

PRÀCTICA Arquitectura del Software

2n Lliurament

Grup 12

QT 15-16

Shows.com

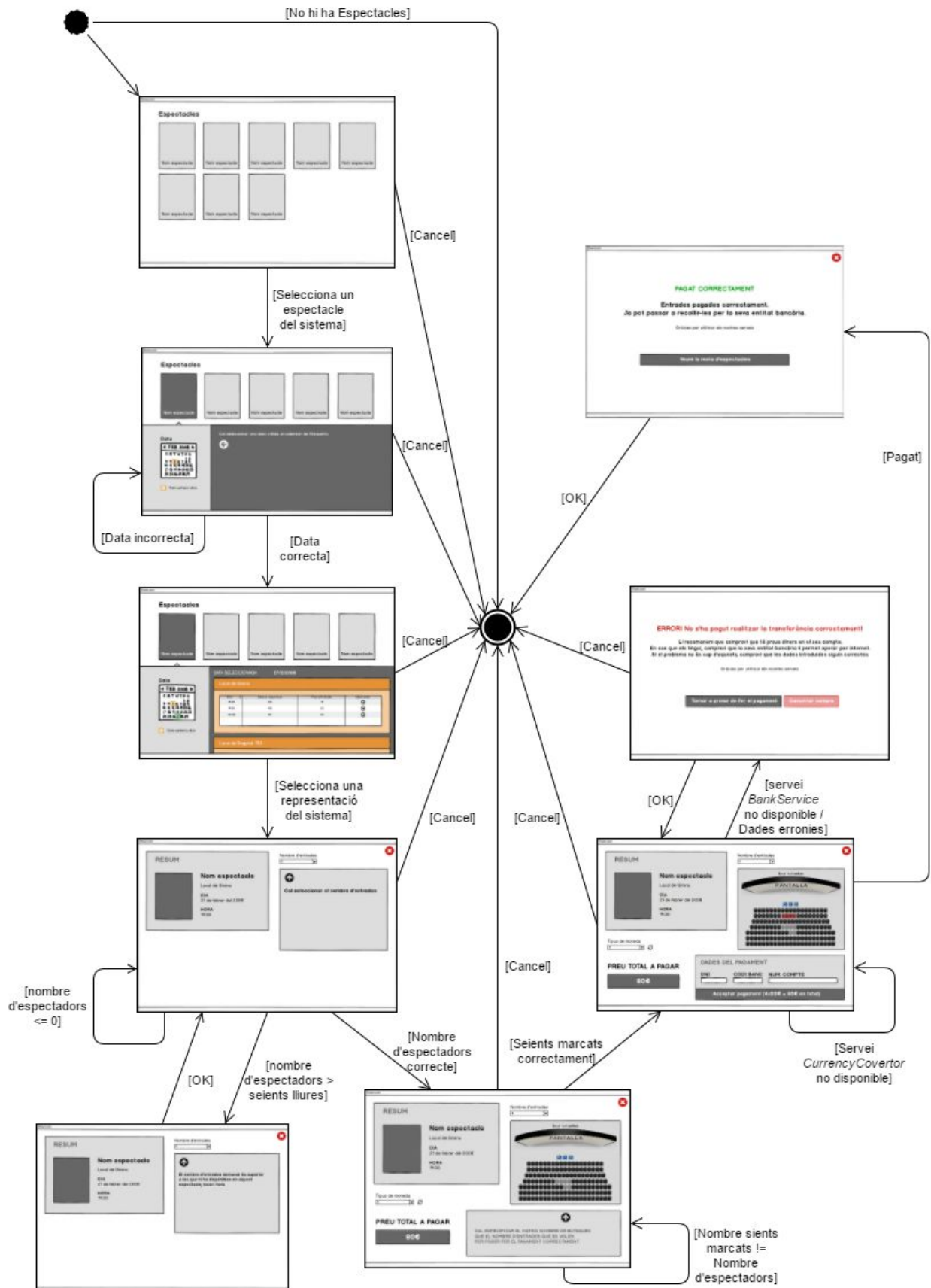


Pere Berge Sànchez
Daniel Gil Sancho
Albert Suàrez Molgó
Víctor Pérez Martos

ÍNDEX

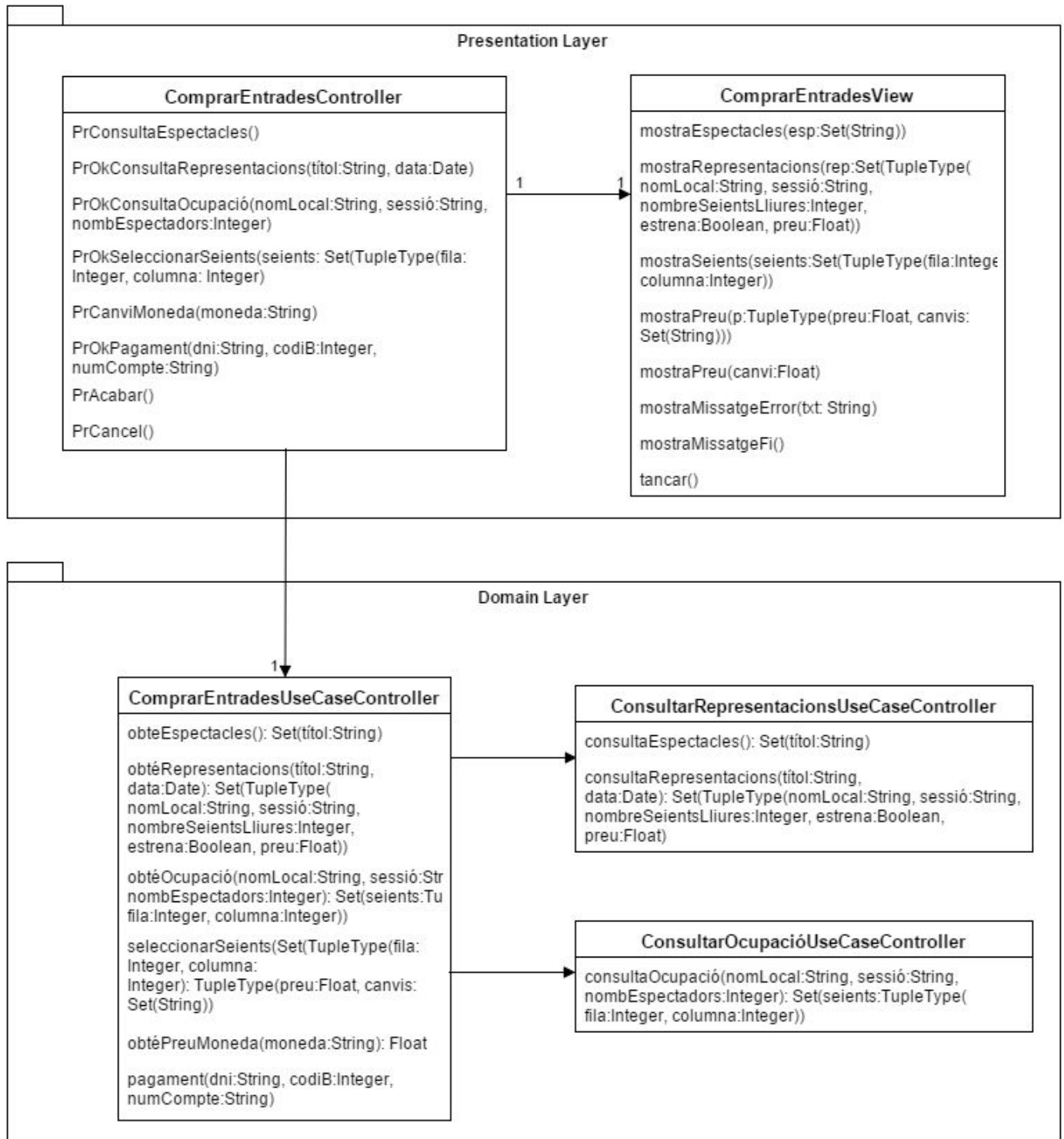
1.	Mapa navegacional	3
2.	Diagrama de classes	5
3.	Diagrams de seqüència	6
3.1.	PrConsultaEspectacles	6
3.2.	PrOKConsultaRepresentacions	7
3.3.	PrOKConsultaOcupació	8
3.4.	PrOKSeleccionarSeients	9
3.5.	PrCanviMoneda	10
3.6.	PrOKPagament	11
3.7.	PrOKAcabar	12
3.8.	PrCancel	12

