

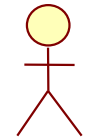
Actividad A3: Objetos Animados

Construcción de un diagrama de
secuencia viviente

Reglas del juego de “Objetos Animados”

- Para cada petición o llamada a método hay que indicar:
 - (1) QUÉ objeto REALIZA la petición
 - (2) QUÉ objeto RECIBE la petición
 - (3) NOMBRE de la petición
 - (4) PARÁMETROS de ENTRADA
 - (5) RESULTADO (el tipo)
- Reglas generales del juego:
 - Sólo puede realizar peticiones quien tenga el flujo de control.
 - El que tenga el flujo de control, llevará la pelota de rugby.
 - Un objeto NO puede pedir nada a otro SI NO CONOCE su dirección o REFERENCIA

CASO DE USO: Identificarse



User

Identify

CASO DE USO: Identify

1. El usuario introduce el name y el password
2. El sistema, si existe un cliente con ese name y password, le deja entrar

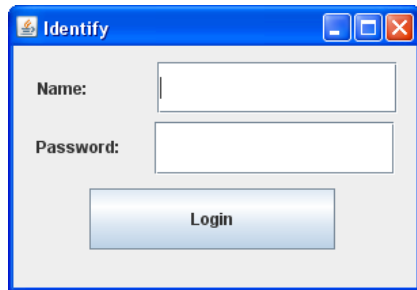
Flujo de eventos alternativo:

- 1.- Si no hay cliente con ese name. Fin.
- 2.- Si no coincide el password para ese name. Fin.

