

Modelo de Domínio

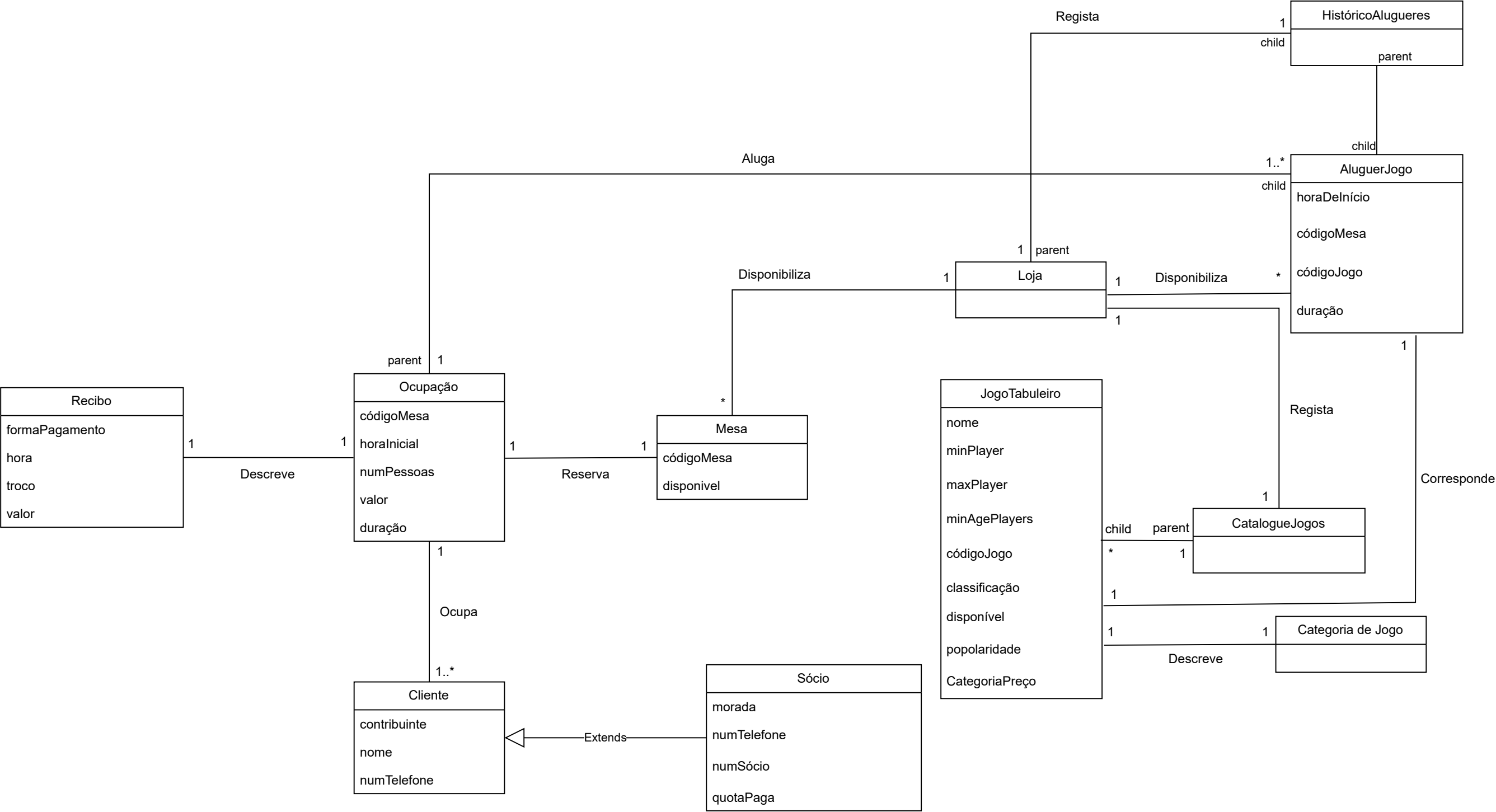
