**NOELIA**

**REQUERIMIENTO 1**

Se desea realizar el análisis de un sistema de gestión informática de un pequeño almacén dedicado a vender artículos a clientes. Para ello se dispone de una base de datos donde están almacenados los datos de los clientes, de los artículos, de las facturas y los datos de los detalles de las facturas.

* Datos de clientes son: código de cliente, nombre, teléfono, dirección.
* Datos de artículos son: código artículo, denominación, pvp y stock almacén.
* Datos de facturas son: número de factura y la fecha factura.

Hay que tener en cuenta que un cliente tiene muchas facturas. Cada factura está formada por varias líneas de factura o detalles que se identifican por el código de línea. Una factura tendrá varias líneas de factura.

En cada línea de factura se indica también el código de artículo y las unidades vendidas. Un artículo podrá estar en muchas líneas de factura.

Existen 2 tipos de clientes, los clientes EMPRESA y los PARTICULARES, de los clientes empresa se necesita saber el CIF, y la razón social. De los particulares la cantidad de descuento.

Se podrán realizar las siguientes operaciones:

* Mantenimiento de datos de clientes incluye altas, bajas, modificaciones, consultas y generación de informes.
* Mantenimiento de datos de artículos incluye altas, bajas, modificaciones, consultas y generación de informes.
* Mantenimiento de datos de facturas incluye altas, bajas, modificaciones, consultas y generación de informes.

Utilizando la herramienta CASE de tu elección, dibujar el diagrama de clases y el diagrama de casos de uso.

DIAGRAMA DE CLASES

Diagrama

Descripción generada automáticamente

Diagrama

Descripción generada automáticamenteDIAGRAMA DE CASOS DE USO

**REQUERIMIENTO 2**

Se desea diseñar un juego llamado "La Batalla de las Almas". En el juego habrá 2 jugadores, uno de ellos controlará a los Ángeles y el otro a los Demonios. El principal objetivo del juego consiste en disputarse el alma de un conjunto de seres Humanos.

Además de un alma, los humanos tendrán unos niveles de virtud y de condenación. El alma a su vez nos podrá decir si esta santificada (los ángeles la han tomado) o condenada (los demonios la han tomado).

Tanto los demonios como los ángeles serán seres divinos, con el número de almas que hayan obtenido y un nombre. Particularmente, los demonios tendrán un nombre del demonio padre y los ángeles un nivel de bondad.

El jugador que controle a los Ángeles podrá probar la fe de los Humanos mientras que el jugador que controle a los Demonios podrá tentar o podrá seducir a los Humanos para su condenación. En ambos casos se deberá realizar una prueba de voluntad. Si la prueba de fe de los Ángeles es exitosa, aumentará la virtud del Humano, mientras que si éste sucumbe a la tentación de los Demonios aumentará su condenación.

Utilizando la herramienta CASE de tu elección, dibujar el diagrama de clases y el diagrama de casos de uso.

DIAGRAMA DE CLASES

Diagrama

Descripción generada automáticamente

DIAGRAMA DE CASOS DE USO

Diagrama

Descripción generada automáticamente