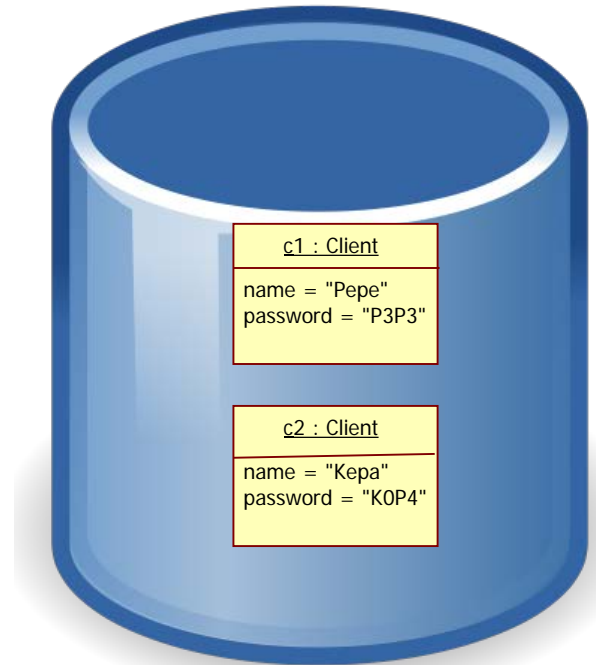
Client

+name
+password

Identificarse



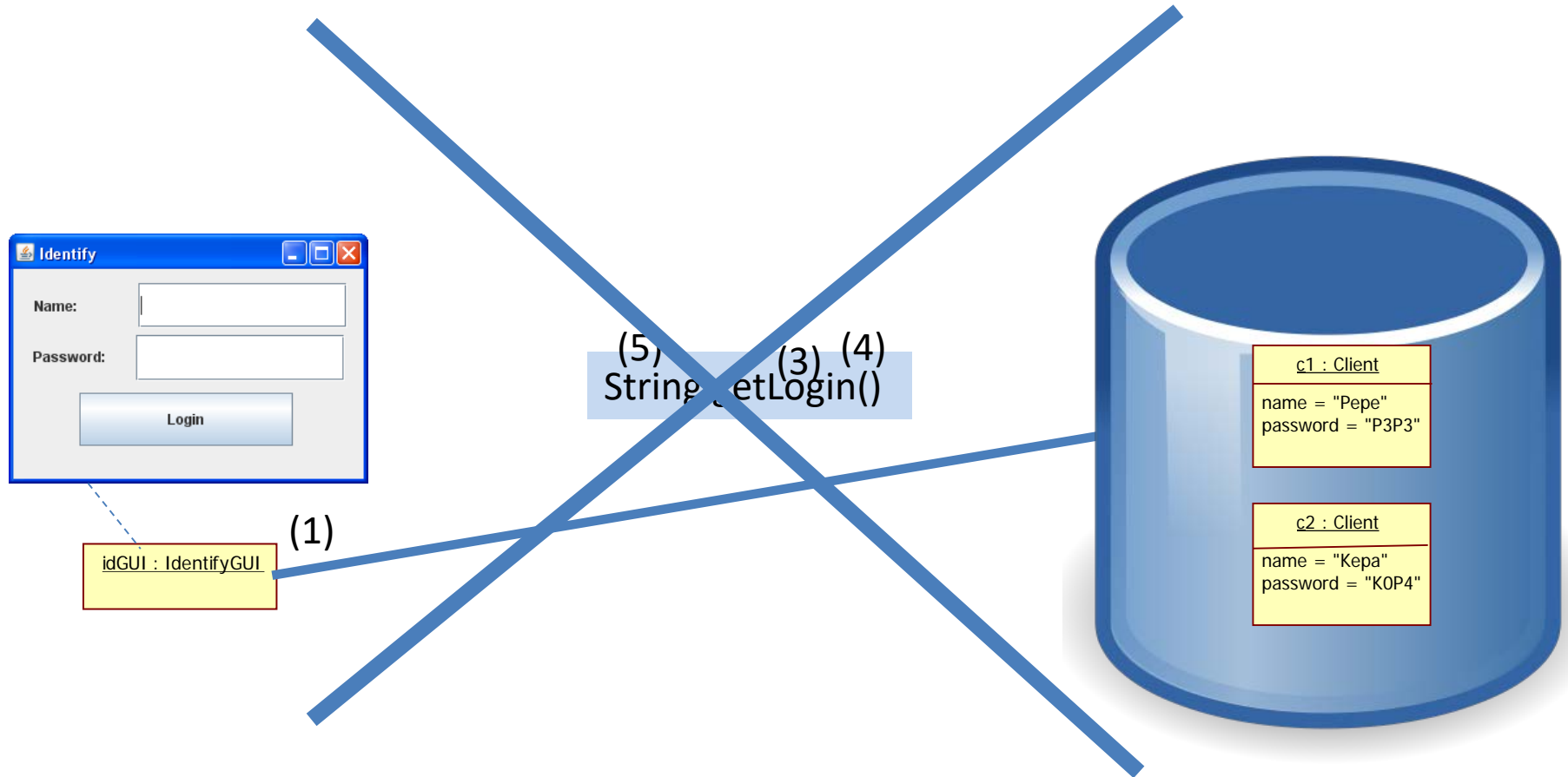
idGUI : IdentifyGUI



Alguien escribe en el objeto idGUI “Pepe”, “P3P3” y pulsa botón “Login”

¿QUÉ SUCEDE?

