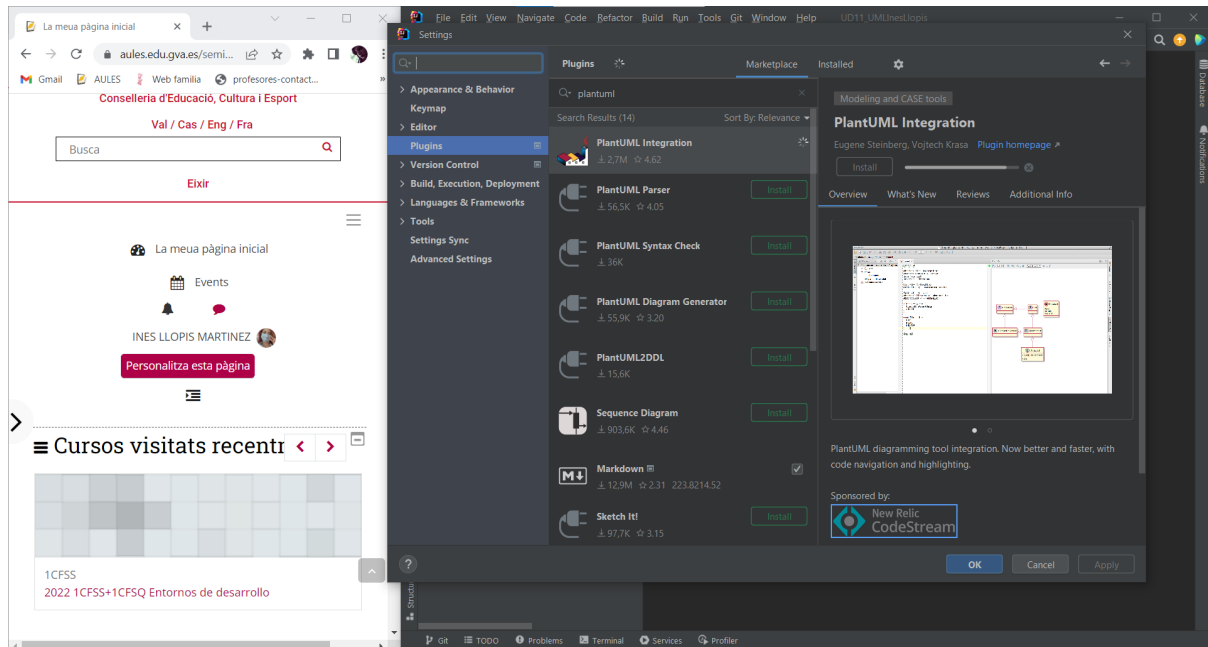


Entornos de Desarrollo

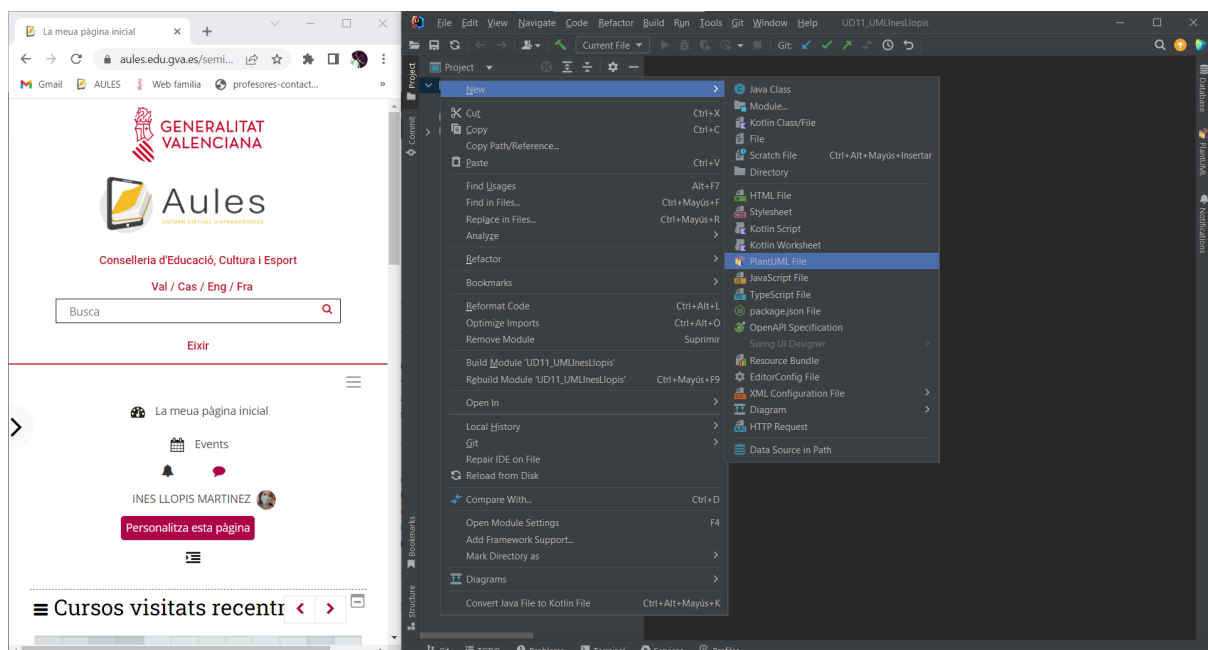
