



Universidad de las Fuerzas Armadas-ESPE

Programación orientada a objetos

Actividad de aprendizaje N.º 2

Creación de Objetos y UML

Nombre:

Camacho Bravo Pablo Guber

NRC:

1323

Fecha de Entrega:

08/12/2024

Nombre del docente:

Jaramillo Montaña Luis Enrique

Tipo de Actividad

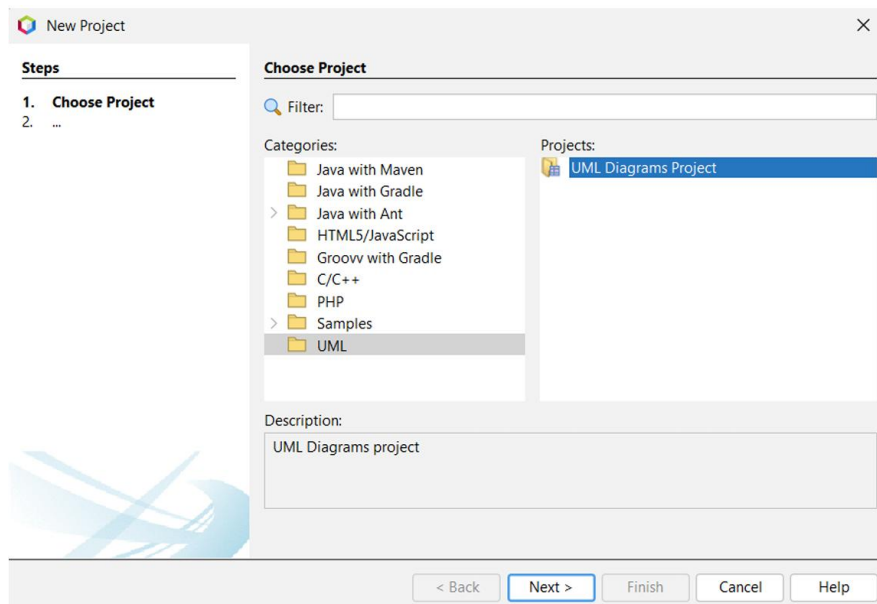
Diseño y Modelado

Informe con Evidencias

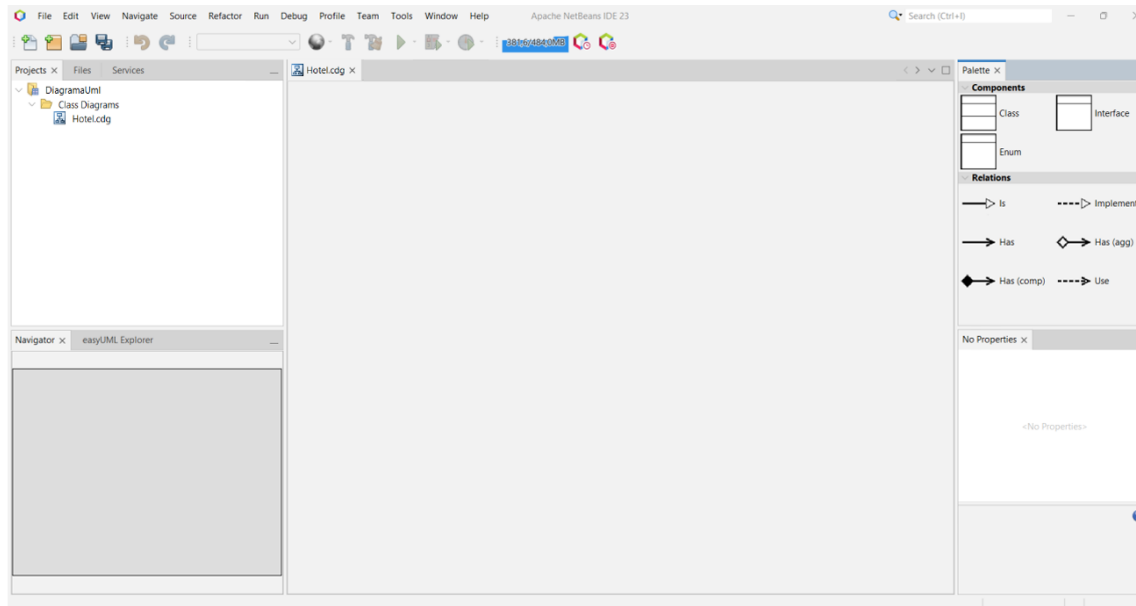
1. Ingreso a Java NetBeans.



