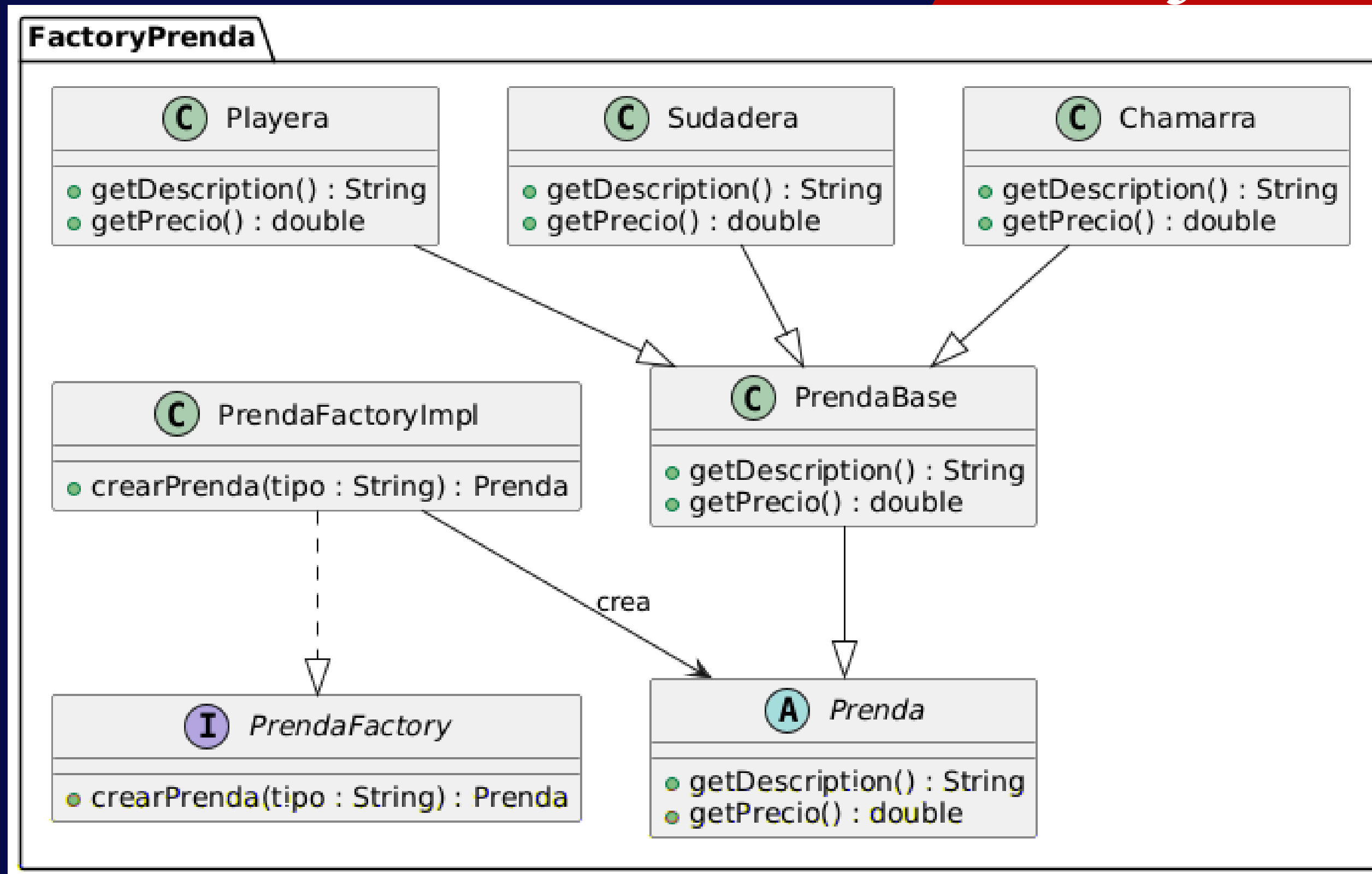
04 - Diagrama de clases de diseño (Patrón DAO)



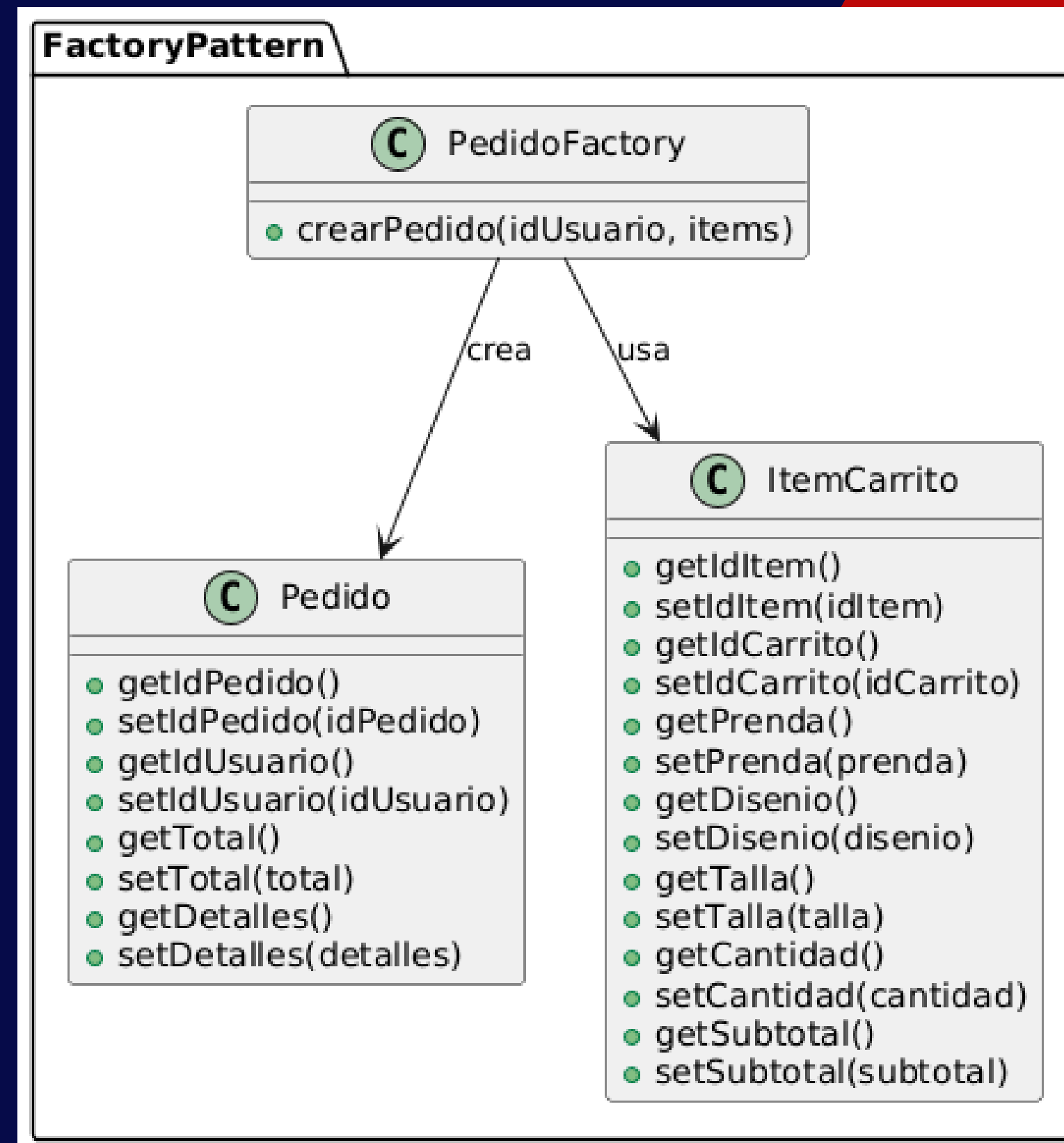
