



ENDES

Práctica 6 - Introducción a los diagramas de clase con UML

1. Observa el diagrama UML que tienes en la imagen PNG.

2. Identifica, para cada clase:

- a. Nombre de la clase
- b. Atributos con su tipo
- c. Métodos con su nombre, parámetros y tipo de retorno
- d. Relaciones con otras clases (asociación, agregación, composición, herencia)

PERSONA

Nombre

Persona

Atributos

dni String

nombre String

fechaNacimiento Date

Métodos

getEdad() int

Relaciones

Herencia con Estudiante

Herencia con Profesor

Composición 1 a 1 con Direccion (domicilio)

PROFESOR

Nombre

Profesor

Atributos

salario double

Métodos

asignarCurso(Curso c)

Relaciones

Herencia desde Persona

Asociación 1 a 0..* con Curso (cursosDictados)

ESTUDIANTE

Nombre

Estudiante

Atributos

repetidor bool

Métodos

inscribirse(Curso c) Matricula

Relaciones

Herencia desde Persona

Asociación 1 a 0..* con Matricula

DIRECCION

Nombre

Direccion

Atributos

calle String

numero int

ciudad String

Métodos

(no tiene)

Relaciones

Composición con Persona

UNIVERSIDAD

Nombre

Universidad

Atributos

nombre String

Métodos

(no tiene)

Relaciones

Composición 1 a 1..* con Departamento

DEPARTAMENTO

Nombre

Departamento

Atributos

nombre String

Métodos

(no tiene)

Relaciones

Agregación 1 a 0..* con Curso

Asociación con Universidad

CURSO

Nombre

Curso

Atributos

codigo String

nombre String

cupoMaximo int

Métodos

inscribir(Estudiante e) Matricula

Relaciones

Asociación con Profesor

Agregación con Departamento

Composición 1 a 1..* con Horario

Asociación 1 a 0..* con Matricula

MATRICULA

Nombre

Matricula

Atributos

fecha Date

notaFinal double

Métodos

calcularNotaFinal() double

Relaciones

Asociación con Estudiante

Asociación con Curso

HORARIO

Nombre

Horario

Atributos

diaSemana String

horalInicio Time

horaFin Time

Métodos

(no tiene)

Relaciones

Composición con Curso

3. Crea un archivo Java por cada clase y en cada archivo incluye:

- a. La declaración de la clase**
- b. Sus atributos**
- c. Sus métodos (no es necesario implementar su lógica, sólo establecer su definición)**
- d. Los constructores que consideres necesarios**
- e. Los atributos que representen relaciones**

*Código en GitHub