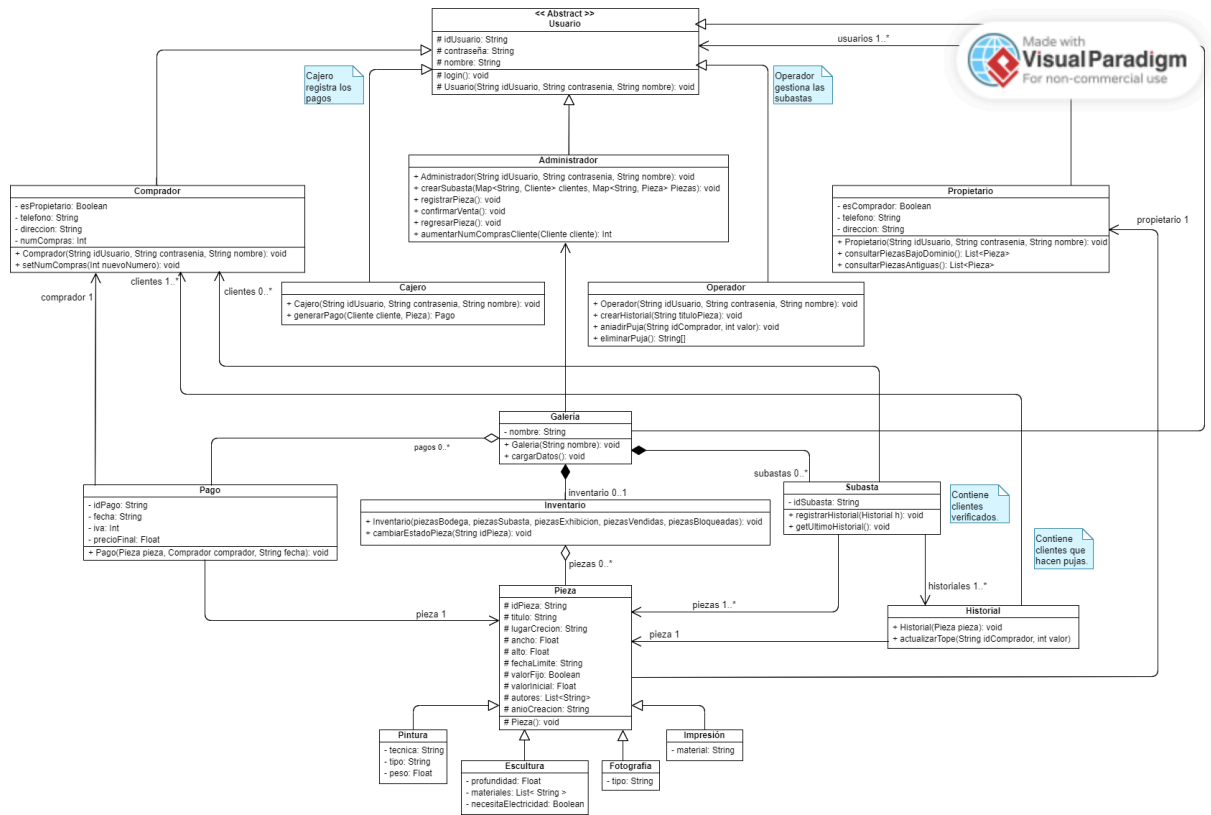


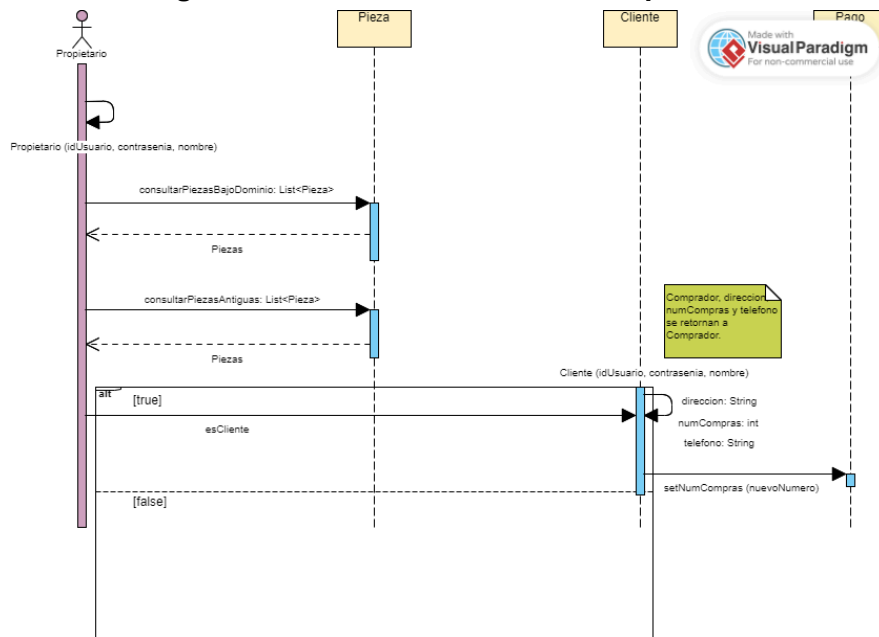
# Documento de Diseño - Caso Galería

## 1. Diagrama de clases de alto nivel