04 - Diagrama de clases de diseño (Patrón Decorador)



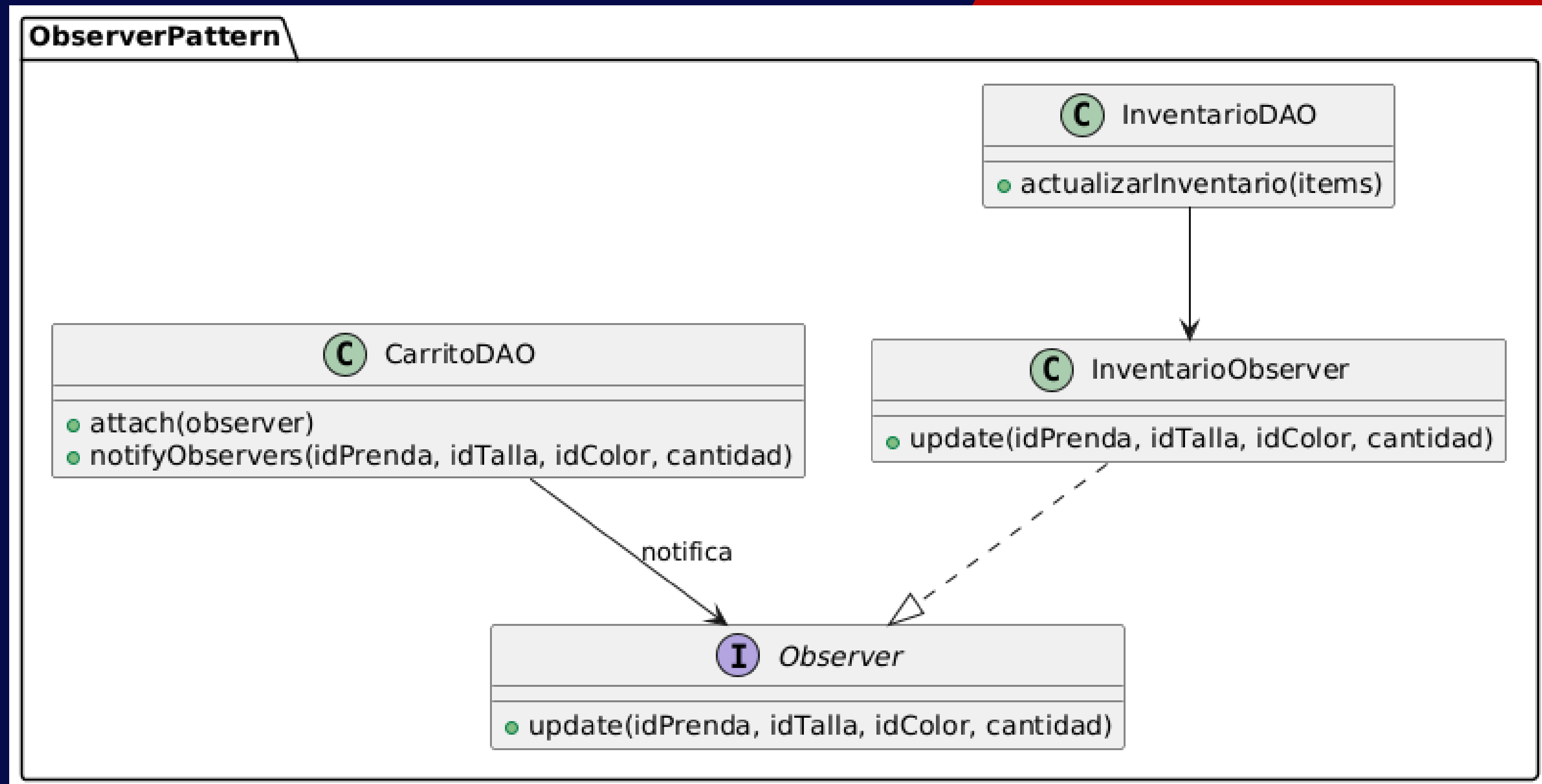