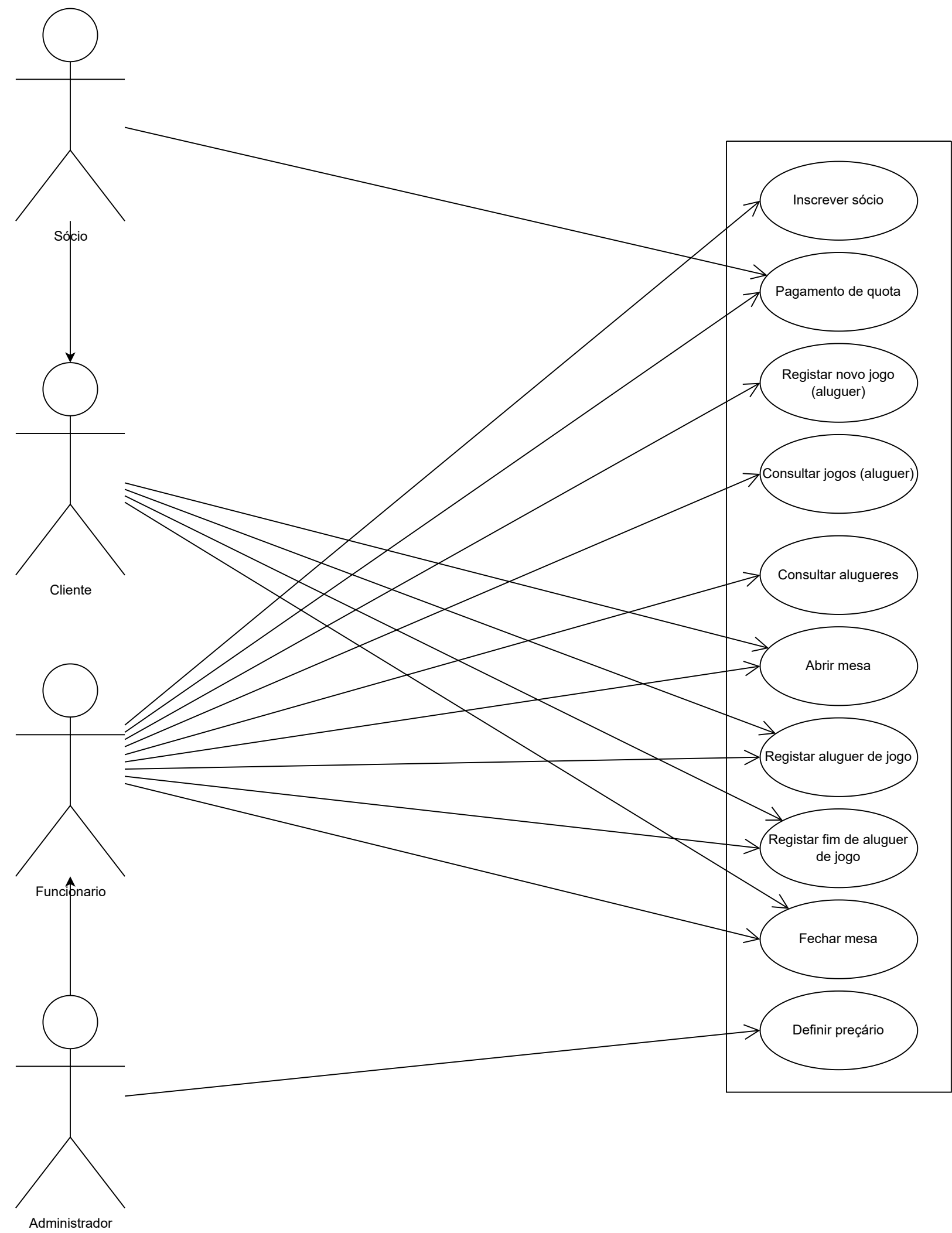
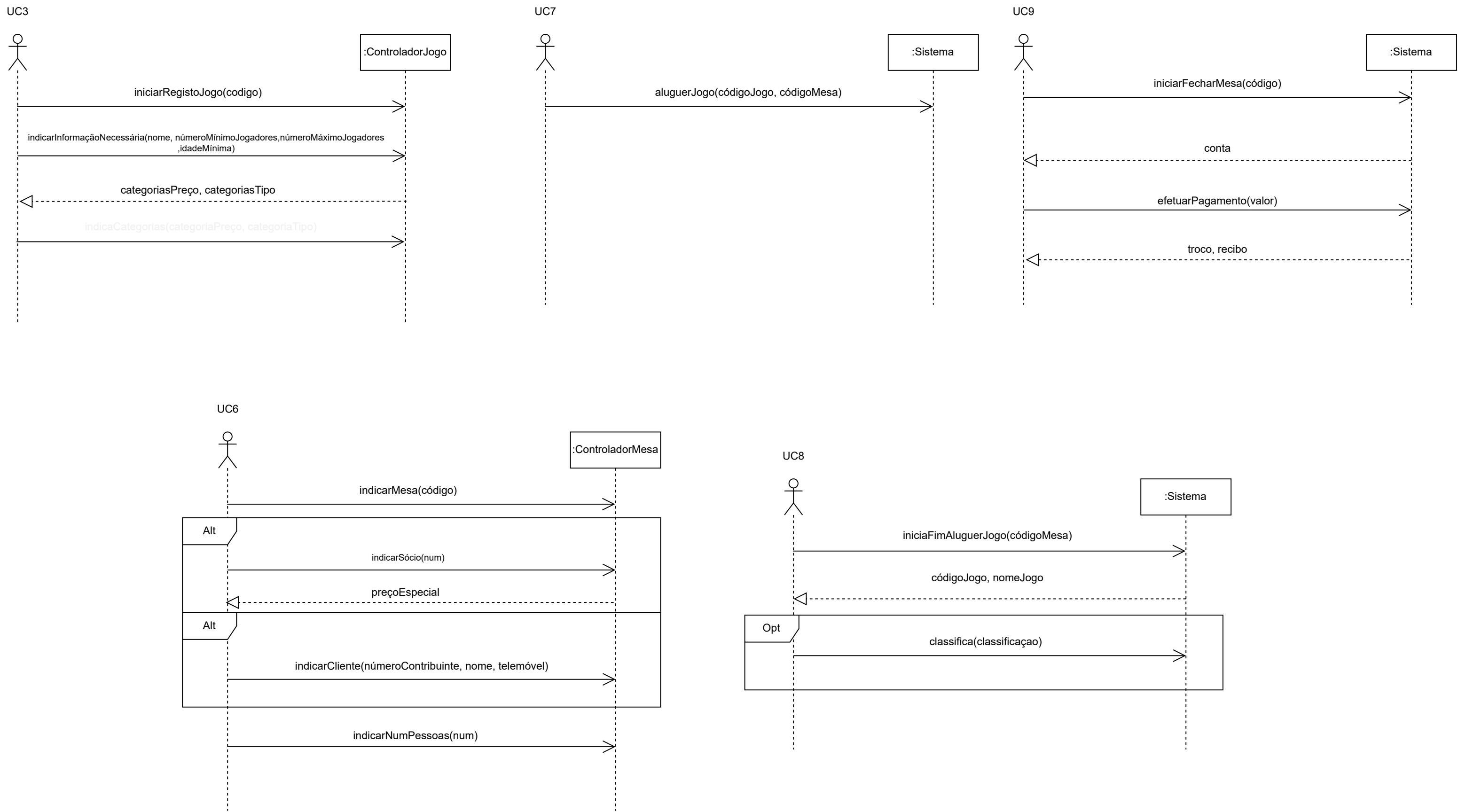