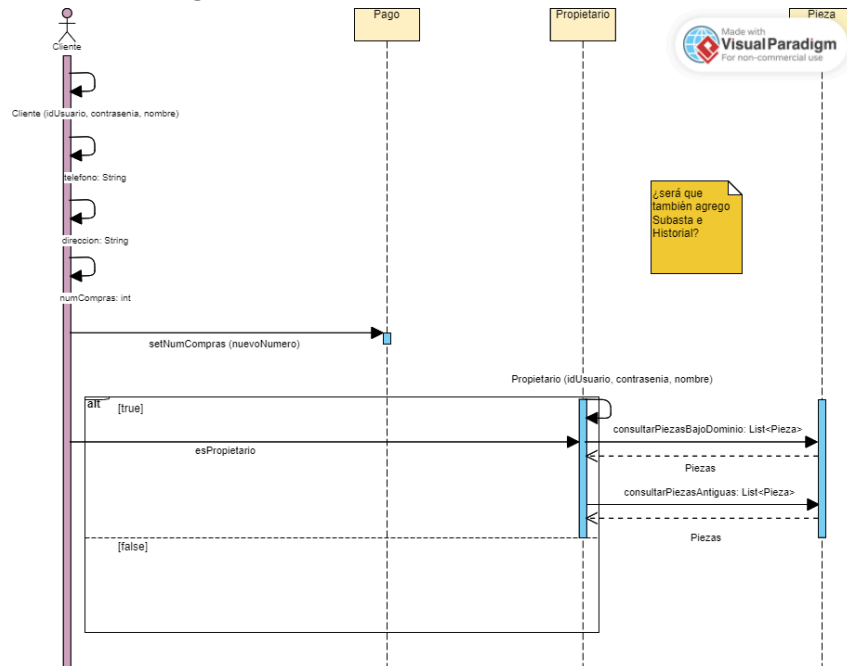


## 2. Diagramas de secuencia

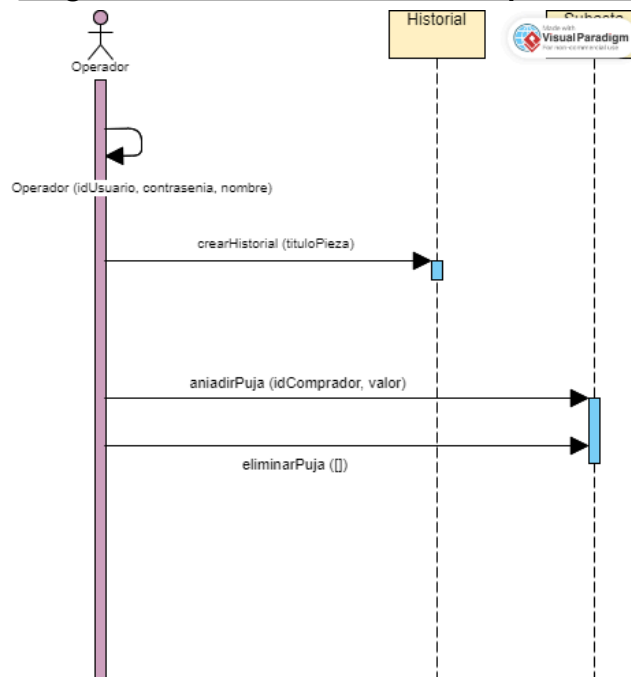
### Diagrama de secuencia de clase 'Propietario':