04 - Diagrama de clases de diseño (Patrón Factory en Prenda)



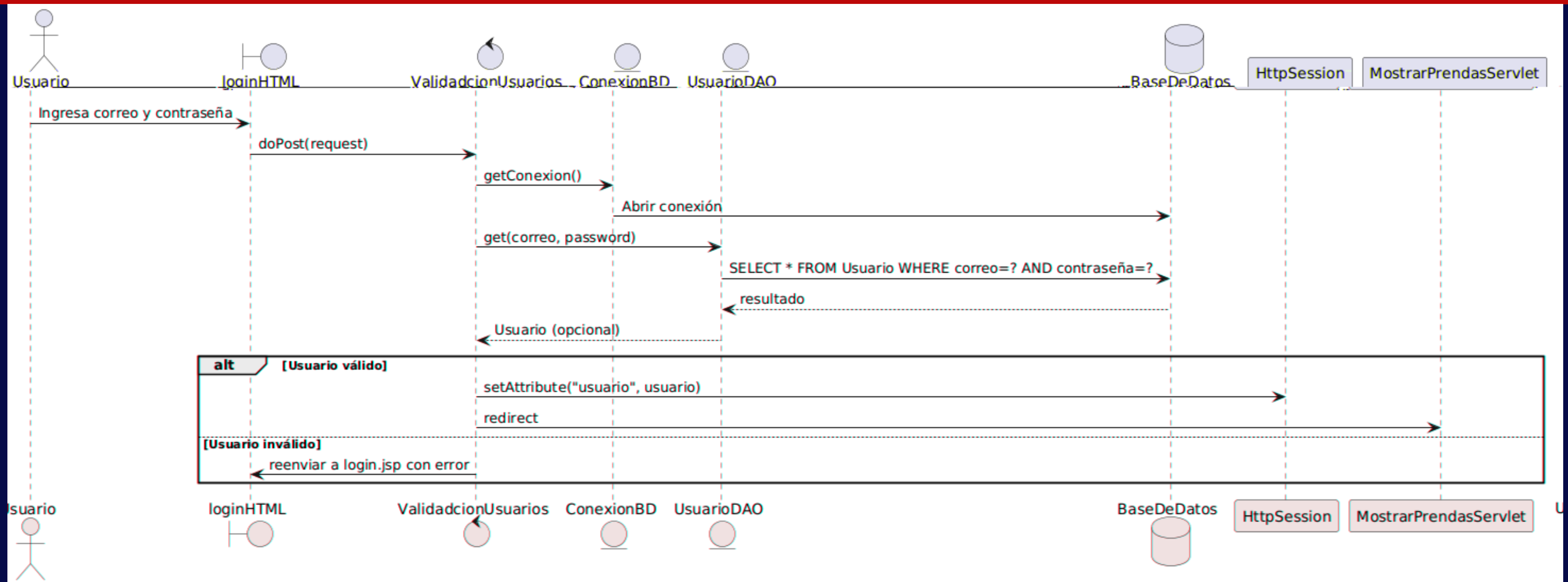