Diagrama de Casos de Uso



Diagramas de Sequência do Sistema



Contratos das operações

```

UC3:

**Operação:** iniciarRegistoJogo(codigo)

**Casos de Uso:**
* UC3 Registar novo jogo (aluguer)

**Pré-Condições: **

**Pós-Condições:**
* Seja ``j:JogoTabuleiro`` tal que
j.codigoJogo = codigo
* j tornou-se o Jogo de Tabuleiro Corrente
* j.disponivel tornou-se verdadeiro.
---

**Operação:** indicarInformaçãoNecessária(nome, númeroMínimoJogadores,númeroMáximoJogadores,idadeMínima)

**Casos de Uso:**
* UC3 Registar novo jogo (aluguer)

**Pré-Condições: **
Existe j:JogoTabuleiro Jogo de Tabuleiro Corrente

**Pós-Condições:**
*j.nome tornou-se nome
*j.idadeMínima tornou-se idadeMínima
*j.númeroMínimoJogadores tornou-se númeroMínimoJogadores
*j.númeroMáximoJogadores tornou-se númeroMáximoJogadores
---

**Operação:** indicaCategorias(categoriaPreço, categoriaTipo)

**Casos de Uso:**
* UC3 Registar novo jogo (aluguer)

**Pré-Condições: **
Existe j:JogoTabuleiro Jogo de Tabuleiro Corrente

**Pós-Condições:**
*j.categoriaPreço tornou-se categoriaPreço
*j.categoriaTipo tornou-se categoriaTipo
---

