



GRUPO 3

Artefacto 7

Rubén Adarve

Walter Huatay

Adrián Marín

Ismael Ruiz

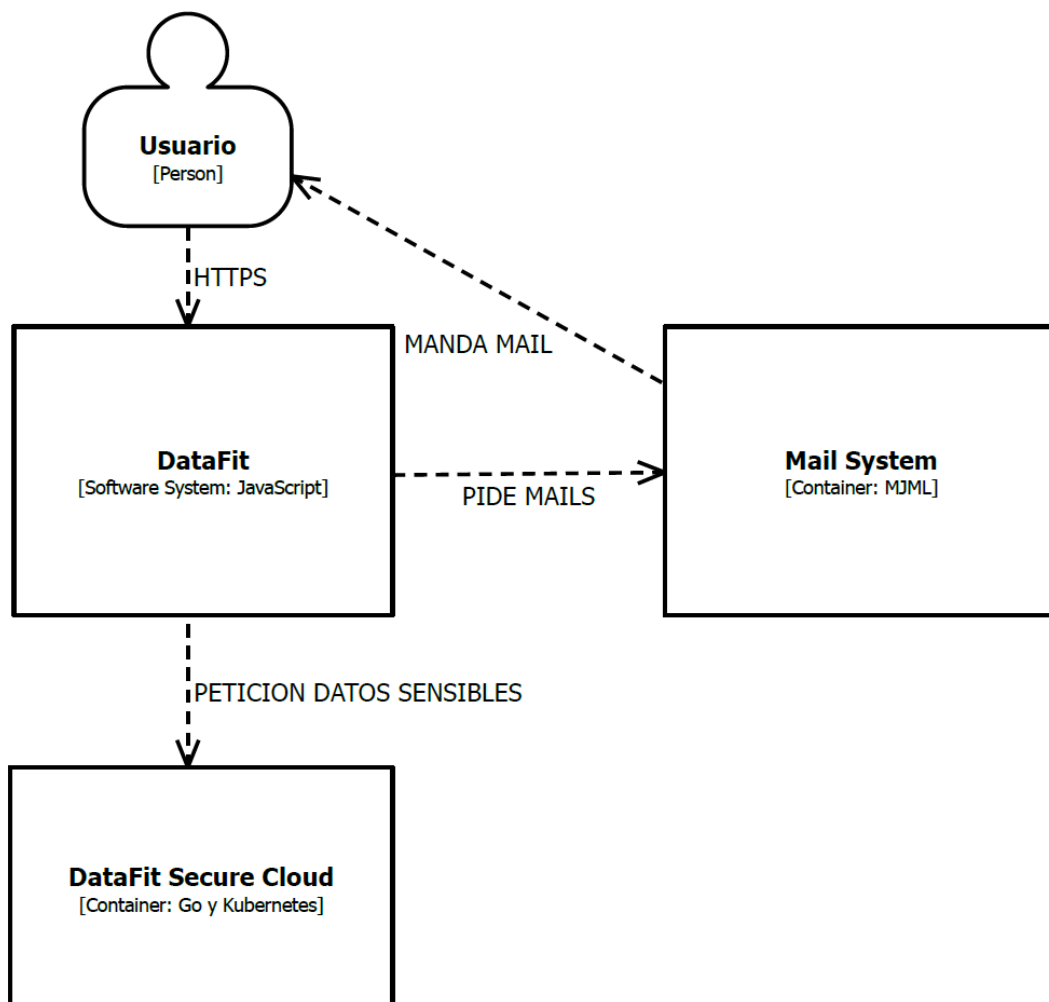
Ivan Sánchez

7. Modelo de diseño

7.1. Diagrama de clases de diseño

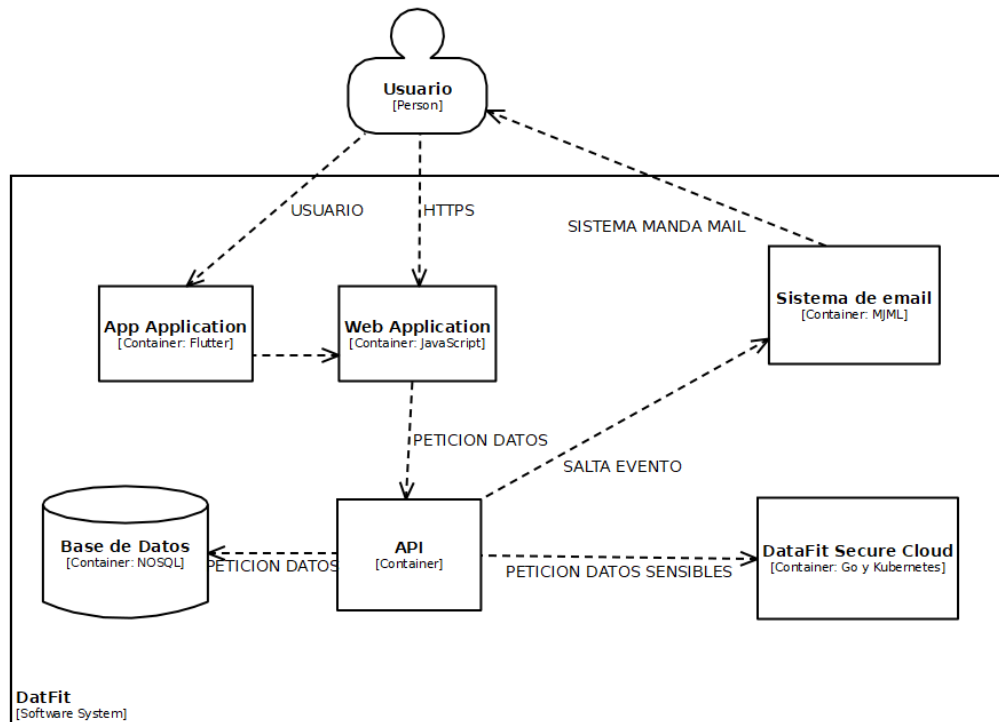
<Imagen del diagrama de clases realizado en Modelio. Se genera un diagrama de clases en Modelio basado en el diagrama de tablas de Toad, incluyendo atributos. Se añaden la clase Fachada BD y los controladores e interfaces necesarios para el diseño de los casos de uso seleccionados. Según se van necesitando métodos en los diagramas de colaboración de diseño se van añadiendo en el diagrama de clases.

