

TPO

Los **DTO** no son necesarios en el parcial y en el final, pero en el **TPO** si.

No es necesario colocar los Getters y Setters en los DTO

Entity, seria las clases de mi sistema.

Controller es el que solicita ciertas cosas al servicio, servicio tiene una interfaz y una clase.

Servicio le da una respuesta al **controller**.

Una sola posibilidad: O te registras como GUIA o como TURISTA.

Todas las entidades van a tener los metodos **CRUD**.

USUARIO Y TURISTA, UNICOS METODOS:

CrearUsuario():registrar usuario

getUsuario():Logearse

Logear y Registrar

CLASES PRINCIPALES:

VIAJE:

ESTADOS:

Reservado

Cancelado

AbonadoCompleto

- DESTINO
- FECHATURISTA QUE INICIO
- GUIA ASOCIADO
- RESERVA DE ESE VIAJE
- MontoTotal
 - Reservar()
 - CancelarReserva()
 - PagarVijaeCompleto()
 - CancelarViaje()

RESERVA

PATRON STATE

- Iniciada
- Pagada
- Cancelada

PagarReserva()

CancelarReserva()

CambiarEstado()

ServicioOfrecido **ES DEL GUIA**

El **guia** NO tiene nignun ESTADO, eso se sabe POR el VIAJE.

CREDENCIAL del GUIA **CLASE APARTE**, Y ESA CLASE TENER EL ADAPTER PARA VERIFICARLO.

ID

VerificarCredencial()

El buscador se reduce en el CRUD en cada clase de TURISTA Y GUIA , y es en base a parametros.

Reseñas del usuario.

El guia Tiene reseñas.

La flecha de calficiacion ESTA AL REVES

CLASE **CALIFACION** ACTUA COMO **SUJETO OBSERVABLE**. VA A TENER LOS ATRIBUTOS DE OBSERVADORES.

TROFEO CLASE ABSTRACTA CON HERENCIA A TIPOS DE TROFEOS. Y SERIA LA interfaz del OBSERVER.

EL trofeo escucha la calificacion.

La clase usuario tiene un listado de TROFEOS.

Cada vez que se crea una resevra SE CREA UN CHAT.

El chat va a tener:

El primer mensaje

CLASE MENSJAE.