```

```

UC6:

**Operação:** indicarMesa(código)

**Casos de Uso:**
* UC6 Abrir mesa

**Pré-Condições:**

**Pós-Condições:**
* Seja ``m:Mesa`` tal que
m.código = código
* m tornou-se a mesa corrente
* Seja ``o:Ocupação`` tal que
o.códigoMesa = código
* o.horaInicial tornou-se a hora atual.
* o tornou-se a Ocupação corrente
* Foi criada uma associação ocupação entre m e o.
* m.disponível tornou-se falso.
----

**Operação:** indicarSócio(num)

**Casos de Uso:**
* UC6 Abrir mesa

**Pré-Condições:**
Existe o:Ocupação Corrente

**Pós-Condições:**
* Seja ``s:Sócio`` tal que
s.num = num
* Foi criada uma associação responsável entre s e o.
----

**Operação:** indicarCliente(númeroContribuinte, nome, telemóvel)

**Casos de Uso:**
* UC6 Abrir mesa

**Pré-Condições:**
Existe a:Abertura Corrente

**Pós-Condições:**
* Seja ``c:Cliente`` tal que
c.númeroContribuinte = númeroContribuinte
c.nome = nome
c.telemóvel = telemóvel
* c tornou-se o Cliente Corrente
* Foi criada uma associação responsável entre c e o.
----

**Operação:** indicarNumPessoas(num)

**Casos de Uso:**
* UC6 Abrir mesa

**Pré-Condições:**
Existe o:Ocupação Corrente

**Pós-Condições:**
* o.numPessoas tornou-se num
----

```

```
UC7:
```

```
**Operação:** aluguerJogo(códigoJogo, códigoMesa)

**Casos de Uso:**
* UC7 Registrar Aluguer de Jogo

**Pré-Condições: **
* Existe ``m:Mesa`` tal que
m.códigoMesa = códigoMesa
* Existe ``j:JogoTabuleiro`` tal que
j.códigoJogo = códigoJogo

**Pós-Condições:**
* Seja ``a:Aluguer`` tal que
a.códigoMesa = m.códigoMesa
a.códigoJogo = j.códigoMesa
* a.horaDeInício tornou-se a hora atual.
* a.disponível tornou-se falso
* Foi criada uma associação aluguerJogo entre a e j.

---
```

UC8:

****Operação:**** iniciaFimAluguerJogo(códigoMesa)

****Casos de Uso:****
* UC8 Registrar Fim de Aluguer de Jogo

****Pré-Condições: ****
* Existe ``m:Mesa`` tal que
m.códigoMesa = códigoMesa
* Existe ``a:Aluguer`` tal que
a.códigoJogo = códigoMesa
* Existe ``j:JogoTabuleiro`` tal que
j.códigoJogo = a.códigoJogo

****Pós-Condições:****
* m tornou-se a mesa corrente
* j.disponível tornou-se verdade
* j tornou-se o Jogo de Tabuleiro corrente.
a.duração tornou-se na duração do aluguer

****Operação:**** classifica(classificação, códigoMesa)

****Casos de Uso:****
* UC8 Registrar Fim de Aluguer de Jogo

****Pré-Condições: ****
Existe m:Mesa mesa corrente.
Existe j:JogoTabuleiro jogo de tabuleiro corrente.

****Pós-Condições:****
* Seja ``a:Aluguer`` tal que
a.códigoJogo = m.códigoMesa
a.códigoMesa = j.códigoMesa
* a.classificação tornou-se classificação

UC9:

****Operação:**** iniciarFecharMesa(código)

****Casos de Uso:****
* UC9 Fechar Mesa

****Pré-Condições: ****
* Existe ``m:Mesa`` tal que
m.código = código
* Existe ``o:Ocupação`` tal que
o.códigoMesa = código