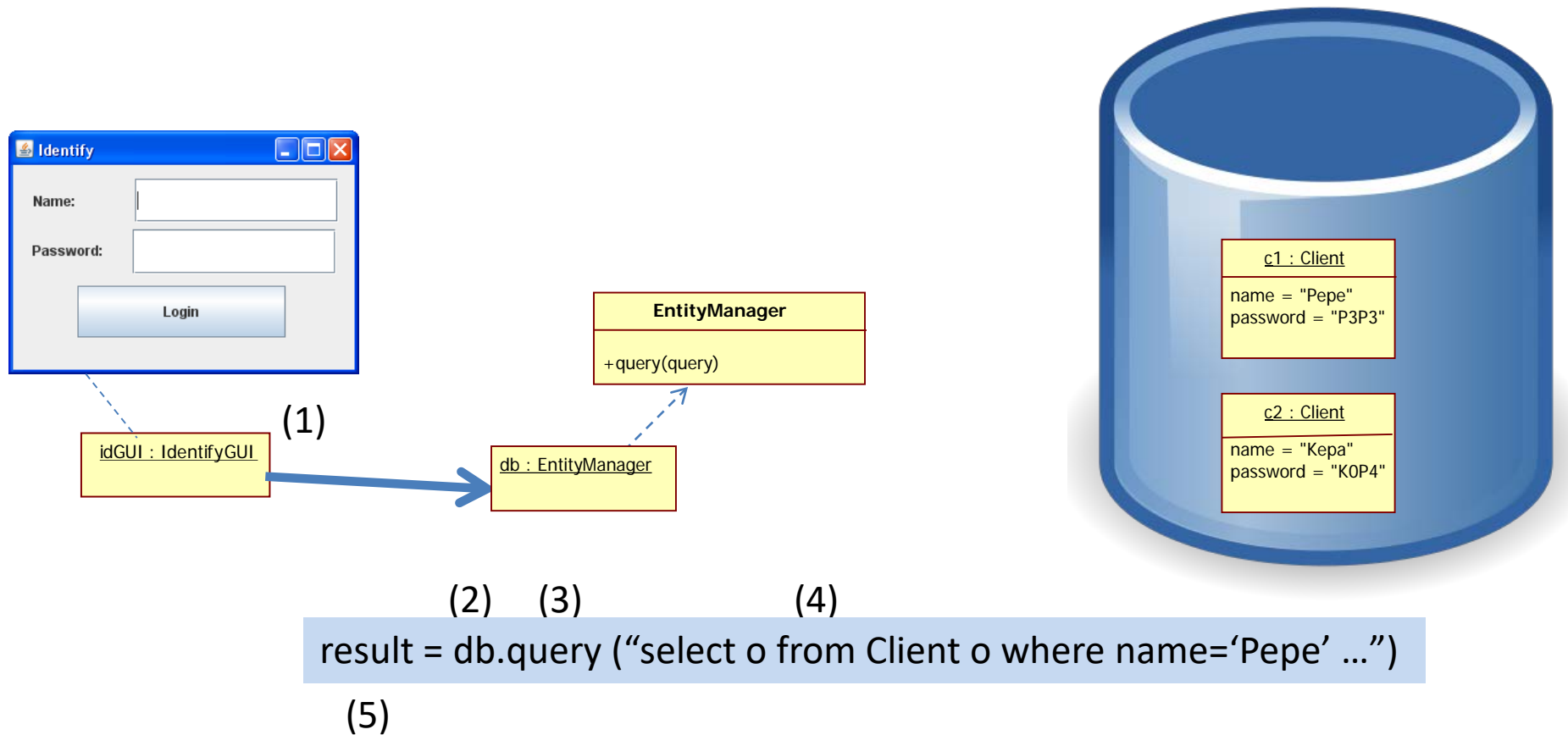
Identificarse



Imposible, ya que idGUI no conoce la referencia de c1 !!!!

=> `String res = c.getLogin()` // donde c debería contener @c1

Identificarse

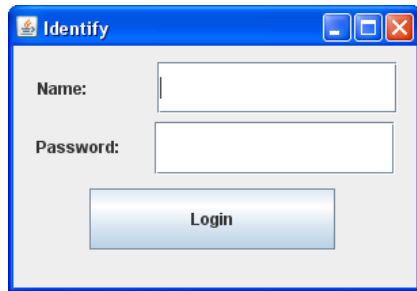


EN REALIDAD ASÍ, PERO LO SIMPLIFICAMOS

```
query = db.createQuery ("select o from owner o where name='Pepe' ...")  
result = query.getResultList()
```

Identificarse

Arquitectura en 2 niveles:
CAPA/NIVEL PRESENTACIÓN
+ CAPA/NIVEL DE DATOS



idGUI : IdentifyGUI
db: EntityManager

idGUI está
ACOPLADO
con db

EntityManager
+ query(query)

db : EntityManager

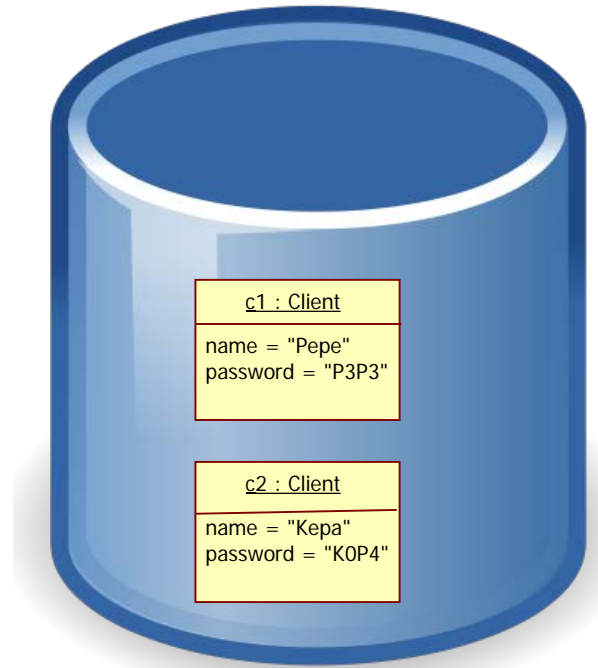
(1)

(2) (3)

(4)

result = db.query ("select o from Client o where name='Pepe' ...")

