



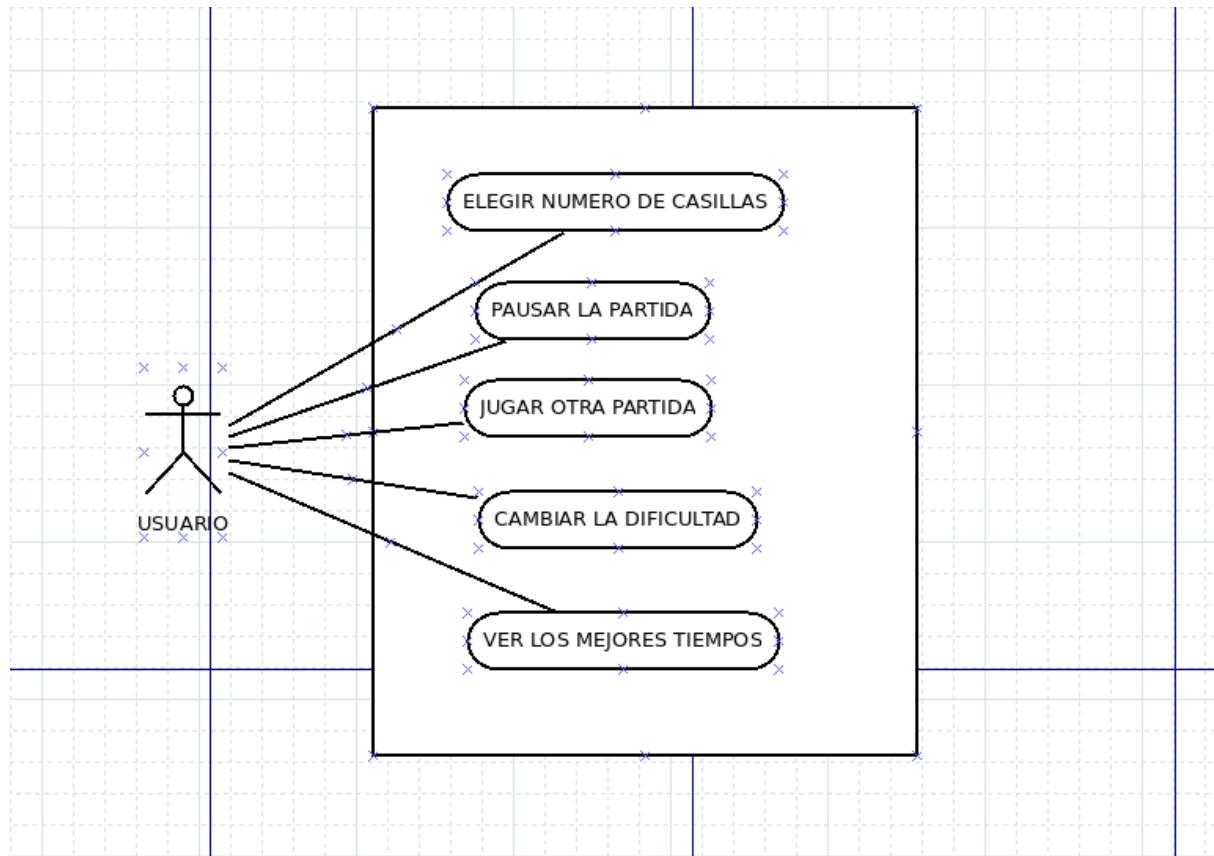
EJERCICIOS

-EJERCICIO 1

-Alternativas:

- DSL → EL enfoque UML trata de modelar todos los escenarios posibles del mundo real en un lenguaje de modelado unificado, mientras que el enfoque DSL tiende a crear un nuevo lenguaje de propósito específico para cada "dominio" (área de interés).

