

Jesús Ernesto Sandoval Santana – 202215917

Andrés Julián Bolívar Castañeda – 20221434

Santiago Andrés Liévano Muñoz – 202211023

Proyecto 2 entrega 1: Diseño e implementación

El diseño es la etapa principal de la elaboración de un proyecto de software, ya que esta etapa permite elaborar una ruta de acción que guíe la implementación de la aplicación que se desea construir, a partir de la información extraída en la etapa de análisis. Con esto en mente, para poder construir la aplicación solicitada por la galería en este proyecto 2, es necesario diseñar dicho software por medio de diversas herramientas como los diagramas de clases, la identificación de roles, la asignación de responsabilidades, los diagramas de secuencia, entre otros elementos.

Así, a continuación, se presenta la etapa de diseño de este proyecto.

Estilo de control:

Para la implementación de esta aplicación para la galería en el proyecto 2, se ha decidido tomar el estilo de control centralizado para dictar la construcción del sistema. En este orden de ideas, dicho estilo de control se ha tomado con base en la información extraída del análisis previamente realizado para este proyecto. La información que se ha tenido en cuenta principalmente es la restricción impuesta de que el administrador de la galería es el único que puede permitir la modificación del inventario, es decir, agregar piezas al inventario o sacar piezas del inventario (devolución o venta). Con esto en mente, ya que el administrador debe ejecutar acciones sobre las piezas vinculadas al inventario, el administrador tiene acceso “directo” a dichas piezas que se deben almacenar, lo que permite que cualquier acción que se desea realizar por parte de otro actor sobre las piezas del inventario, se pueda implementar por medio de las acciones del administrador. En este orden de ideas, tanto la compra (subasta y ventas fijas), entrega y devolución de piezas pueden ser controladas directamente por el administrador, sin importar el actor desde donde provenga la petición.

Asimismo, con el objetivo de unificar el control de las distintas acciones que se deben realizar al vender, comprar, recibir, entregar y devolver piezas; el administrador también debe controlar la creación de usuarios y la realización de sus respectivas responsabilidades. Así, si, al crear un usuario, este se asocia directamente al administrador que lo creó, se pueden sincronizar múltiples acciones que se deben llevar a cabo con un único requerimiento. Por ejemplo, al comprar una pieza por venta fija, el cliente puede solicitar a su administrador que desea comprar una pieza, posteriormente el administrador verifica la seriedad del cliente, luego el administrador da la orden a los cajeros para que registren el pago y, una vez realizado el pago, el administrador saca la pieza del inventario y se la da al cliente comprador. Como se evidencia, el flujo de acciones y peticiones siempre circulan a través del administrador encargado de la ejecución, lo que facilita la implementación del sistema en una aplicación, pues se pueden construir las colaboraciones con mayor facilidad, y, además, se puede garantizar con mayor certeza la consistencia de la información

contenida por cada objeto del mundo. De este modo, se puede observar de manera clara que el control es dado por el administrador de manera directa.

Identificación de objetos y roles:

Candidato	Estereotipo	Descripción
Pieza	Information holder	El objeto pieza se encarga de almacenar la información relacionada a la obra (pieza) que se está representando, como, por ejemplo, su autor, su lugar de creación, su año de creación, entre otras características que identifican las distintas obras. Asimismo, este candidato debe entregar la información de la pieza representada a los demás elementos del dominio del sistema, para que, estos demás elementos puedan efectuar acciones con base en esta información.
Inventario	Information holder	Este elemento del dominio del sistema almacena la información determinante sobre las piezas que tiene la galería, como, por ejemplo, si las piezas están en exhibición o no, si las piezas están disponibles para subastas o no, entre otros datos relevantes. De la misma manera, el inventario debe entregarle la información a los administradores para que estos sepan qué cambios se deben hacer en los distintos requerimientos.
Cajero	Service provider	El rol de cajero en el funcionamiento del sistema está dado por los servicios que se le provee al administrador para poder efectuar los pagos de las piezas que se venden en la galería y llevar un registro de dichos pagos.
Operador	Service provider	El operador de la galería debe encargarse de llevar cuenta de las movidas realizadas en una subasta. En otras palabras, le permite al cliente poder efectuar sus ofertas, para que, quede registro de todas las ofertas realizadas en la subasta y se tenga conocimiento de quién es el parcial vencedor de la subasta.
Subasta	Information holder	El elemento subasta se encarga de almacenar la información relacionada con todas las ofertas realizadas en una subasta. Asimismo, contiene el dato vinculado a si una pieza se puede subastar o no.
Venta fija	Information holder	Este elemento guarda la información de las ventas a precio fijo que se realizan en la galería, es decir, almacena datos como la pieza que se venda o el precio de venta.

Pago	Information holder	El objeto pago contiene la información acerca de todas las ventas que se realizan en la galería, como, por ejemplo, el método de pago que se va a usar para la compra de una pieza, el precio que se está pagando, entre otros elementos relevantes para la compra de piezas en la galería.
Administrador	Controller	Este es el rol encargado de controlar todo lo que pasa con el inventario de la galería junto con la consistencia de la información de todas las piezas que están o han estado involucradas con la galería. De esta manera, el administrador permite el ingreso y salida de piezas del inventario, determina cuáles piezas se pueden devolver a sus respectivos propietarios, decide si se vende una pieza o no dependiendo de la seriedad de los clientes y, asimismo, controla la creación de nuevos usuarios que decidan hacer parte del sistema de la galería y la consistencia de logins y passwords usados para el inicio de sesión en la aplicación.
Cliente	Coordinator	Este objeto del dominio del sistema recibe, en la mayoría de las veces, las peticiones creadas desde el elemento main y, luego, con base en la información contenida en la petición, delega las acciones que se deben realizar para satisfacer dicha petición.
Usuario	Information holder	El elemento usuario abstrae en una sola representación las acciones realizadas por los administradores, clientes, cajeros y operadores, los cuales son los que, en el sistema real, usan la aplicación a construir para cumplir con sus respectivos roles y cubrir sus necesidades. Por tal motivo, el usuario se encarga de almacenar la información relevante de cada uno de los usuarios reales del sistema. Asimismo, el objeto usuario guarda la información acerca de los logins y passwords de los usuarios, para que, de esta forma, el administrador pueda controlar la consistencia de los usuarios que pueden usar la app por medio del inicio de sesión.
Main General	Interfacer	El objeto Main General recibe la información brindada por el usuario real, la transforma y crea peticiones que abstraen la necesidad actual del usuario real. Asimismo, les solicita a los elementos del sistema correspondientes que satisfagan las peticiones creadas.

Central persistencia	Interfacer	La central persistencia extrae y guardar en archivos la información que se acumula a medida que el sistema va andando con el paso del tiempo. De la misma manera, tras la inicialización de la aplicación que permite el funcionamiento del sistema, la central persistencia recupera y carga la información que se ha almacenado del mundo real hasta el momento.
Main	Interfacer	El objeto Main recibe la información brindada por el Main General, la transforma y crea peticiones que abstraen la necesidad actual del usuario real conectándolos con un menú correspondiente a sus requisitos.
Main Administrador	Interfacer	El objeto Main General recibe la información brindada por el usuario real, la transforma y crea peticiones que abstraen la necesidad actual del usuario real. Asimismo, les solicita a los elementos del sistema correspondientes que satisfagan las peticiones creadas.
Main Cajero	Interfacer	El objeto Main General recibe la información brindada por el usuario real, la transforma y crea peticiones que abstraen la necesidad actual del usuario real. Asimismo, les solicita a los elementos del sistema correspondientes que satisfagan las peticiones creadas.
Main Cliente	Interfacer	El objeto Main General recibe la información brindada por el usuario real, la transforma y crea peticiones que abstraen la necesidad actual del usuario real. Asimismo, les solicita a los elementos del sistema correspondientes que satisfagan las peticiones creadas.
Main Operador	Interfacer	El objeto Main General recibe la información brindada por el usuario real, la transforma y crea peticiones que abstraen la necesidad actual del usuario real. Asimismo, les solicita a los elementos del sistema correspondientes que satisfagan las peticiones creadas.

Tabla 1: objetos, roles y estereotipos de los actores candidatos

Organización de los elementos:

Resulta pertinente sintetizar la información presentada previamente (la identificación de objetos y roles) por medio de una agrupación de elementos que permita hacer un primer acercamiento a las interacciones y el funcionamiento conjunto del sistema al que se quiere llegar.

