

Universidad de los Andes

Diseño y Programación Orientada a Objetos

Proyecto 1, Documento de diseño - Galería

Sebastián Martínez Arias – 202312210

Jessica Garay Acosta – 202310514

Alejandro Guerra López - 202122640

21/04/2024

1. UML

A continuación, se presentan los enlaces de los UML desarrollados para llevar a cabo la implementación del proyecto.

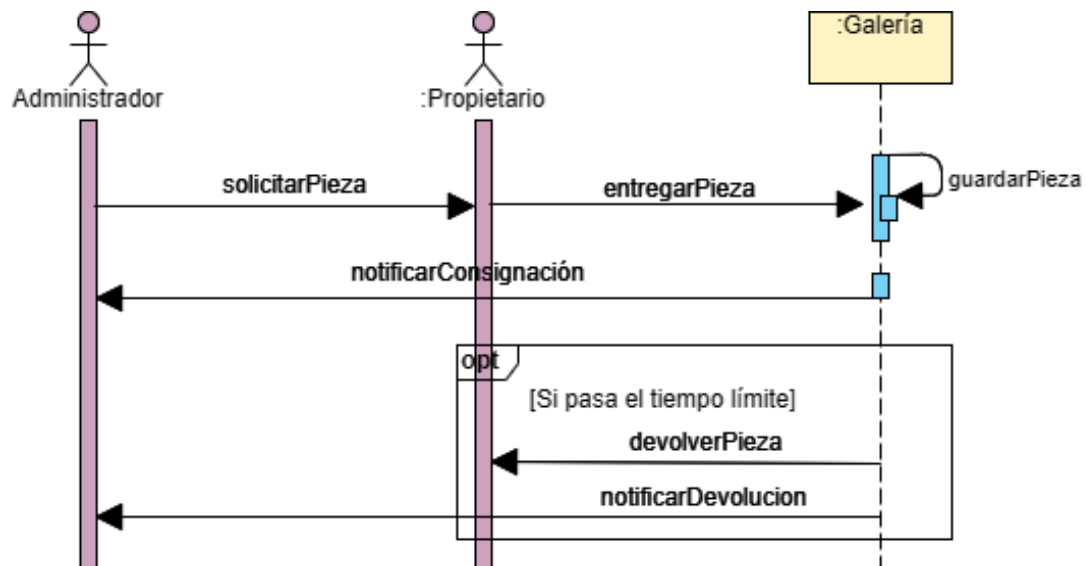
UML general: https://lucid.app/lucidchart/b1b365e5-aa77-42ef-81c4-600a1abd1fab/edit?viewport_loc=-2259%2C-1037%2C4497%2C1959%2CHWEp-vi-RSFO&invitationId=inv_0f6008c6-c666-4aa1-8adc-b617db22a34e

UML – Alto nivel: https://lucid.app/lucidchart/3de60b2f-b0ce-4fe8-bb5b-50f71adce0c7/edit?viewport_loc=970%2C-37%2C2932%2C1277%2CHWEp-vi-RSFO&invitationId=inv_726012ad-1cbf-4fce-b48c-e3ee4589d37a

2. Diagramas de secuencias

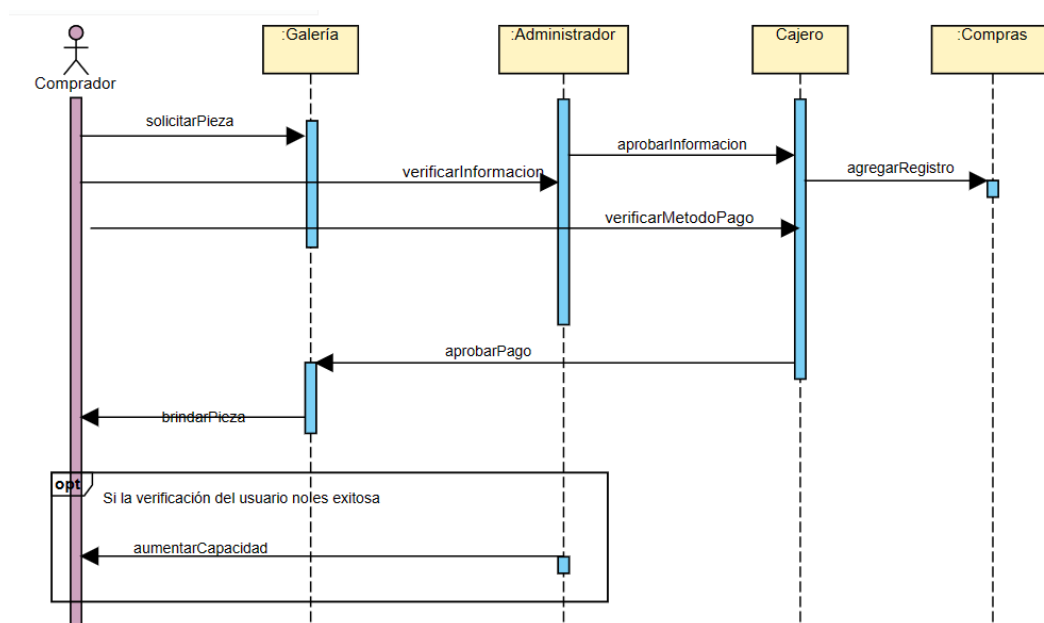
Los diagramas de secuencias permiten visualizar de forma más sencilla los procedimientos necesarios para realizar un requerimiento particular. Es por lo anterior que, para este proyecto se decidió desarrollar tres diagramas de secuencias, los cuales se presentan a continuación.