Ejercicio para entregar UD11

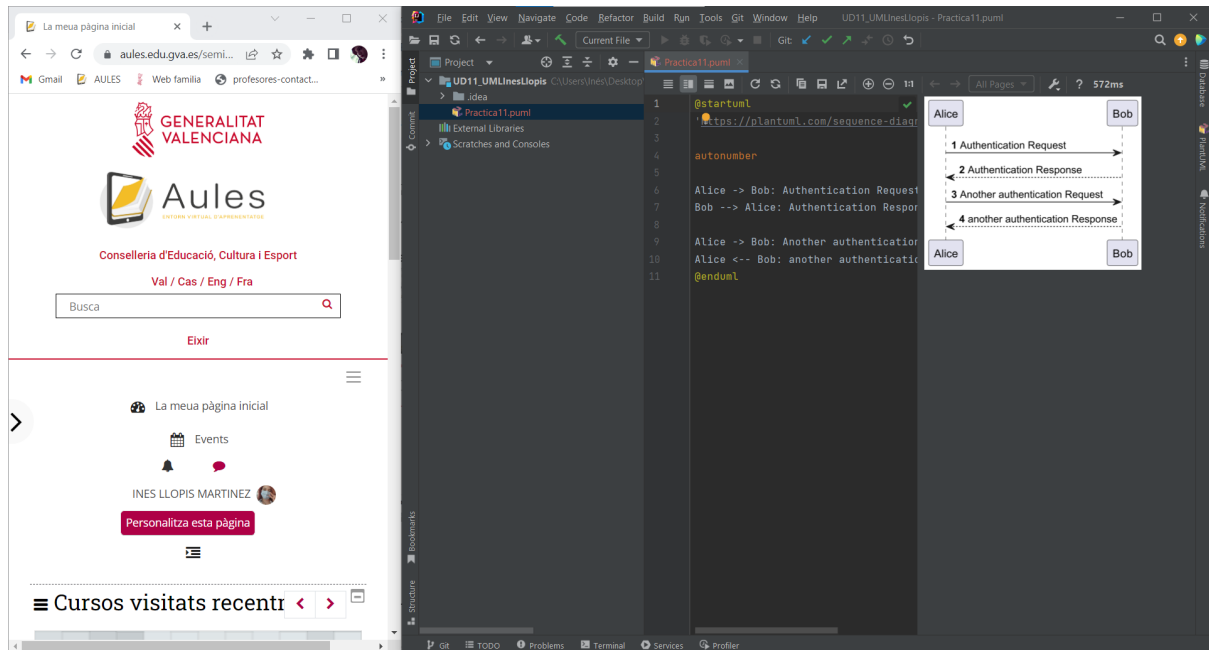
<https://github.com/Nessie04/UMLInesLlopis>