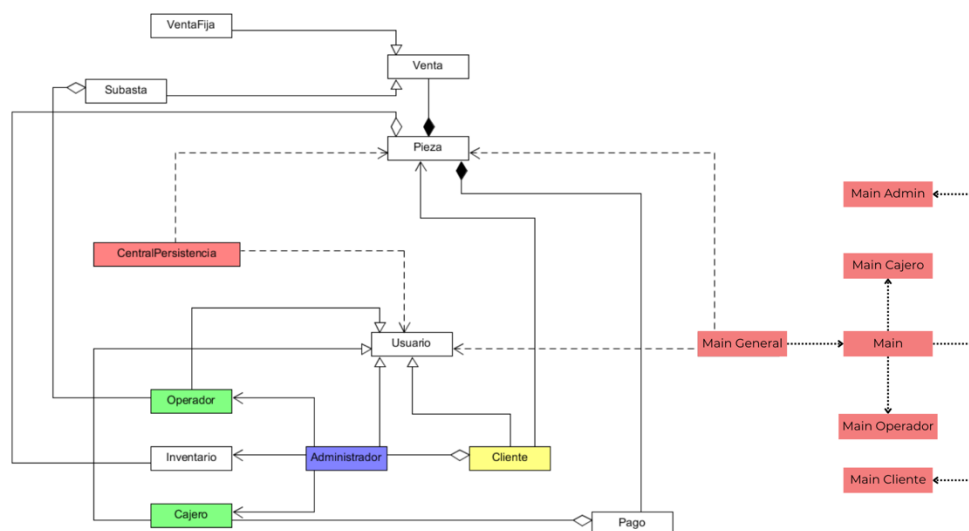


Figura 1: Agrupamiento de los actores candidatos

La Figura 1 es una representación del agrupamiento de objetos con sus respectivas interacciones, donde las clases de color rojo son Interfacers, los objetos de color verde son Service providers, los objetos azules son Controllers, los objetos amarillos son Coordinators y los elementos blancos son Information holders. Asimismo, es pertinente explicar las relaciones establecidas para las principales clases del diagrama diseñado.

Con esto en mente, para el caso de la CentralPersistencia y el Main General, sus relaciones indican que estos dos objetos dependen del estado y la información contenida en los elementos Pieza y Usuario para poder efectuar sus respectivas acciones, como guardar la información o solicitar el cubrimiento de peticiones. Asimismo, las relaciones del administrador representan que el administrador tiene asociados varios clientes, cajeros, operadores y un inventario, con el fin de poder controlar las acciones de estos objetos del mundo del problema. Además, las relaciones vinculadas al cliente dan indicio de que este elemento tiene asociadas varias piezas, donde se contemplan sus obras actuales, su historial de obras y sus compras. De igual forma, para los casos de los cajeros y los operadores, sus interacciones (con pagos y subastas respectivamente) dan cuenta de los elementos con los que pueden colaborar para extraer la información que requieren para ejecutar sus respectivas labores. En este sentido, la clase Usuario representa una abstracción de los usuarios reales de la aplicación (administradores, clientes, cajeros y operadores) con el fin de aprovechar ciertos comportamientos que tienen en común y realizar acciones más eficientes sobre el funcionamiento de la aplicación. Finalmente, el objeto Inventario tiene vínculos con el elemento Pieza que indican que el inventario posee varias piezas, pues el inventario contiene todas las piezas exhibidas y almacenadas que los propietarios decidan ofrecer a la galería.

Responsabilidades:

A continuación, se presenta la identificación y asignación de responsabilidades presentes el mundo del problema.

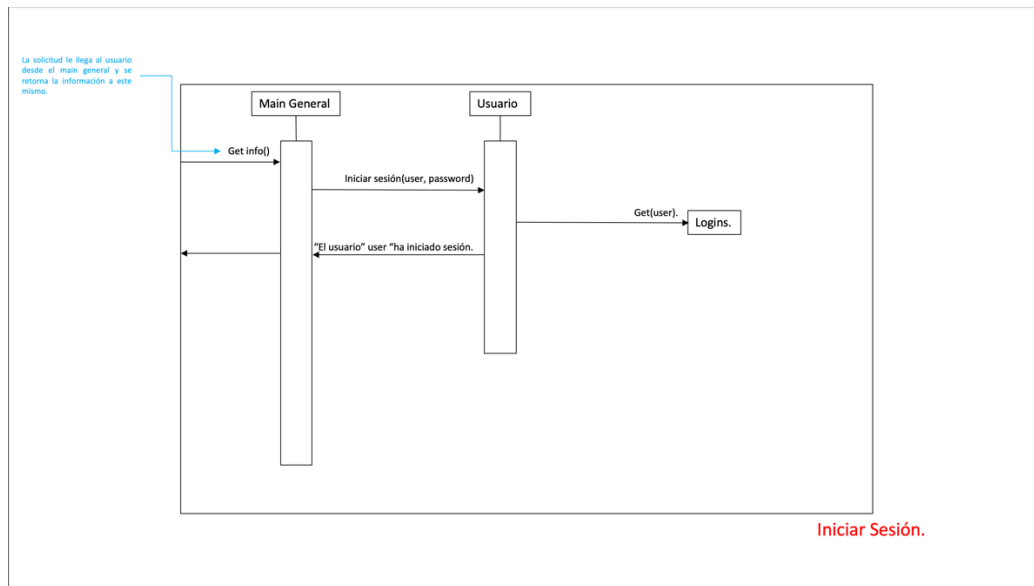
No	Responsabilidad	Componente
1	Almacenar y consultar que piezas están en el inventario.	Inventario.
2	Almacenar y consultar que piezas están exhibidas.	Inventario.
3	Almacenar y consultar que piezas están almacenadas.	Inventario.
4	Sacar una pieza del inventario.	Inventario.
5	Buscar una pieza en el inventario.	Inventario.
6	Solicitar información necesaria para una pieza.	Main Cliente.
7	Solicitar el login del usuario.	Main General.
8	Solicitar la contraseña del usuario.	Main General.
9	Solicitar información necesaria del usuario.	Main Administrador.
10	Solicitar información de una pieza para ser entregada.	Main Cliente.
11	Solicitar información para entregar una pieza.	Main Cliente.
12	Solicitar información para devolver una pieza.	Main Administrador.
13	Solicitar información para comprar una pieza.	Main Cliente.
14	Buscar y devolver si una pieza existe o no.	Inventario.
15	Solicitar que un usuario inicie sesión.	Usuario.
16	Hacer que se guarden los datos.	Central Persistencia.
17	Hacer que se guarde el login y sus respectivas contraseñas de los administradores.	Central Persistencia.
18	Hacer que se guarde una pieza.	Central Persistencia.
19	Hacer que se guarde las ventas.	Central Persistencia.
20	Crear nuevo usuario.	Administrador.
21	Crear escultura.	Cliente.
22	Crear imagen.	Cliente.
23	Crear Pintura.	Cliente.
24	Crear Video.	Cliente.
25	Crear nueva compra.	Cliente.
26	Solicitar información para el historial de una pieza – Administrador.	Main Administrador.
27	Solicitar información para el historial de una pieza – Cliente.	Main Cliente.
28	Solicitar información para el historial de una pieza – Operador.	Main Operador.
29	Solicitar información para el historial de una pieza – Cajero.	Main Cajero.
30	Buscar el historial de una Pieza	Usuario.
31	Solicitar información para el historial de un artista – Administrador.	Main Administrador.
32	Solicitar información para el historial de un artista – Cliente.	Main Cliente.

33	Solicitar información para el historial de un artista – Operador.	Main Operador.
34	Solicitar información para el historial de un artista – Cajero.	Main Cajero.
35	Buscar el historial de un artista	Usuario.
36	Solicitar información para el historial de un cliente – Administrador.	Main Administrador.
37	Buscar el historial de un cliente	Administrador.

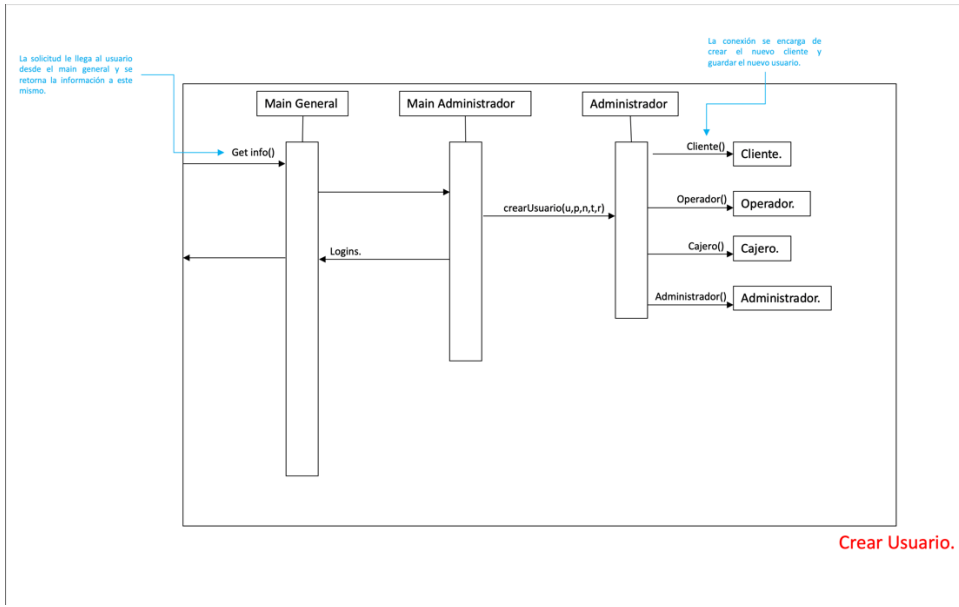
Tabla 2: Asignación de responsabilidades

Colaboraciones:

