

1. Producir un informe (I): enunciado

2

- Realice un diagrama de secuencia y otro de comunicación que representen la realización de los siguientes escenarios del caso de uso “Producir un informe”
 - ▣ **Escenario 1: Informe de Hipotecas**
 - El actor “Miembro” solicita un informe impreso con una lista de todas las hipotecas
 - **Clases participantes**
 - **GUI**: recibe la petición del actor y la transfiere a la clase Hipoteca
 - **Hipoteca**: solicita la impresión a la clase Informe Hipoteca
 - **Informe de Hipotecas**: imprime el informe y envía confirmación OK al actor a través de las clases Hipoteca y GUI
 - ▣ **Escenario 2: Informe de inversiones**
 - El actor “Miembro” solicita un informe impreso con una lista de todas las inversiones
 - **Clases participantes**:
 - **GUI**: recibe la petición del actor y la transfiere a la clase Inversión
 - **Inversión**: solicita la impresión a la clase Informe Inversión
 - **Informe de Inversiones**: imprime el informe y envía confirmación OK al actor a través de las clases Inversión y GUI

2. Comprar un cuadro (I): enunciado

5

- Realice un diagrama de secuencia que represente la realización del caso de uso “Comprar un cuadro”
 - ▣ **Descripción**
 - El empleado de la galería introduce los detalles de la obra representativa que está considerando comprar para obtener el precio. El sistema calcula el precio máximo a ofrecer y lo ajusta en función de los cuadros subastados disponibles
 - El empleado hace una oferta y proporciona los detalles del vendedor, los cuales se utilizan para actualizar los datos de la obra representativa
 - ▣ **Clases participantes**
 - **GUI:** transfiere los datos que introduce el empleado a la clase *Calcular Precio* y envía los mensajes de retorno de ésta al empleado
 - **Calcular precio Obra Representativa**
 - Recibe los detalles de la obra y calcula el precio máximo. Después crea un objeto *Obra Representativa*, el cual transfiere a *Calcular Precio Obra Maestra*. Esta le devuelve el precio y con este valor ajusta el precio y el valor ajustado se lo envía a la clase GUI para que lo presente al empleado
 - Recibe los detalles del vendedor y solicita la actualización a la clase *Obra Representativa*, la cual le devuelve la confirmación que pasa después a GUI
 - **Obra Representativa:** actualiza los datos del vendedor y envía confirmación
 - **Calcular Precio Obra Maestra:** Cuando se le transfiere el objeto *Obra Representativa* envía un mensaje a la clase *Cuadro Subastado* para que busque cuadros subastados y le devuelva uno. Después envía el precio del cuadro a la clase *Calcular Precio Obra Representativa* para que esta lo ajuste
 - **Cuadro subastado:** devuelve cuadro subastado

3. Manejar un activo(l): enunciado

7

- Realice un diagrama de comunicación que represente la realización del caso de uso “Manejar un activo” descrito a continuación
 - Escenario 1: **Manejar una Hipoteca**
 - El actor Miembro actualiza el ingreso semanal de la hipoteca
 - **Clases participantes**
 - **GUI**: recibe los datos del ingreso y solicita a la clase Manejar un activo que los transfiera para realizar la actualización
 - **Manejar activo**: Transfiere los datos de ingreso a la clase Hipoteca para que actualice el ingreso y la fecha
 - **Hipoteca**: actualiza los datos y envía el mensaje de “conclusión satisfactoria” que las clases Manejar un activo y GUI transfieren al usuario
 - Escenario 2: **Manejar una inversión**
 - El actor Miembro actualiza el impuesto anual de la casa
 - **Clases participantes**:
 - **GUI**: recibe los datos del impuesto y solicita a la clase Manejar un activo que los transfiera para realizar la actualización
 - **Manejar activo**: Transfiere los datos del impuesto a la clase Inversión para que actualice el impuesto y la fecha
 - **Inversión**: actualiza los datos y envía el mensaje de “conclusión satisfactoria” que las clases Manejar un activo y GUI transfieren al usuario