## Diagrama de secuencia de clase 'Cliente':

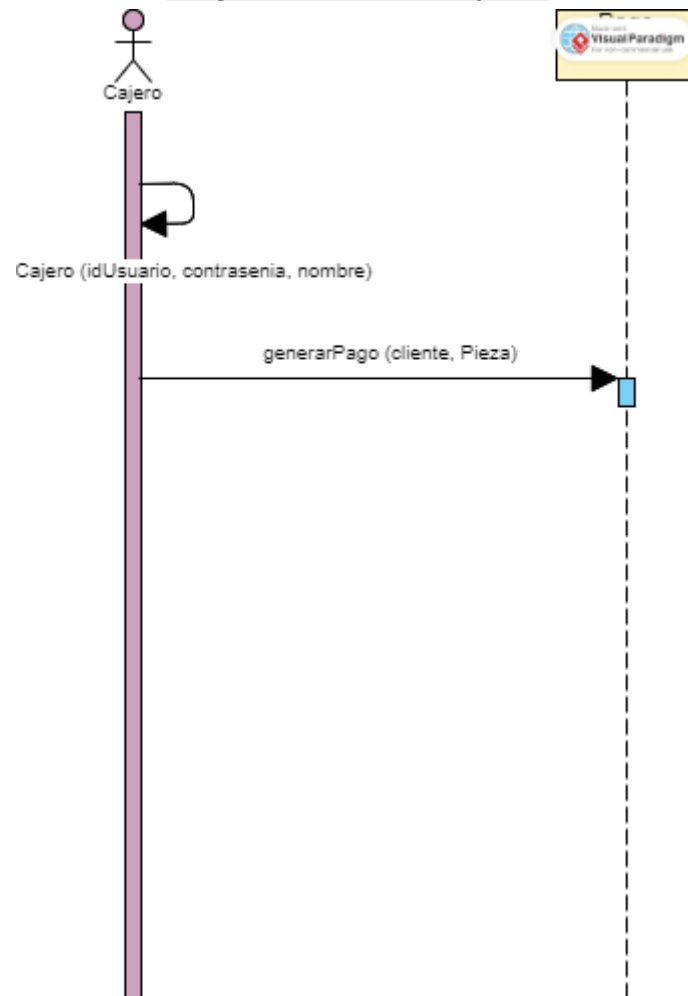


## Diagrama de secuencia de clase 'Operador':



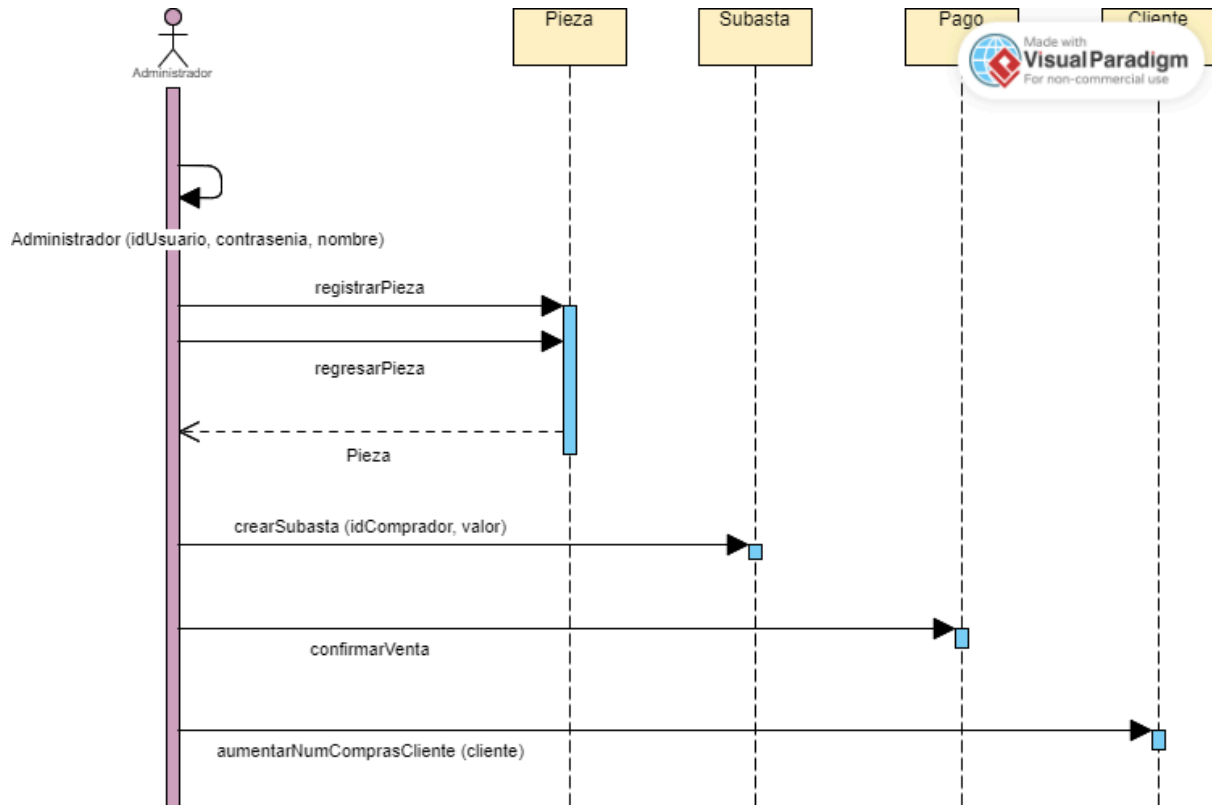
(Dice 'Subasta' debajo de la marca de agua).

### Diagrama de clase 'Cajero':



(Dice 'Pago' debajo de la marca de agua).

### Diagrama de clase 'Administrador':



### 3.Planeación de carga de datos

Formato para los archivos de datos	
Cientes:	IdUsuario;contraseña;nombre;esPropietario;telefono;direccion;numCompras
Propietarios:	IdUsuario;contraseña;nombre;esComprador;telefono;direccion;[piezasActuales];[piezasAntiguas]
Administrador:	IdUsuario;contraseña;nombre
Empleados:	IdUsuario;contraseña;nombre;tipoEmpleado
Piezas:	IdPieza;IdPropietario;titulo;lugarCreacion;ancho;alto;fechaLimite;valorFijo;valorInicial;[autores];anioCreacion;tipo;[caracteristicasTipo];estado
Pagos:	IdPago;IdComprador;IdPieza;fecha;iva;precioFinal
[] representa un string con datos separados por "	
Para las piezas, una vez se halla el tipo de pieza se debe crear con sus respectivas características que se encuentran en [caracteristicasTipo]	
El empleado hace referencia a operador o cajero, esto se indica en el campo tipoEmpleado	
El orden en el que se deben cargar los datos es el siguiente:	
Administrador	
Cientes	
Empleados	
Piezas	Las piezas incluyen el IdPropietario, cuando se estén cargando los propietarios se debería añadir un propietario a la pieza
Propietarios	Dado que ya se cargaron las piezas, se deben añadir a las piezas que posee el propietario a las pasadas y las presentes
Pagos	
Cada vez que la pieza sea vendida se debe actualizar el historial de su propietario anterior y actualizar el propietario de la pieza	