Nivel 1 : Contexto

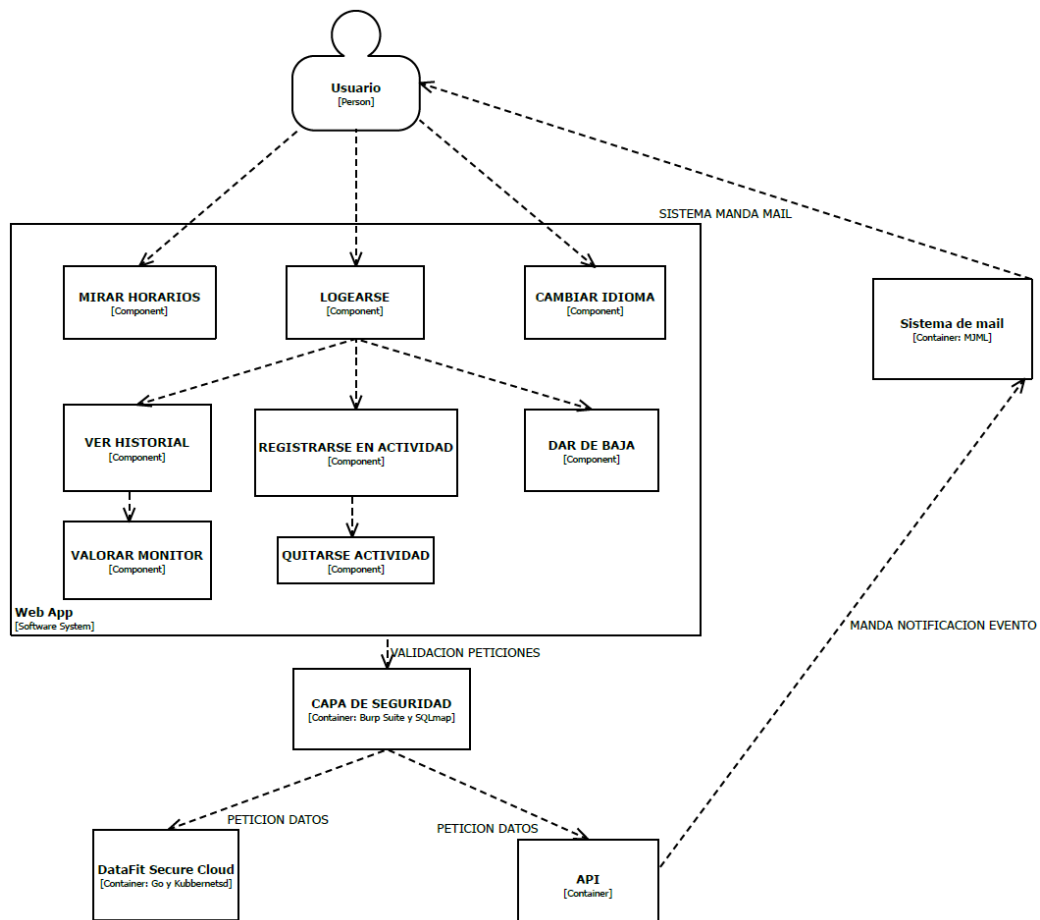




Nivel 2 : Contenedor



Nivel 3 : Componentes



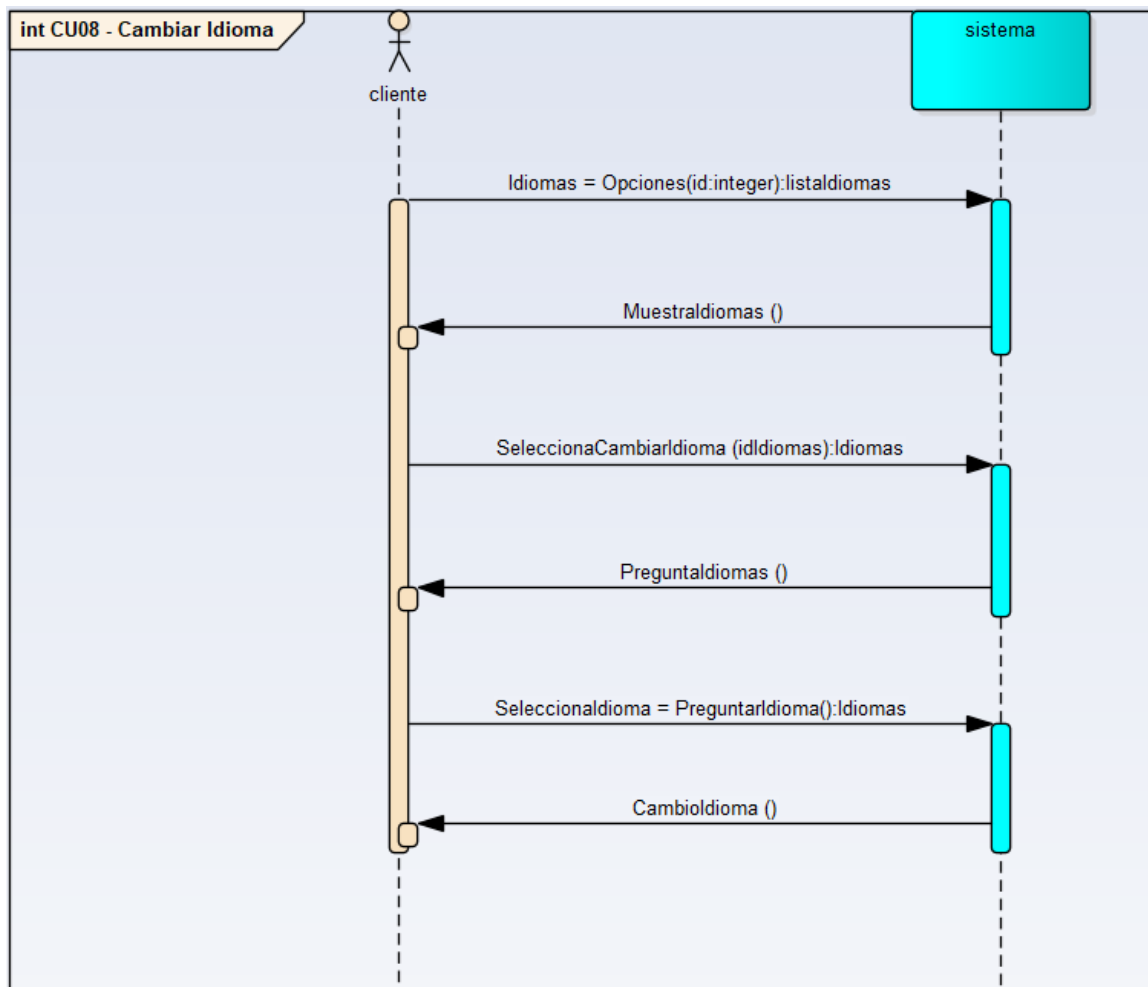
7.2 Modelo de objetos de software y sus colaboraciones