04 - Diagrama de clases de diseño (Patrón Factory en Pedido)



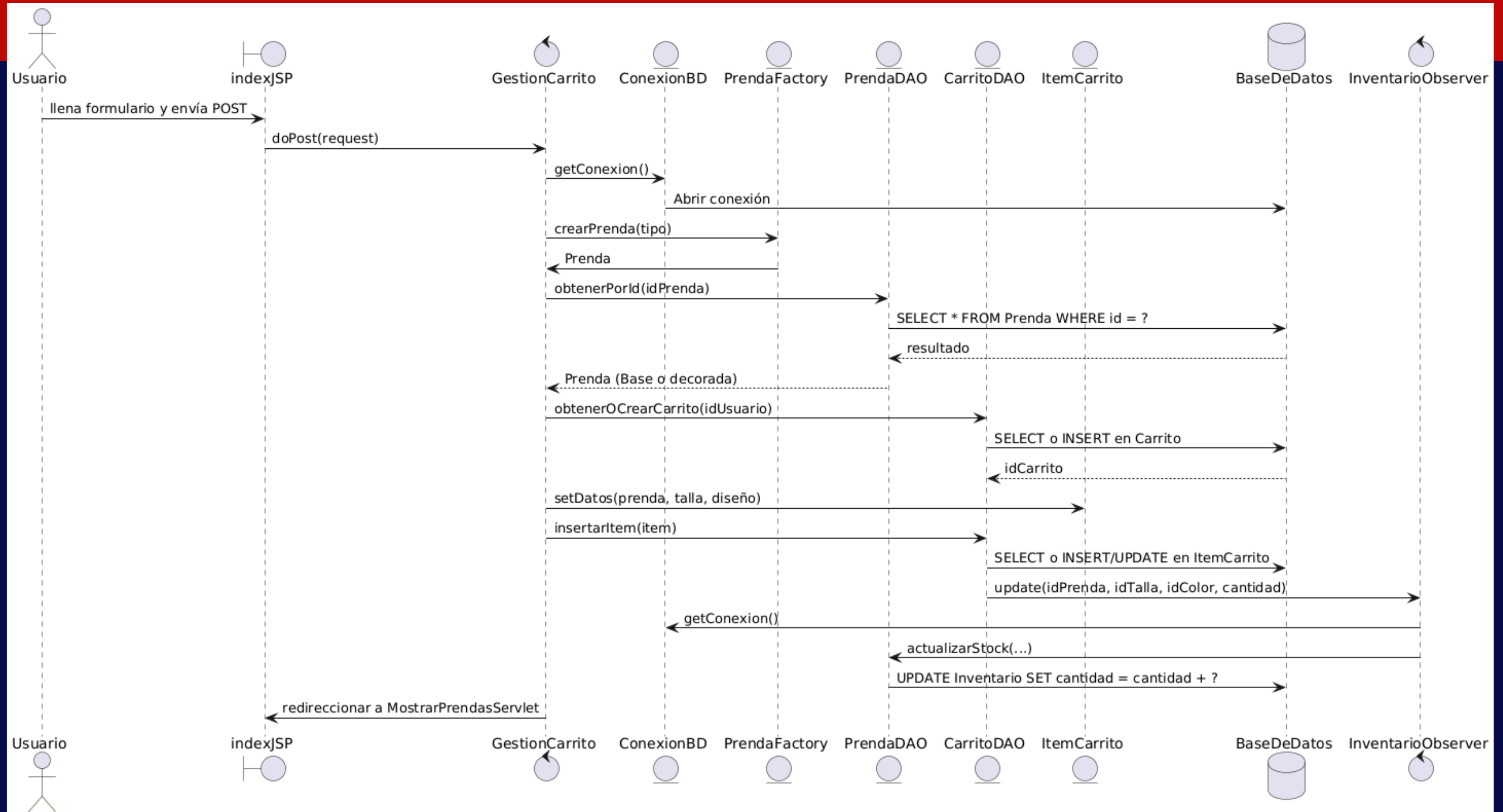
04 - Diagrama de clases