****Pós-Condições:****
* o.duração tornou-se na duração da ocupação da mesa
* m.disponível tornou-se verdadeiro
* m tornou-se a mesa corrente
* o tornou-se a ocupação corrente

****Operação:**** efetuarPagamento(valor)

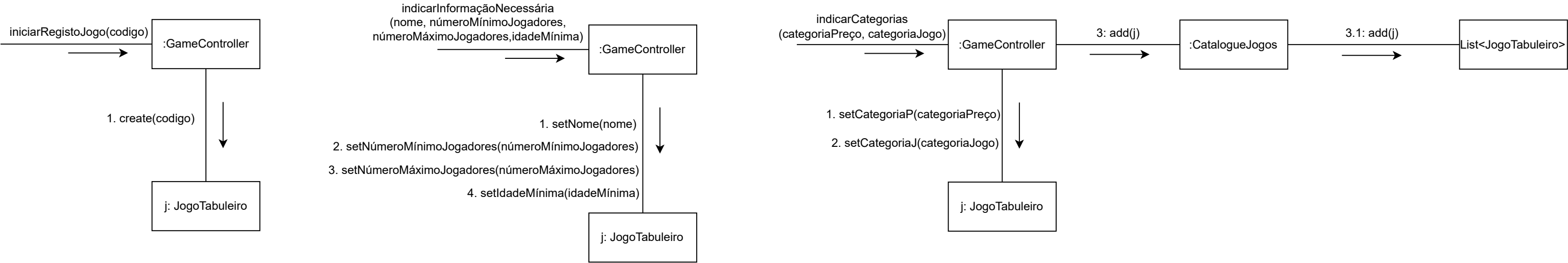
****Casos de Uso:****
* UC9 Fechar Mesa

****Pré-Condições: ****
Existe o:Ocupação corrente.

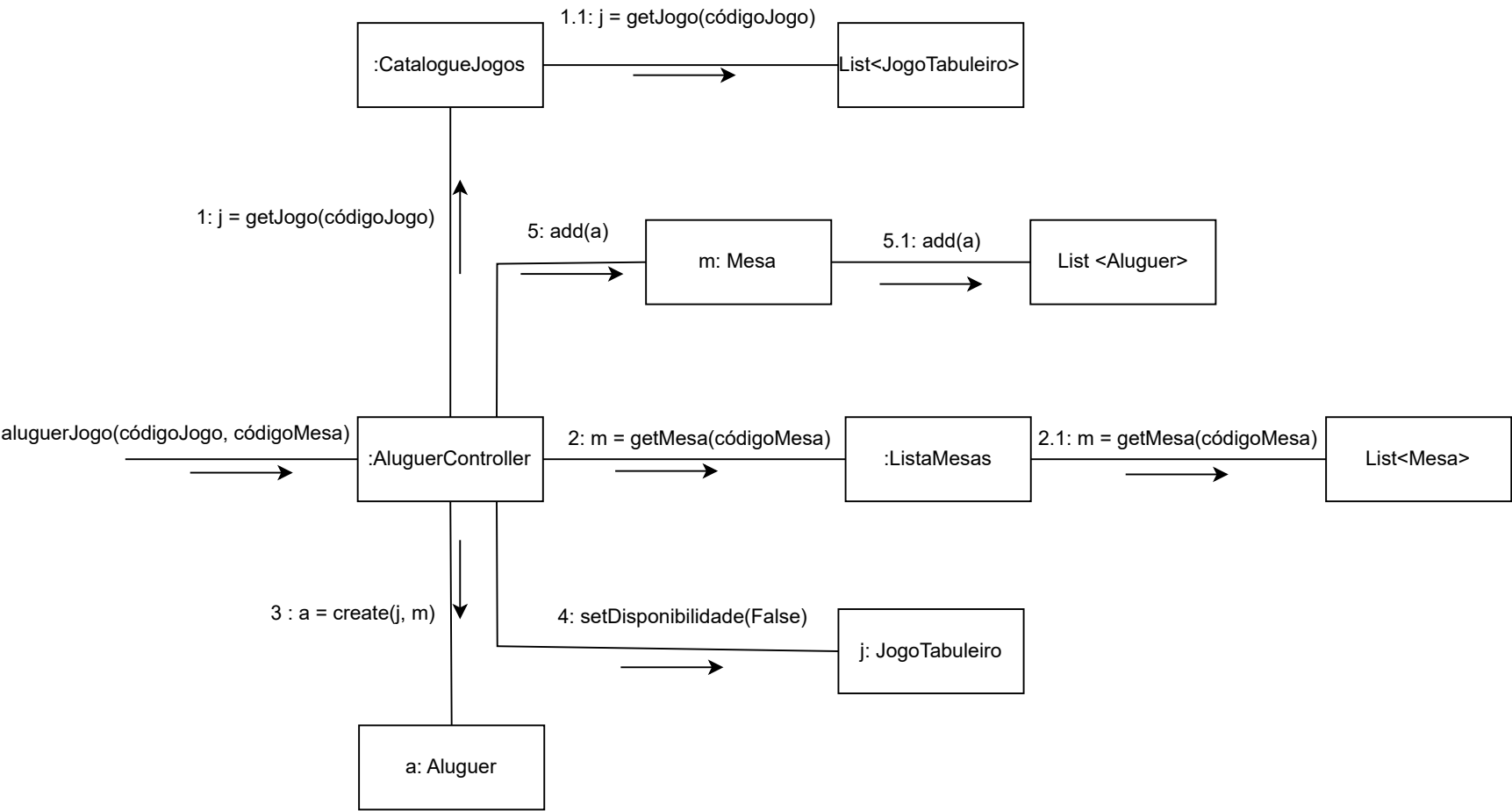
****Pós-Condições:****
* o.valor = o.valor + valor

