

Programación II: TP5 – Orientación a objetos.

Alumno: Francisco Jwanczyk.

1- **Contexto:** Una notebook dentro de un servicio técnico de notebooks. En donde cualquier cliente que tenga una laptop puede pedir sus servicios. Si la notebook es reparable, se puede reparar; en caso contrario será irreparable, además que también pueden ser comprada por el servicio técnico.

2- Identificación de partes:

- a. Marca de notebook: La marca del fabricante de la notebook.
- b. Modelo de notebook: El modelo de la notebook.
- c. Tipo de problema: El problema que tiene la notebook.
- d. Dueño: El propietario de la notebook.
- e. Estado: El estado actual de la notebook (Si se está revisando, reparando o termino con el servicio técnico).

3- Atributos de partes:

- a. Marca de notebook: El nombre del fabricante de la notebook.
- b. Modelo de notebook: El nombre que hace referencia al modelo de la notebook.
- c. Tipo de problema: Una descripción del problema de la notebook. (Puede tener entre 0 o muchos problemas)
- d. Dueño: El nombre y apellido del dueño de la notebook.
- e. Estado: Si está en reparación, en verificación o si es irreparable.

4- Comportamiento:

- a. Comprar: La notebook se puede comprar al dueño.
- b. Resolver problema: Se resuelve el problema relacionado a la notebook.
- c. Calcular precio: calcula el precio por el que se realiza el servicio.
- d. Actualizar estado: Cambia en qué estado se encuentra la notebook. (reparación, verificación, irreparable)
- e. Devolver notebook: La notebook se devuelve al dueño.
- f. Diagnosticar: Diagnostica el problema de la notebook.

Diagrama UML