Los casos de uso elegidos para hacer los modelados son:

- CU08-Cambiar idioma.
- ~~CU11-Validar Trabajador.~~ → CU27 - Consultar Valoraciones.
- ~~CU12-Validar Cliente.~~ → CU36 - Asignar valoración a entrenador.
- CU19- Generar factura.
- CU25-Administrar Empleado.
- CU26-Crear Actividad.
- CU28-Despedir Empleado.
- CU29- Contratar empleado.

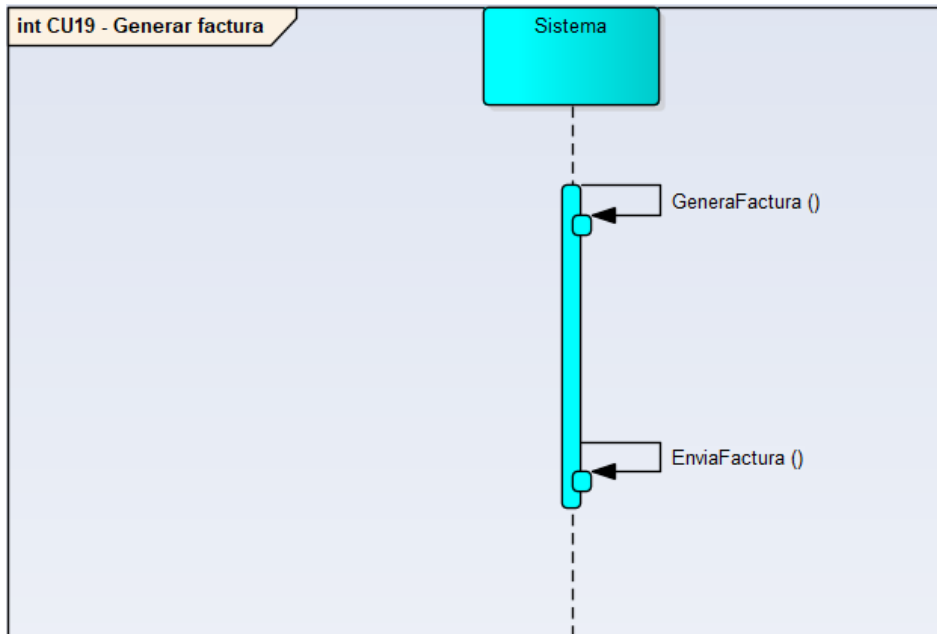
7.2.1 Diagramas de secuencia

7.2.1.1 CU08 - Cambiar idioma.

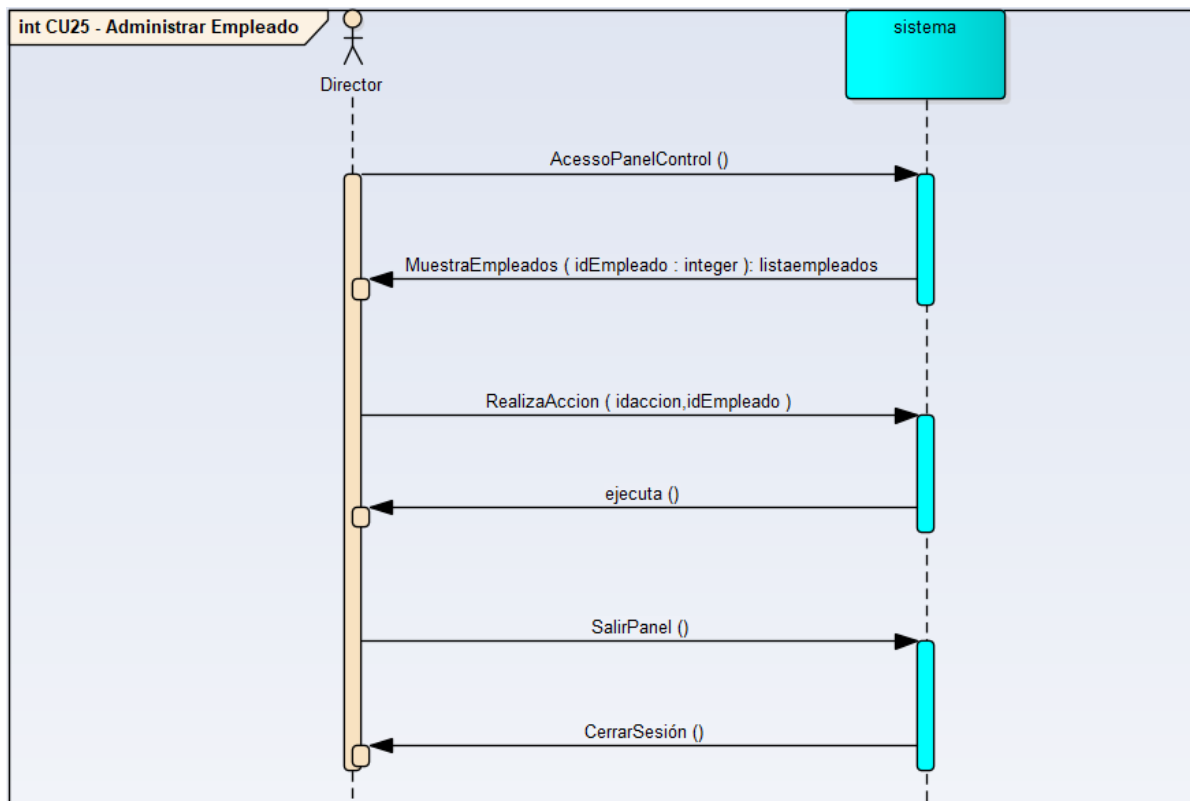




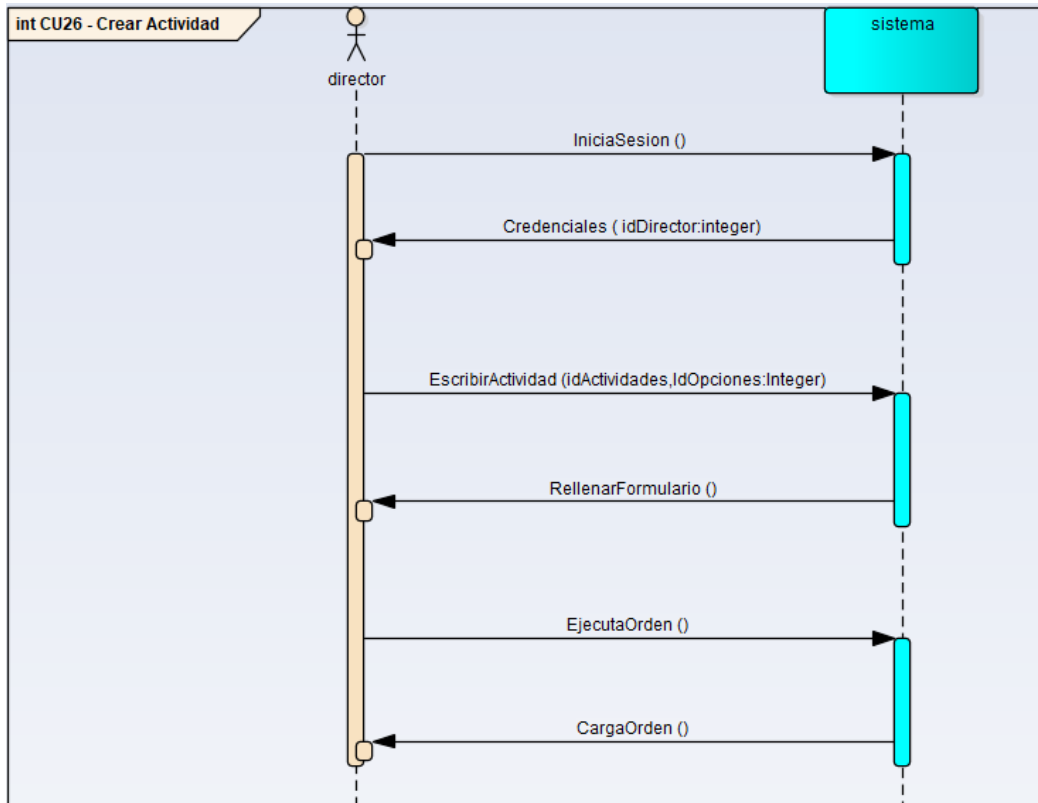