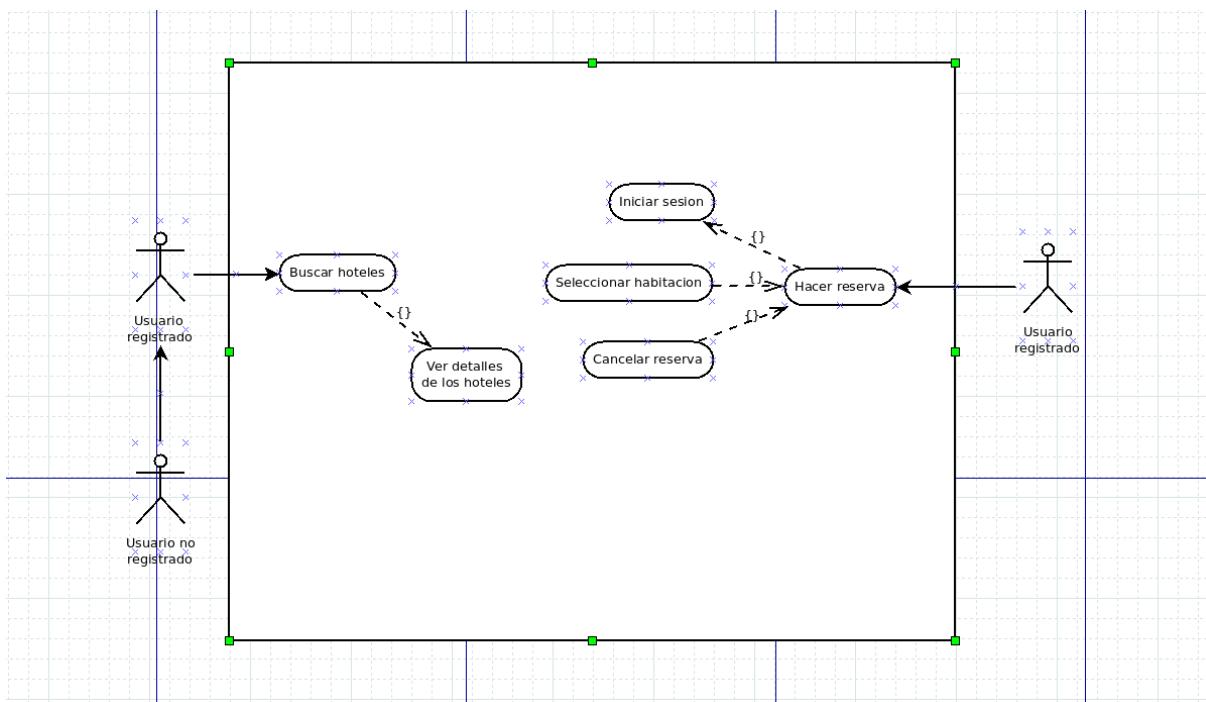
-EJERCICIO 2



ACTOR	USUARIO	ACT-1
DESCRIPCION	Persona la cual se registra para iniciar una partida	
CARACTERISTICAS	elegir numero de casillas, pausar la partida, jugar otra partida, cambiar la dificultad, ver mejores tiempos	
RELACIONES	sistema	
REFERENCIAS	CU1, CU2, CU3, CU4, CU5	

ACTOR	SISTEMA	ACT-2
DESCRIPCION	Programa el cual permite al usuario jugar una partida	
CARACTERISTICAS	guardar partida automaticamente, guardar los mejores tiempos automaticamente,	
RELACIONES	USUARIO	
REFERENCIAS	RNF1, RNF2	

-EJERCICIO 3



-EJERCICIO 4

TABLA CASO DE USO EJERCICIO 2

CASO DE USO	Elegir numero de casillas	CU1
ACTORES	Usuario	
TIPO	Primario	
REFERENCIAS	RF1.1	
PRECONDICIÓN	Entrar en la aplicacion	
POSTCONDICIÓN	Se introducen el numero de fichas en el tablero	

PROPOSITO

Crear una partida según el numero de fichas elegidas por el usuario.

RESUMEN

Al entrar en la aplicación el usuario podrá elegir un numero de fichas la cual decidirá el tamaño del tablero de la partida

CASO DE USO	Pausar la partida	CU2
ACTORES	Usuario	
TIPO	Secundario	
REFERENCIAS	RF2.1	
PRECONDICIÓN	Iniciar una partida	
POSTCONDICIÓN	Se paraliza la partida hasta que el usuario decida reanudarla	

PROPOSITO

En caso de que el usuario no pueda continuar la partida podrá pausarla para no perder el registro de esta.

RESUMEN

Tras iniciar una partida en caso de que el usuario no puede continuarla por el momento podrá pausarla y continuarla cuando lo vea conveniente.

CASO DE USO	Jugar otra partida	CU3
ACTORES	Usuario	

TIPO	Secundario	
REFERENCIAS	RF2.2	
PRECONDICIÓN	Terminar una partida	
POSTCONDICIÓN	Se realizara una partida nueva	

PROPOSITO

En caso de que el usuario quiera jugar otra partida tras haber terminado una de estas solo tendrá que pulsar la función de jugar otra.

RESUMEN

Una vez acabada la partida el usuario podrá reanudar otra nueva simplemente pulsando la función de jugar otra partida sin necesidad de volver al menú de inicio para jugar otra.

CASO DE USO	Cambiar la dificultad	CU4
ACTORES	Usuario	
TIPO	Secundario	
REFERENCIAS	RF4	
PRECONDICIÓN	Seleccionar numero de fichas	
POSTCONDICIÓN	El usuario registra la dificultad de la partida	

PROPOSITO

Dejar que el usuario decida la dificultad de la partida.