1- Mapa navegacional



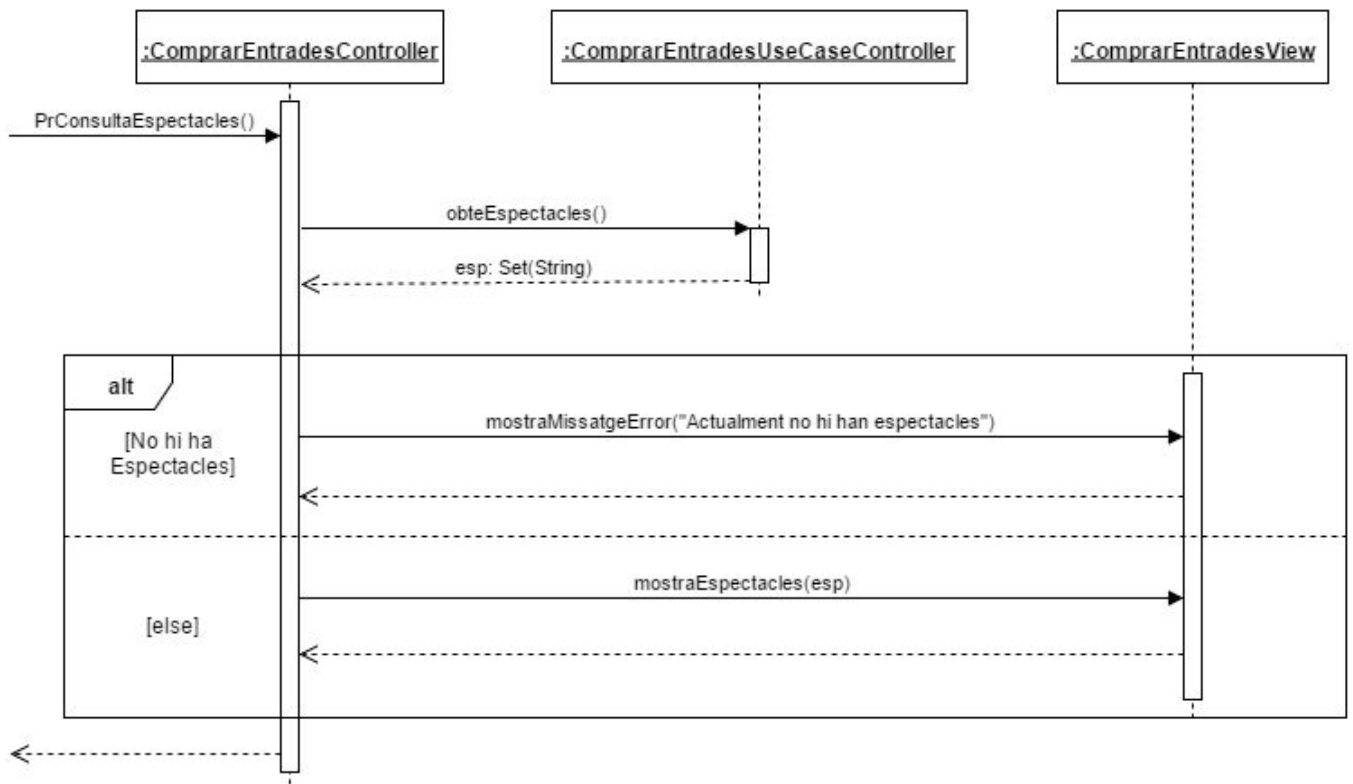
El primer pas que l'usuari ha de dur a terme és seleccionar l'espectacle que vol veure, en segon lloc el sistema deixa escollir la data i la representació entre les que ofereix, l'usuari selecciona l'escollida. En el cas que la data sigui incorrecta, és a dir, aquell dia no es fan representacions, el sistema dóna l'opció de canviar-la. A continuació el sistema pregunta el nombre de seients que vol reservar l'usuari. Si l'usuari selecciona més seients dels que hi ha lliures el sistema informa que no és possible i torna a preguntar. Quan el nombre de seients seleccionats és igual o menor al nombre de seients lliures el sistema permet seleccionar la ubicació dels seients dins el teatre. A mesura que l'usuari va seleccionant els seients se l'informa del preu a pagar. Aquest preu, pot representar-se en més d'una moneda; per tal de canviar-ho, l'usuari disposarà de l'opció d'establir el preu en euros, dòlars nord-americans o en lliures esterlines. Quan l'usuari té tots els seients seleccionats el sistema informa del total a pagar i permet introduir les dades de pagament: DNI del titular del compte, nom del banc i número de compte. L'usuari indicarà que ha acabat d'introduir les dades prement el botó d'efectuar el pagament, en el cas que les dades no siguin correctes s'informarà a l'usuari amb un missatge i les opcions per tal de poder cancel·lar o tornar-ho a intentar. Si les dades bancàries són correctes, el sistema informarà que el pagament s'ha realitzat correctament i s'acabarà l'execució. Com podem veure en el mapa, en tot moment el sistema dóna l'opció de cancel·lar el procés. Una altra cosa interessant que s'hi pot apreciar és que les dades que l'usuari va introduint al sistema queden emmagatzemades a la pantalla i, per tant, en tot moment recorda la interacció prèvia durant l'execució.

