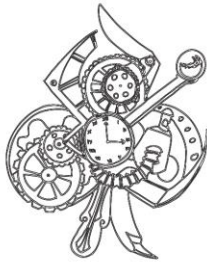


SISTEMA DE ADMINISTRACIÓN DE CASINOS

- Documento de análisis -



Pablo Esteban Deltell

Miguel Sánchez-Brunete Álvarez

Jonathan Carrero Aranda

Ingeniería del Software

Facultad de Informática

Universidad Complutense de Madrid



ÍNDICE

1.	Diagrama de Actividades	2
1.1.	Darse de alta.....	2
1.2.	Cambiar.....	3
1.3.	Consultar	3
1.4.	Apostar.....	4
2.	Diagrama de Casos de Uso.....	5
2.1.	Gerente	5
2.2.	Jefe de Juego	5
2.3.	Crupier	6
2.4.	Cliente/Jugador.....	6
3.	Diagrama de Clases	7

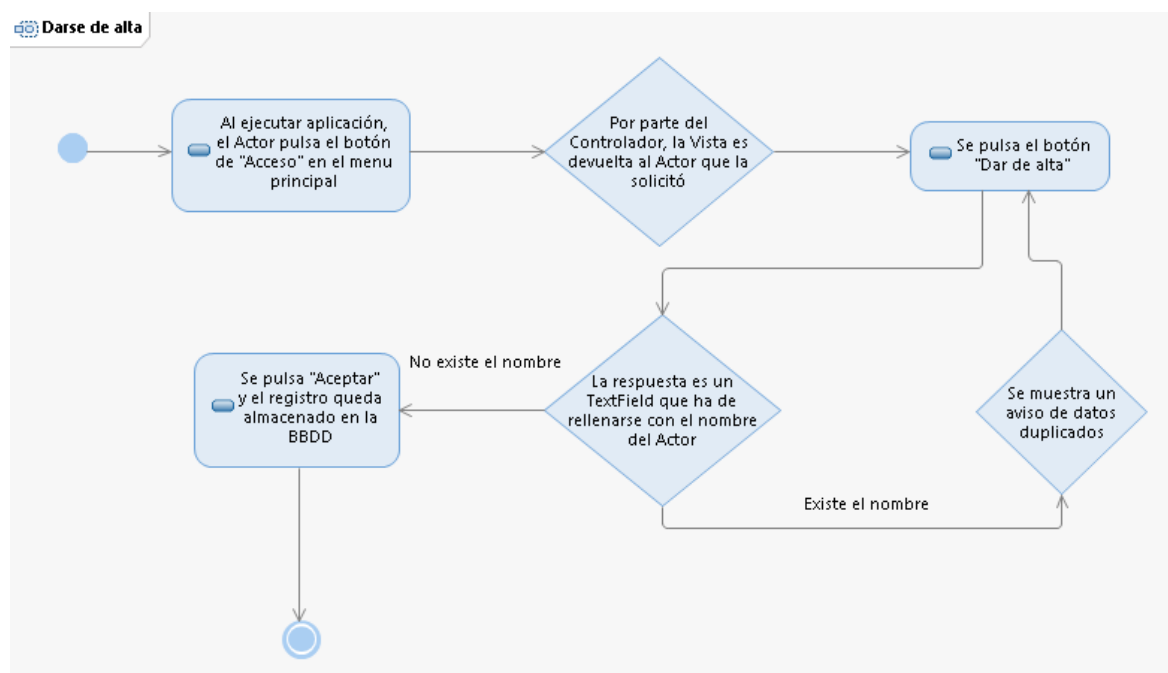
1. Diagrama de Actividades

En primer lugar, procedemos a explicar los distintos diagramas de actividades basados en cada Actor. Recordemos que los diagramas de actividades muestran un proceso de negocio o un proceso de software como un flujo de trabajo a través de una serie de acciones. Estas acciones las pueden llevar a cabo personas, componentes de software o equipos. Para una persona que experimenta un primer contacto con los diagramas de actividades, podría llegar algo tedioso el entender cómo funciona el flujo, por eso creemos conveniente recomendar la siguiente lectura en la que se explica cómo leer los diagramas de actividades y los tipos de flujos que existen:

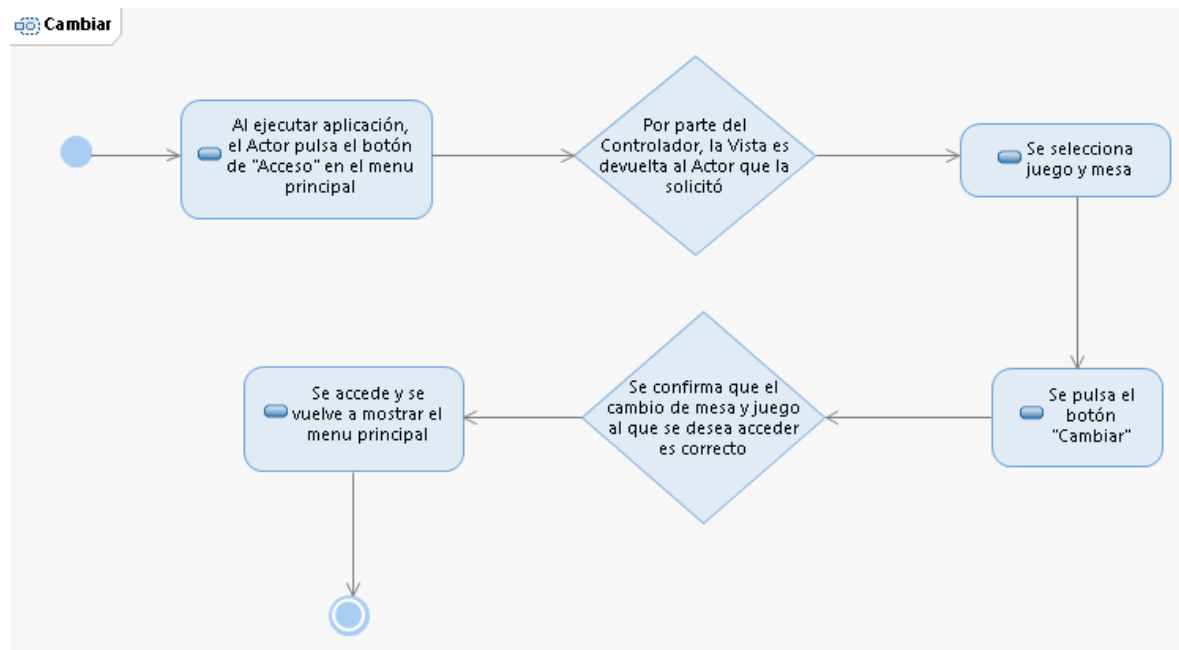
[Referencia a los diagramas de actividades](#)

