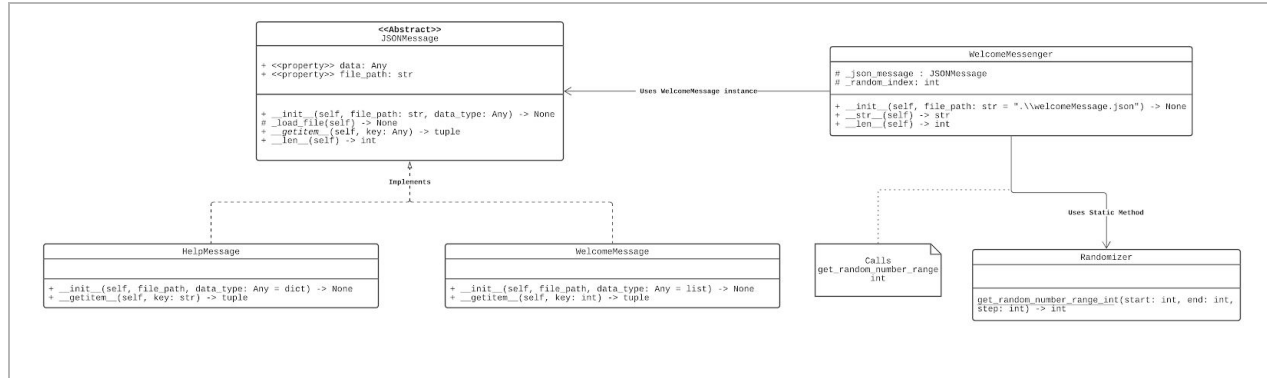


Nombre del autor	Iván David Rey Rueda
Fecha creación	20/11/2020

Código del diagrama	DC-04
Nombre del diagrama	Welcome
Descripción del Escenario	La clase abstract JSONMessage define la estructura que define luego las clases concretas, que en este caso solo es WelcomeMessage. Luego la clase contexto WelcomeMessenger se encarga de devolver los resultados con base a la implementación de JSONMessage y utilizando el método estático de la clase Randomizer para obtener un mensaje aleatoriamente cada vez que se instancia un objeto de la clase contexto.
Clases (clases que componen el diagrama de clases, ya sean abstractas, concretas, contexto, interfaces u otras)	
Clases abstractas	Interfaces
JSONMessage: clase abstracta que define los métodos que usarán para cargar el archivo, obtener los datos y regresar la información cargada.	
Clases concretas	Clases contexto
WelcomeMessage: implementa los métodos abstractos de JSONMessage. Por defecto el tipo de dato se especifica en el constructor. HelpMessage: implementa los métodos abstractos de JSONMessage. Por defecto el tipo de dato se especifica en el constructor. Esta clase tiene la finalidad de ser utilizada en la integración del front y back end	WelcomeMessenger: utiliza la implementación de JSONMessage. Esta clase utiliza el método estático de la clase Randomizer y recibe un parámetro de tipo cadena, el cual por defecto es: .\\welcomeMessage.json
Otros	Randomizer: clase estática que tiene el método <u>get_random_number_range_int</u> , el cual es utilizado por la clase WelcomeMessenger.
Diagrama de clase	



Control de Cambios			
Versión	Fecha Aprobación	Descripción del Cambio	Participantes del Cambio
02	21/11/2020	Cambios de parámetros y valores por defecto	Ivan David Rey Rueda

Aprobación del diagrama de clase

Firma del director de proyecto

Nombre y Apellidos: Nydia Paola Rondón Villarreal

Cargo: Docente directora del proyecto