2.- Diagrama de classes

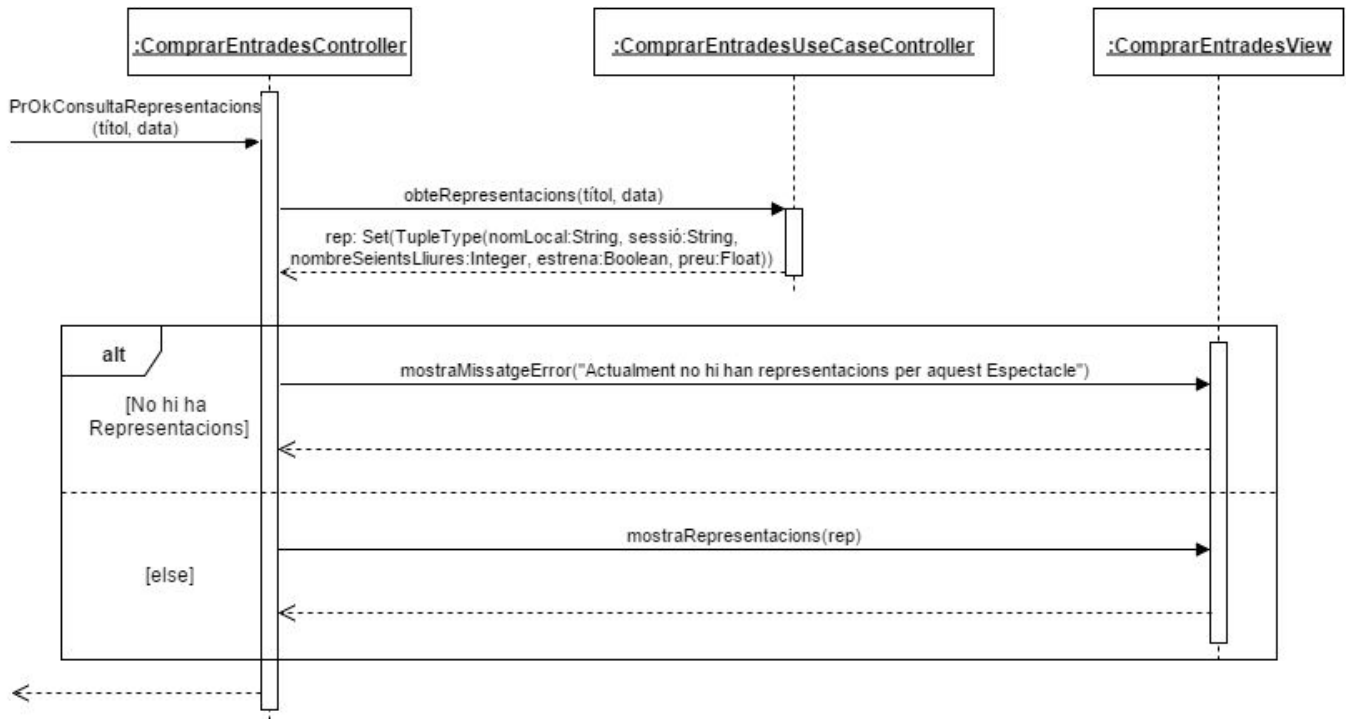


3.- Diagrames de seqüència