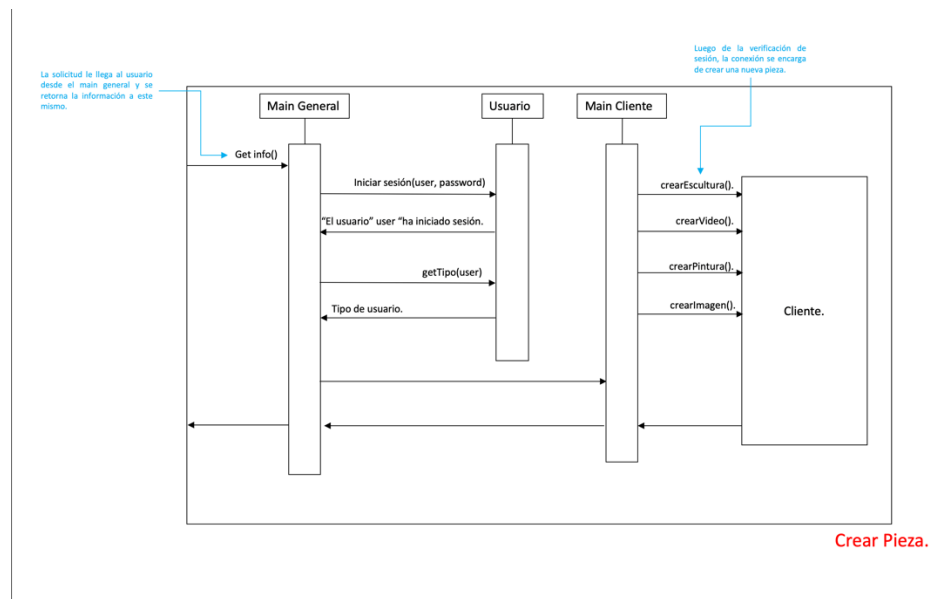
Con el objetivo de representar las colaboraciones críticas del sistema, a continuación, se presentan los diagramas de secuencia correspondientes con su respectiva documentación.



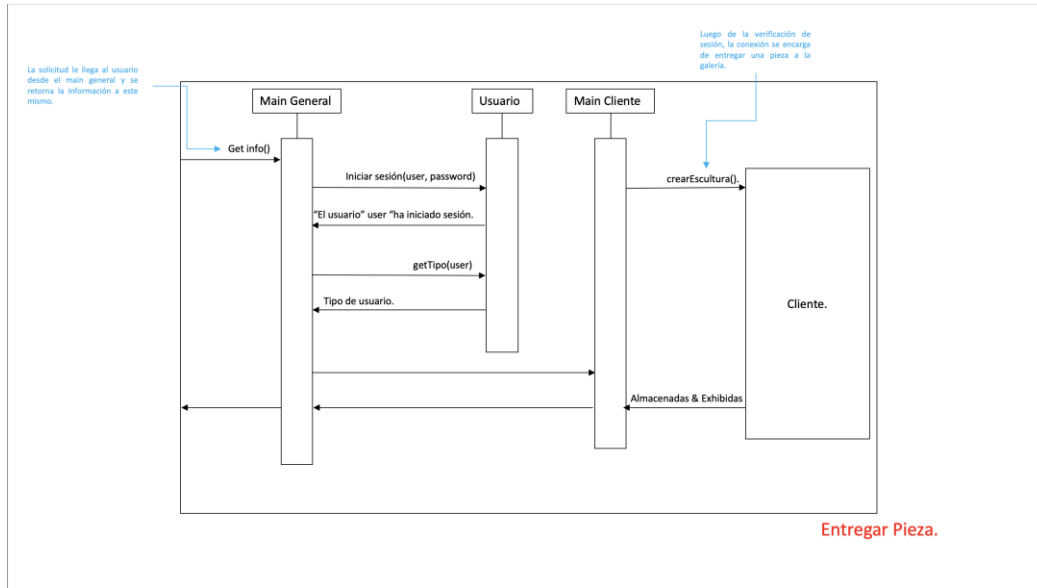
**Figura 2: Colaboración “Iniciar Sesión” **



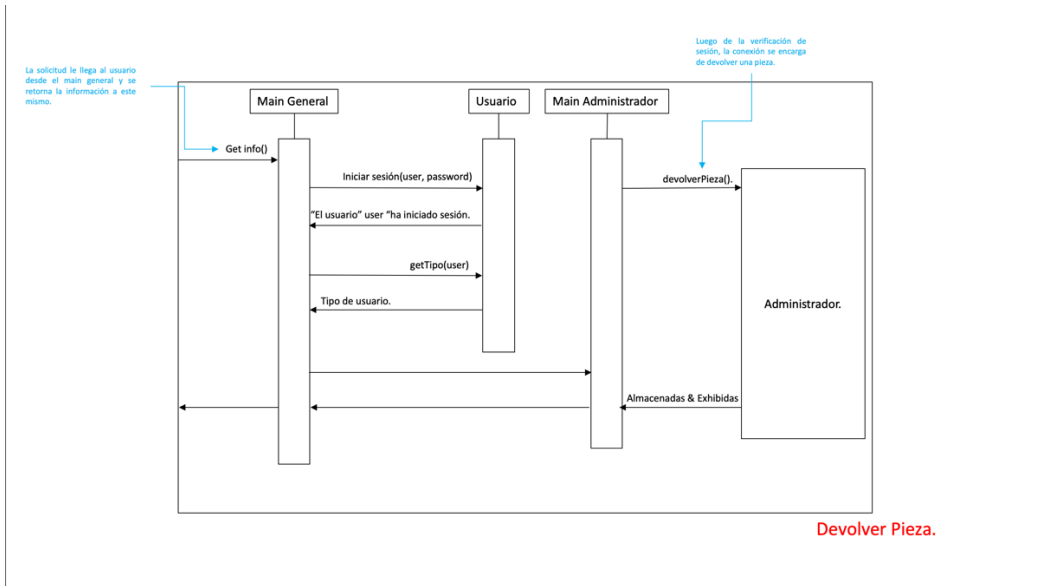
**Figura 3: Colaboración "Crear Usuario" **



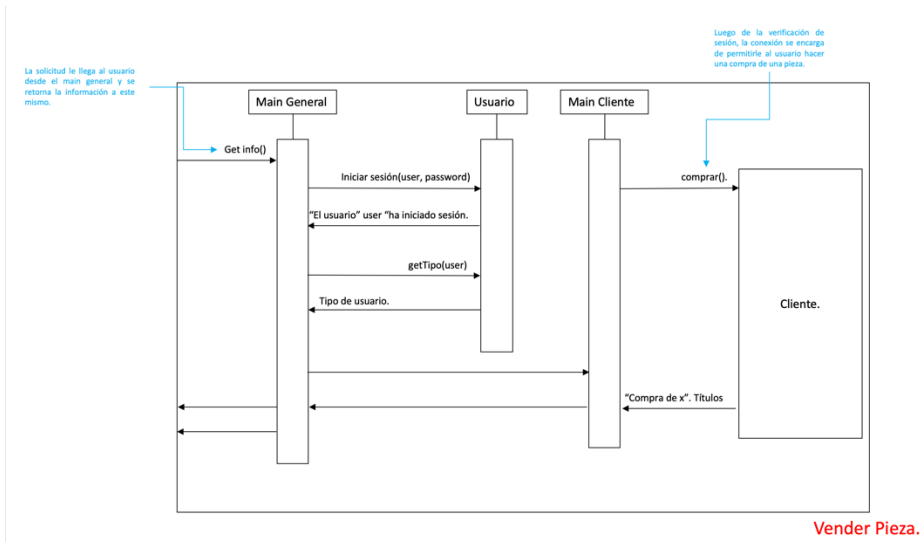
**Figura 4: Colaboración "Crear Pieza" **



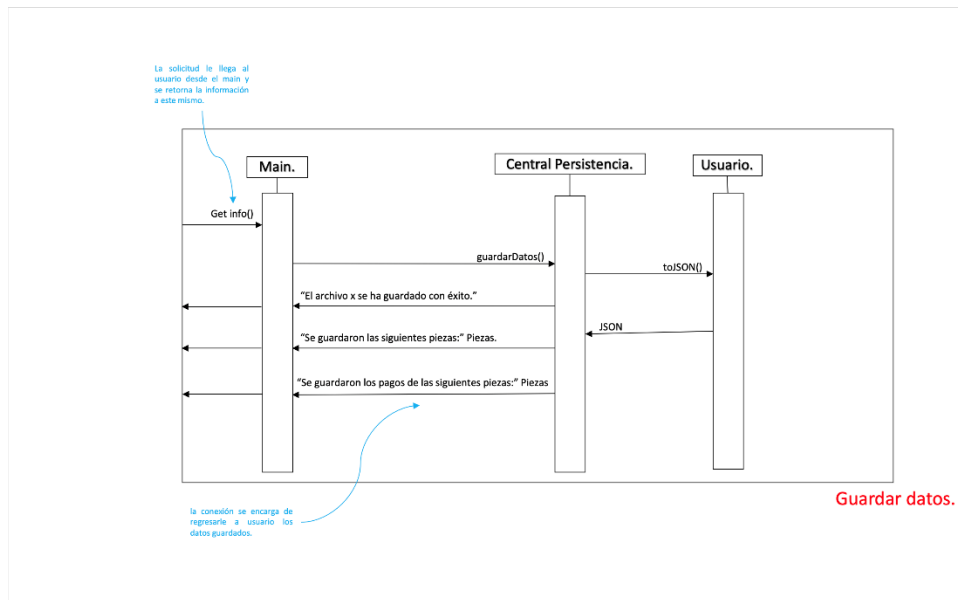
**Figura 5: Colaboración “Entregar Pieza” **



