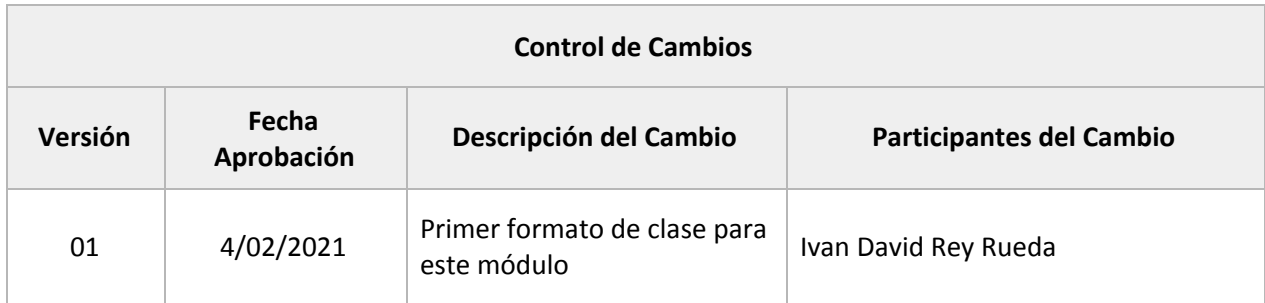


Nombre del autor	Iván David Rey Rueda
Fecha creación	4/02/2021

Código del diagrama	DC-09
Nombre del diagrama	Switcher
Descripción del Escenario	La clase abstracta Switch declara el método de clase case, el cual será utilizado en el llamado de cada instancia para acceder a las propiedades específicas de cada uno al igual como un switch en C++, Java y C#.
Clases (<i>clases que componen el diagrama de clases, ya sean abstractas, concretas, contexto, interfaces u otras</i>)	
Clases abstractas	Interfaces
Switch: clase abstracta que contiene el método de clase "case" el cual será utilizado para acceder a los posibilidades de cada implementación concreta	
Clases concretas	Clases contexto
<p>ModelPossibilities: clase que implementa un switch personalizado para las posibilidades de la creación del modelo.</p> <p>PredictionPossibilities: clase que implementa un switch personalizado para las posibilidades de la predicción del modelo.</p> <p>GridSearchParameterPossibilities: clase que implementa un switch personalizado para las posibilidades de los parámetros extensivos del modelo.</p> <p>BayesianSearchParameterPossibilities: clase que implementa un switch personalizado para las posibilidades de los parámetros bayesianos del modelo.</p> <p>ParameterSearchPossibilities: clase que implementa un switch personalizado para las posibilidades de búsqueda de hiperparámetros del modelo.</p> <p>LoaderPossibilities: clase que implementa un switch personalizado para las posibilidades de cargar un archivo.</p> <p>EstimatorPossibilities: clase que implementa un switch personalizado para las posibilidades de estimador según la librería scikitlearn.</p>	

PredictionTypePossibilities: clase que implementa un switch personalizado para las posibles vistas a las que se puede acceder dado un tipo de predicción.

Diagrama de clase



Aprobación del diagrama de clase



Firma del director de proyecto

Nombre y Apellidos: Nydia Paola Rondón Villarreal

Cargo: Docente Directora Proyecto