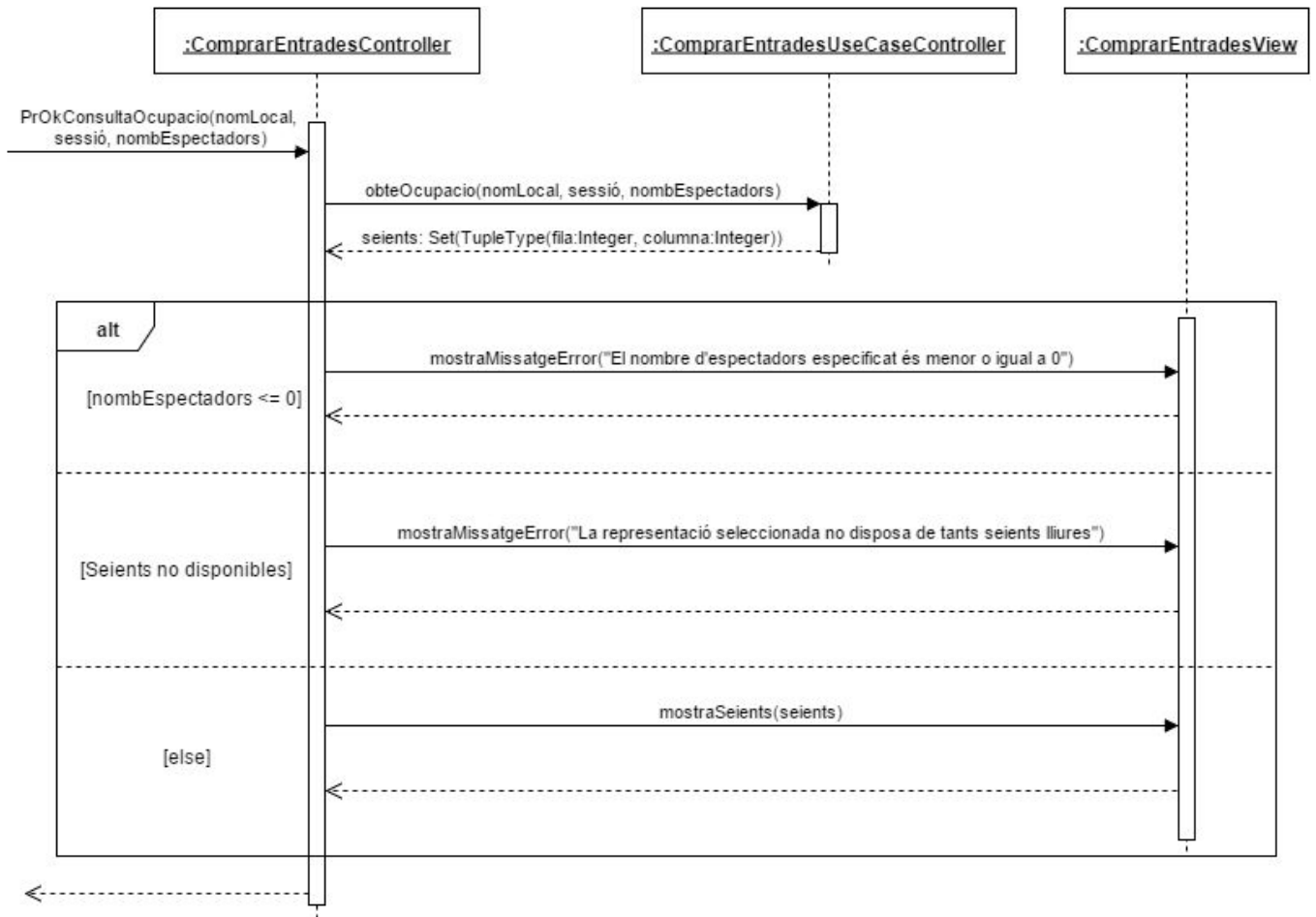
3.1.- PrConsultaEspectacles



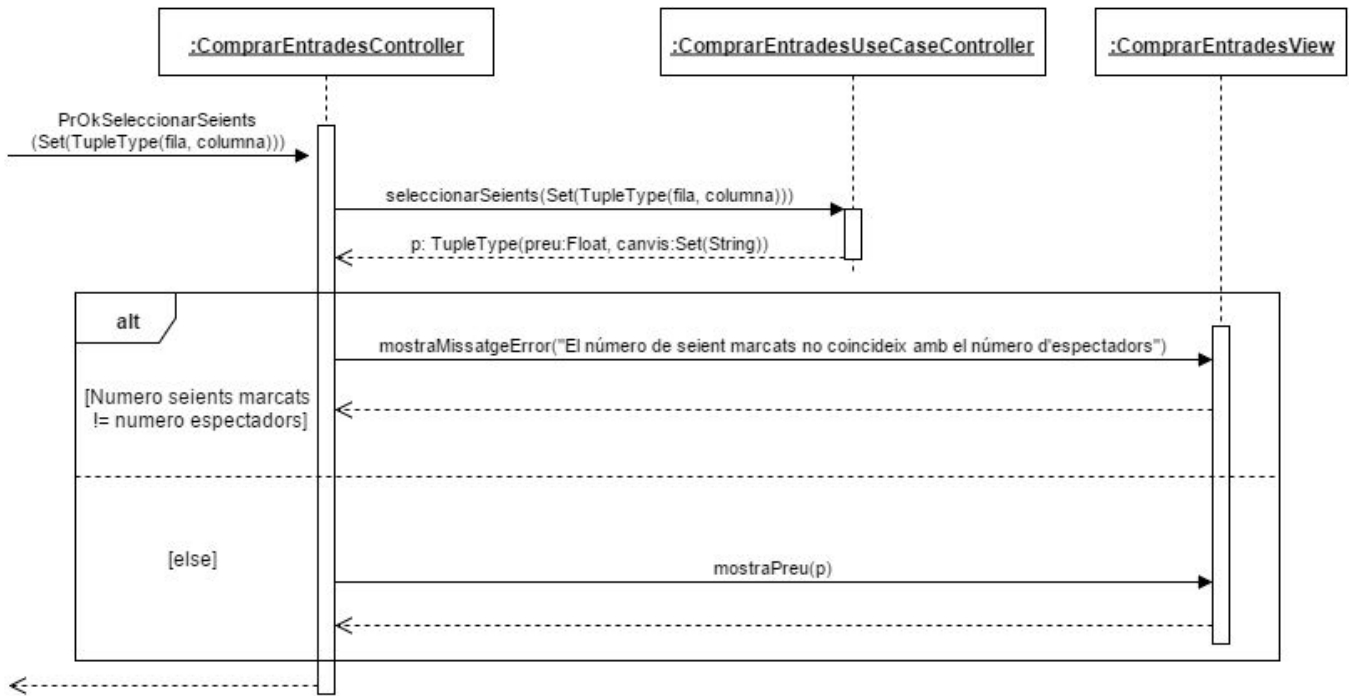