Fuente: msdn.microsoft.com

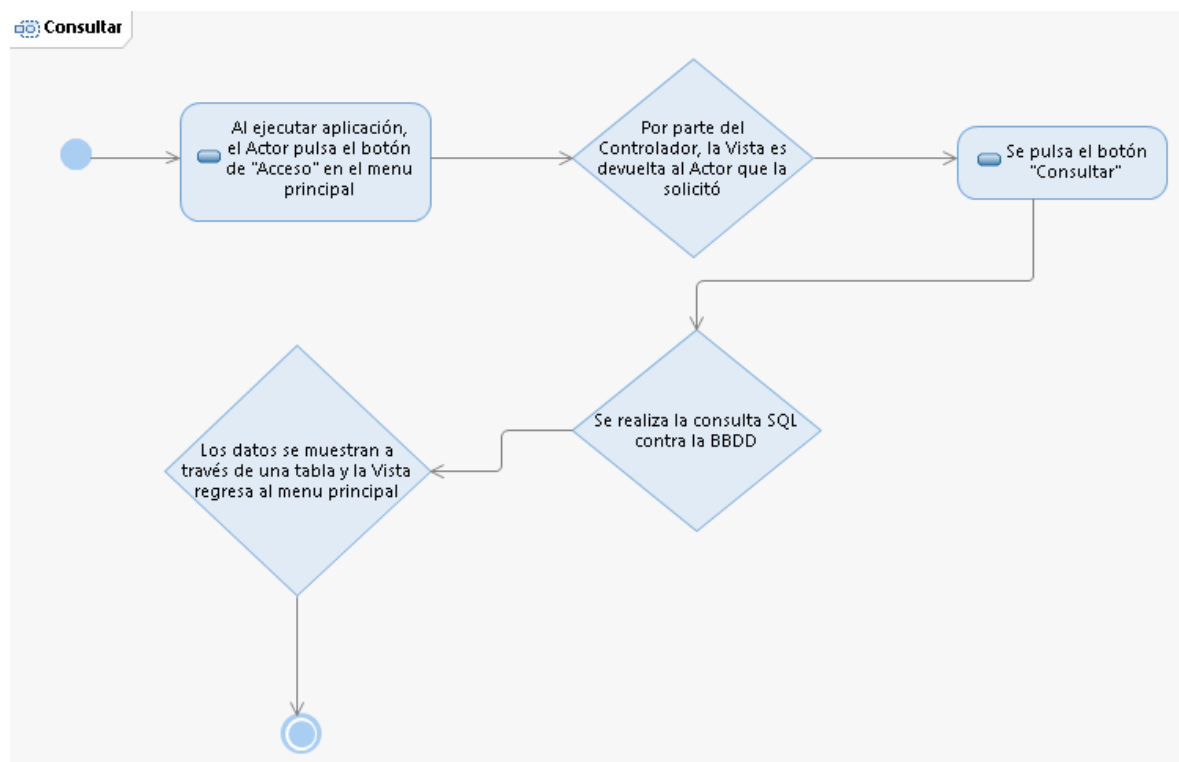
1.1. Darse de alta



1.2. Cambiar

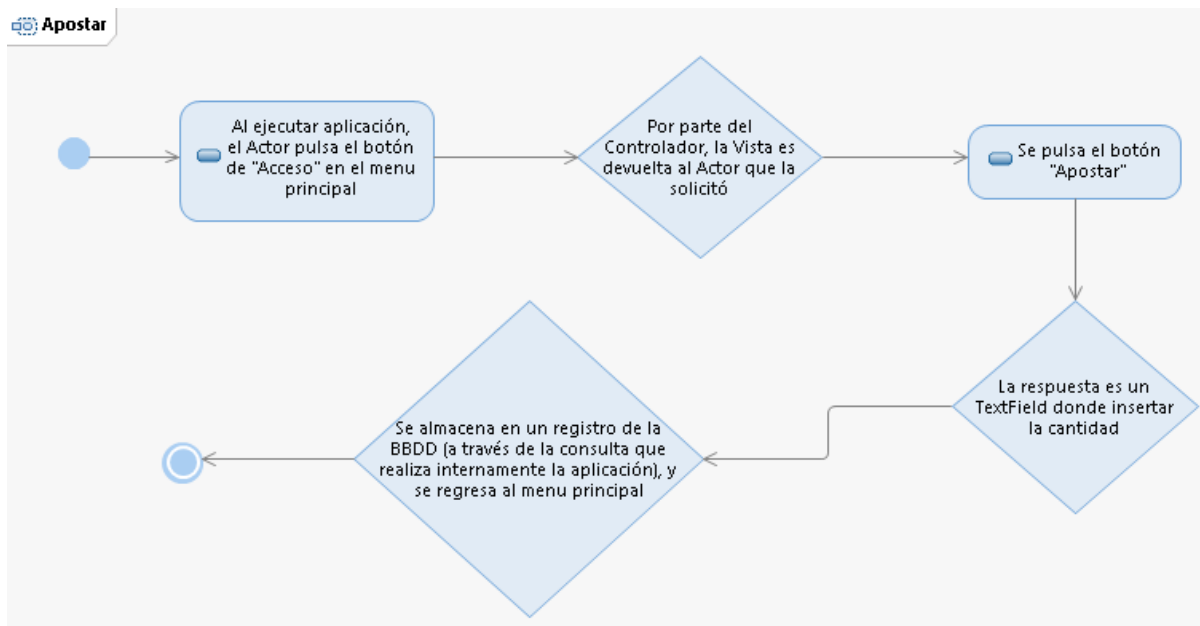


1.3. Consultar



1.4. Apostar

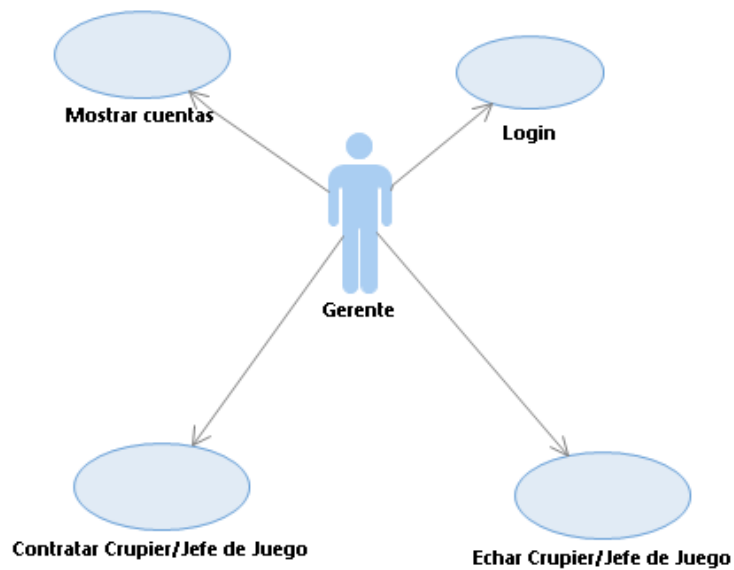
 Apostar



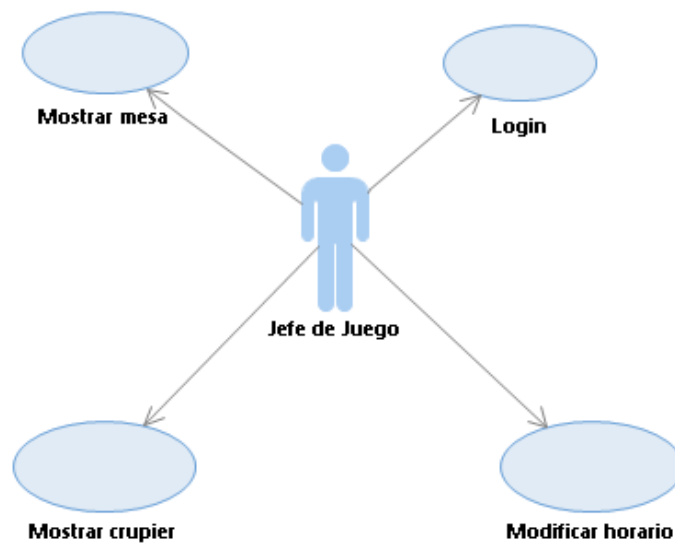
2. Diagrama de Casos de Uso

A continuación se expone el diagrama de casos de uso, desde el punto de vista de cada Actor, a través del Lenguaje de Modelado Unificado, el cual define una notación gráfica para representar los casos de uso. Debe tenerse en cuenta que dicha notación únicamente pretende dar una vista general simple de un caso de uso (o un conjunto de casos de uso).

