

Activitat casos d'ús i diagrama de seqüència

Gestió d'un Videoclub

Entorns de desenvolupament

Jaume Albert Salas Pastor

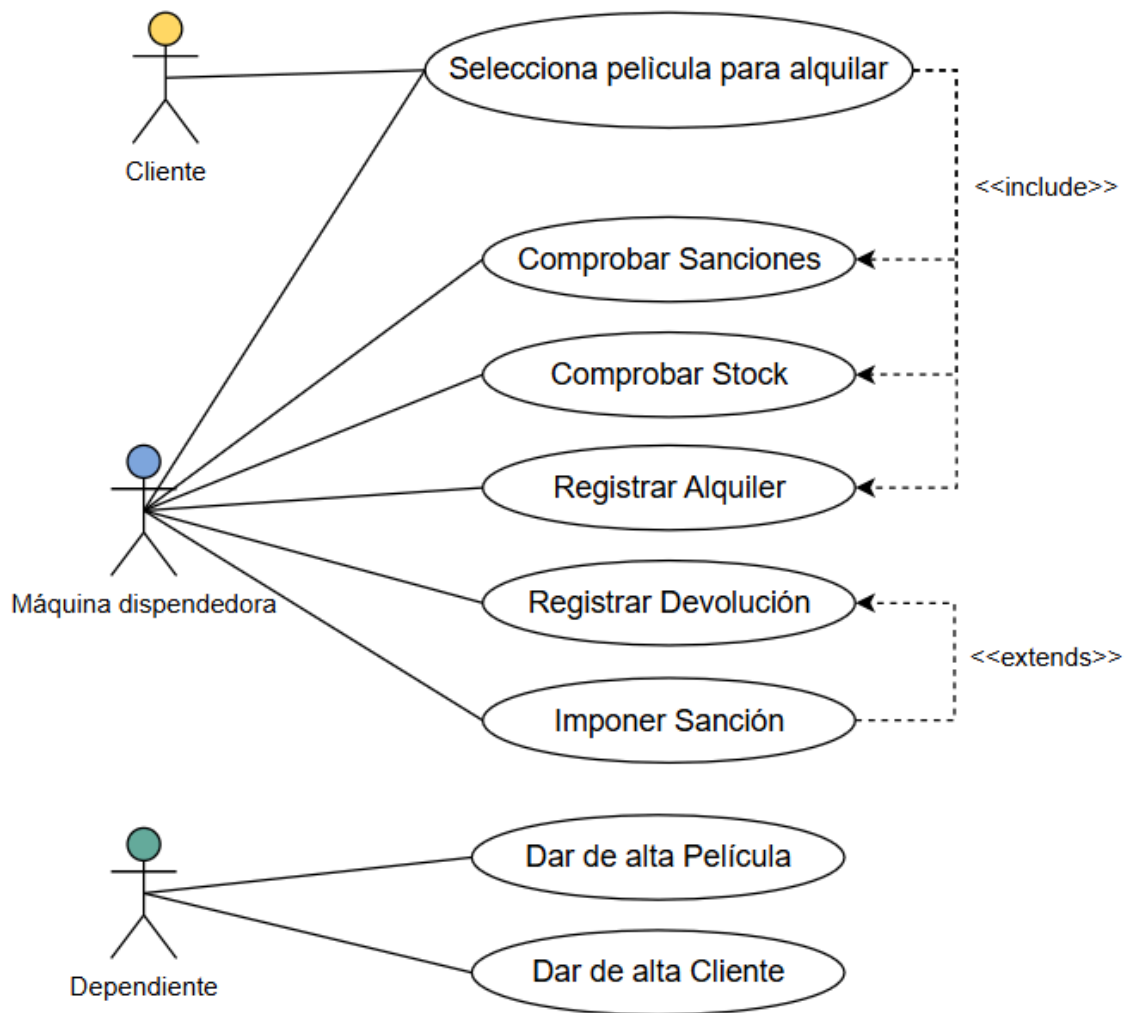
18/05/2025

1º DAM

Índex

1. Diagrama de casos d'ús.....	3
Explicació:.....	3
2. Diagrama de seqüència.....	4
Explicació:.....	4
3. Conclusions.....	5