3.2.- PrOKConsultaRepresentacions



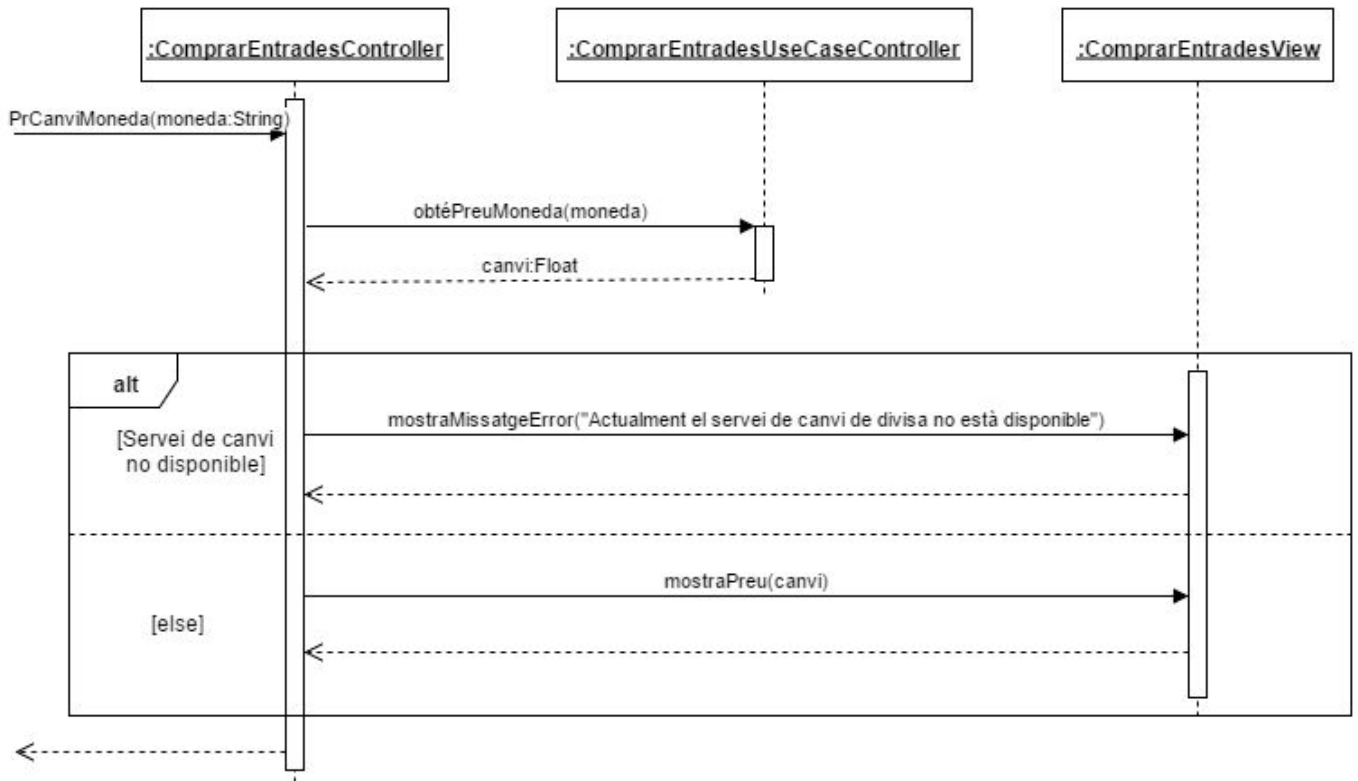
3.3.- PrOKConsultaOcupació