de diseño (Patrón Observer)



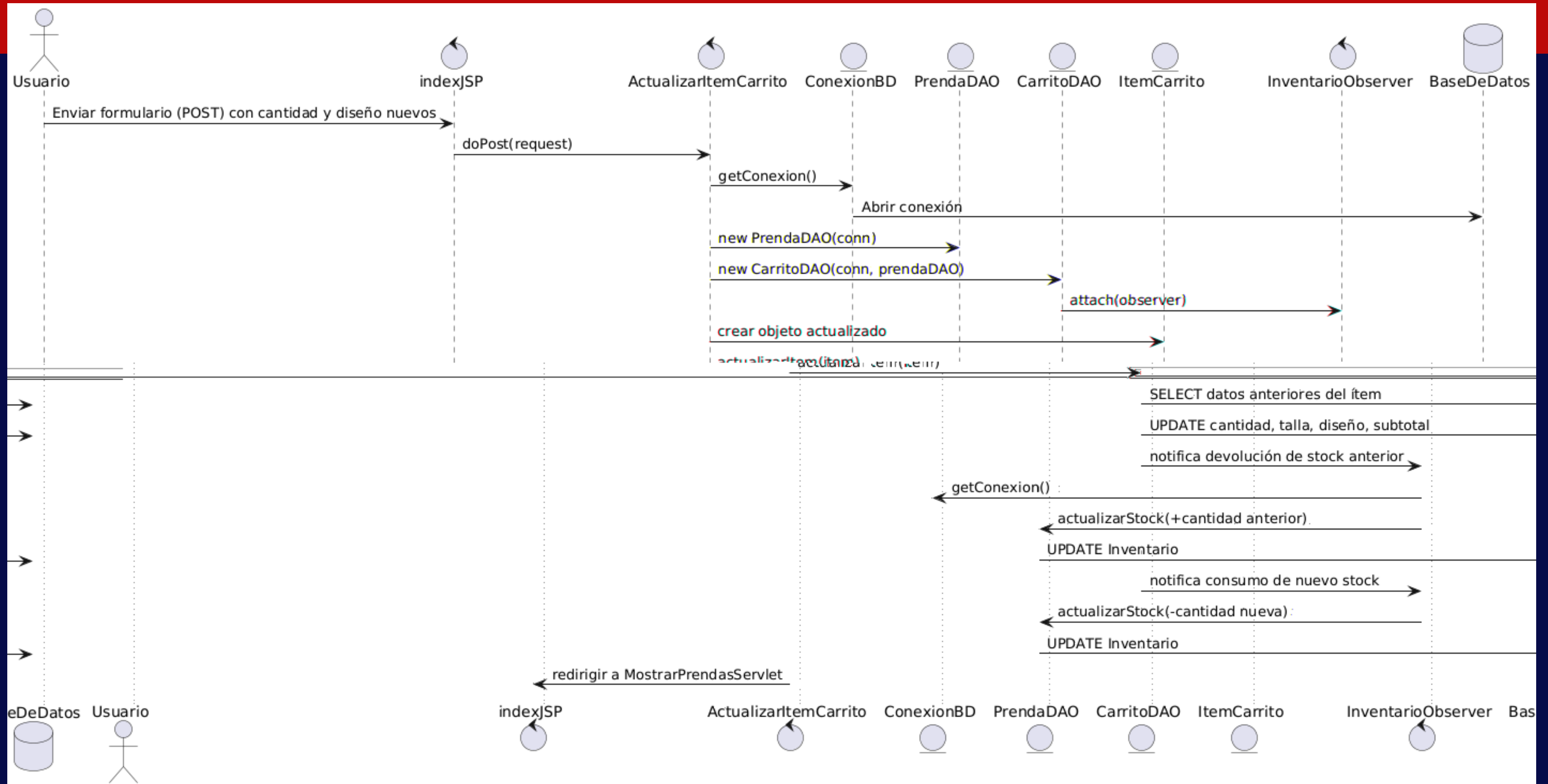
05 - Diagrama de secuencias (Inicio de Sesión)