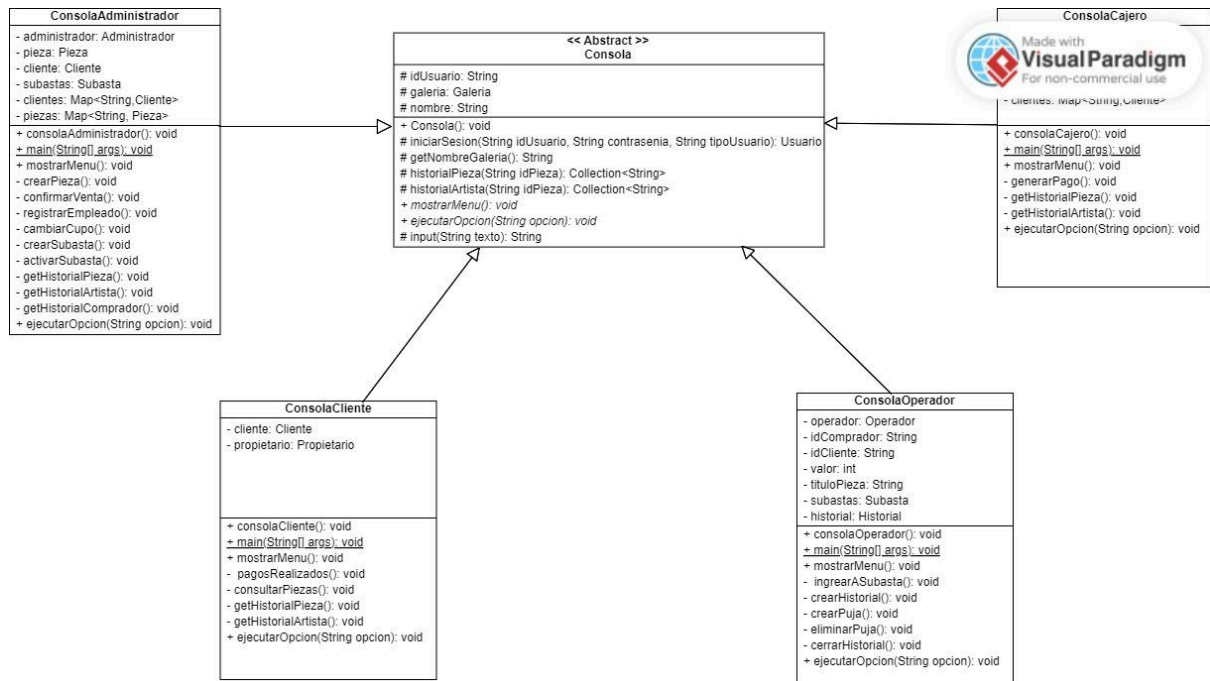
### 4.Historias de usuario

**Administrador:** Como grupo, queremos asegurarnos que el administrador de la casa de subastas tenga el poder de crear subastas, verificar si alguna pieza ha cambiado de estado (que haya sido vendida, devuelta o registrada) y saber qué piezas han poseído los clientes, para que el sistema se modifique de manera adecuada y todos los cambios hechos fluyan como es esperado.

**Empleados de galería:** Como grupo, queremos que los empleados de la casa de subastas tengan información sobre las piezas que poseen (dueños anteriores, por cuánto se vendió, quién la hizo, etc.) y quiénes las poseen, los estados de las subastas y los pagos recibidos para las piezas, para que así puedan dejarle saber a los clientes qué piezas ya no están disponibles en la galería y cómo culminaron las subastas.

**Compradores:** Como grupo, queremos que los compradores que participen en la casa de subastas tengan que ser verificados por el administrador, puedan comprar piezas (a través de un pago fijo o una subasta) y puedan recibir datos sobre las piezas que poseen, para que los empleados de la casa puedan saber qué piezas han sido vendidas/devueltas y así actualizar el estado de estas.

## 5. Diagrama de consolas



(Debajo de la marca de agua están los siguientes atributos:

-cajero: Cajero  
 -cliente: Cliente  
 -piezas: Pieza  
 -pagos: Pago  
 -clientes: Map<String, Cliente> )

## 6. Diagrama de clases (Proyecto 2)

