

Práctica 1 (POO - UML)

Hacé en papel el Diagrama de Clases - UML según el siguiente contexto.
Recordá que te conviene comenzar identificando los Objetos que intervienen, así hacés las clases para representarlos, luego también qué características y responsabilidades tendrán, y también qué relaciones tendrán entre ellos.
Si ves que necesitás una Herencia, pensá si te conviene que la clase padre sea abstracta o si te interesa que pueda haber instancias suyas.

Digital Estanciero

Queremos modelar una versión para niños del juego Estanciero.

La dinámica es que los jugadores irán moviendo sus avatares según lo que arroje un dado, y recorriendo así las propiedades del tablero, si caen en una propiedad sin dueño, tienen opción de comprarla, si caen en una propiedad con dueño, deberán pagarle un alquiler.

En este juego habrá distintos jugadores, propiedades, dinero.

Los jugadores tendrán nombre, avatar, dinero, y las propiedades que vayan comprando y en qué casillero están.

Las propiedades tendrán un nombre, un precio de venta, y un valor de alquiler y un dueño.

El juego podrá tirar un dado, y tendrá también todas las propiedades, los jugadores, y el dinero que va cobrando con cada venta.

Además, habrá que buscar alguna manera para identificar cual es el jugador activo.

Nos interesa que los jugadores puedan cobrar y pagar alquiler, comprar propiedades. Las propiedades tienen que poder venderse.



Práctica 2 (POO - UML)

Hacé en papel otro Diagrama de Clases - UML según el siguiente contexto:

Digital Bazaar S.A.

Queremos modelar el sistema de un Bazar.

En charlas con los dueños entendemos que el bazar va a vender vajilla, juguetes y artículos de jardín, y va a tener



empleados comunes, un coordinador, empleados de mostrador y repositores. Todos los artículos tendrán nombre y precio, pero la vajilla tendrá también aclarado su material de confección, los juguetes la edad recomendada para su uso, y los artículos de jardín aclararán si son para uso profesional o no. Todos los empleados tendrán nombre, apellido, dni, sueldo y una comisión. Los coordinadores además podrán coordinar el trabajo, los empleados de mostrador son los únicos que podrán cobrar y tendrán una caja donde guardar lo que cobran, y los repositores podrán ir al depósito de mercaderías. Los empleados pueden vender un artículo generando una comisión adicional del 10% del valor del artículo. Les interesa que el bazar pueda liquidar los sueldos de sus empleados informando el total y mostrar los artículos que tiene.

Práctica 3 (POO - UML)

Hacé en papel otro Diagrama de Clases - UML según el siguiente contexto:

Escuela de Cocina Remy-Linguini

Queremos modelar el sistema de la escuela de cocina, con sus alumnos, cursos, aulas y empleados.

La escuela dictará tres cursos correlativos:

- Entrada
- Plato principal
- Postre

Los cursos tendrán un nombre y una duración, y también el listado de los inscriptos y a un cocinero como profesor.

Los alumnos podrán anotarse en los cursos según su "nivel de cocinero". Que podrá ser 1, 2 o 3 según cuántos cursos haya aprobado. Comienzan con un nivel 0.

Por ejemplo, para cursar "Plato principal" deberán tener un nivel de 1.

Habrán más cursos en el futuro.

Para esto se almacenan las inscripciones de los alumnos en los cursos dejando registro de su fecha de inscripción y de su nota obtenida en la cursada.

Registraremos de los alumnos, nombre, apellido, dni, teléfono.

En la escuela habrá cocineros, empleados administrativos, y empleados generales. Registraremos de todos nombre, apellido y nro de legajo, todos realizarán su trabajo,



pero además de eso, sólo los cocineros podrán dictar clases, y solo los empleados administrativos podrán dar de alta otros empleados y alumnos.

La escuela tiene 6 aulas con distintas capacidades de alumnos. Algunas de ellas tienen proyector, y algunas otras tienen hornos de barro. Otras no tienen ninguno de los dos.

En el futuro podrán construir más aulas.

Los cursos estarán asignados a un aula específica.