

# Trabajo Practico 5 Programación II

**Agustín Santisteban**

## 1. El contexto:

Un Invernadero tiene que mantener un inventario de plantas y que macetas están ocupadas actualmente, con que plantas y cuanta cosecha se puede obtener de cada maceta.

## 2. Las partes:

**Invernadero:** Contiene Macetas hasta una cierta cantidad

**Macetas:** Almacenamiento y ambiente de crecimiento de Plantas

**Plantas:** varios organismos que pueden crecer y ser cosechados para obtener algo útil

## 3. Los atributos de estas partes del Invernadero:

**Invernadero:** La cantidad de Macetas actualmente, el limite de macetas que pueden entrar en el Invernadero.

**Macetas:** La planta que tiene plantada actualmente, que puede estar vacío. Su identificador para poder mantener una cuenta precisa de la cantidad de macetas en el Invernadero.

**Plantas:** Cual es el nombre de la planta en si, la cantidad de días que estuvo plantada, la fecha de su plantación, su estado actual(semilla, germinando, madura), si fue cosechada o no, cantidad de frutos u otra materia cosechada. Si esta viva o no.

## 4. Los comportamientos de estas partes:

En el Invernadero se puede:

**Agregar Macetas:** Crear una nueva maceta y agregarla a la lista de macetas siempre y cuando no exceda el limite. Cambia el estado de la cuenta de macetas actual.

**Sacar Macetas:** Eliminar una maceta seleccionada

Con las Macetas se puede:

**Plantar una planta:** Agregar una planta nueva en una maceta vacía.

**Sacar una planta:** Eliminarla de la Maceta y del Inventario.

Ambos comportamientos cambian el estado de su plantación actual.

Con las Plantas se puede:

**Trasplantar:** sacar la planta de la maceta actual y plantarla en otra.

**Cosechar:** Obtener una cantidad de frutos u otra materia de la planta. Cambia el estado de si fue cosechada y la cantidad cosechada.

## 5. El diagrama UML: [Link](#)