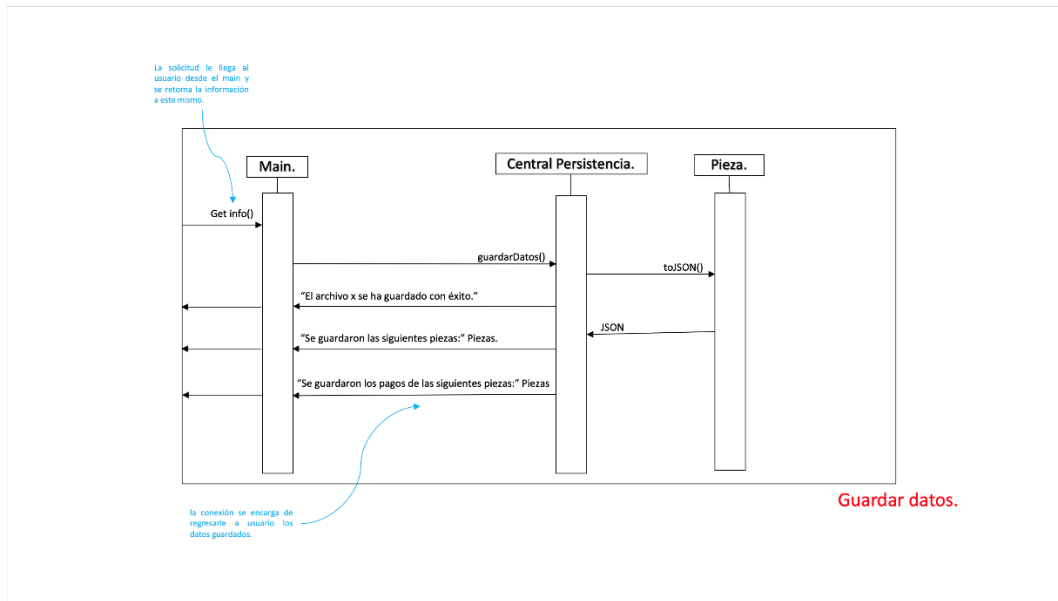
**Figura 6: Colaboración “Devolver Pieza” **



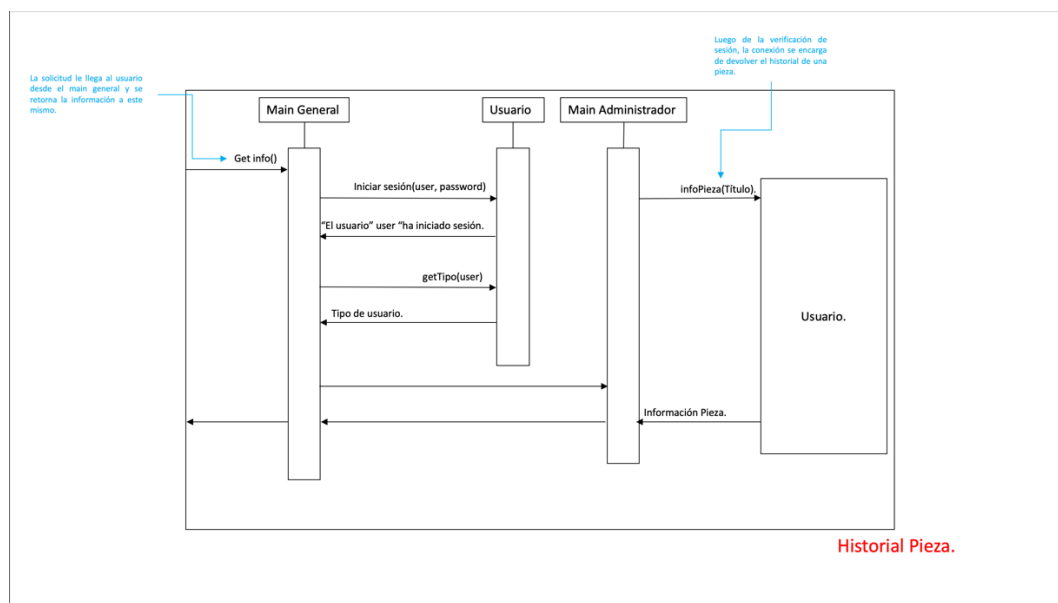
**Figura 7: Colaboración “Vender Pieza” **



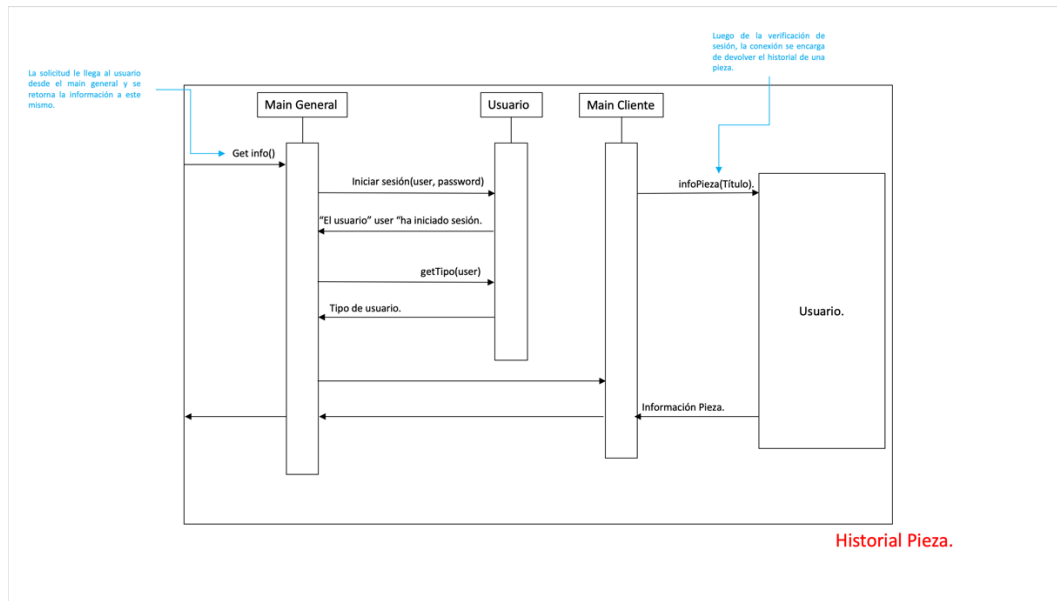
**Figura 8: Colaboración “Guardar Datos Usuarios” **



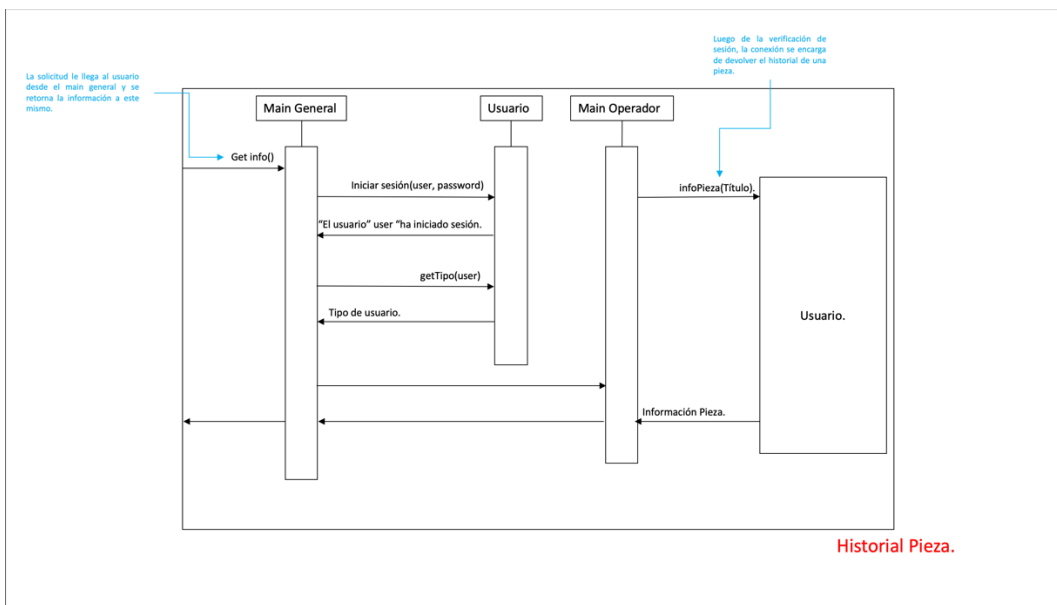
**Figura 9: Colaboración “Guardar Datos Piezas” **