1. Diagrama de casos d'ús



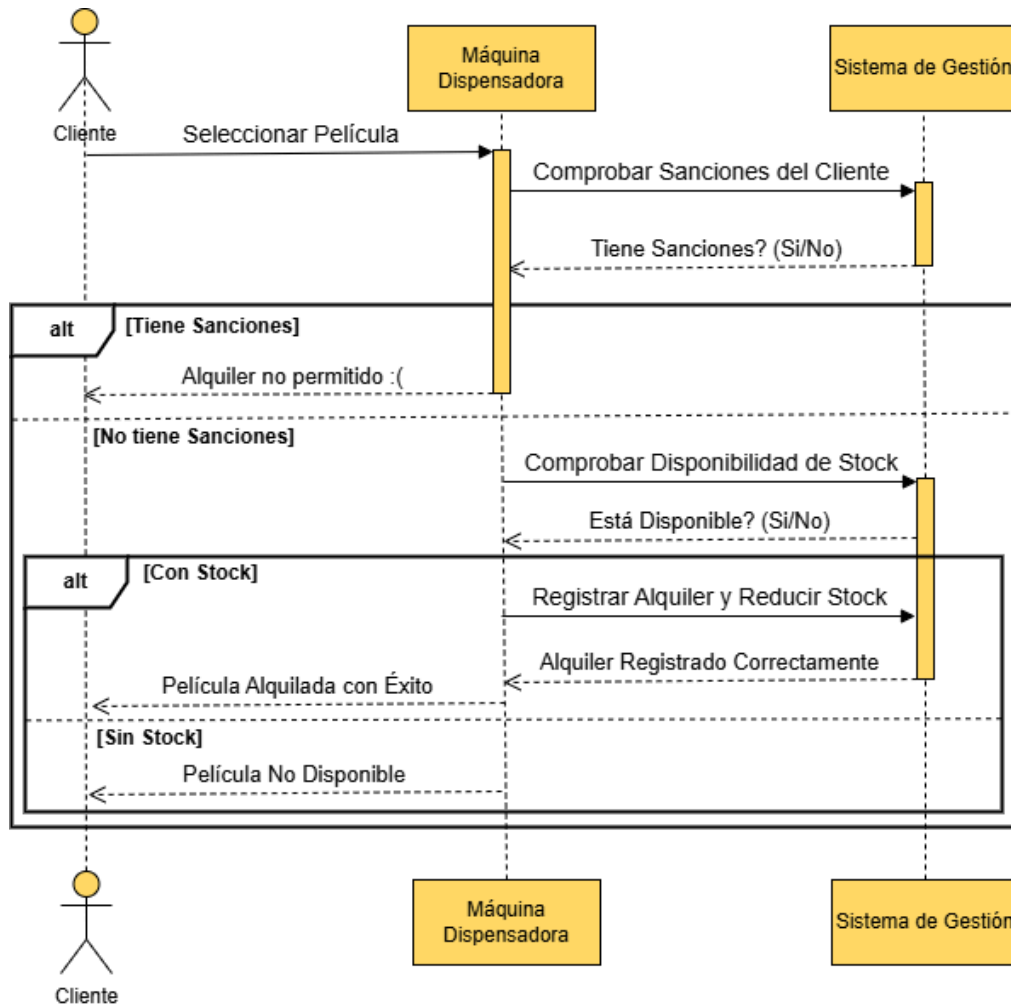
Explicació:

Aquest diagrama mostra com els diferents actors del sistema interactuen amb ell.

El Dependient del videoclub té accés a funcionalitats administratives com donar d'alta pel·lícules i clients.

El Client interactua exclusivament a través de la Màquina dispensadora, que és qui realitza totes les comprovacions i gestions relacionades amb el lloguer i la devolució de pel·lícules. A través del cas d'ús "Seleccionar pel·lícula per llogar", s'encadenen comprovacions com sancions i estoc, i finalment el registre del lloguer. La devolució pot implicar una sanció si es fa fora de termini.

2. Diagrama de seqüència



Explicació:

Aquest diagrama mostra pas a pas el que passa quan un client vol llogar una pel·lícula. Tot comença quan el client selecciona el film a la màquina dispensadora. A partir d'aquí, el sistema comprova automàticament si el client té alguna sanció pendent i si hi ha còpies disponibles. Si tot està en ordre (és a dir, sense sancions i amb estoc disponible), es fa efectiu el lloguer i es registra la data. Aquest procés assegura que es compleixin les normes del videoclub de manera automàtica i eficient, sense que el personal hagi d'intervenir.

3. Conclusions

Aquest exercici m'ha ajudat molt a entendre com es poden plasmar les funcionalitats i les interaccions dins d'un sistema orientat a objectes. El diagrama de casos d'ús és súper útil perquè ens deixa veure clarament qui fa què dins del sistema, com un mapa de rols, encara que trob que té una mica de dificultat ja que trob que pot haver diverses solucions ja que cadascú ho veu de la seva manera. I després, el diagrama de seqüència ens mostra de manera molt visual com circula la informació entre els actors i els objectes, aquest m'ha semblat més fàcil de fer encara que sembli més complexe. Juntant aquests dos diagrames, aconseguim tenir una imatge ben clara i ben organitzada de com funciona tota l'aplicació.