Para realizar la siguiente práctica debemos instalar el plugin PlantUML en nuestro entorno de desarrollo. En este caso, IntelliJ. Para ello, hacemos click en “File > Settings > Plugins”. Escribimos en el buscador la extensión que queremos instalar y clicamos “Install”. Una vez descargado, reiniciamos el IDE y ya lo tendríamos listo para realizar la práctica.

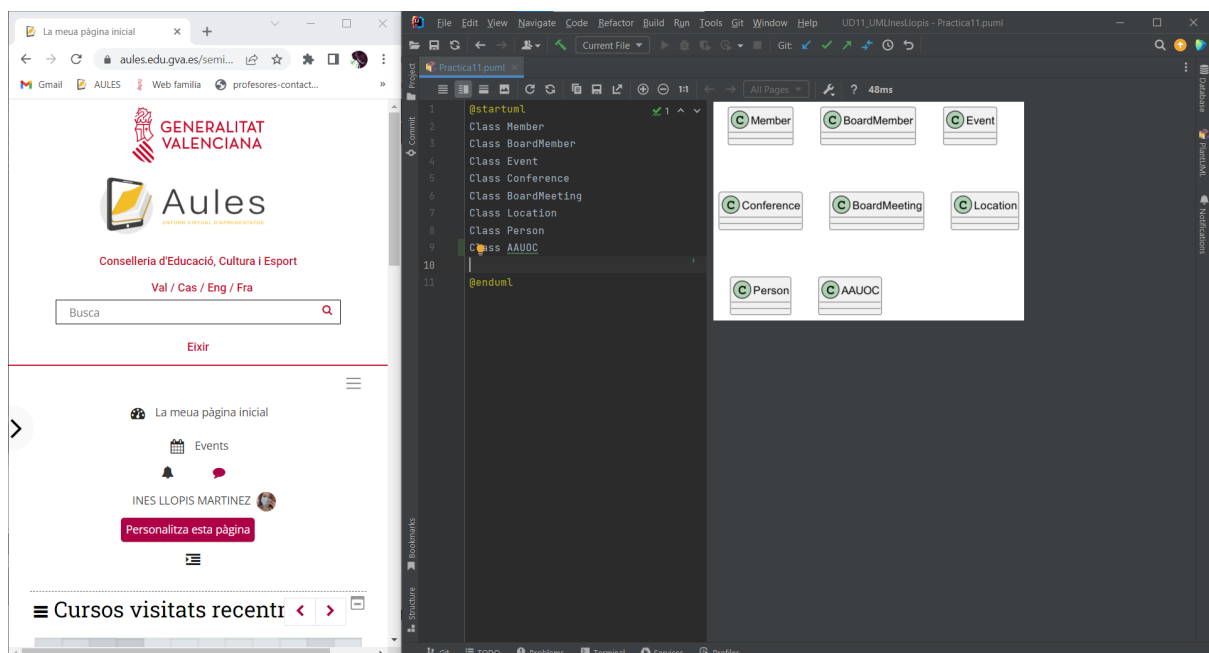


A continuación, creamos el archivo PlantUML haciendo click derecho sobre nuestra carpeta y clickamos “New > PlantUML File”. Le asignamos el nombre que nos interese.