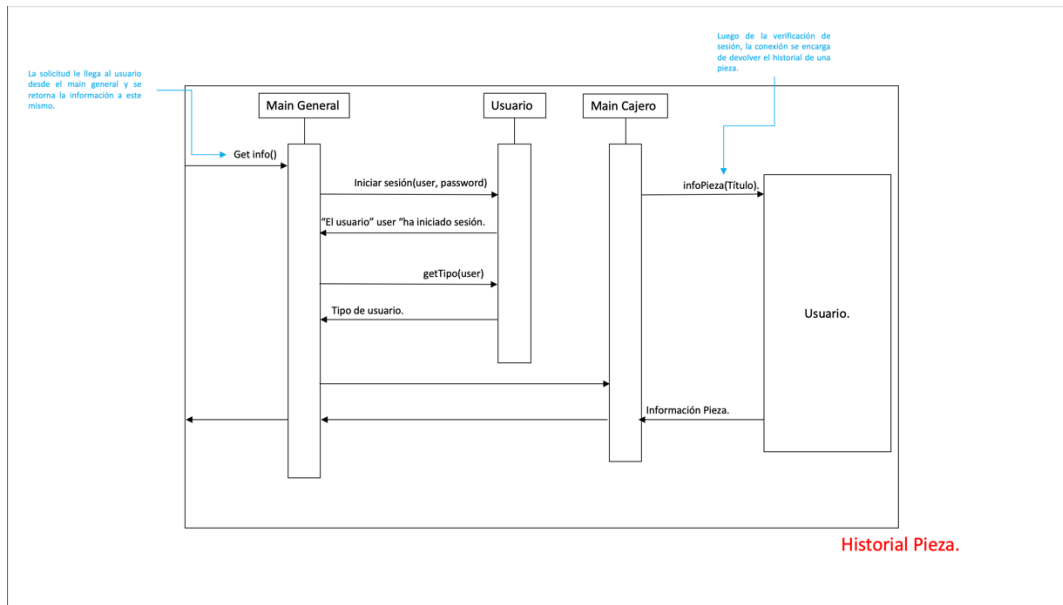
**Figura 10: Colaboración “Historial Pieza – Administrador” **



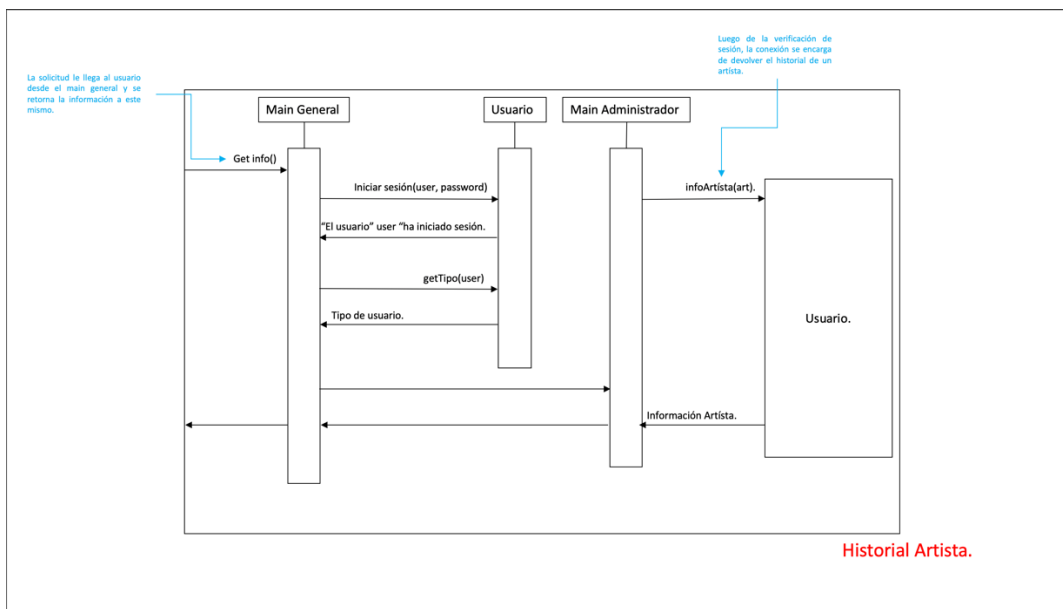
**Figura 11: Colaboración “Historial Pieza – Cliente” **



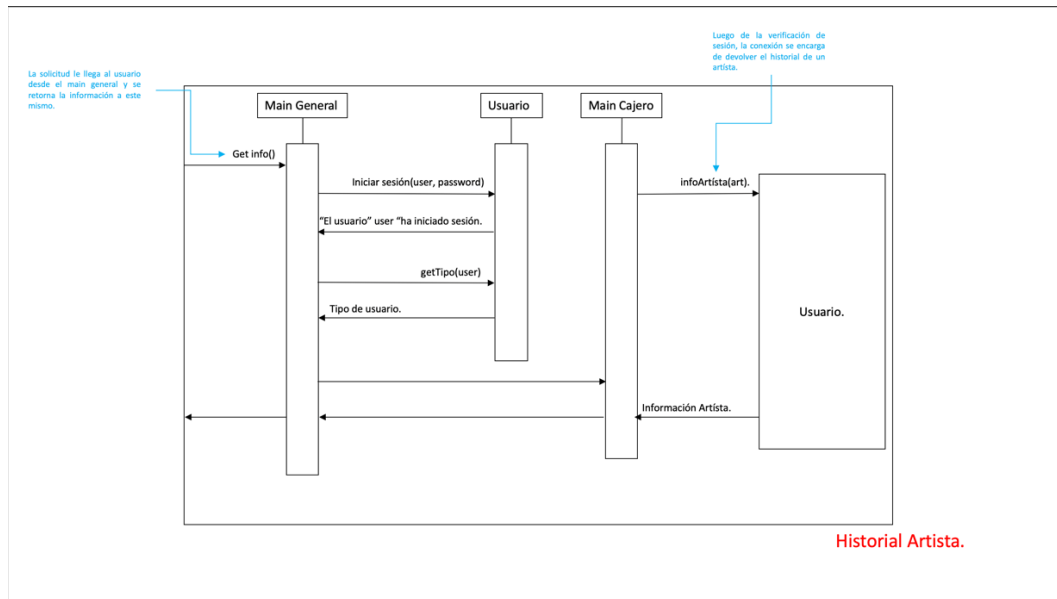
**Figura 12: Colaboración “Historial Pieza – Operador” **



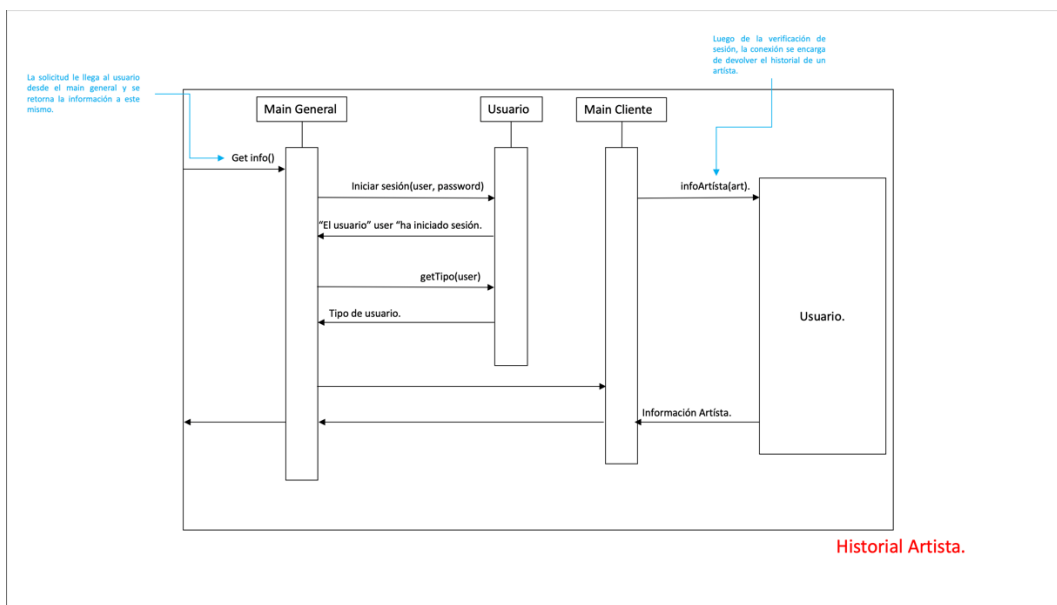
**Figura 13: Colaboración “Historial Pieza – Cajero” **



