

Activitat diagrama de classes

Aplicació de comandes
a domicili

Entorns de desenvolupament

Jaume Albert Salas Pastor

06/01/2025



Índex

1. Introducció.....	3
2. Definició de les Classes.....	3
3. Atributs i Mètodes.....	3
4. Diagrama de Classes UML.....	3
5. Conclusions.....	3



1. Introducció

En aquesta activitat dissenyarem un diagrama de classes UML per a una aplicació de comandes de menjar a domicili. El sistema gestiona clients, restaurants, productes i comandes, reflectint les seves relacions i atributs essencials.

2. Definició de les Classes

- Client: Representa una persona registrada a l'aplicació que pot fer comandes de menjar
- Restaurant: Representa un restaurant que ofereix productes a través de l'aplicació
- Producte: Representa un aliment o beguda disponible per a ser demanat
- Comanda: Representa una comanda realitzada per un client a un restaurant



3.Atributs i Mètodes

Classe Client

- Atributs:
 - nom: Nom complet del client.
 - correu: Correu electrònic del client.
 - adreça: Adreça on es lliuren les comandes.
- Mètodes:
 - ferComanda(): Permet al client crear una nova comanda.
 - consultarHistorial(): Mostra l'historial de comandes del client.

Classe Restaurant

- Atributs:
 - nom: Nom del restaurant.
 - ubicació: Adreça on es troba el restaurant.
 - llistaProductes: Llista de productes que ofereix.
- Mètodes:
 - afegirProducte(): Afegeix un nou producte al restaurant.
 - eliminarProducte(): Elimina un producte de la seva carta.

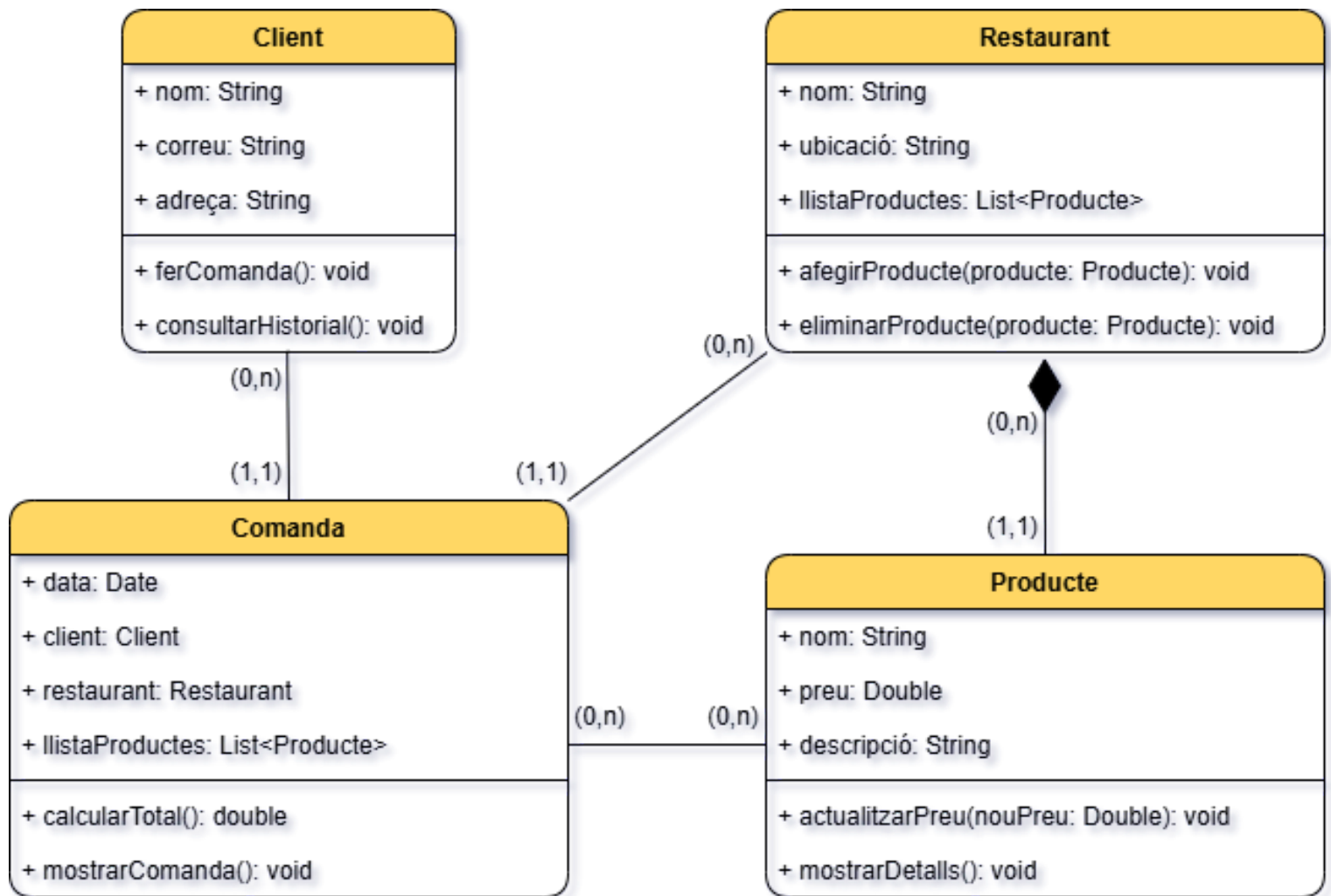
Classe Producte

- Atributs:
 - nom: Nom del producte.
 - preu: Preu del producte.
 - descripció: Breu descripció del producte (ingredients, pes, etc.).
- Mètodes:
 - actualitzarPreu(): Canvia el preu del producte.
 - mostrarDetalls(): Mostra informació detallada del producte.

Classe Comanda

- Atributs:
 - data: Data i hora en què es va fer la comanda.
 - client: Client que realitza la comanda.
 - restaurant: Restaurant al qual es fa la comanda.
 - llistaProductes: Productes inclosos en la comanda.
- Mètodes:
 - calcularTotal(): Calcula el preu total de la comanda.
 - mostrarComanda(): Mostra el contingut e info de la comanda.

4. Diagrama de Classes UML



5. Conclusions

El diagrama de classes desenvolupat reflecteix de manera clara les relacions entre clients, restaurants, productes i comandes en una aplicació de menjar a domicili. Aquest treball ha servit per aplicar conceptes de programació orientada a objectes i preparar una base organitzada per a un futur desenvolupament de l'aplicació.