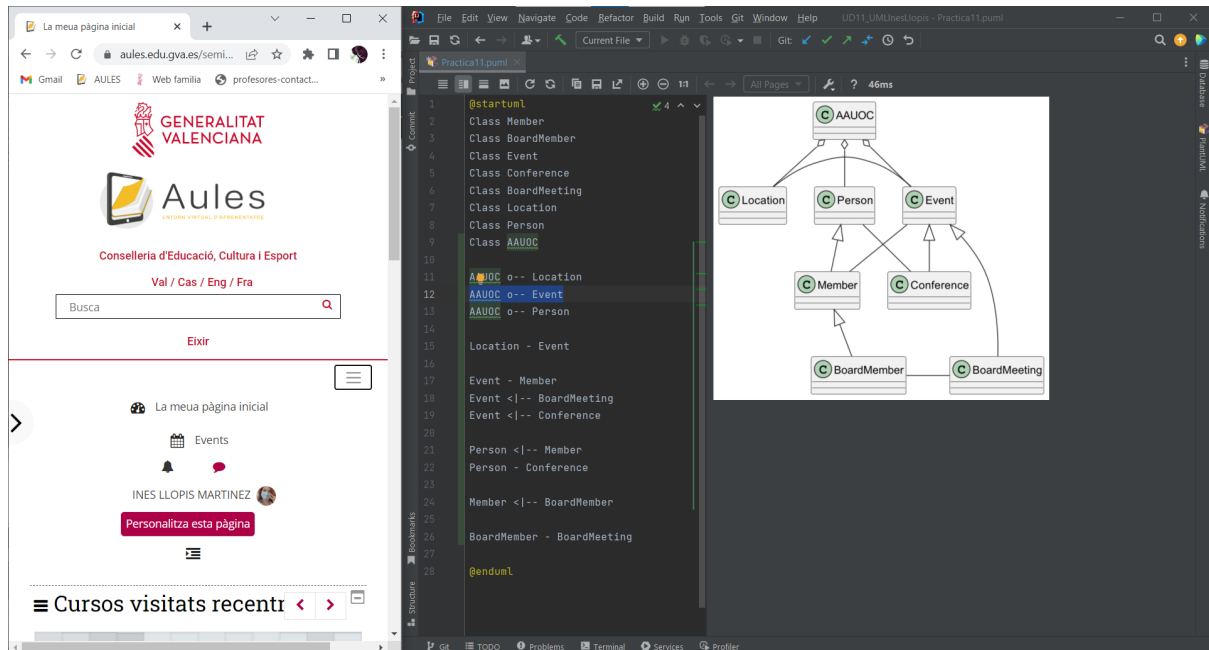




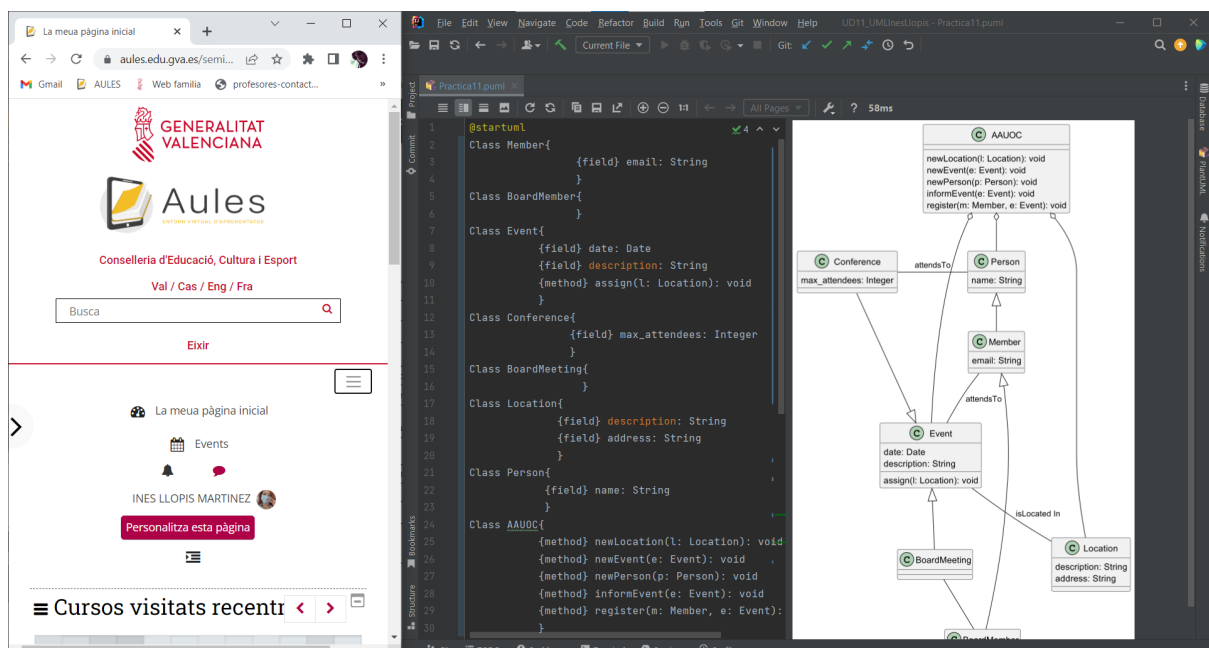
Creamos las clases con las que vamos a trabajar escribiendo “Class” y el nombre que le queramos dar a cada clase.