RESUMEN

Tras haber seleccionado el numero de fichas el usuario deberá decidir la dificultad de la partida para que sea mas o menos dificil.

CASO DE USO	Ver los mejores tiempos	CU5
ACTORES	Usuario	
TIPO	Secundario	
REFERENCIAS	RF5	
PRECONDICIÓN	Terminar una partida	
POSTCONDICIÓN	Se imprime en pantalla mensajes sobre los	

mejores tiempos registrados

PROPOSITO

Permitir que el usuario vea sus mejores partidas

RESUMEN

Tras finalizar varias partidas el usuario podrá ver las mejores partidas que ha realizado en base a los mejores tiempos de las mismas los cuales han quedado registrados el realizar cada partida.

TABLA CASO DE USO EJERCICIO 3

CASO DE USO	Iniciar sesión	CU1.1
ACTORES	Usuario sin registrar	
TIPO	Primario	
REFERENCIAS	RF1.1	
PRECONDICION	Tener una cuenta registrada	
POSTCONDICION	El usuario accede a su cuenta	

PROPOSITO

Un usuario no registrado no podrá hacer una reserva por eso es necesario el inicio de sesión

RESUMEN

El usuario que quiera hacer una reserva deberá iniciar sesión ya que sin una cuenta previa no se podrá registrar la reserva del usuario determinado.

CASO DE USO	Ver detalles de los hoteles	CU2.1
ACTORES	Usuario sin registrar,	

	Usuario registrado	
TIPO	Secundario	
REFERENCIAS	RF2.1	
PRECONDICION	Buscar un hotel específico	
POSTCONDICION	Se le muestra al usuario los detalles del hotel	

PROPOSITO

Brindarle la capacidad al usuario de que pueda observar las especificaciones de un hotel determinado

RESUMEN

El usuario tendrá que buscar el hotel que más le guste y una vez encontrado se le brindarán las características del hotel para que el usuario pueda hacer una valoración del mismo.

CASO DE USO	Seleccionar habitación	CU1.2
ACTORES	Usuario registrado	
TIPO	Secundario	
REFERENCIAS	RF1.2	
PRECONDICION	Hacer reserva	
POSTCONDICION	Se le guarda el número de habitación al usuario	

PROPOSITO

Guardar el número de habitación para el usuario que realiza la reserva

RESUMEN

Una vez el usuario haya realizado la reserva tendrá la opción de escoger la habitación o en tendrá la opción de dejar que el sistema escoja la habitación.

CASO DE USO	Cancelar reserva	CU1.3
ACTORES	Usuario registrado	
TIPO	Primario	
REFERENCIAS	RF1.3	
PRECONDICION	Realizar una reserva	
POSTCONDICION	La reserva queda anulada	