7.2.1.2 CU19 - Generar Factura



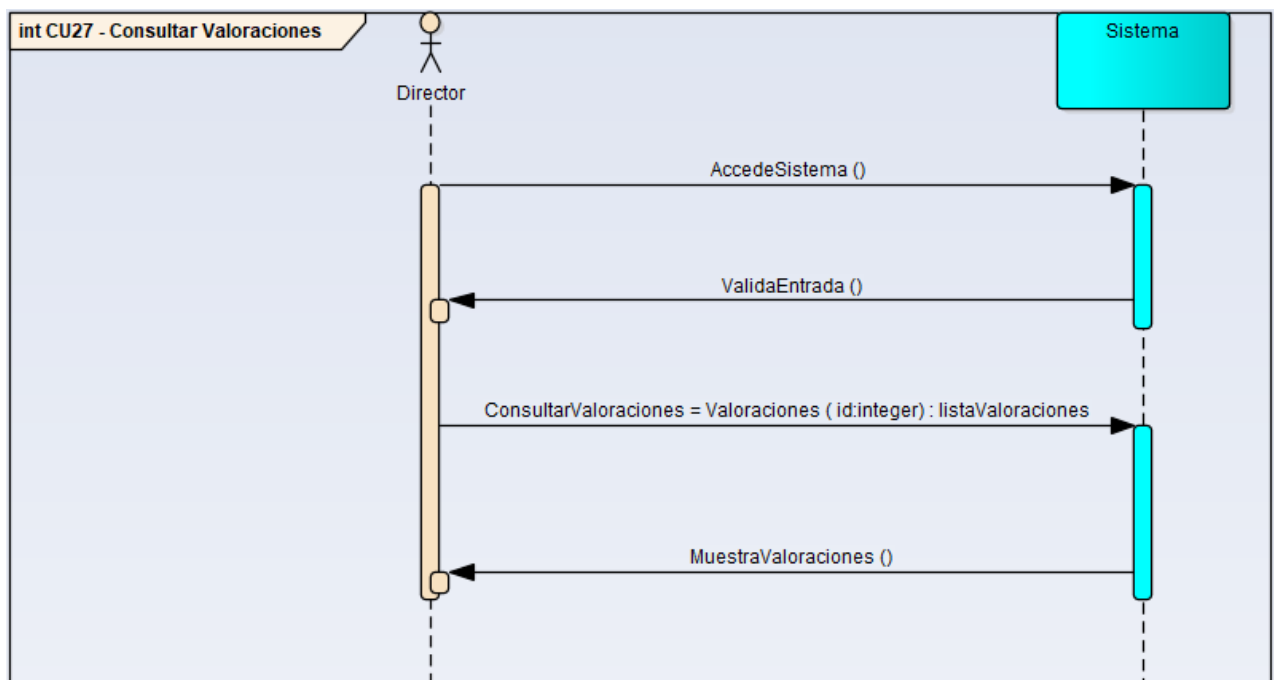
7.2.1.3 CU25 - Administrar Empleado



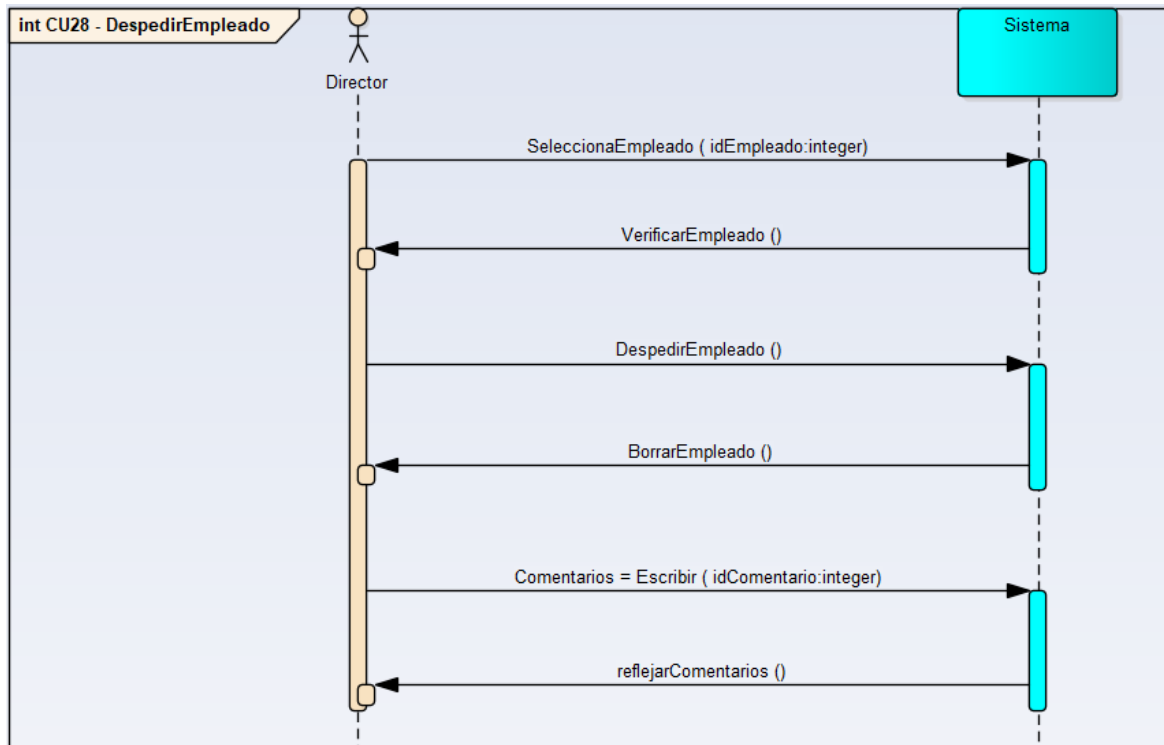
7.2.1.4 CU26 - Crear Actividad



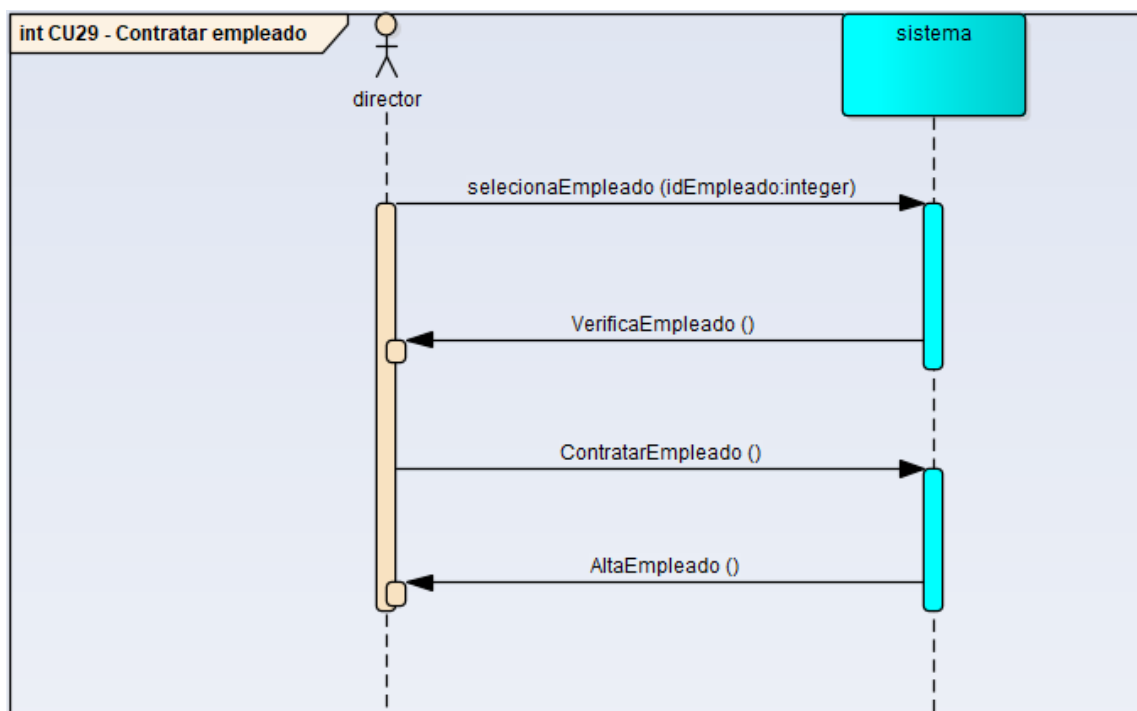
7.2.1.5 CU27 - Consultar Valoraciones