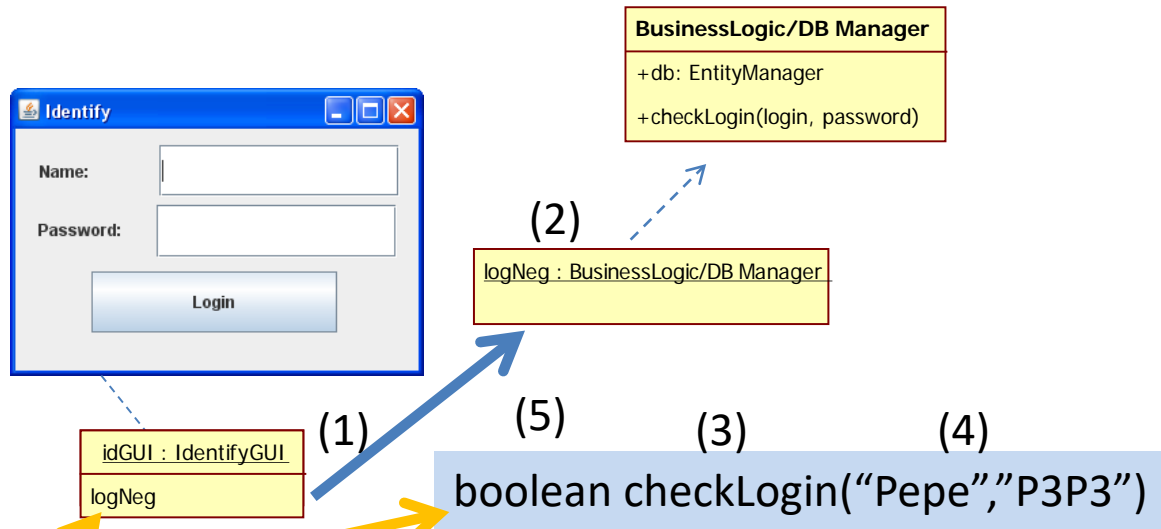
(5)



idGUI debe saber comunicarse con el “gestor de la BD”, abrir la BD, conocer su dirección física

```
EntityManagerFactory emf = Persistence.createEntityManagerFactory("objectdb:"+fileName);
EntityManager db = emf.createEntityManager();
```

