**Informática II  
Diseño**<Instrucciones de uso: Repita este formato para cada una de las clases generadas para su proyecto. Al finalizar, elimine todo el texto marcado en azul>.

1. **Datos Generales**

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre de la clase / paquete** |  |
| **Nombre del desarrollador** |  |
| **Lenguaje de Programación** |  |
| **Dependencias que tiene esta clase (includes)** |  |
| **Descripción / objetivo de la clase:** | <Describa de manera corta el uso que se le dará a esta clase> |

1. **Diagrama UML**

<Incluya un diagrama UML de la clase, que represente los atributos y métodos de la clase diseñada.>

1. **Descripción de métodos más relevantes:**

<Elija los métodos relevantes para comprender el funcionamiento de su clase, y explique el objetivo que tienen. No es necesario incluir los constructores, setters y getters>

1. **Diseño de las pantallas y campos**

<Si su clase genera interfaces gráficas, incluya una descripción de los campos y botones en la misma. Puede adjuntar imágenes de mockups o de las pantallas finales.>