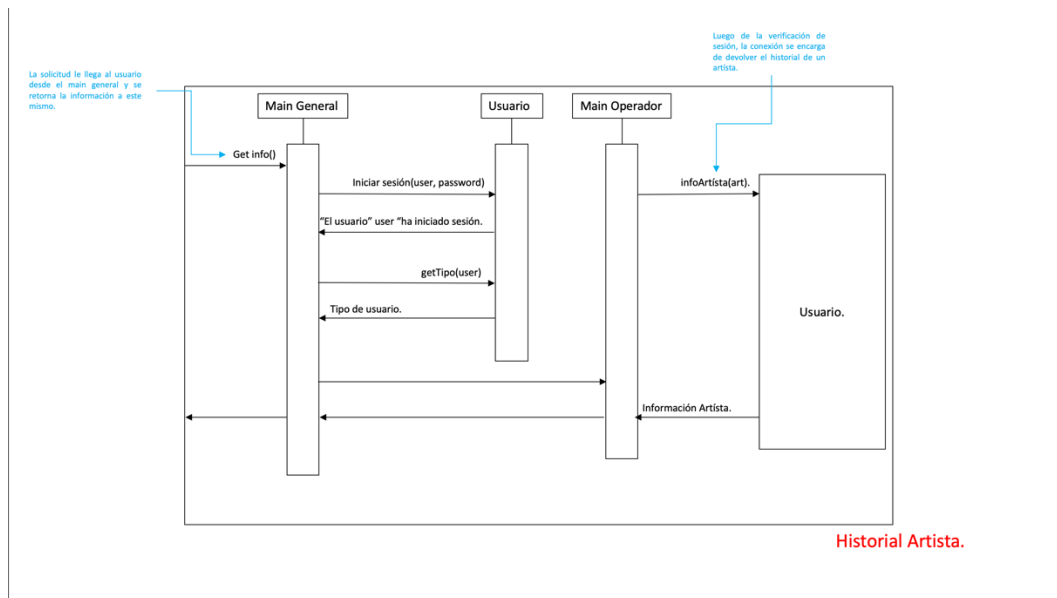
**Figura 14: Colaboración “Historial Artista – Administrador” **



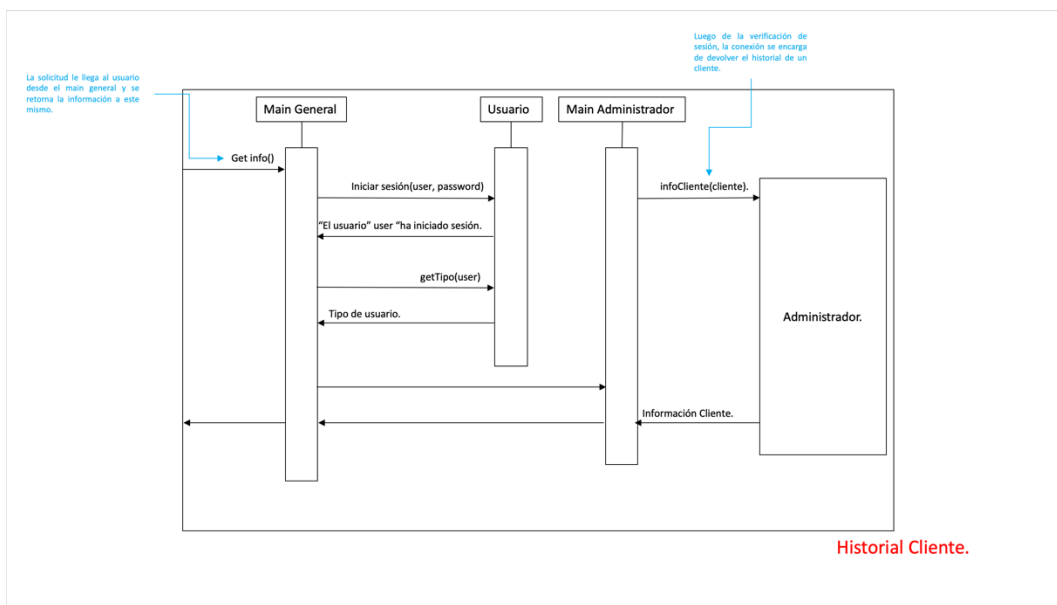
**Figura 15: Colaboración "Historial Artista – Cajero" **



**Figura 16: Colaboración "Historial Artista – Cliente" **



**Figura 17: Colaboración “Historial Artista – Operador” **



**Figura 18: Colaboración “Historial Cliente – Administrador” **

Colaboración	Descripción
Iniciar Sesión.	Se le pide al usuario la información pertinente para iniciar sesión y se compara con la información de los logins y los passwords en el historial con el fin de comprar si este usuario ya se cuenta inscrito en la plataforma.
Crear Usuario.	Se le solicita al usuario desde el main la información pertinente (usuario, contraseña, nombre, número de telefono y rol) con el fin de

	comunicarse con el administrador y poder crear el usuario pertinente al rol que desea desarrollar este mismo.
Crear Pieza.	Se le solicita al usuario desde el main la información pertinente con el fin de iniciar sesión desde los usuarios existentes, seguidamente, se contacta con el cliente para que así de este modo se pueda crear una pieza dependiendo del tipo de obra de arte que desea crear.
Entregar Pieza.	Se le solicita al usuario desde el main la información pertinente con el fin de iniciar sesión desde los usuarios existentes, seguidamente, se contacta con el cliente para que así de este modo se pueda entregar una pieza ya sea en exhibición o almacenada en la galería de arte.
Devolver Pieza.	Se le solicita al usuario desde el main la información pertinente con el fin de iniciar sesión desde los usuarios existentes, seguidamente, se contacta con el administrador para que así de este modo se pueda devolver una pieza existente en el inventario al propietario pertinente.
Vender Pieza.	Se le solicita al usuario desde el main la información pertinente con el fin de iniciar sesión desde los usuarios existentes, seguidamente, se contacta con el cliente para que así de este modo este mismo pueda comprar una pieza existente en la galería de arte.
Guardar Datos (Usuario).	Se le solicita al usuario desde el main la información pertinente con el fin de guardar los datos y este se comunica con el usuario para que este le regrese los datos y de este modo guardarlos.
Guardar Datos (Pieza).	Se le solicita al usuario desde el main la información pertinente con el fin de guardar los datos y este se comunica con el usuario para que este le regrese los datos y de este modo guardarlos.
Historial Pieza (Administrador)	Se le solicita al usuario desde el Main Administrador la información pertinente con el fin de consultar el historial de la pieza deseada y este se comunica con el usuario para que este le regrese los datos y de este modo mostrarle la información.
Historial Pieza (Cliente)	Se le solicita al usuario desde el Main Cliente la información pertinente con el fin de consultar el historial de la pieza deseada y este se comunica con el usuario para que este le regrese los datos y de este modo mostrarle la información.
Historial Pieza (Operador)	Se le solicita al usuario desde el Main Operador la información pertinente con el fin de consultar el historial de la pieza deseada y este se comunica con el usuario para que este le regrese los datos y de este modo mostrarle la información.
Historial Pieza (Cajero)	Se le solicita al usuario desde el Main Cajero la información pertinente con el fin de consultar el historial de la pieza deseada y este se comunica con el usuario para que este le regrese los datos y de este modo mostrarle la información.
Historial Artista (Administrador)	Se le solicita al usuario desde el Main Administrador la información pertinente con el fin de consultar el historial del artista deseado y este se comunica con el usuario para que este le regrese los datos y de este modo mostrarle la información.
Historial Artista (Cajero)	Se le solicita al usuario desde el Main Cajero la información pertinente con el fin de consultar el historial del artista deseado y este se comunica

	con el usuario para que este le regrese los datos y de este modo mostrarle la información.
Historial Artista (Cliente)	Se le solicita al usuario desde el Main Cliente la información pertinente con el fin de consultar el historial del artista deseado y este se comunica con el usuario para que este le regrese los datos y de este modo mostrarle la información.
Historial Artista (Operador)	Se le solicita al usuario desde el Main Operador la información pertinente con el fin de consultar el historial del artista deseado y este se comunica con el usuario para que este le regrese los datos y de este modo mostrarle la información.
Historial Cliente (Administrador)	Se le solicita al usuario desde el Main Administrador la información pertinente con el fin de consultar el historial del cliente deseado y este se comunica con el administrador para que este le regrese los datos y de este modo mostrarle la información.

Tabla 3: Colaboraciones

Finalmente, a continuación, se presentan los diagramas de clases correspondientes al diseño realizado hasta el momento.

Diagrama de clases de diseño: Véase el archivo adjunto nombrado “DiagramaDeClasesSistema.svg”.

Diagrama de clases de alto nivel: Véase el archivo adjunto nombrado “DiagramaAltoNivelSistema.svg”.

Historias de usuario:

FERNANDO

68 años, Colombia
Pintor con estilo figurativo.



EL ARTE QUE DESEO VENDER.

Como pintor Colombiano y un arte que me diferencia de los demás, deseo exhibir mis obras en la galería y a su vez venderlas, pues, esto me permite darme a conocer y obtener ingresos para sostener a mi familia.

- ⇒ Entregar mi obra de arte.
- ⇒ Exhibir mi obra de arte.
- ⇒ Vender mi obra de arte.
- ⇒ Establecer el valor mínimo de mi pintura.
- ⇒ Decidir si vendo mi obra por subasta o por precio fijo.



**Imagen 1: Historia de usuario Cliente - Artista **

JUAN

38 años, Colombia
Comprador de arte.



EL ARTE QUE DESEO COMPRAR

Como amante de las obras de artes (pinturas, esculturas, videos, imágenes, entre otras) deseo comprar obras en la galería y a su vez participar en las subastas propuestas por esta, con el fin de coleccionarlas en mi hogar.