- a. Proceso 1: Procedimiento de registro, en este el administrador desea registrar una nueva pieza, por lo que debe llevar a cabo el proceso de “consignación” con el propietario de la pieza.



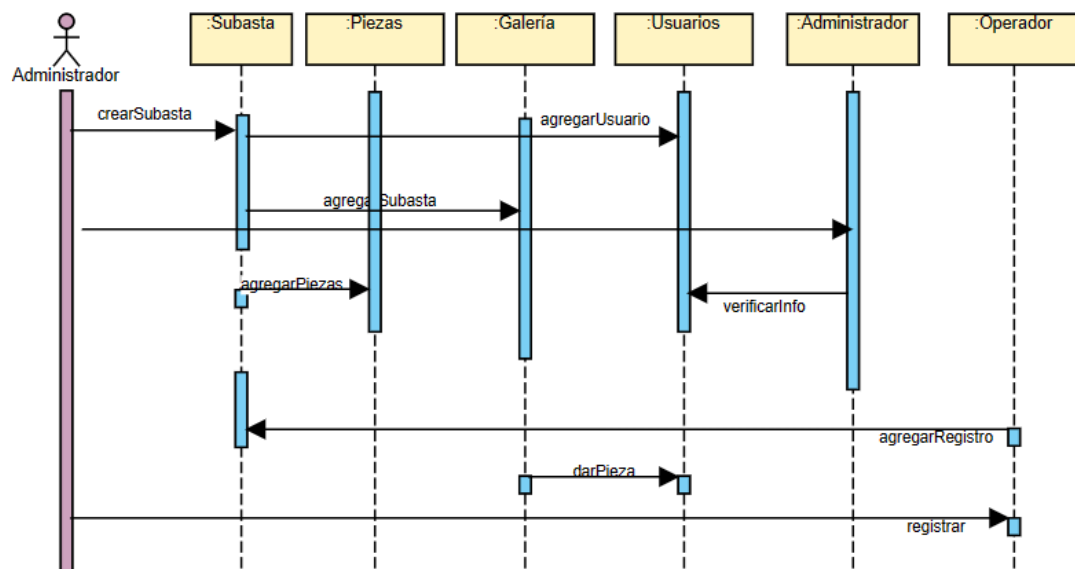
Además del proceso representado en el diagrama, es necesario aclarar que durante el desarrollo de este requerimiento es importante verificar la existencia de la pieza buscada.

- b. Proceso de compra, en este requerimiento un cliente busca comprar una pieza que se encuentra dentro de los datos de la galería. Para esto, la información del comprador debe ser verificada por el administrador, para posteriormente el “cajero” pueda verificar el método de pago usado. Finalmente, si el proceso es exitoso se le brinda la pieza al nuevo propietario.



Cabe resaltar que, al solicitar la pieza, el sistema debe verificar la existencia de la pieza y del usuario dentro de los datos de la galería.

- c. Subasta, en este proceso el administrador busca crear una subasta y con ello agregar las piezas a subastar y la información de los precios necesaria. Además de esto, se desea verificar la información de los usuarios que desean participar. Finalmente se realiza la subasta y el operador se encarga de llevar el registro de los acontecimientos de la subasta.



El sistema identifica si los precios para el desarrollo de la subasta se han alcanzado. Durante la revisión de los usuarios, se busca comprobar la existencia de los usuarios participantes de la subasta y su capacidad para poder comprar una pieza.