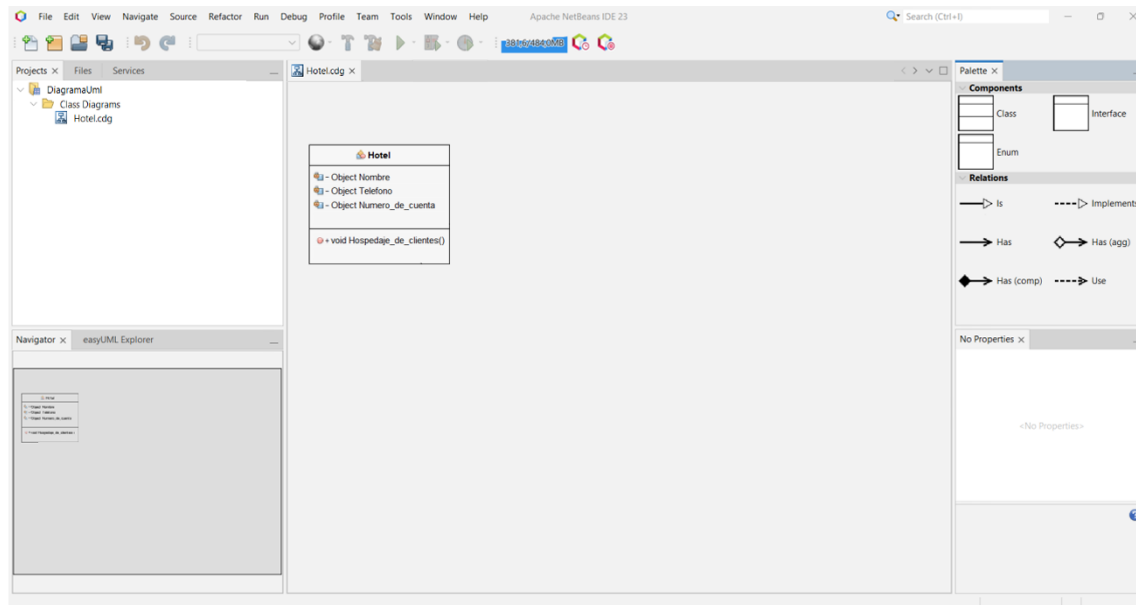
2. Creo un proyecto de diagrama UML.



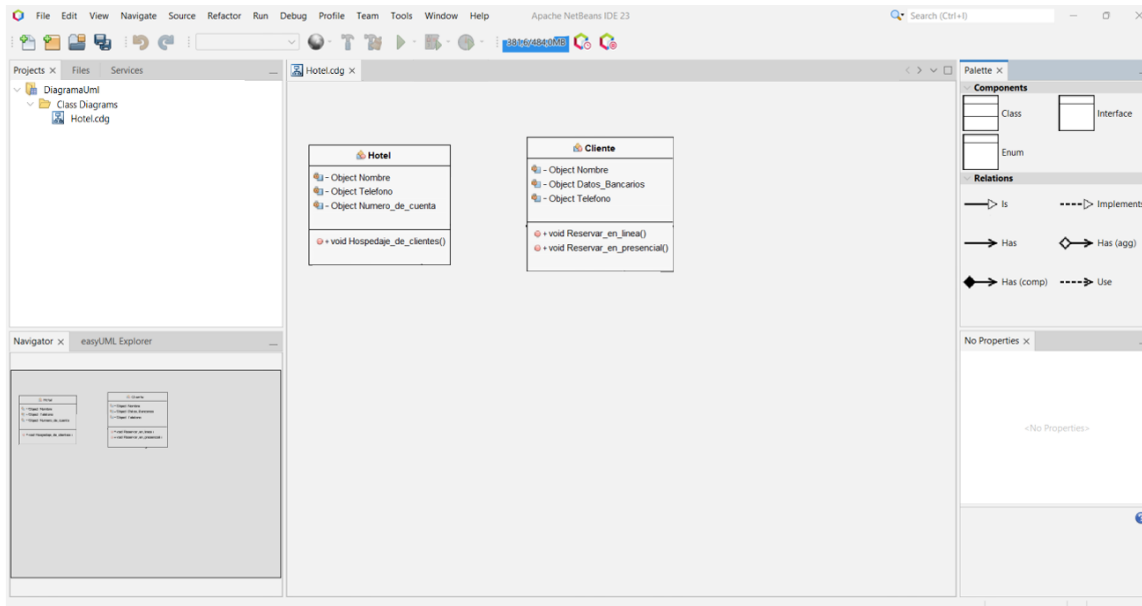
3. Procedo a diseñar mi diagrama UML.