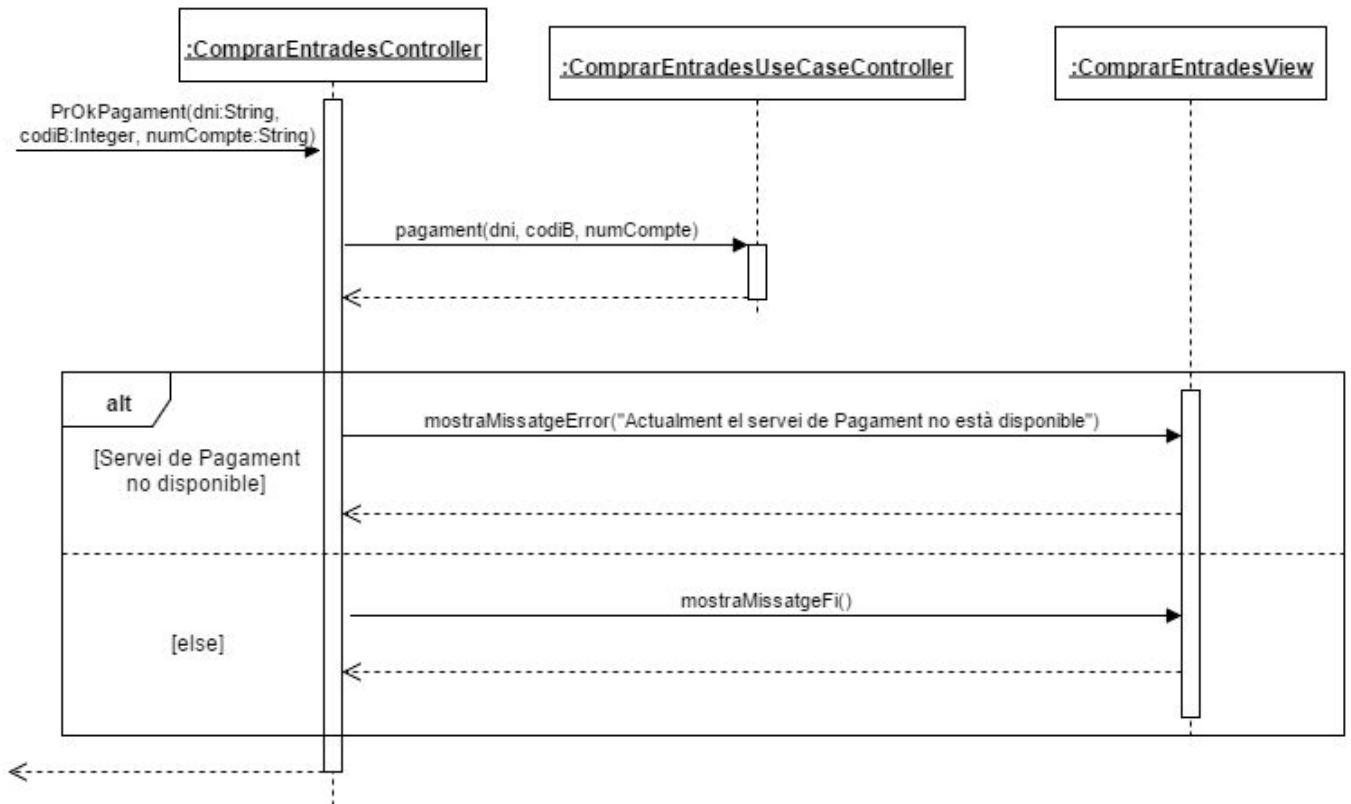
3.4.- PrOKSeleccionarSeients