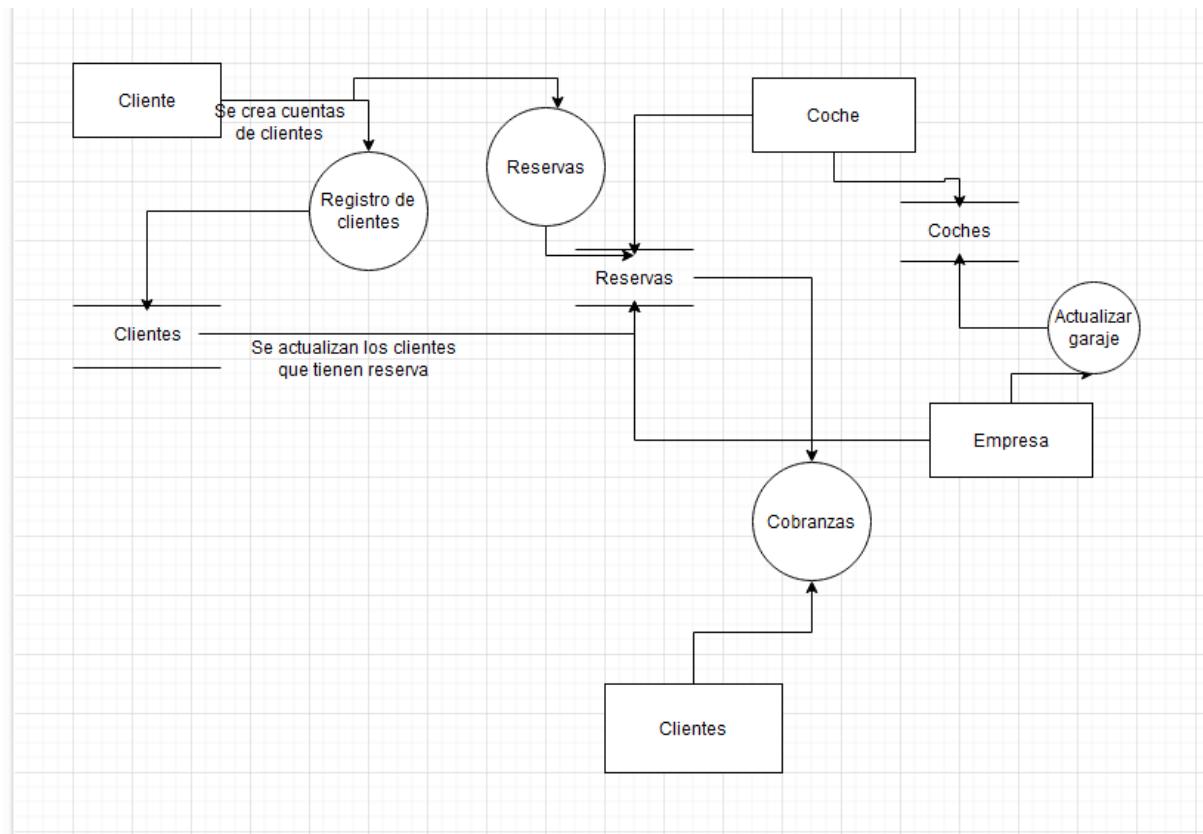
PROPÓSITO

En caso de que el usuario se equivoque de reserva o no pueda gozar del uso del hotel a ultima hora podrá cancelar la reserva