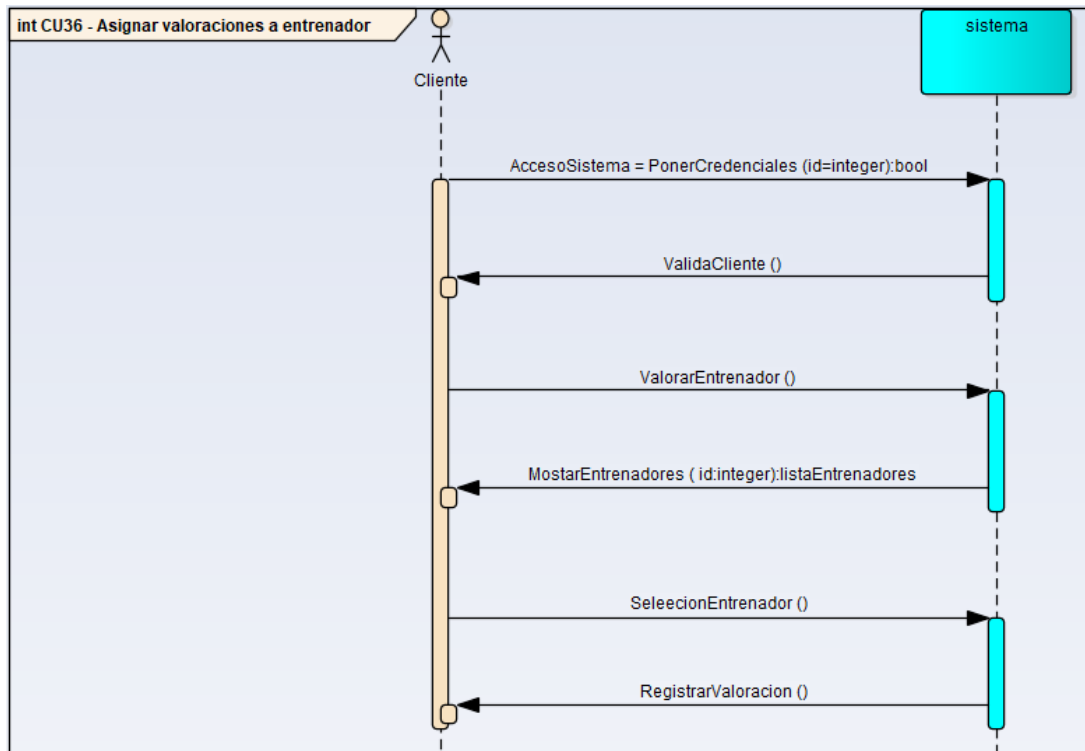


7.2.1.6 CU28 - Despedir Empleado



7.2.1.7 CU29 - Contratar empleado

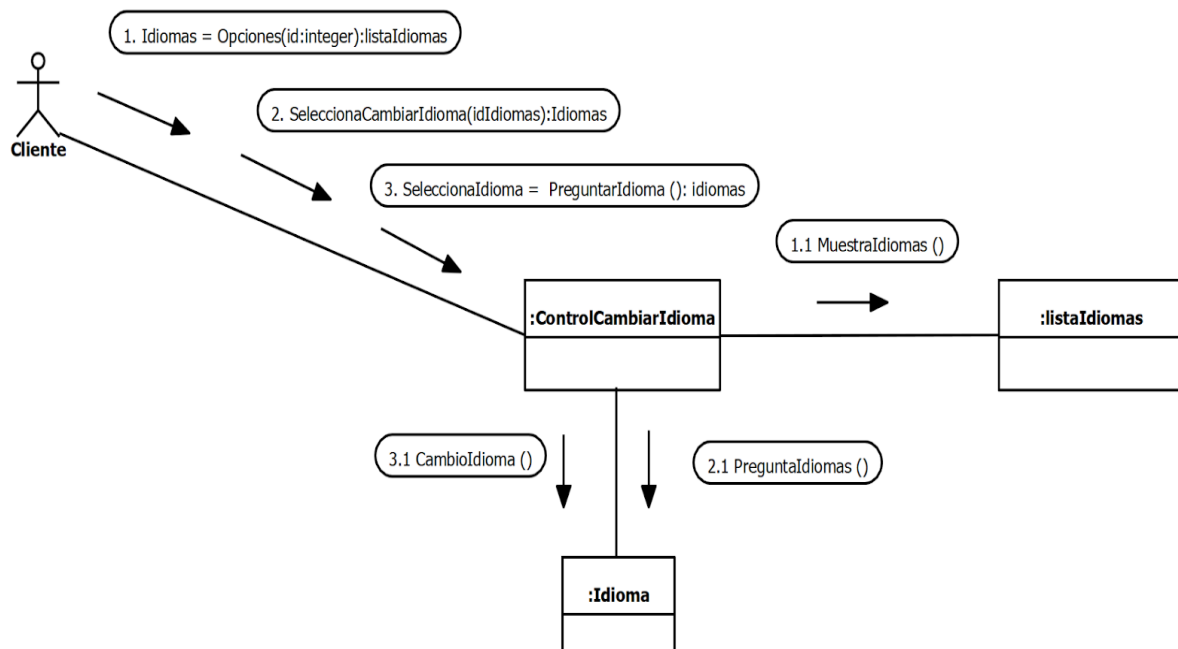


7.2.1.8 CU36 - Asignar valoracion a entrenador

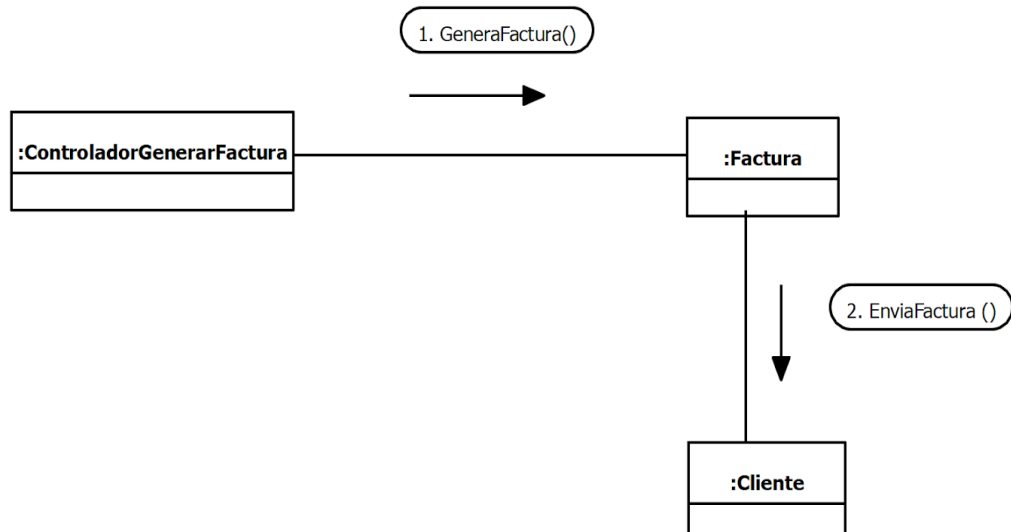
7.2.2 Diagrama de colaboración de diseño

