

# EJERCICIO RESUELTO

## Módulo: Entornos de Desarrollo

### Máquina expendedora

#### Descripción:

Durante esta unidad se han estudiado los diagramas de actividades, el significado de los mismos, así como los elementos y nomenclatura asociada a este diagrama UML de comportamiento.

Para practicar todos estos contenidos, se propone modelar el siguiente problema mediante un diagrama de actividades:

Un cliente se aproxima a una máquina expendedora de billetes para comprar un billete de tren, la máquina expendedora muestra la información de horarios y tarifas, y con dicha información el cliente selecciona en la máquina el billete que desea adquirir.

El cliente comprueba en el monitor de la estación los horarios y andén del que parte el tren. Mientras que comprueba lo anterior en el monitor, simultáneamente empieza a insertar las monedas en la máquina hasta que la tarifa ha sido introducida por completo.

Cuando se ha introducido el importe del billete, la máquina imprime el billete y se lo dispensa, junto con el dinero de vuelta en caso de que se haya introducido un importe superior en el pago del billete. El cliente recoge de manera simultánea el billete junto con la vuelta, y espera hasta que llega su tren al andén.

#### Objetivos:

- Reconocer el significado de los diagramas de actividad.
- Elaborar diagramas de actividad.

#### Recursos:

- Herramienta StarUML o Visual Paradigm
- Acceso a Internet.

**Resolución:**