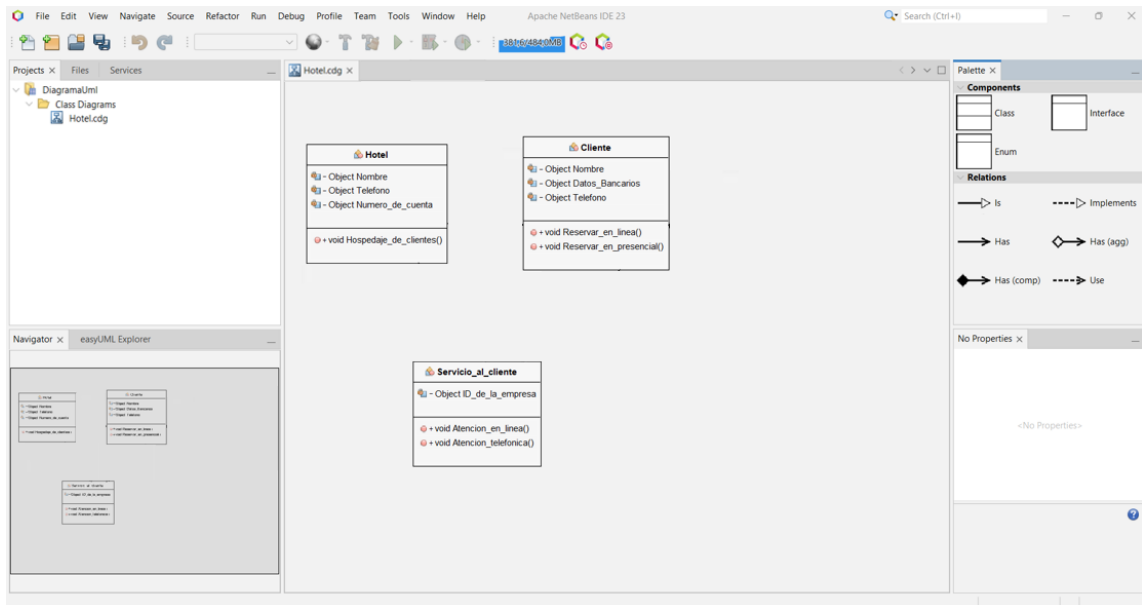
4. Agrego la clase Hotel.



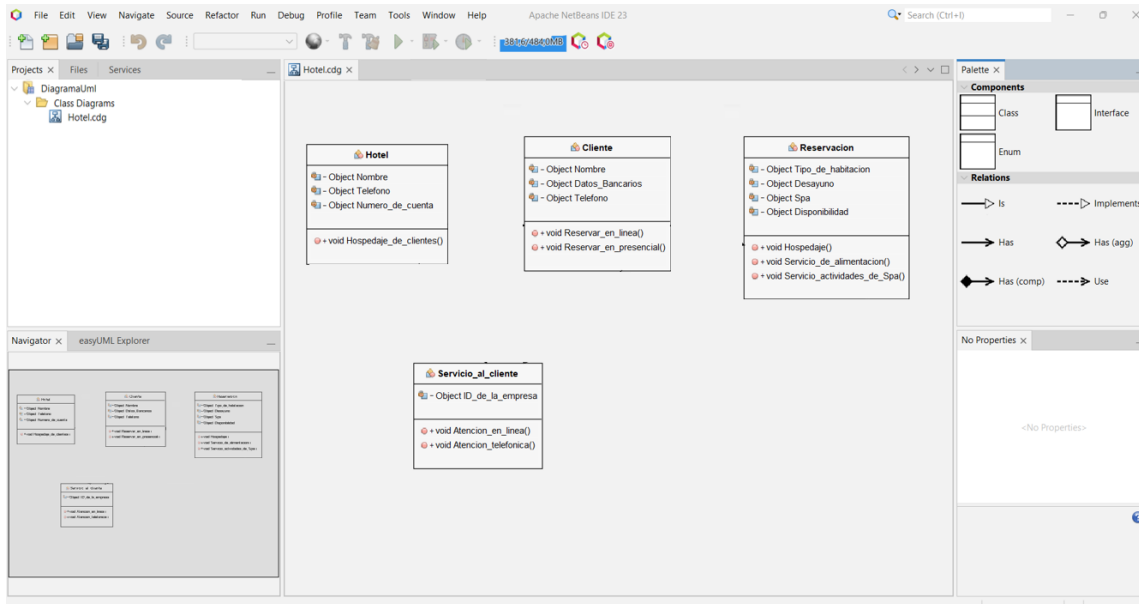
5. Agrego la clase Cliente.