- ⇒ Comprar pieza.
- ⇒ Participar en subastas.
- ⇒ Indicar oferta.
- ⇒ Establecer un presupuesto máximo.



**Imagen 2: Historia de usuario Cliente - Comprador **

MARÍA

23 años, Colombia
Cajera de la galería



EL ARTE QUE DESEO ADMINISTRAR

Como operaria de la galería (específicamente en la administración de las transacciones) deseo llevar a cabo de manera apropiada las consignaciones por compras que se realicen en la galería, además, deseo informar cuando me encuentre ocupada para que otro operario pueda cubrir otras transacciones.

- ➡ Indicar mi estado actual.
- ➡ Archivar un nuevo pago.
- ➡ Establecer un nuevo pago.



**Imagen 3: Historia de usuario Cliente - Cajero **

JOAQUÍN

51 años, Colombia
Operador de la galería



EL ARTE QUE DESEO OPERAR

Como operador de la galería y encargado de llevar las subastas que se deseen realizar en este espacio deseo poder definir una subasta, liderar la subasta y a su vez poder entregarle al ganador de esta la pieza que ha comprado ya que es de vital importancia asegurarme de que todo se desarrolle de la manera apropiada.

- ➡ Obtener la pieza subastada.
- ➡ Llevar acabo la subasta.
- ➡ Establecer el inicio de una subasta.



**Imagen 4: Historia de usuario Cliente - Operador **

Diseño Interfaz:

Como último componente de este proyecto, se realiza una interfaz gráfica para el usuario (GUI) con el objetivo de hacer amena la experiencia de todos los usuarios que requieran de la aplicación. Con esto en mente, se parte de una etapa de diseño para la creación de todo el dominio de la interfaz.

Estilo de control:

Para comenzar, la primera decisión que se toma para construir la GUI de la aplicación es el estilo de control a implementar. Con esto en mente, el estilo de control seleccionado es el delegado. De esta forma, dicho estilo permite que se tenga un elemento principal que coordina el funcionamiento conjunto de la interfaz gráfica, delegando las acciones que se van requiriendo a los demás componentes que toman decisiones pequeñas. En este sentido, la idea es implementar una clase principal que se encargue de contener y desplegar todos los elementos de la GUI y, de la misma manera, coordinar qué otro componente debe empezar a tomar decisiones en función de las acciones que realiza el usuario para obtener lo que necesita.

De este modo, se pretende crear una clase llamada InterfazGaleria que sea la clase que coordina y contiene los principales componentes de la GUI. Así pues, se consigue que dicha clase principal capte las acciones del usuario, indique cuál de los componentes complementarios debe empezar a tomar decisiones y, con base en dichas decisiones, se toman más decisiones para poderle retornar al usuario lo que necesita.

Asimismo, por medio de esta elección de estilo de control, se pretende implementar un funcionamiento de la GUI basado en distintas pestañas, es decir, que dependiendo del tipo de usuario y de la instancia en la que se encuentra usando la aplicación, asimismo, se muestre la respectiva pestaña que ofrece los requerimientos de los que puede disponer el usuario en dicho momento. De esta forma, a continuación, se presentan bosquejos de cómo se vería las distintas pestañas de la aplicación.

Recién se ejecute la aplicación, se debe mostrar una pestaña que permita al usuario ingresar a la aplicación por medio de su login y su password.

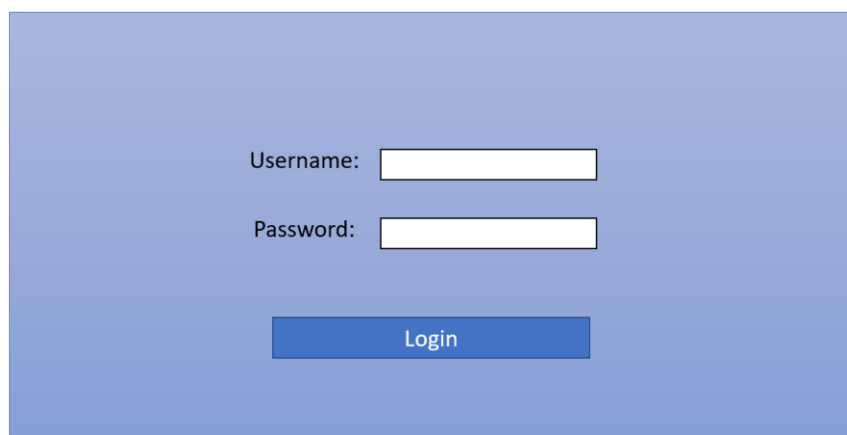


Figura 19: Pestaña principal para todos los usuarios

Igualmente, una vez el usuario inicie sesión, independientemente del tipo de usuario que sea, dispondrá de una pestaña que le permite ver su información, cambiar su contraseña o salir de la aplicación.

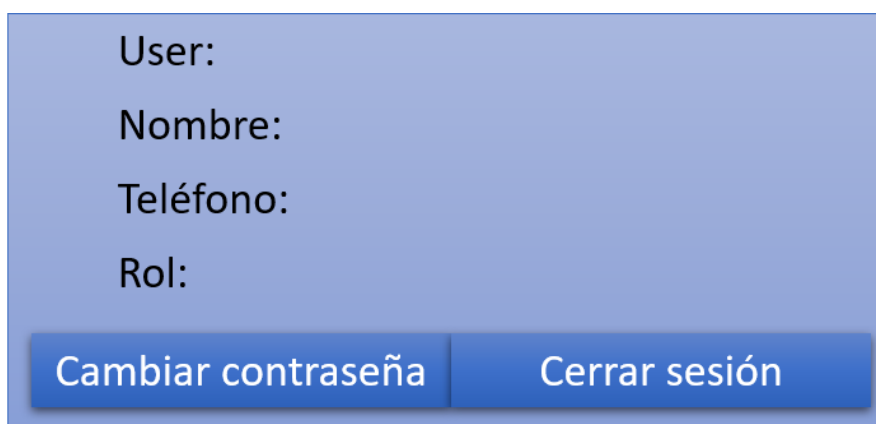
A light blue rectangular panel with a subtle gradient. It contains four labels stacked vertically: 'User:', 'Nombre:', 'Teléfono:', and 'Rol:'. At the bottom, there are two blue buttons with white text: 'Cambiar contraseña' on the left and 'Cerrar sesión' on the right.

Figura 20: Pestaña general para todos los usuarios

Con esto en mente, se continua con las pestañas particulares que van a corresponder a cada tipo de usuario.

Para el caso de los administradores, una vez este tipo de usuario inicie sesión, se debe mostrar una pestaña que le permita ejecutar su requerimiento de crear usuarios, ver el historial de un artista o de un cliente y, de la misma manera, podrá evidenciar el listado de todos los usuarios del sistema.

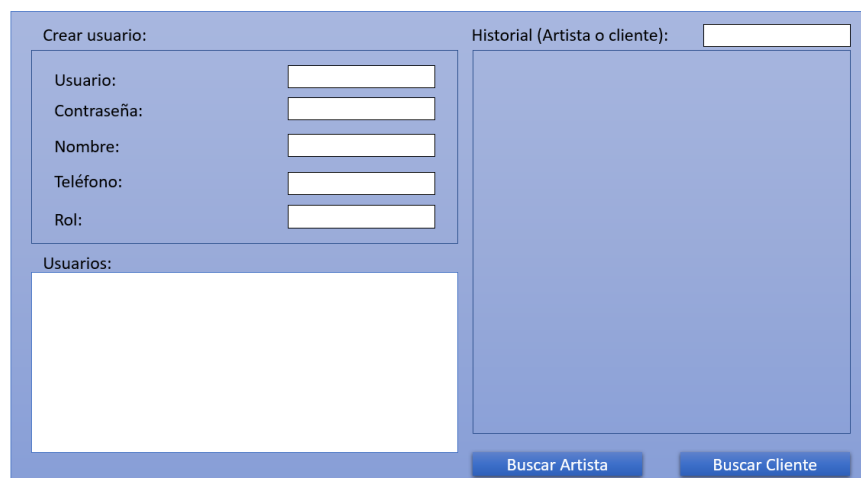
A light blue rectangular panel. On the left, under the heading 'Crear usuario:', there is a form with five input fields labeled 'Usuario:', 'Contraseña:', 'Nombre:', 'Teléfono:', and 'Rol:'. Below this is a section titled 'Usuarios:' followed by a large empty white box. On the right, under the heading 'Historial (Artista o cliente):', there is a search input field. Below the search field is a large empty white box. At the bottom right, there are two blue buttons with white text: 'Buscar Artista' and 'Buscar Cliente'.

Figura 21: Pestaña de usuarios principal para el administrador

Asimismo, el administrador podrá tener acceso a una venta para consultar y realizar acciones sobre las piezas que tiene o ha tenido la galería.

Figura 22: Pestaña de piezas para el administrador

Como última herramienta para el administrador, este usuario podrá acceder a una pestaña adicional donde podrá cerrar las subastas que la aplicación se lo permita.

