**Facultad de Ciencia y Tecnología**

**Ingeniería del Software II**

**Trabajo Práctico Anual**

**Año 2020 – Primera Parte**

**Facultad de Ciencia y Tecnología**

**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ENTRE RÍOS**

**Índice de contenido Introducción....................................................................................................................................3**

**Descripción de la Aplicación.....................................................................................................4**

**Actividades a realizar...................................................................................................................6**

http:// fcyt.uader.edu.ar Página 2 de 6

**Facultad de Ciencia y Tecnología**

**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ENTRE RÍOS**

**Introducción**

El siguiente trabajo práctico tiene como objetivo la aplicación de los conceptos vistos en la

materia en un ejemplo similar a la vida real. En ésta primera parte realizaremos el diseño de

partes de la aplicación utilizando como herramientas el Diagrama de Clases y el Diagrama de

Casos de Uso.

Podremos realizar ésta actividad de forma grupal, conformando grupos de hasta 4 integrantes.

La actividad consistirá en utilizar una herramienta de diseño para confeccionar los diagramas

especificados y posteriormente deberán ser enviados para su corrección.

Utilizaremos ***StarUML*** como aplicación para el diseño de esta actividad, la cual podemos

descargar desde: http://staruml.io/

Es importante remarcar que realizaremos todos los diagramas en ***un solo proyecto*** y

agregaremos una nota con los integrantes del proyecto en cada uno de los diagramas.

La fecha límite de ésta primera entrega es el día ***Jueves 28 de Mayo de 2020***.

http:// fcyt.uader.edu.ar Página 3 de 6

**Facultad de Ciencia y Tecnología**

**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ENTRE RÍOS**

**Descripción de la Aplicación**

La aplicación que vamos a diseñar se encarga de la gestión inmobiliaria de distintas

propiedades, permite tanto el alquiler como también la compra y venta de inmuebles,

gestionando las distintas operaciones en la plataforma.

Esta aplicación funcionaría de forma SAS (Software As Service) de manera tal que se utilizará

en la nube en una plataforma web y tanto diferentes inmobiliarias, así como también usuarios

normales podrán registrarse en la plataforma con diversos fines. Cada inmobiliaria podrá

registrarse brindando su información (nombre, dirección, correo electrónico) y deberá

especificar también cuales son las operaciones que va a realizar (compra, venta o alquiler).

Una vez hecho ésto su petición quedará pendiente hasta que un administrador de la

plataforma apruebe dicha solicitud. Con respecto a los usuarios, los mismos podrán

registrarse creando una cuenta utilizando una cuenta de correo electrónico o vinculando la

información de sus redes sociales (Facebook, Instagram, Twitter o LinkedIn) y éstos no

necesitan una aprobación.

Todas las inmobiliarias habilitadas podrán crear avisos en la aplicación (de alquiler, de

compra y de venta) los cuales serán visualizados por los usuarios. En éste primer momento se

trabajará con distintas propiedades (terrenos, casas, departamentos y cocheras) pero a futuro

va a ser deseable incorporar otros tipos de propiedad. Se contará con un buscador de avisos el

cual permitiría buscar por distintos criterios tales como la ubicación del inmueble, el tipo de

operación a realizar, el costo estimado, el tamaño en metros cuadrados y distintos tipos de

atributos que pueden variar (para el caso de casas y departamentos podremos buscar por la

cantidad de habitaciones y si tiene patio o no). En casa aviso además pueden subirse imágenes

o videos, los cuales pueden ser consultados en la búsqueda.

Una vez que un usuario está interesado en un aviso, el mismo puede realizar directamente una

http:// fcyt.uader.edu.ar Página 4 de 6

**Facultad de Ciencia y Tecnología**

**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ENTRE RÍOS**

seña sobre el mismo, con el objetivo de reservarlo. Dicha seña consistiría en el pago de un

monto por única vez (el cual se define al momento de la creación del aviso) con el objetivo de

reservar y asegurar la operación, una vez hecho ésto el aviso ya no podrá ser reservado por

nadie más, pero seguirá apareciendo en las respectivas búsquedas que se realicen. Dicha

reserva además notificará a la inmobiliaria que publicó dicho aviso con el objetivo de que la

misma contacte al usuario para cerrar la operación. La operación tendrá un tiempo de 7 días

hábiles para realizarse y podrá ser cancelada por cualquiera de los dos usuarios intervinientes

(el usuario que solicitó la reserva y el de la inmobiliaria asociada).

Una vez que se complete la operación, la plataforma descontará un porcentaje sobre el monto

de la transacción final (valor del inmueble para compra – venta o cuota de alquiler según

corresponda) en concepto de comisión. Y se consolidarán reportes los cuales podrán ser

descargados tanto por cada usuario asociado a una inmobiliaria (solamente podrá ver las

operaciones de sus avisos), así como también por el administrador del sistema (podrá ver

todas las operaciones en un período de tiempo determinado).

La plataforma cuenta además con un sistema de moderaciones, que permite a los usuarios

denunciar avisos que consideren inapropiados por diversos motivos (contenido no permitido,

precio considerado excesivo o comportamiento inapropiado). Por otro lado también se puede

denunciar comportamientos de usuarios (al comunicarse de forma inapropiada, realizar

varias reservas y luego cancelarlas, intentar vender o hacer publicidad usando la plataforma).

Una vez que se reporta dicho tipo de comportamiento, el aviso o el usuario según el caso

pasan a un estado de revisión, en donde el administrador revisa el motivo y la descripción de

la denuncia y puede tomar distintas acciones, por un lado puede suspender por 7, 15 o 30 días

la cuenta en señal de aviso, o por otro lado puede bloquear la cuenta de forma indeterminada,

lo que genera que el usuario deba ponerse en contacto con el mismo para proceder a

desbloquear la cuenta, abonando una multa correspondiente).

http:// fcyt.uader.edu.ar Página 5 de 6

**Facultad de Ciencia y Tecnología**

**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ENTRE RÍOS**

**Actividades a realizar**

En ésta primera entrega se solicita:

**1.** Identificar las posibles clases e interfaces que van a intervenir en la aplicación.

**2.** Plasmar en un ***Diagrama de Clases*** cada uno de ellos, especificando:

**1.** Para cada clase sus atributos, definiendo su modificador de acceso y su tipo de dato

(estándar en UML).

**2.** Indicar los métodos de cada clase, definiendo además sus parámetros o tipo de

retorno.

**3.** Indicar las relaciones entre dichas clases, ya sea de herencia, asociación, agregación

o composición. Dicha relacion ***debe verse reflejada*** ya sea en un método en una

clase o en un atributo de la misma.

**3.** Identificar los posibles actores y funcionalidades de alto nivel de la aplicación.

**4.** Plasmar en un ***Diagrama de Casos de Uso*** cada uno de ellos, especificando:

**1.** Todos los actores definidos. Si existen actores abstractos, especificarlos e identificar

la relación de herencia.

**2.** Todos los casos de uso definidos, identificando su relación de inclusión o extensión

según corresponda, dicha relación deberá verse claramente en el diagrama.

http:// fcyt.uader.edu.ar Página 6 de 6