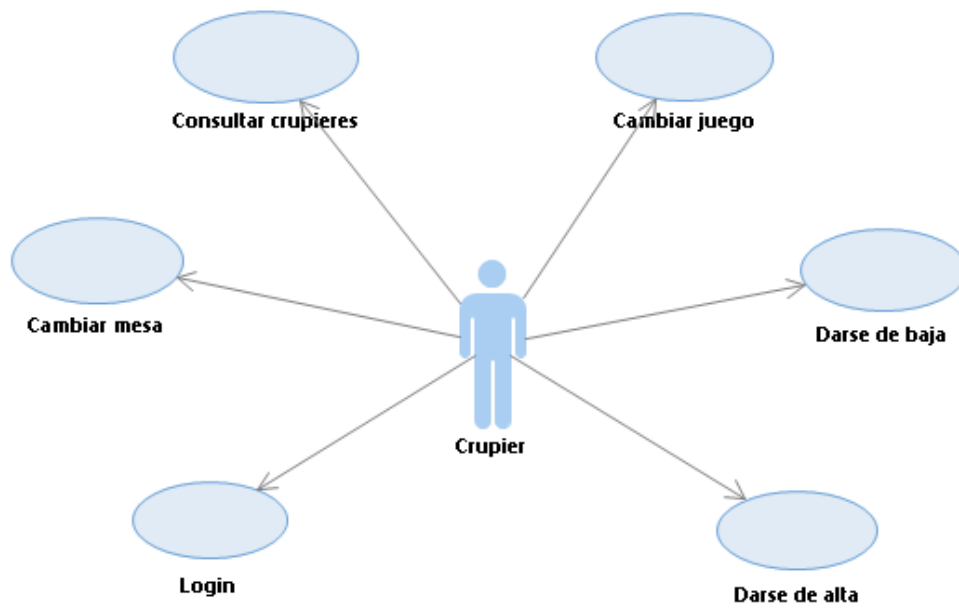
2.1. Gerente



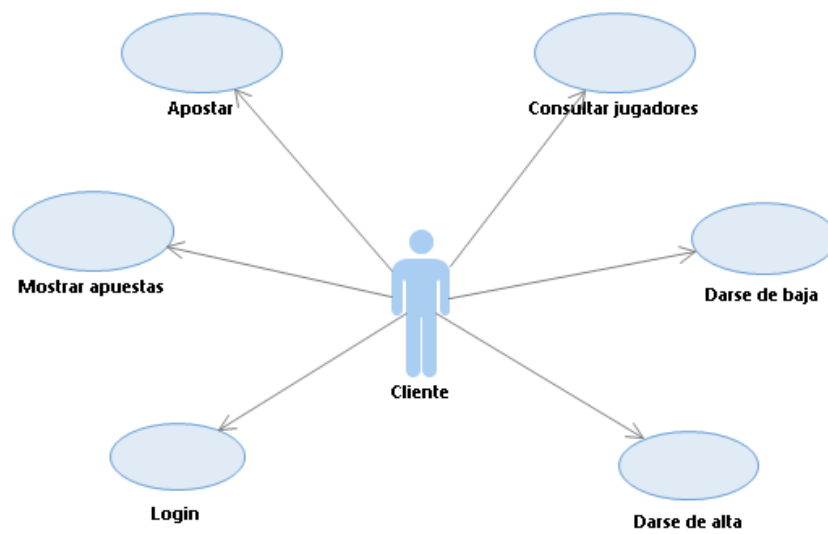
2.2. Jefe de Juego



2.3. Crupier

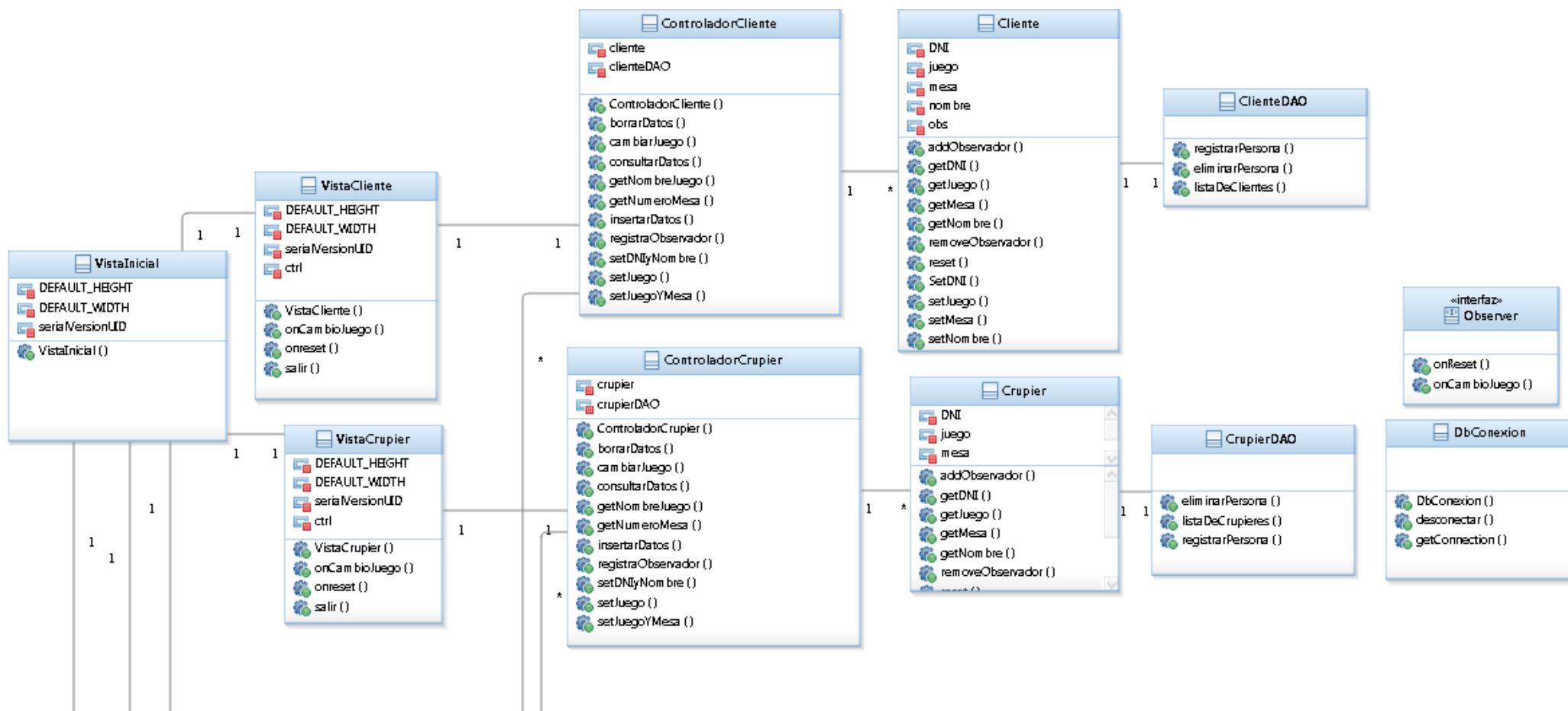


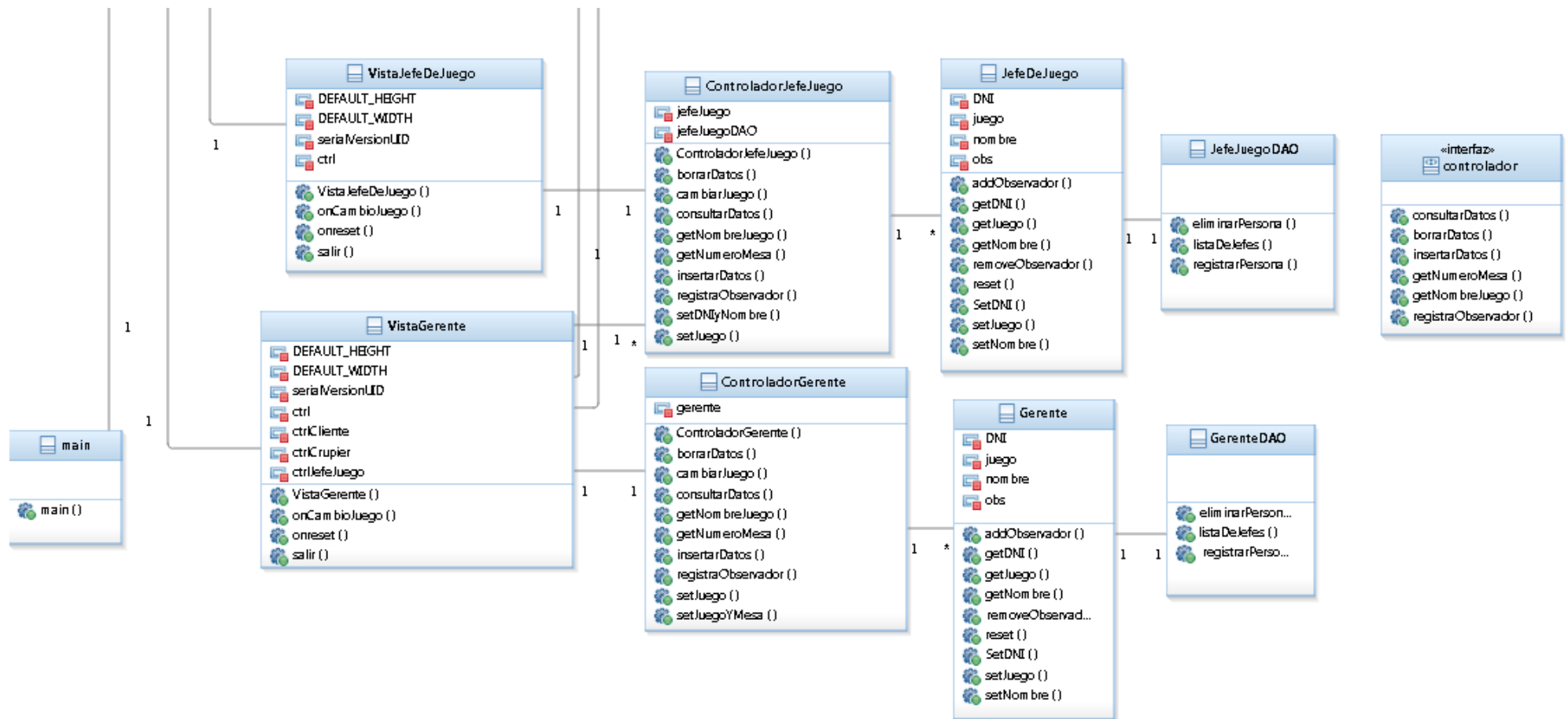
2.4. Cliente/Jugador



3. Diagrama de Clases

Se presenta el diagrama de clases del proyecto SAC basado en el Lenguaje de Modelado Unificado. En él quedan reflejados los métodos utilizados en la implementación de la aplicación, cardinalidad, visibilidad, ámbito y jerarquía.





Legenda de Cardinalidad

Representación	Conjunto al que pertenece	Significado
0, 1		cero o uno
n..m	con $n, m \in \mathbb{N}$	varios a varios
1..*	con $* \in \mathbb{N}$	1 a varios
0..*	con $* \in \mathbb{N}$	0 a varios