

1.- Elabore de forma individual el diagrama de transición de estados para un objeto de la clase libro tomando en cuenta un sistema bibliotecario incluya estados, eventos y transiciones.

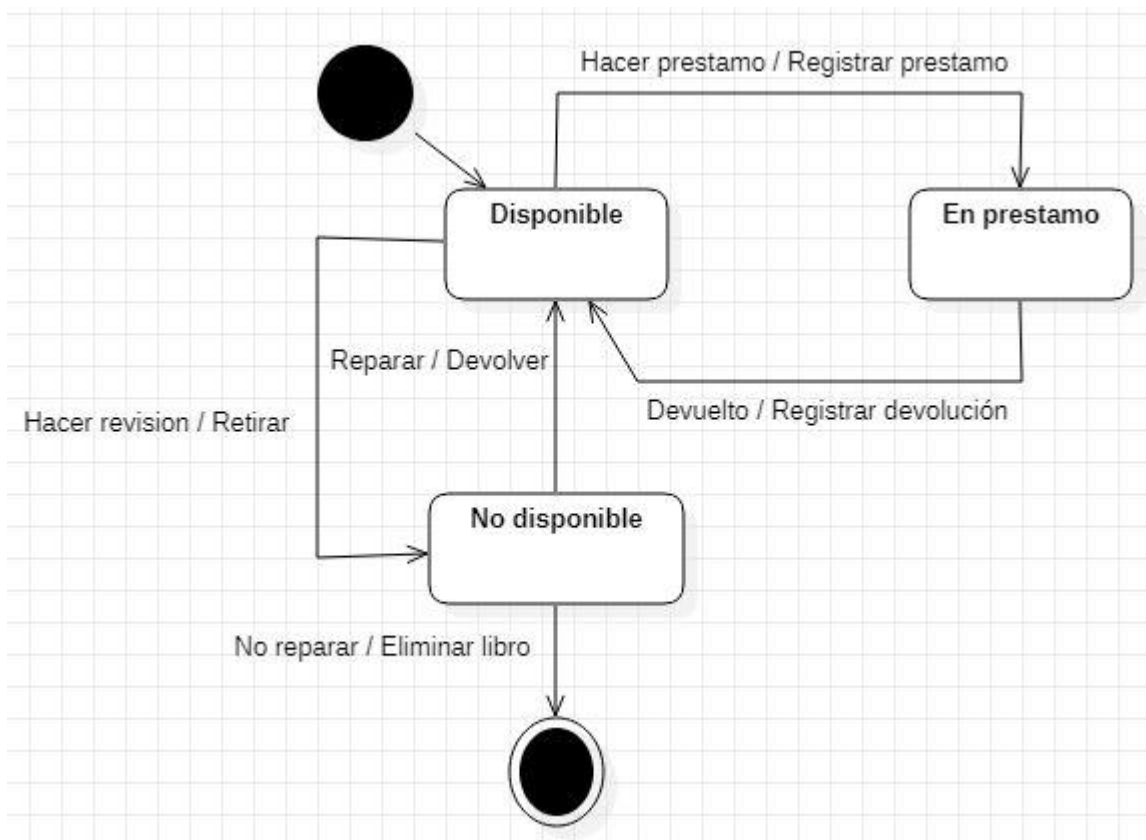
Conteste las siguientes preguntas

¿Cuál es el “comportamiento” de un libro?

R: El libro comienza en el estado de Disponible posteriormente si este libro es prestado pasa al estado En préstamo y una vez que el libro es devuelto vuelve al estado Disponible además si se hace una revisión de la condición del libro pasa al estado No disponible en este estado si el libro es reparado vuelve al estado Disponible en caso contrario se elimina el libro.

¿Qué atributos del objeto libro se ven modificados a lo largo de la ejecución del sistema?

R: Fecha de préstamo, Fecha de devolución, Disponibilidad y condición.



Nombre: Brayan Ramirez Benitez

2.- Elabore de forma individual el diagrama de transición de estados para un objeto de la clase Packman del juego de video incluya estados, eventos y transiciones.

Investigue las características del juego, personajes, acciones y reglas del mismo.

Determine los posibles estados del personaje Packman

Estados: Vivo sin poderes, Muerte y Cazador