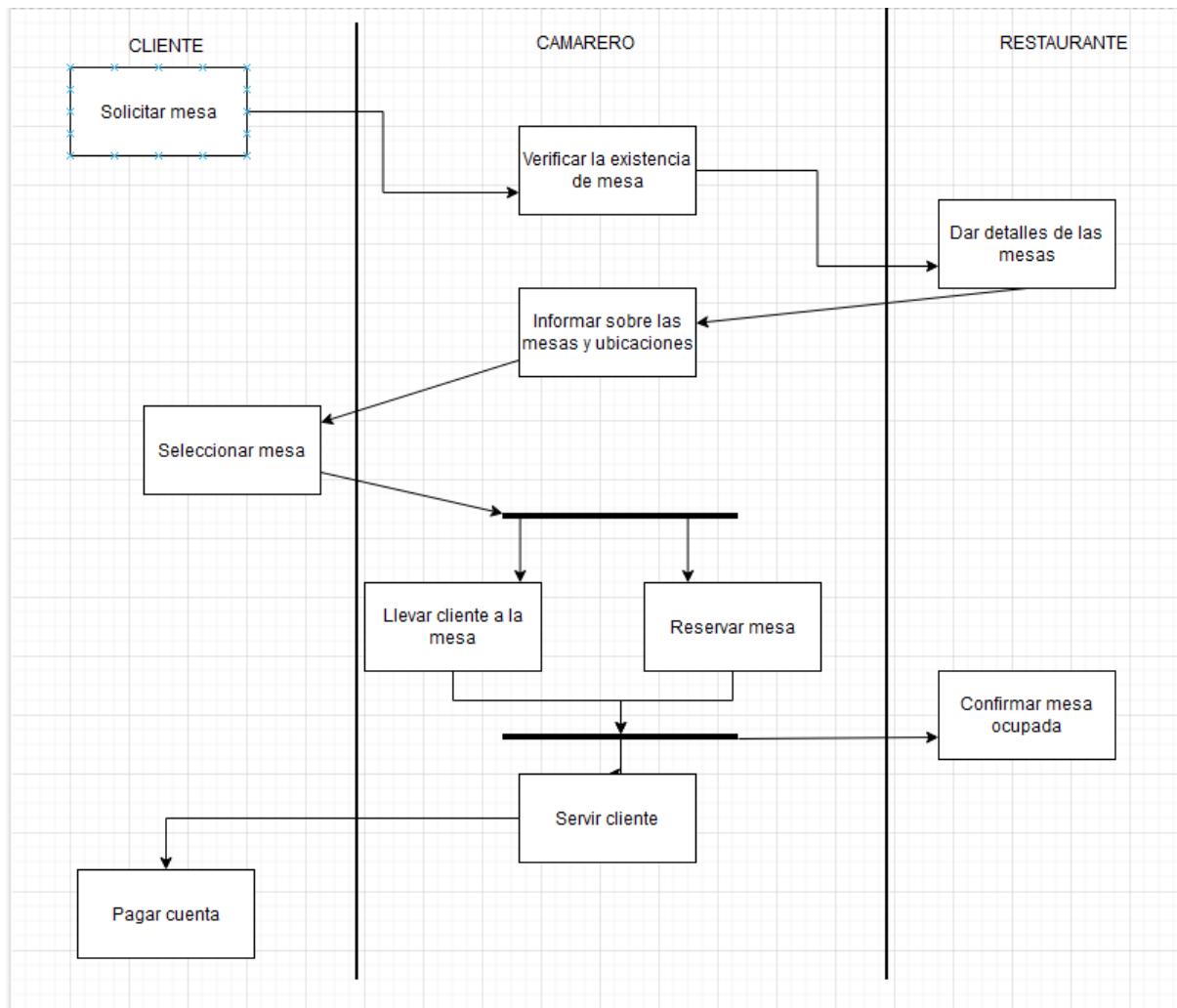
RESUMEN

Una vez que el usuario realiza la reserva y al cabo de los días necesite cancelarla se le otorgara una opción de cancelación en el mismo lugar donde se hizo la reserva.