Identificarse

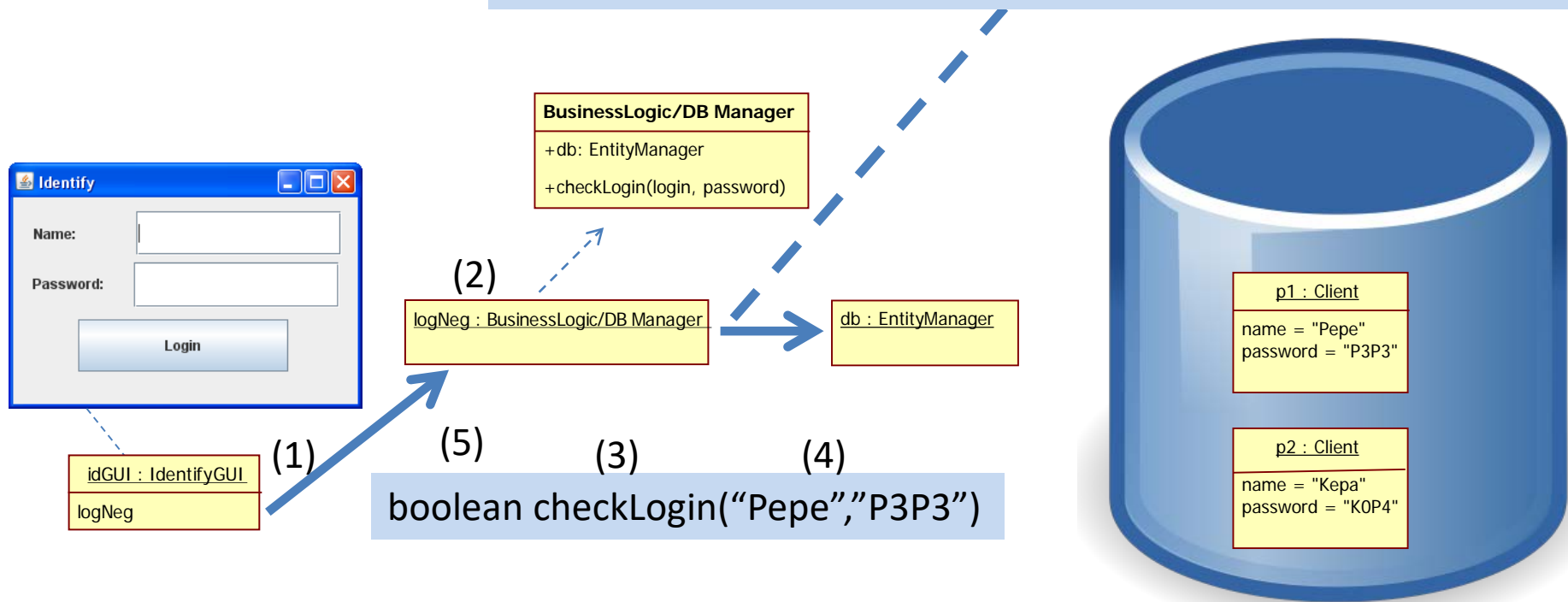


idGUI está
ACOPLADO
con logNeg

Arquitectura en 3 niveles:
CAPA/NIVEL PRESENTACIÓN
+ CAPA/NIVEL DE LÓGICA
DEL NEGOCIO
+ CAPA/NIVEL DE DATOS

Identificarse

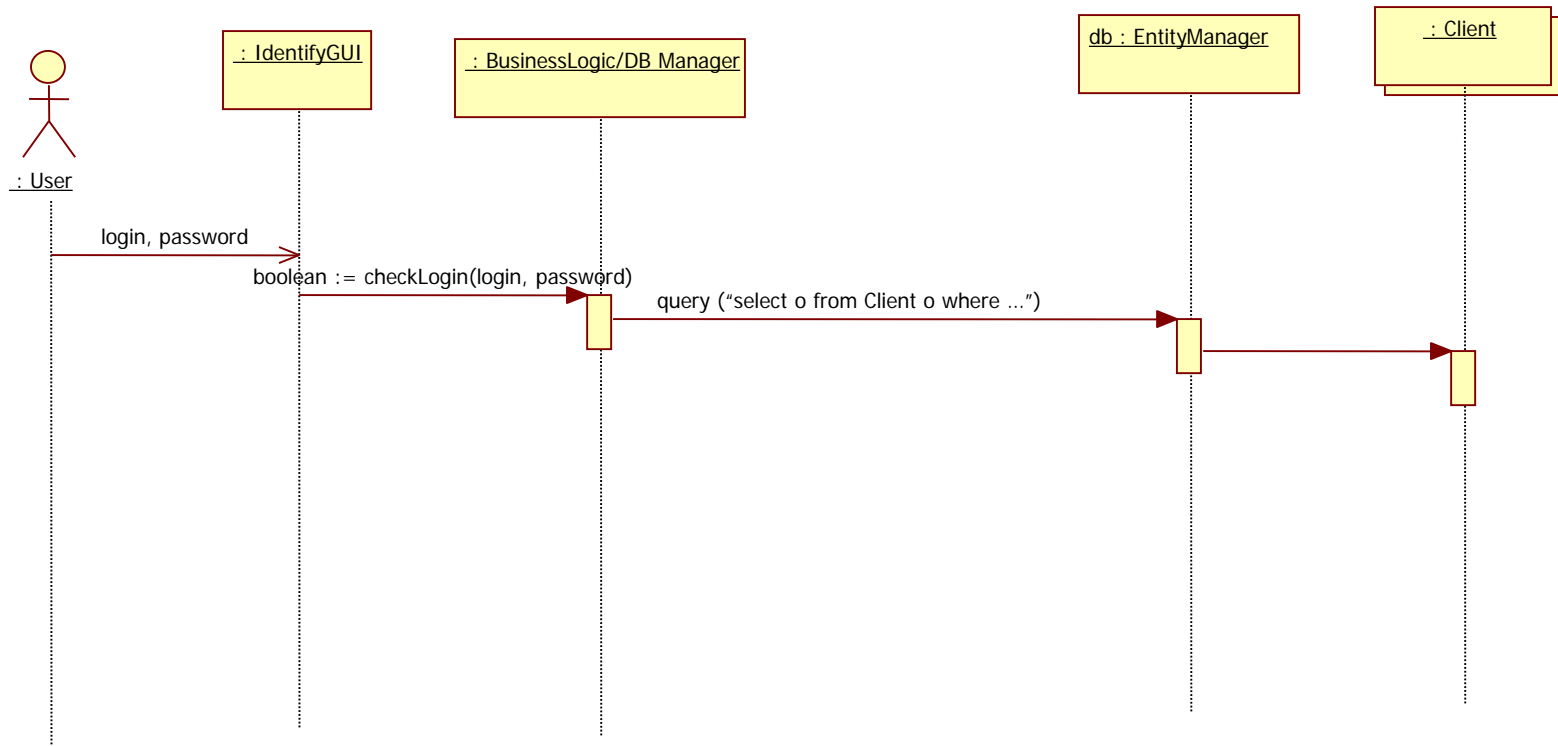
```
result = db.query ("select o from Client o where name='Pepe' ...")
```



