



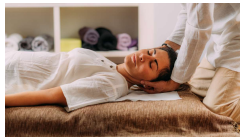
Práctica Arquitectura Software

Grandes Hoteles del Mundo

Hoteles 5 *



Alojamiento



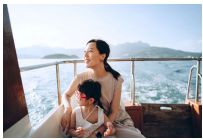
Spa



Bodas



Eventos



Actividades



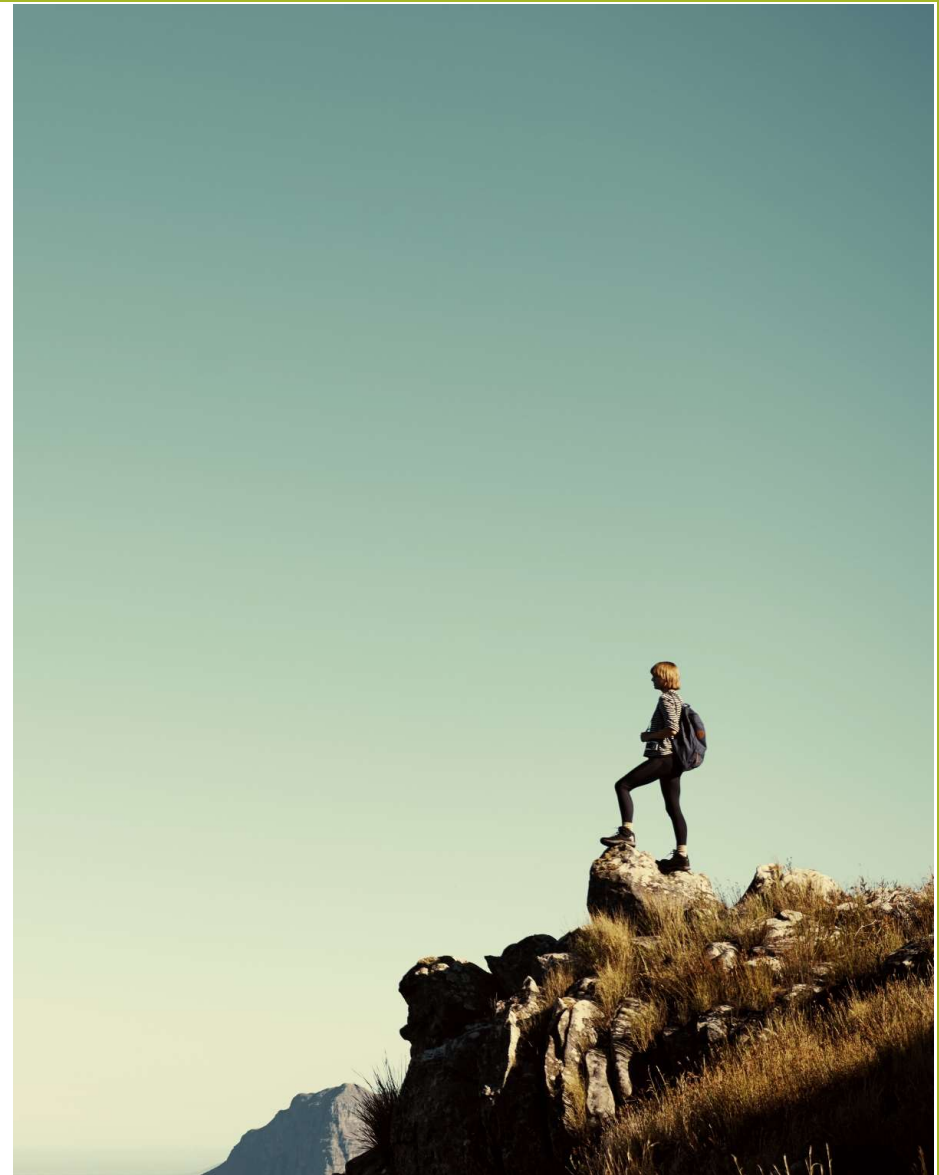
Deportes



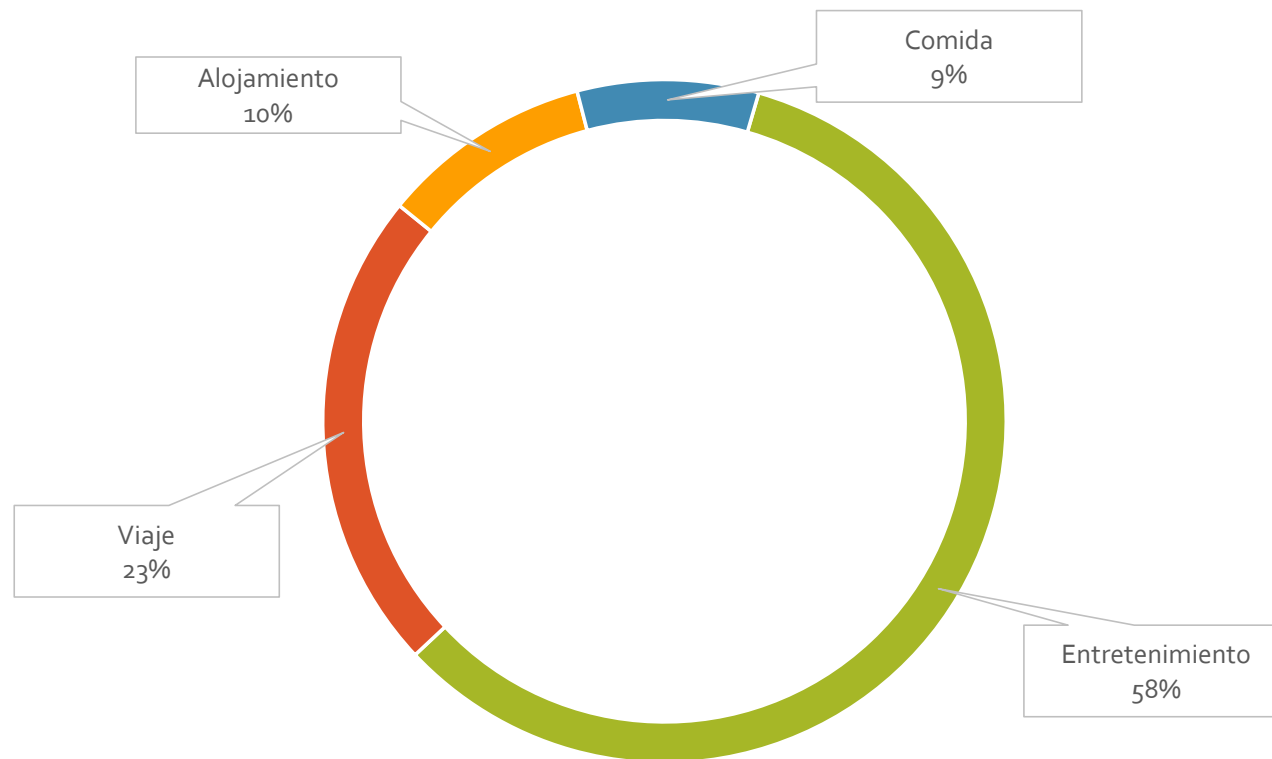
Restauración



Turismo



Presupuesto de viaje





Transporte



Sitios a visitar

- Sitio
- Precio
- Horarios
- Desplazamientos desde el hotel
- Desplazamientos entre sitios

Índice

1. Explicación del funcionamiento
2. Diagrama de Casos de uso
3. Escenarios de éxito y alternativos
4. Diagramas de Secuencia
5. Arquitectura software orientada a objetos
6. Arquitectura software División en subsistemas
7. Arquitectura software elegida.

Índice

1. Explicación del funcionamiento

Consiste en una descripción de todo el funcionamiento del hotel y los servicios, debe quedar lo más claro posible, es más un contrato que un esquema

2. Diagrama de Casos de uso

Diagrama en el que debe aparecer todas las funcionalidades que proporcionará nuestro sistema

3. Escenarios de éxito y alternativos

Un escenario de éxito por cada caso de uso y sus correspondiente/es alternativos si existieran

4. Diagramas de Secuencia

Un diagrama de secuencia por cada escenario, tanto de éxito como alternativo

Índice

5. Arquitectura software orientada a objetos

Realizar el diagrama de clase estereotipando cada una de las clases

6. Arquitectura software División en subsistemas

Aplicar la división en subsistemas del diagrama de clases, justificando cada decisión

7. Arquitectura software elegida.

Elegir una posible arquitectura entre los patrones vistos en clase



Gracias