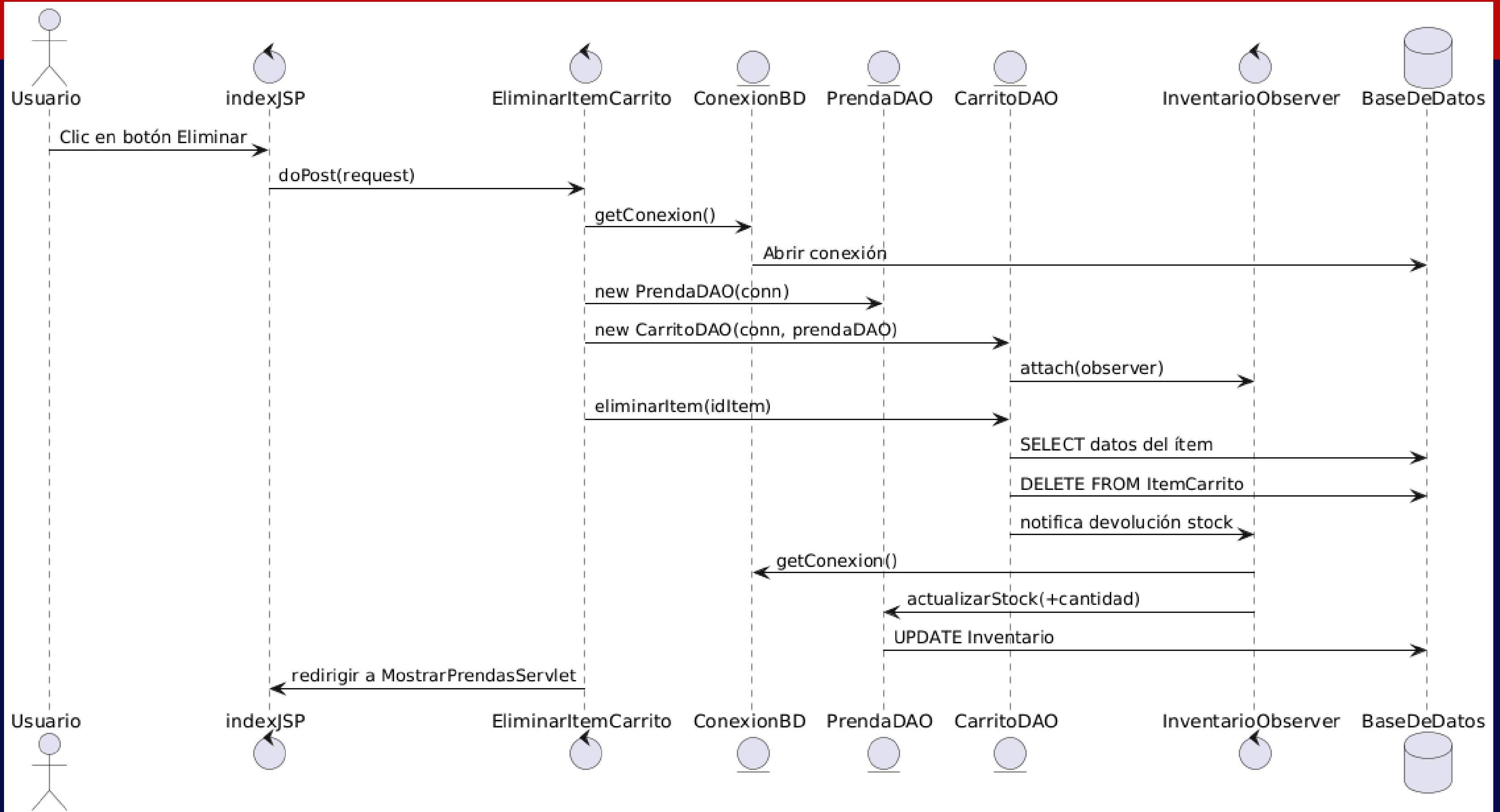
05 - Diagrama de secuencias (Agregar al Carrito)