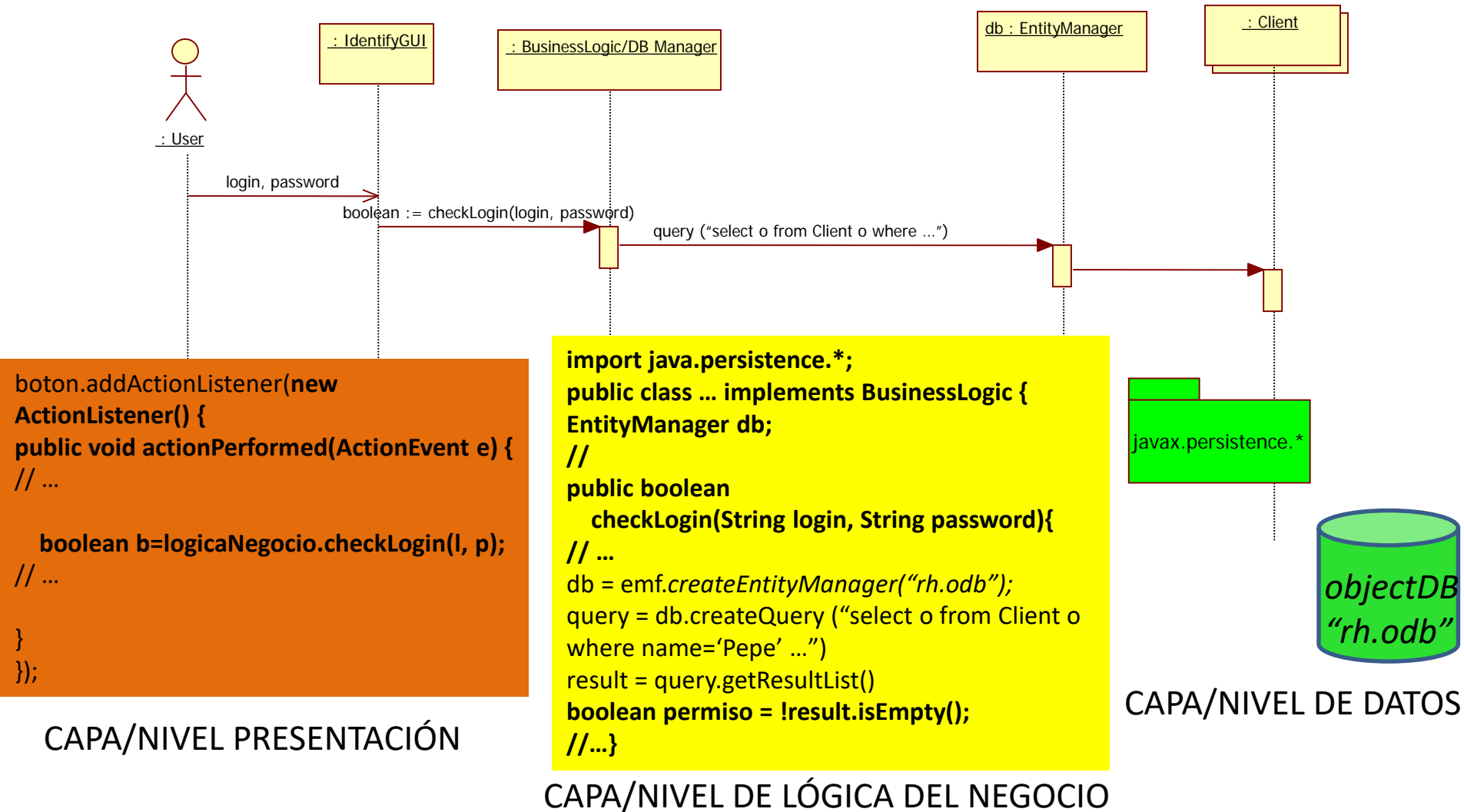
logNeg debe saber comunicarse con el “gestor de la BD”, abrir la BD, conocer su dirección física