<Imagen del diagrama de colaboración en Modelio, que representa el detalle de diseño del escenario principal del caso de uso. Se van arrastrando como objetos las clases de interfaz (actores), la clase controlador, la clase Fachada BD y las clases de dominio necesarias. Se incluyen los mensajes del diagrama de secuencia anterior entre la interfaz (o interfaces) y el controlador y los necesarios entre las clases controlador, de dominio y Fachada BD, para realizar la funcionalidad detallada del escenario, incluyendo los números de secuencia. Los mensajes necesarios se añaden primero como métodos (u operaciones) de la clase destino en el diagrama de clases. Después en el diagrama de colaboración se añaden como mensajes.>

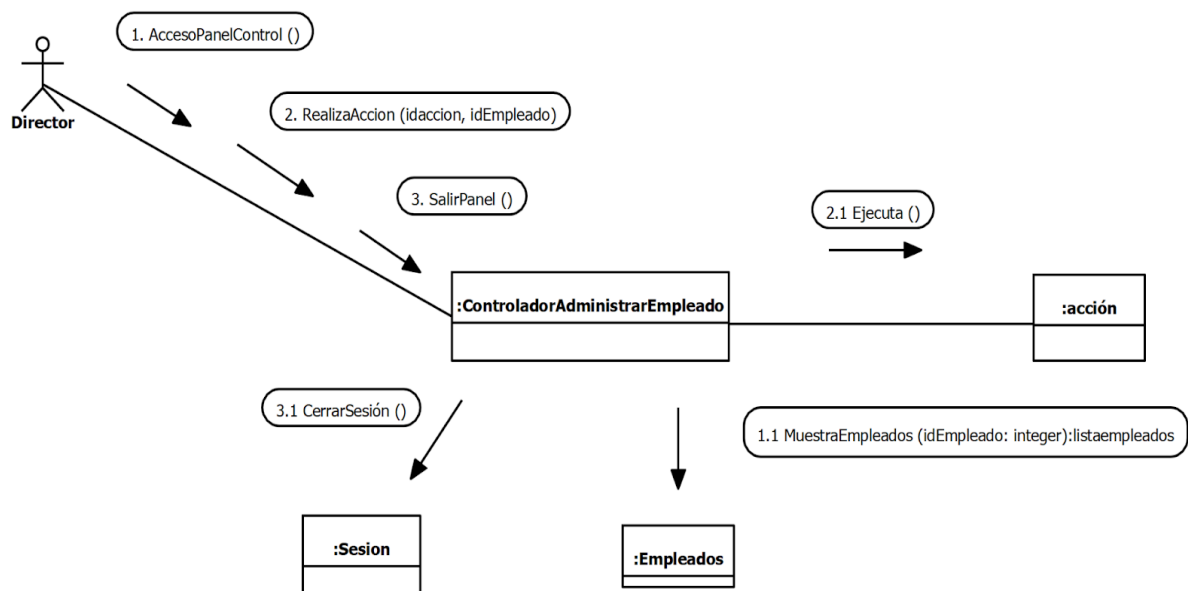
7.2.2.1 CU08 - Cambiar idioma



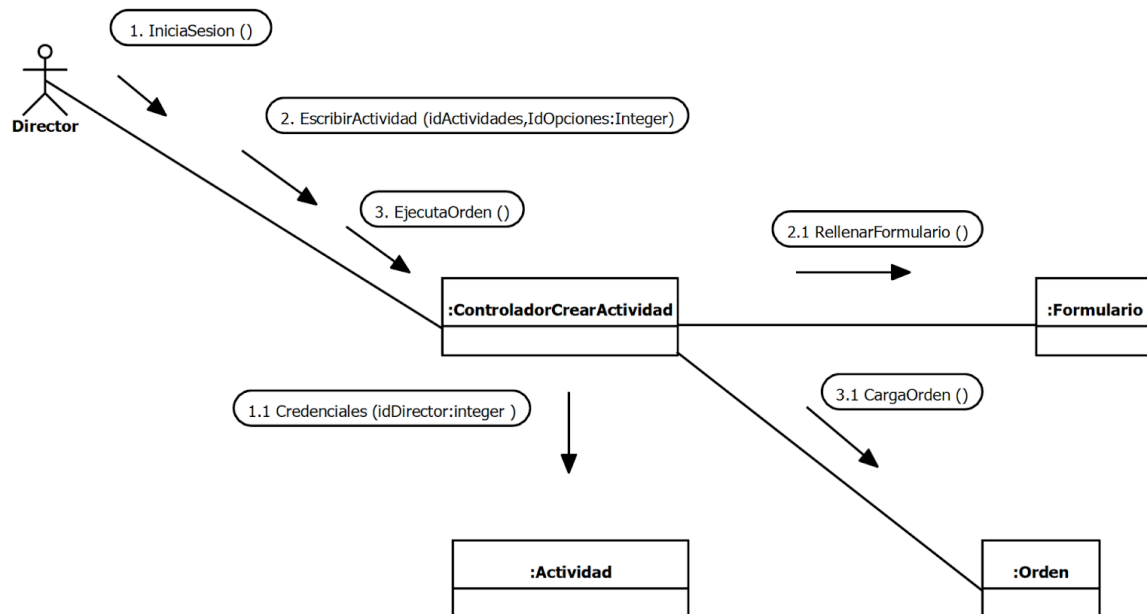
CU19 - Generar factura



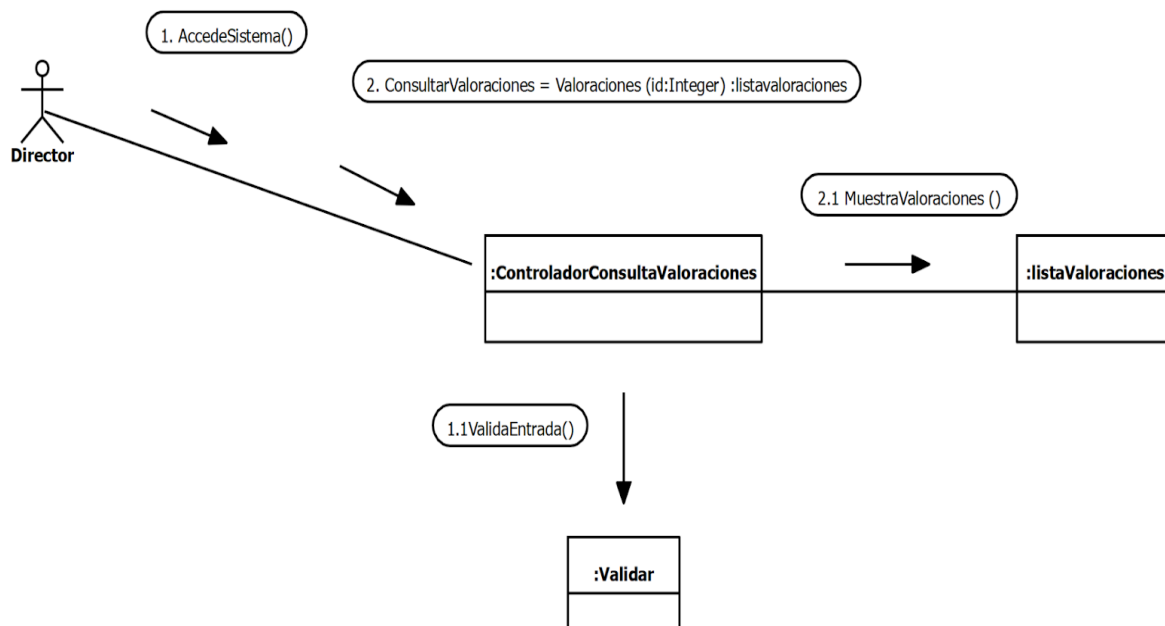
CU25 - Administrar empleado.



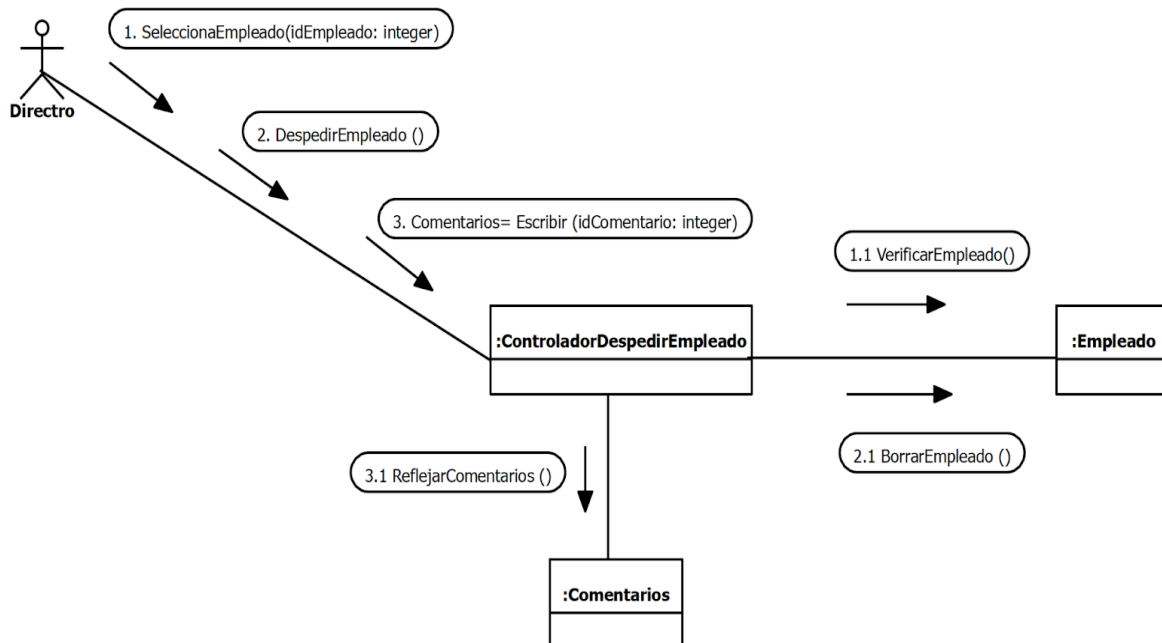
CU26 - Crear actividad.



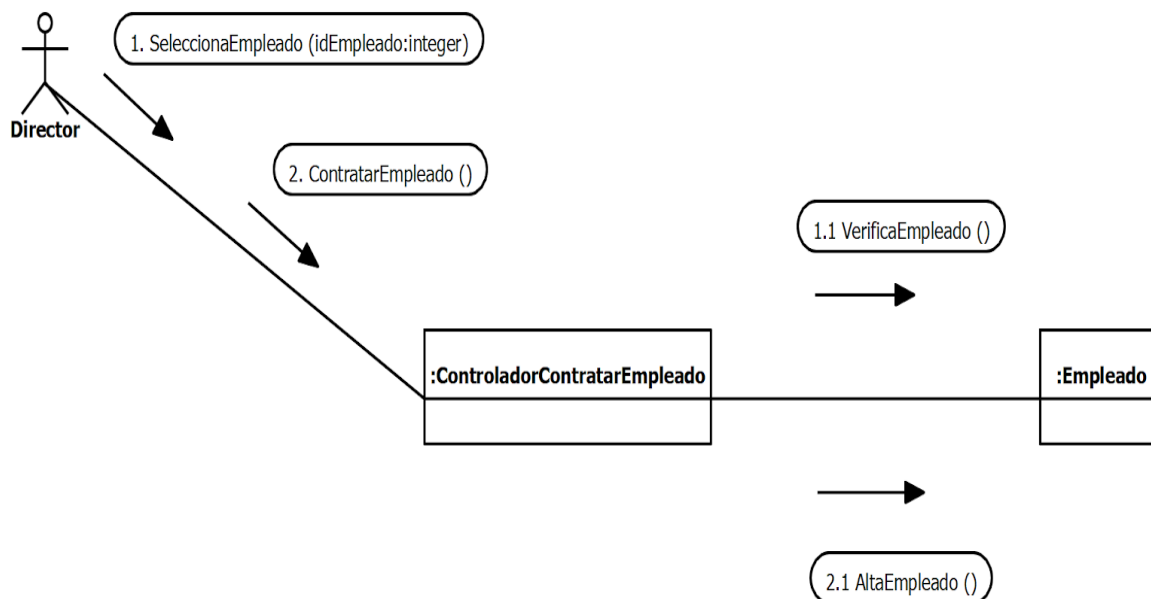
CU27 - Consultar valoraciones.



CU28 - Despedir empleado.



CU29 - Contratar empleado.



CU36 - Asignar valoración entrenador.