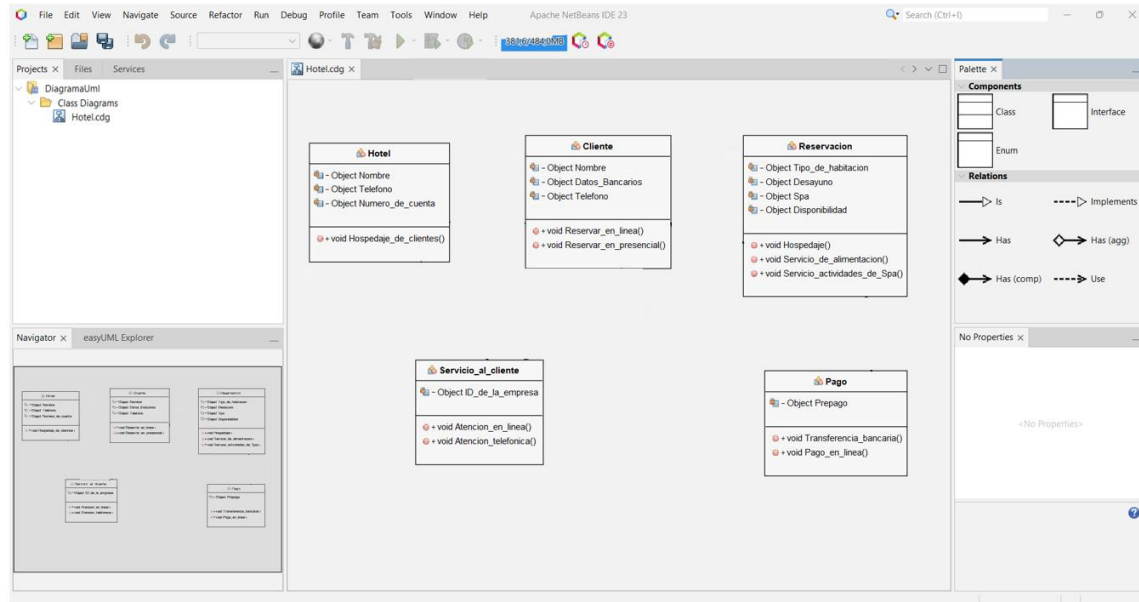
6. Agrego la clase Servicio al cliente.



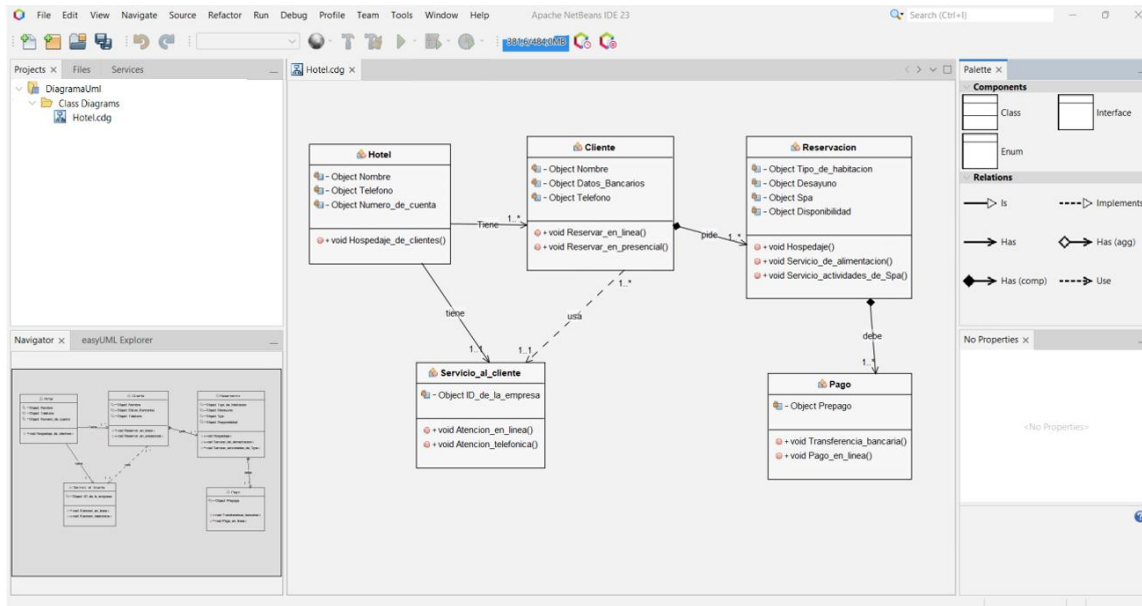
7. Agrego la clase Reservación.