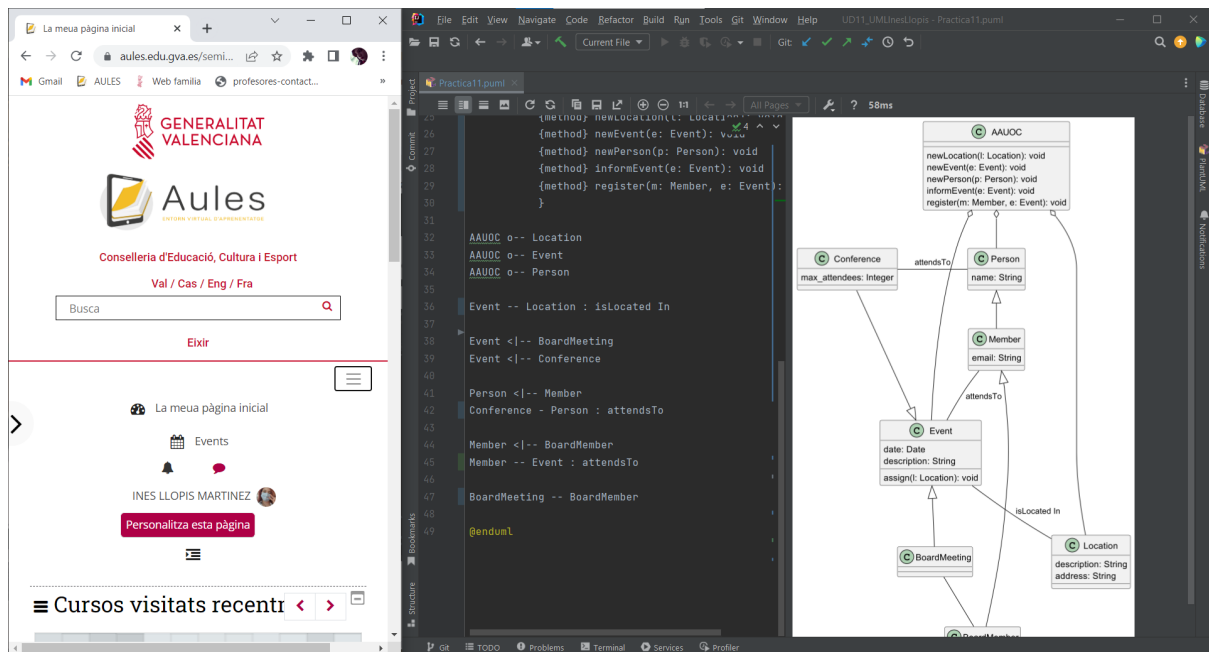
Establecemos las relaciones entre las diferentes clases.



Definimos los atributos y los métodos de cada clase. Para ello, utilizamos “{field}” para definir los atributos y “{method}” para definir los métodos.



Además, definimos las relaciones entre las clases.



Finalmente, establecemos las cardinalidades entre las clases.