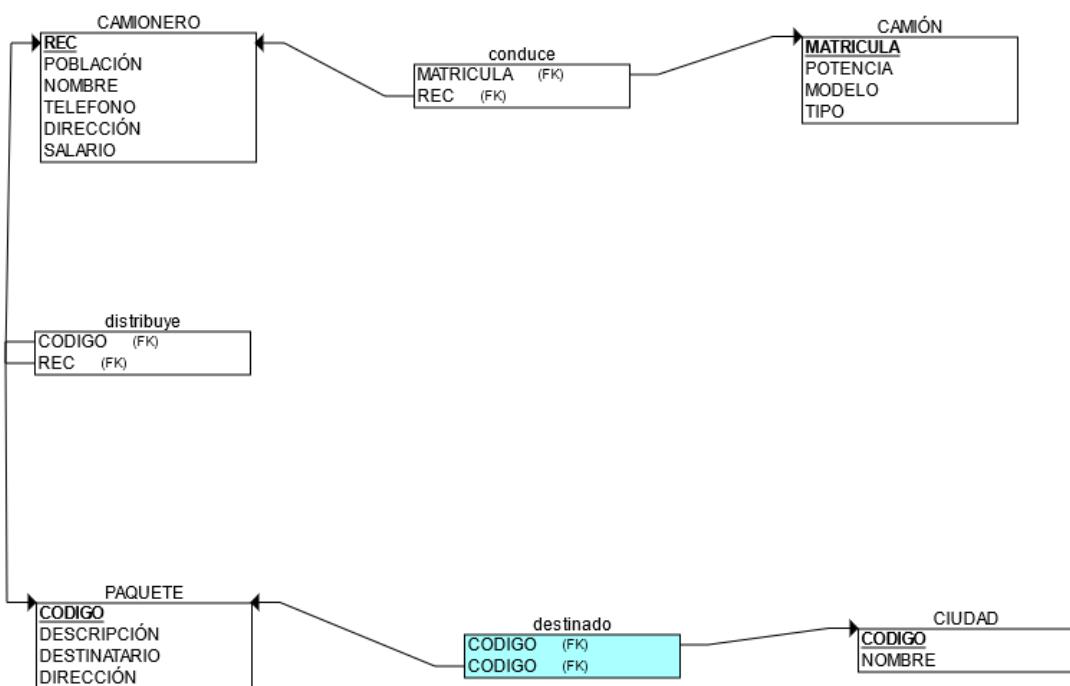
EJERCICIO 5



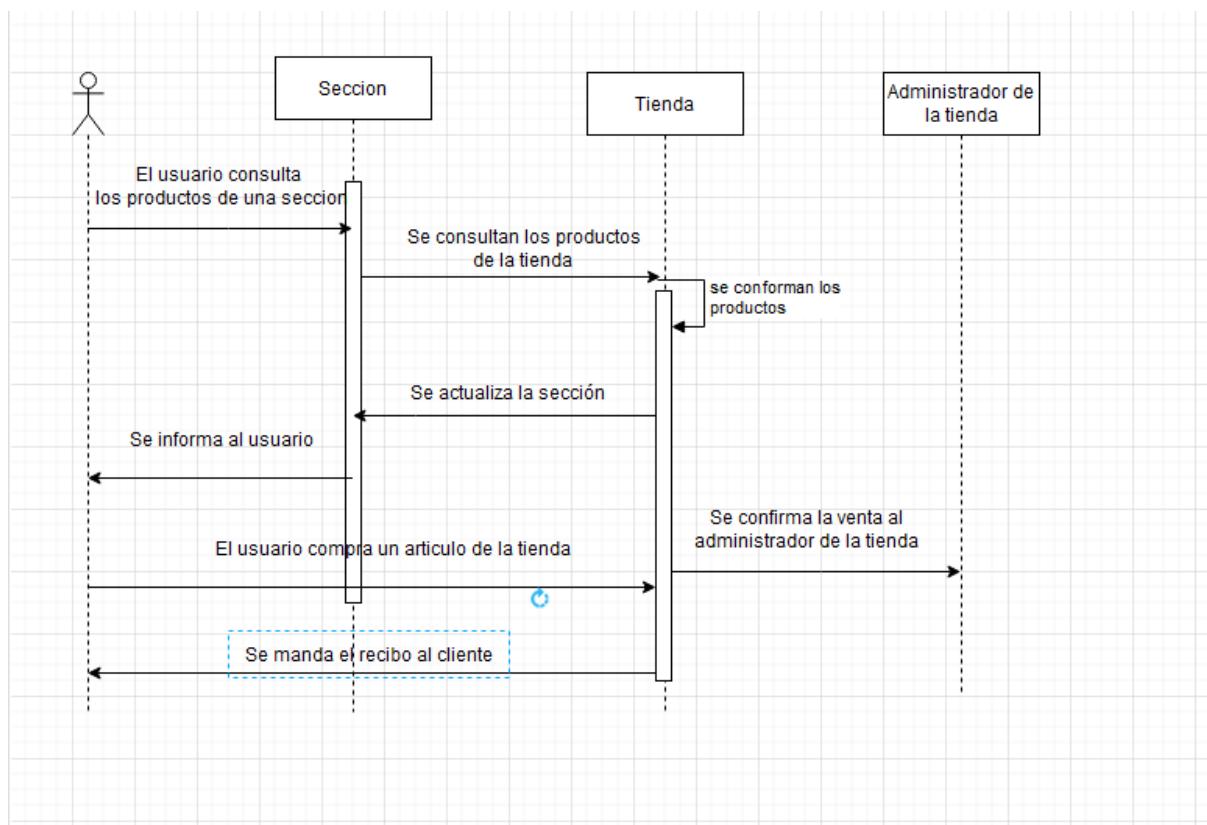
EJERCICIO 6



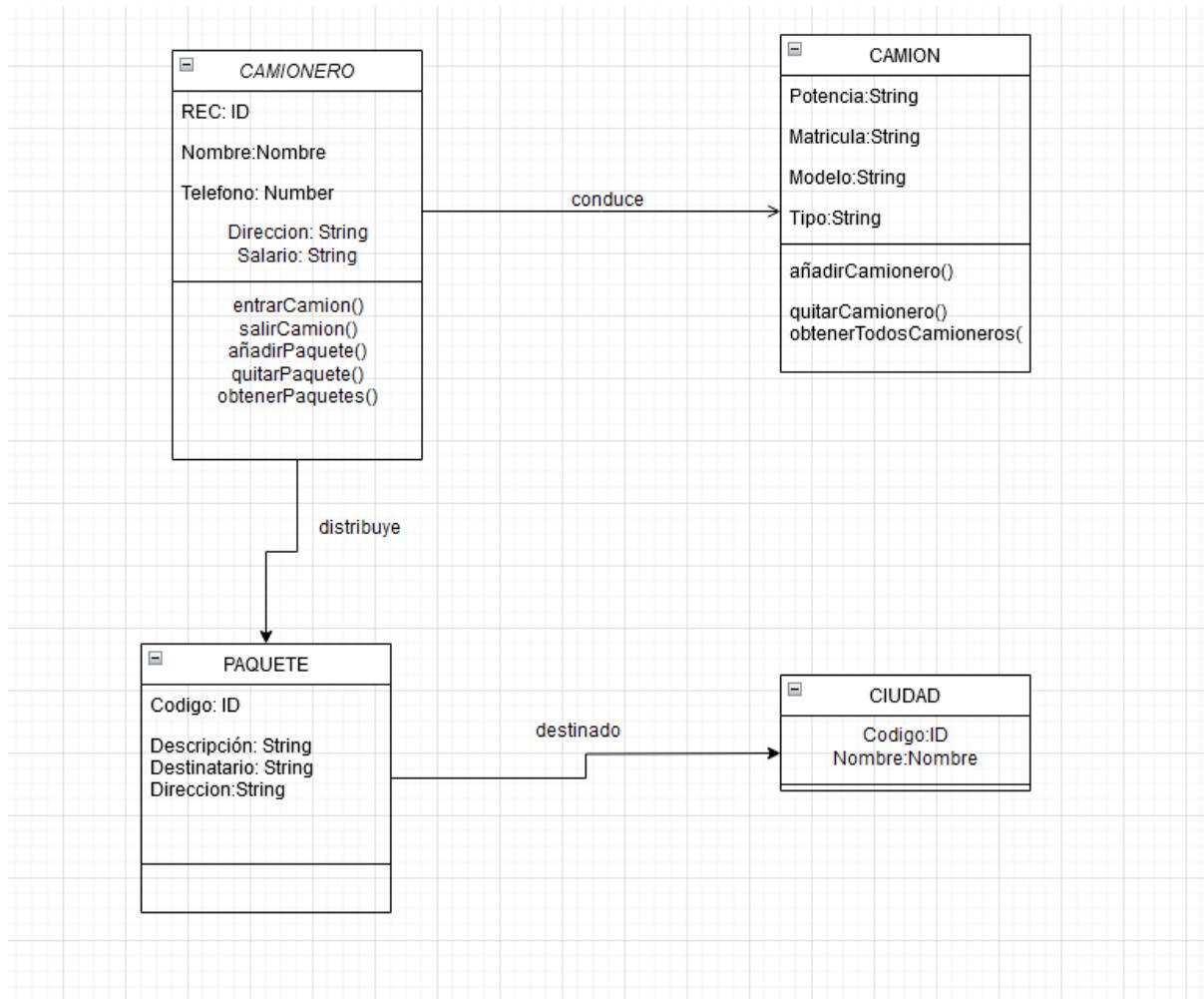
EJERCICIO 7



EJERCICIO 8



EJERCICIO 9



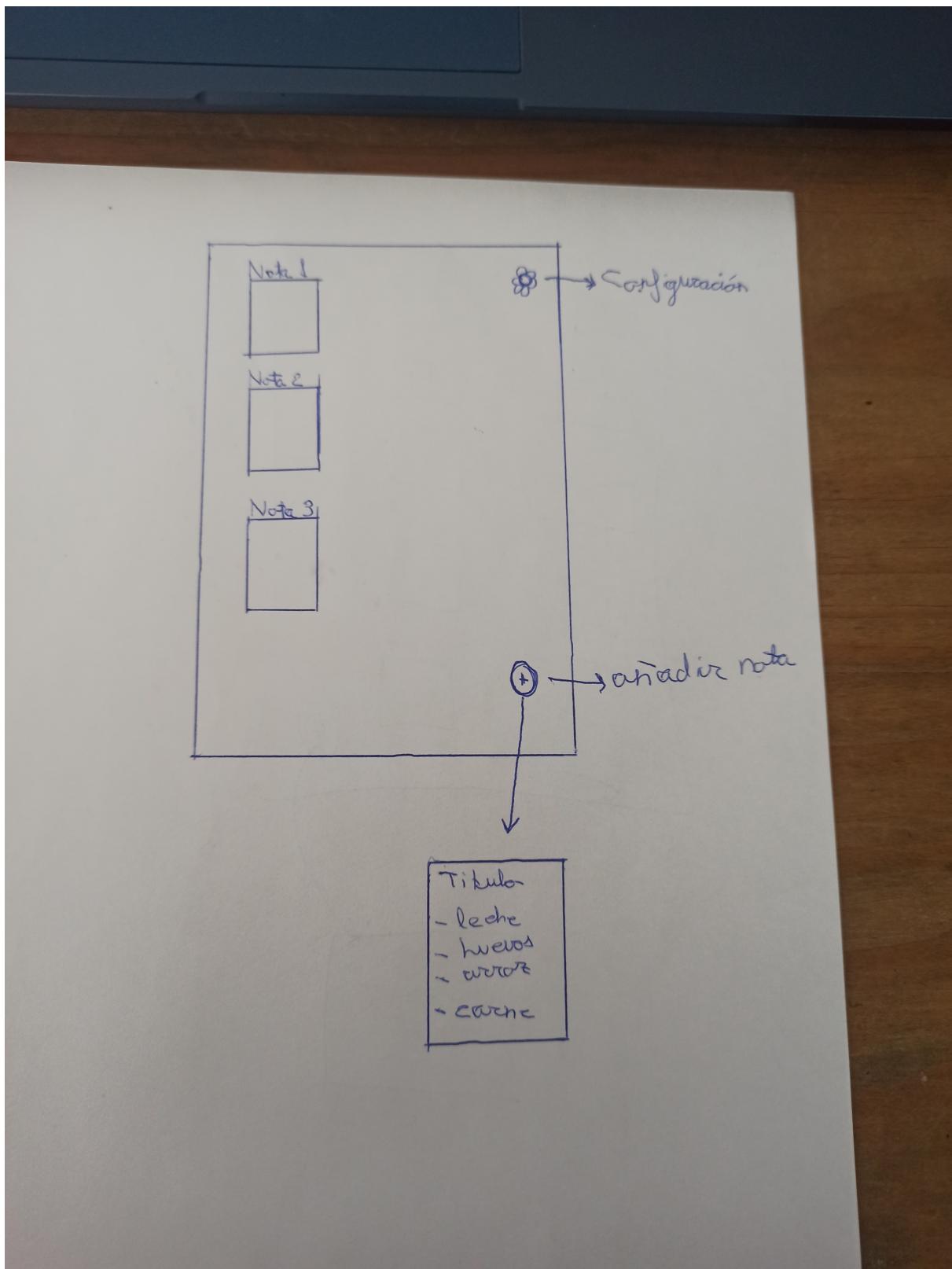
EJERCICIO 10

Nombre	asignarConductorRuta(conductor)
Responsabilidades	Se le asigna a una ruta al conductor
Tipo	Conductor
Notas	Una vez haya un conductor asignado se le indicara una ruta especifica
Excepciones	En caso de que el conductor no pueda realizar la ruta se quedara a la espera de la asignacion de otro conductor para asignarle la ruta.

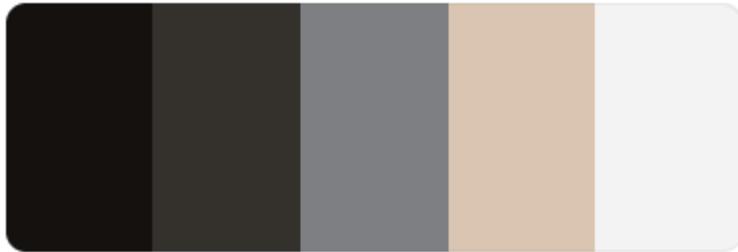
Salida	Se mostrara un mensaje por pantalla que muestre que la ruta ha sido asignada