8. Agrego la clase Pago.



9. Procedo a relacionar los diagramas UML.



1) Hotel y Cliente:

El Hotel interactúa con los Clientes para proporcionar servicios de hospedaje. Existe una relación directa donde los clientes pueden reservar habitaciones.

2) Cliente y Reservación:

Los Clientes pueden realizar reservaciones, ya sea en línea o de forma presencial. La asociación entre estas clases está representada por un rombo, indicando que la Reservación depende directamente de los clientes.

3) Reservación y Pago:

Cada Reservación está vinculada a un Pago, indicando los métodos mediante los cuales el cliente puede completar la transacción (prepago, transferencia, o pago en línea). También tiene un rombo, lo que sugiere que el Pago es una parte fundamental del proceso de reservación.

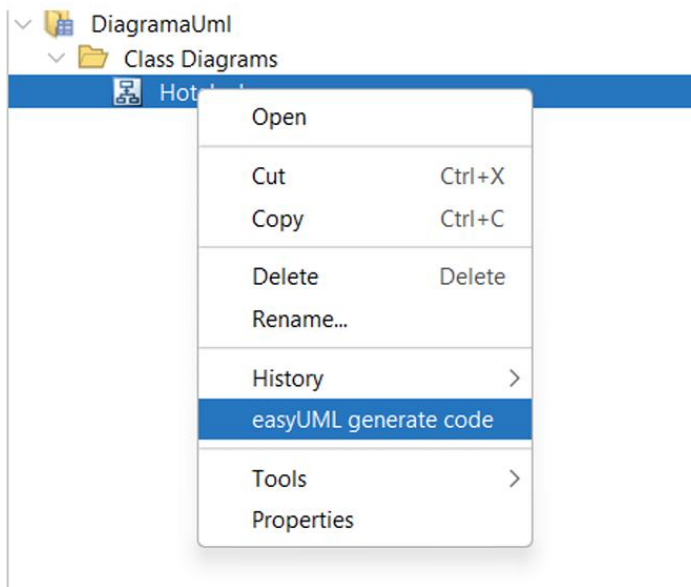
4) Hotel y Servicio al Cliente:

El Hotel ofrece un módulo de Servicio al cliente para brindar soporte y asistencia, ya sea en línea o por teléfono. Aquí, la relación puede ser una dependencia para garantizar la atención al cliente.

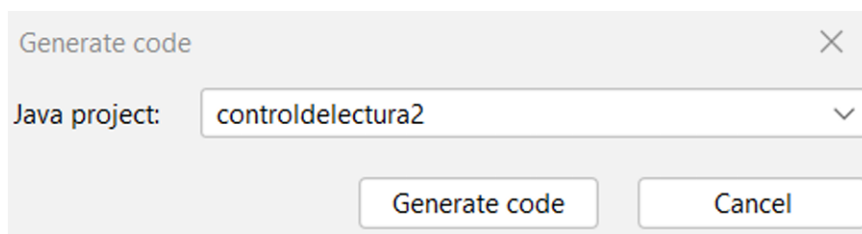
5) Servicio al Cliente y Cliente:

Los clientes pueden interactuar con el servicio al cliente para resolver dudas o problemas relacionados con sus reservas o servicios contratados.

10. Ahora convierto el diagrama UML a código.



11. Genero el código en un proyecto de java creado anteriormente.



12. Finalmente se habrá creado un diagrama UML, convertido a código y añadido a un proyecto en java.