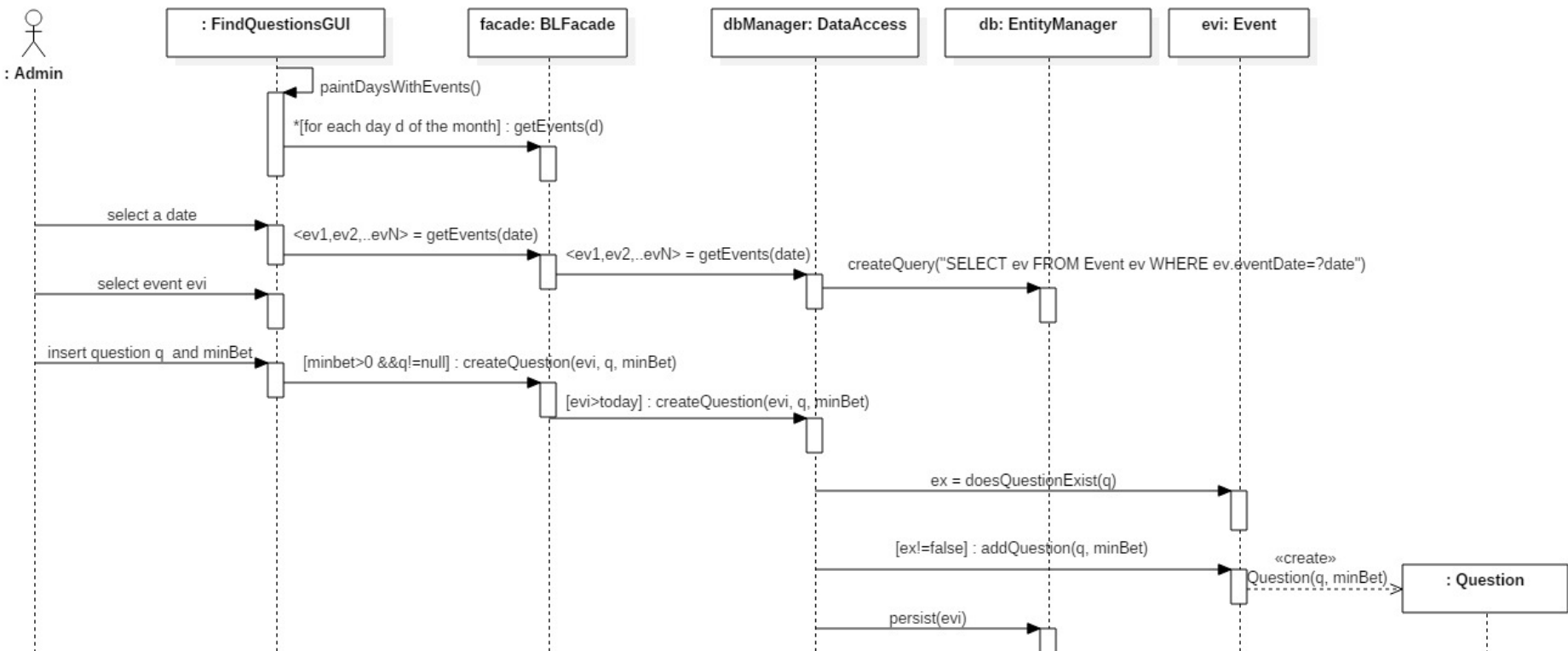
```
EntityManagerFactory emf = Persistence.createEntityManagerFactory("objectdb:" + fileName);  
EntityManager db = emf.createEntityManager();
```

Identificarse: diagrama de secuencia



Identificarse: diagrama de secuencia





Create question Flow of events

Basic Flow

1. System shows a Calendar where days with events are highlighted
2. Admin selects a **Date** in a Calendar
3. System displays the **events** of this **date**
4. Admin selects an **event**
5. Admin introduces a **question** and a minimum **betting price**
6. System adds the new **question** with a minimum **betting price** to the selected **event**

Alternative flow