****

**DISEÑO DE SISTEMAS**

**PRÁCTICA UML**

**Youth Olympic Games App - Buenos Aires 2018**

El Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires le encomendó al DIIT de la UNLAM el diseño de la Aplicación Web y Móvil de los Juegos Olímpicos de la Juventud 2018.

- Mediante la Aplicación Web los Administradores podrán gestionar el Catálogo de Eventos para dar de alta y actualizar el cronograma de encuentros deportivos.

A través de la App Móvil se deberá permitir que los usuarios puedan acceder a las siguientes funcionalidades:

- Ver diferentes disciplinas en vivo (audio streaming)

- Acceder a las noticias publicadas por la agencia de prensa que cubre la competencia (imágenes y videos destacados) y a la galería de imágenes y videos organizada por cada deporte/disciplina.

- Visualizar la Agenda Diaria de todos los eventos deportivos, filtrada tanto por deporte como por Parque (locación donde lleva a cabo cada disciplina)

- Configurar una Agenda Personalizada (“Mi Agenda”) mediante la cual se visualizan solo los deportes seguidos (de interés) del usuario, filtrados por día, por parque y por tipo de deporte.

- Búsqueda y consulta de los datos de los Atletas y Equipos por nombre.

- Consulta de Parques deportivos (ubicación y descripción) incluyendo de los medios de Transporte para llegar a cada Parque deportivo.

- Consulta de cada Deporte (acceso a la descripción del mismo) incluyendo la posibilidad de poder seleccionarlo para su seguimiento (léase marcarlo como deporte de interés)

- Consulta del Medallero, filtrado por país, deporte y por tipo de medalla (oro, bronce, plata o todas)

- Sección de Trivias mediante la cual el usuario juega a responder preguntas relacionadas a hechos del evento deportivo, deportes, deportistas, etc. Los usuarios acumulan puntos al responder correctamente para acceder a premios.

**Se requiere, como parte del diseño del sistema, lo siguiente:**

1. 10 Diagramas de interacción (Secuencia o Colaboración) para escenarios (diferentes) significativos. Se deben considerar tanto a los usuarios con rol de Administrador como a los usuarios con rol de Visitante/Espectador.
2. Diagrama de Clases, incluyendo al menos 10 Clases de con sus respectivos métodos según lo modelado en los Diagramas de Interacción del punto 1.
3. Explique, en relación a los anteiores puntos, como se han aplicado los Patrones GRASP en el Diseño (al menos dos de ellos).
4. Diagrama de Estados del *objeto Evento Deportivo* (léase una competencia en particular, ejemplo: Baloncesto 3x3 de hombres entre ARG y USA) y *objeto Visitante*.
5. Diagrama de Despliegue incluyendo los Componentes Principales.
6. Indique dos patrones de Diseño GOF que usted utilizaría en este diseño. Especifique el nombre del Patrón y justifique por qué lo aplica puntualizando el beneficio concreto que aporta al diseño.