

EVIDENCIA GA4-220501095-AA2-EV04  
DIAGRAMA DE CLASES DEL PROYECTO DE SOFTWARE

MARIA CAMILA PINZÓN PAREDES

SENA  
TECNOLOGO EN ANÁLISIS Y DESARROLLO DE SOFTWARE

PRESENTADO A:  
ADRIANA PILAR GUZMÁN

CENTRO DE DESARROLLO AGROEMPRESARIAL  
CHÍA

2022

## Contexto:

SABSEG, es un proyecto de software solicitado por el establecimiento “Old Skull Producciones”, el cual es un lugar que integra diversos servicios enfocados en el sector musical, tales como bar, estudio de grabación, sala de ensayo y alquiler de equipos de audio para la realización de eventos.

El objetivo del desarrollo de este software es suplir todas las necesidades de caja, de organización, reservas y logística de “Old Skull Producciones”.

Debido a que los servicios del establecimiento se pueden clasificar en tres categorías distintas, se busca que el software esté compuesto por 3 módulos, los cuales suplirán las necesidades específicas de cada sector del establecimiento.

## Desarrollo:

La presente evidencia busca mostrar el diagrama de clases desarrollado para el proyecto de software SABSEG. Se realizan relaciones de herencia, asociación, agregación y composición entre las clases que conforman el proyecto.

Las clases que conforman el proyecto son las siguientes:

- Persona (abstract)
- Cliente
- ClienteBar
- ClienteSonido
- Empleado
- Horario
- Rol
- UsuarioSistema
- CierreCaja
- FacturaVenta
- DetalleFactura
- MetodoPago
- Producto
- DetalleProducto
- CategoriaProd
- Inventario
- Pedido
- PedidosProducto
- Proveedor
- VentaSonido
- Reserva
- CategoriaReserva
- Sala
- Equipo
- CategoriaEquipo
- Contrato
- Agrupación
- Portfolio
- DetallePortfolio
- Música (abstract)
- Canción
- ServicioRockola