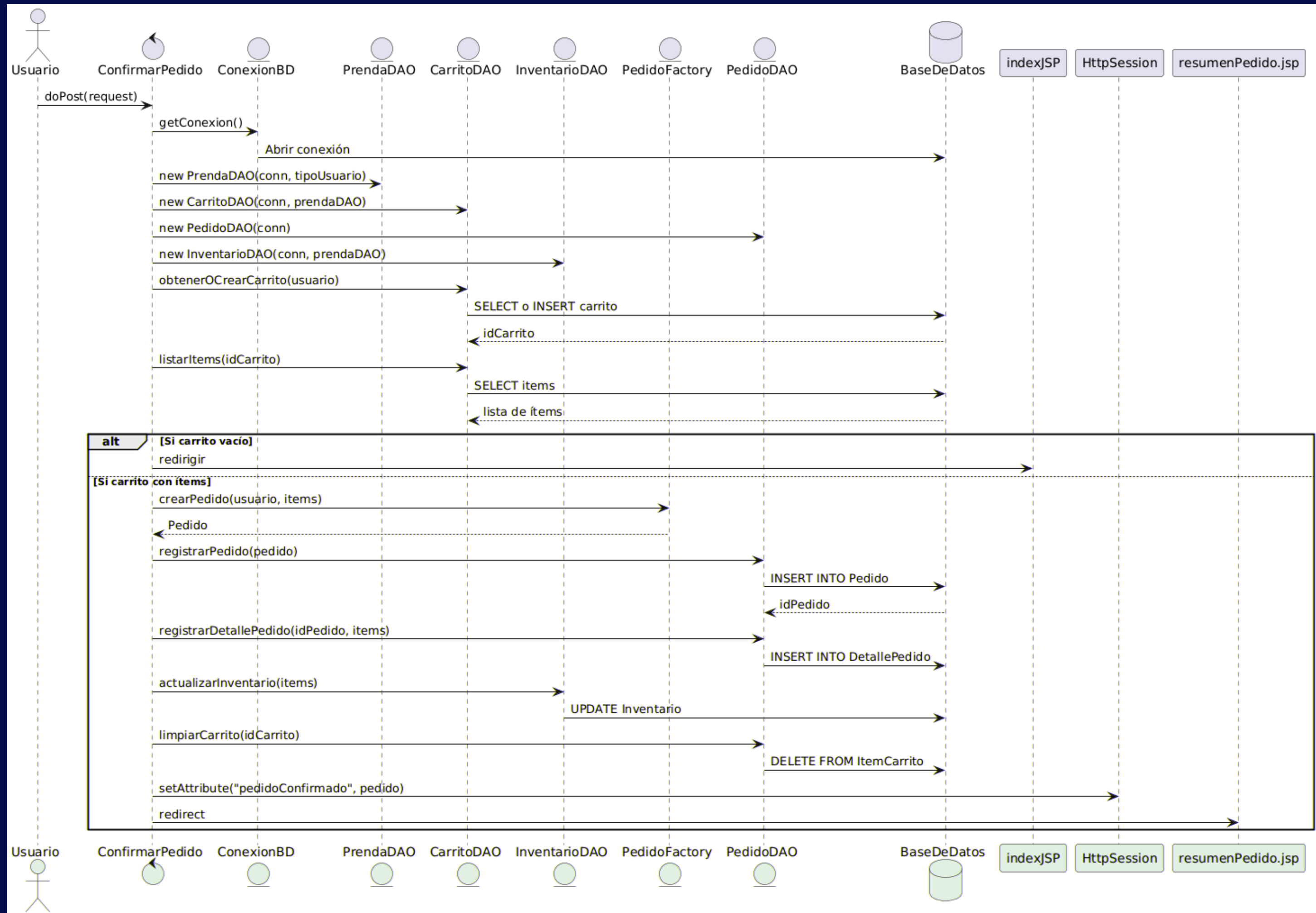
05 - Diagrama de secuencias (Gestionar Carrito actualizar)



05 - Diagrama de secuencias (Gestionar Carrito eliminar)



05 - Diagrama de secuencias (Confirmar Pedido)



Gracias



Pasamos a la
Demostración