Figura 23: Pestaña de subastas para el administrador

En cuanto a las pestañas proporcionadas al cliente, la primera de ellas le va a permitir al cliente crear una pieza y visualizar la información de las piezas que están a la venta. De la misma manera, en esta pestaña el cliente puede entregarle una pieza a la galería o comprarle una.

Figura 24: Pestaña de piezas para el cliente

De igual modo, la segunda de las pestañas para el cliente le debería permitir consultar el historial de piezas o de artistas.

Figura 25: Pestaña de historiales para el cliente

Como última herramienta para el cliente, este cuenta con una pestaña de subastas, donde podría ver las subastas activas y ofertar por una de ellas.

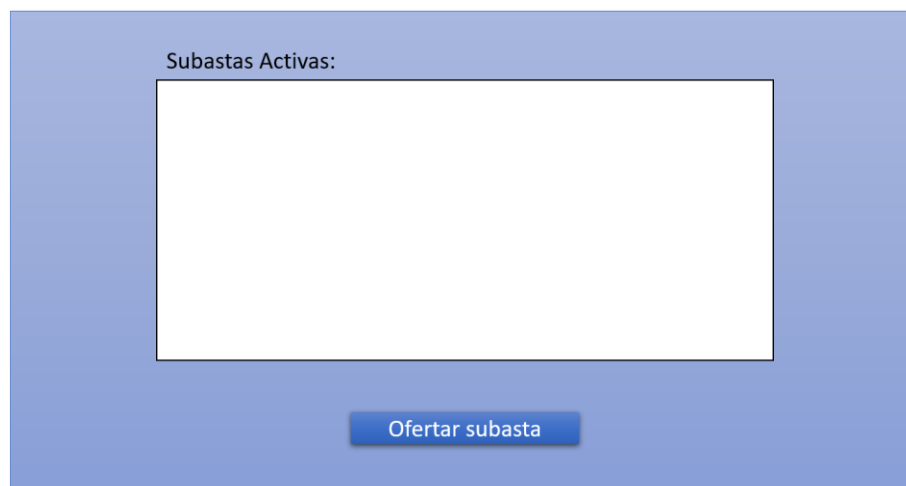


Figura 26: Pestaña de subastas para el cliente

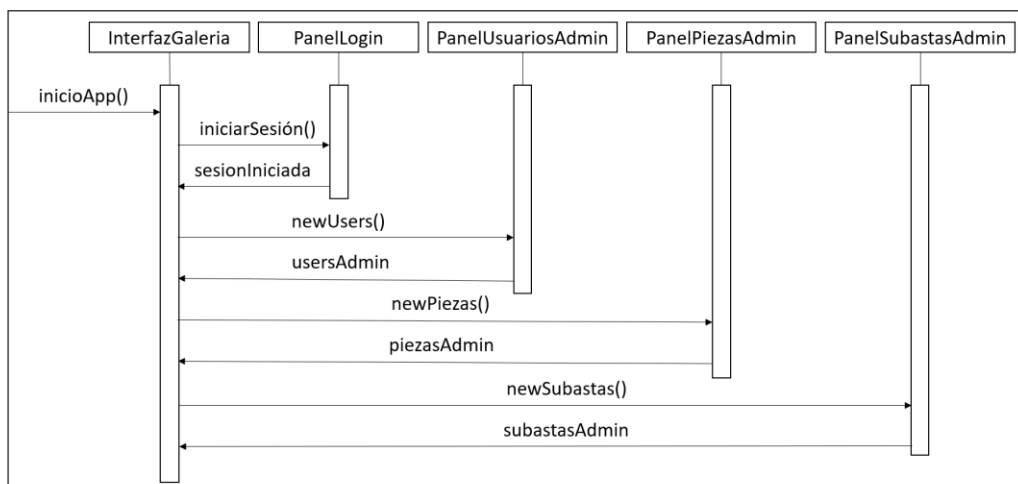
Con base en los bosquejos realizados, ahora se procede a la identificación de candidatos y sus posibles estereotipos con una breve descripción de su papel en el proyecto.

Candidato	Estereotipo	Descripción
InterfazGaleria	Coordinator	Es el principal contenedor de componentes en la interfaz que se pretende construir. Asimismo, delega las funciones que son necesarias para cubrir los requerimientos del usuario y, de la misma manera, coordina cuál componente debe tomar decisiones en función de las acciones del usuario.
PanelCuenta	Information holder y service provider	Es uno de los componentes que sirven como colaboradores para cumplir las funciones que delega la InterfazGaleria. Así, su principal función como colaborador es permitir al usuario el cierre de sesión. De la misma manera, este candidato debe almacenar y mostrar la información del usuario que actualmente se encuentra usando la aplicación.
PanelLogin	Service provider	Es otro de los elementos que cumple con las funciones que delega InterfazGaleria. En este caso, este candidato se encarga de que el usuario pueda iniciar sesión en la aplicación e indicarle a InterfazGaleria cuál debería ser la decisión para tomar dependiendo del tipo de usuario que ingresa
PanelPiezasAdmin	Information holder y service provider	Se encarga de almacenar la información de las piezas a la cual puede tener acceso un administrador. Asimismo, cubre las funciones delegadas por InterfazGaleria

		relacionadas con todo lo que tiene que ver con las acciones que puede ejecutar un administrador sobre las piezas que tiene o ha tenido la galería.
PanelUsuariosAdmin	Information holder y service provider	Este candidato cumple con todas las funciones que puede realizar un administrador con los usuarios de la galería, como ver sus historiales o crear un nuevo usuario. Del mismo modo, almacena la información correspondiente con todos los usuarios de la galería.
PanelSubastasAdmin	Information holder y service provider	Este elemento del dominio de la interfaz se encarga de permitirle al administrador realizar su principal acción sobre las subastas de la galería: cerrar las subastas. Asimismo, almacena y muestra la información disponible de las subastas activas en la galería.
PanelPiezasCliente	Information holder y service provider	Le permite a los clientes visualizar la información disponible sobre las ventas de la galería y, por otro lado, le permite al cliente ejecutar las acciones permitidas para un cliente sobre las piezas, como, por ejemplo, crear una nueva pieza.
PanelHistorialesCliente	Information holder y service provider	Permite que el cliente pueda consultar y visualizar la información sobre los historiales a los que tiene acceso, como, por ejemplo, el de los artistas de la galería o las piezas de la galería.
PanelSubastaCliente	Information holder y service provider	Es el responsable de almacenar y mostrar la información a la que puede acceder un cliente sobre las subastas. Del mismo modo, es el medio por el cual el cliente puede realizar todas sus acciones relacionadas a las subastas.

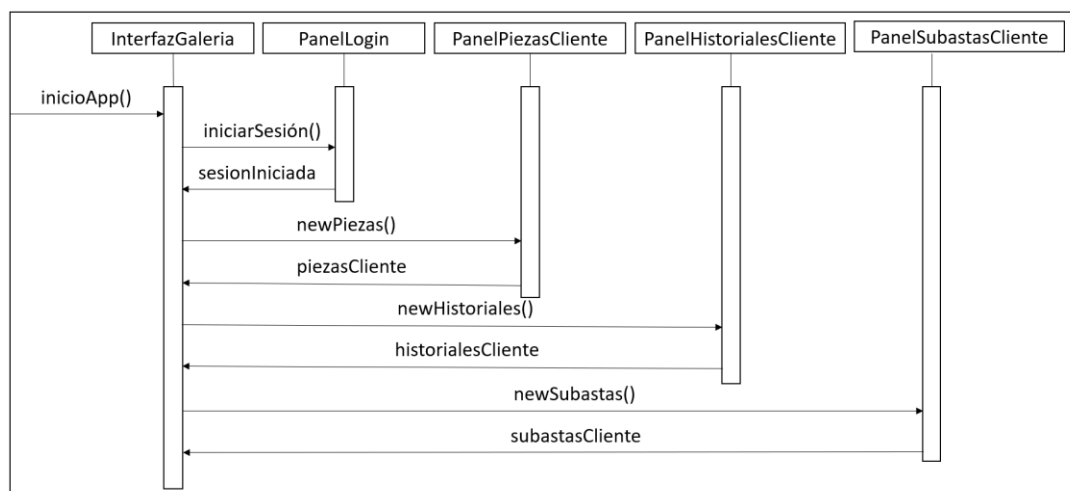
Tabla 4: objetos, roles y estereotipos de los actores candidatos para la interfaz

Con el objetivo de ampliar el diseño para poder implementar la GUI, a continuación, se presentan las principales colaboraciones que se pretenden llevar a cabo con la implementación de la interfaz gráfica del proyecto.



Ingreso de un administrador.

**Figura 27: Colaboración “Ingreso de un administrador” **



Ingreso de un cliente.

**Figura 28. Colaboración “Ingreso de un cliente” **

Finalmente, se realiza un diagrama de clases sobre la implementación diseñada para la interfaz gráfica para el usuario. Sin embargo, por cuestiones de estética, no se puede presentar el diagrama en el documento debido a su magnitud, por lo que, si se quiere apreciar dicho diagrama, véase el documento llamado “DiagramaDeClasesInterfaz.svg”.