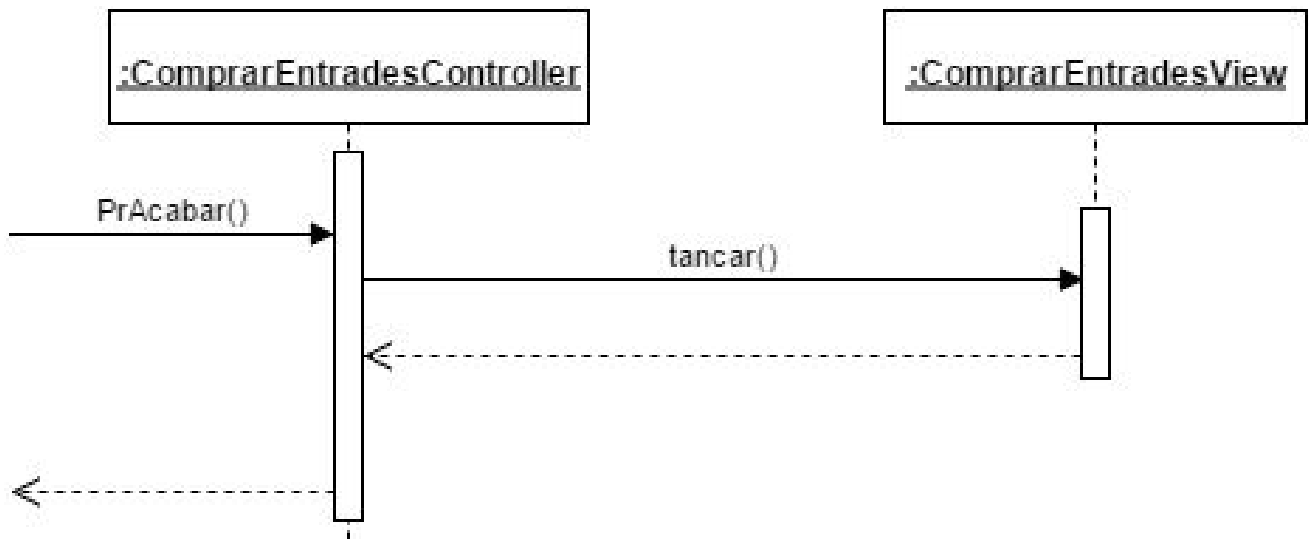
3.5.- PrCanviMoneda



3.6.- PrOKPagament



3.7.- PrOKAcabar



3.8.- PrCancel