Precondicion	se necesita un conductor
Postcondición	se le muestra la ruta indicada al conductor

EJERCICIO 11

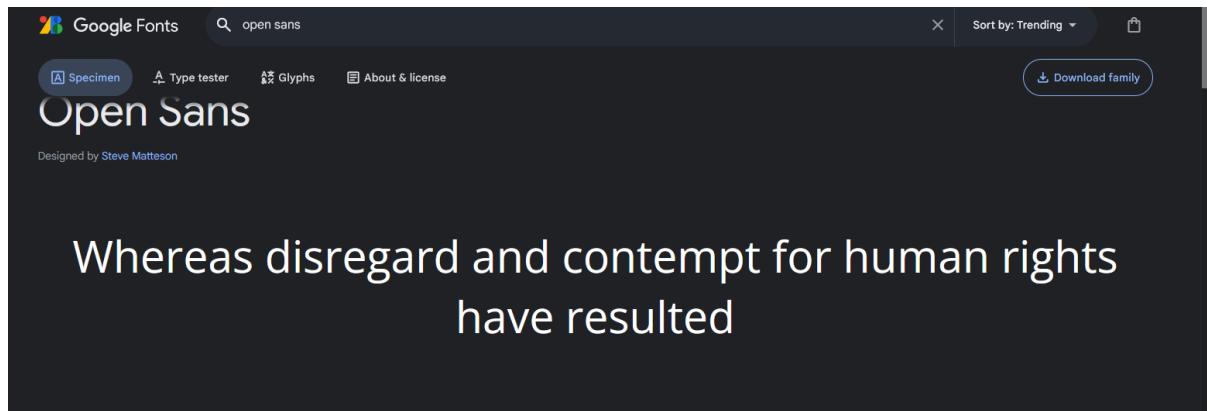




EJERCICIO 12



Para mi aplicación de notas utilizo esta paleta de colores ya que son colores monótonos y simples que reflejan tranquilidad y sin cambios bruscos de colores para no confundir al usuario a la par que le resulte simple y fácil utilizar la aplicación.



Para la tipografía usaría open sans ya que es una tipografía versátil y da un enfoque positivo y moderno a la aplicación.

EJERCICIO 13

A lo largo del tema hemos visto el prototipo de baja fidelidad y el prototipo de alta fidelidad, la principal diferencia entre ellas dos erradica en el que el prototipo de baja fidelidad tanto su diseño como sus características se hacen en un boceto de manera rápida y sin tener en cuenta muchas características, tan solo las elementos primarios de la aplicación dibujados de manera rápida y con poco cuidado para tener una vista general de la aplicación, mientras que el prototipo de alta fidelidad es un modelo mucho más avanzado en el que la vista de la aplicación se ve de un modo mas profesional y matizado junto a una paleta de colores correcta, una tipografía específica y añadiendo ciertas

características y elementos secundarios para crear una vista mas compacta y hecha casi como si fuese el modelo final de la aplicación.