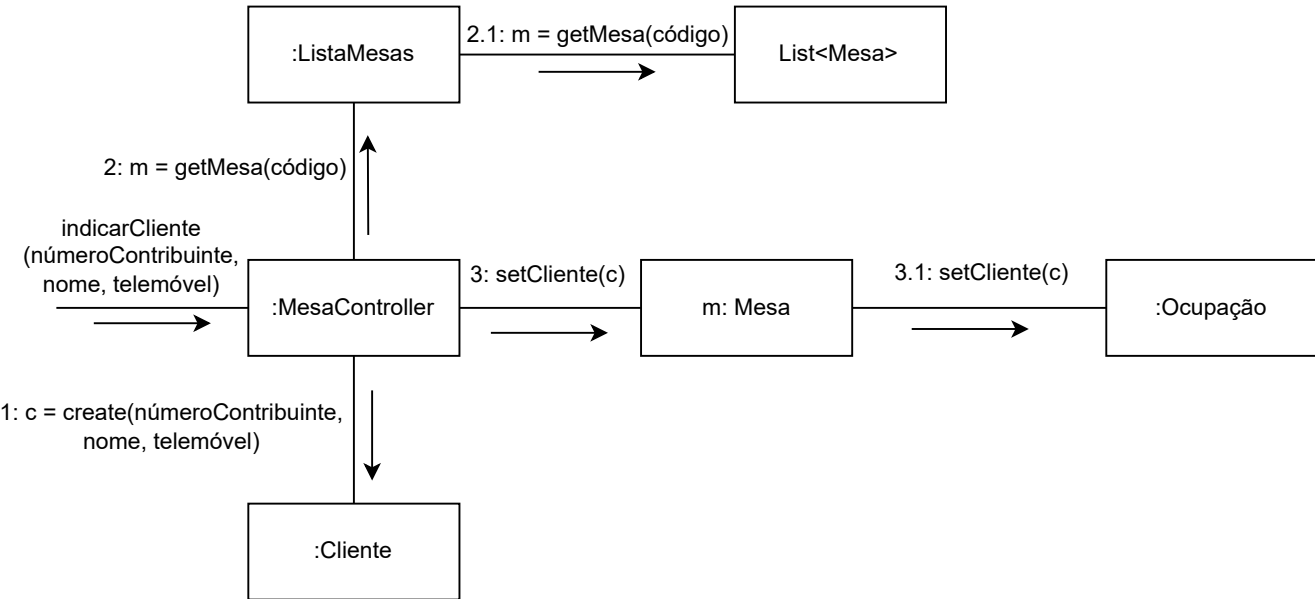
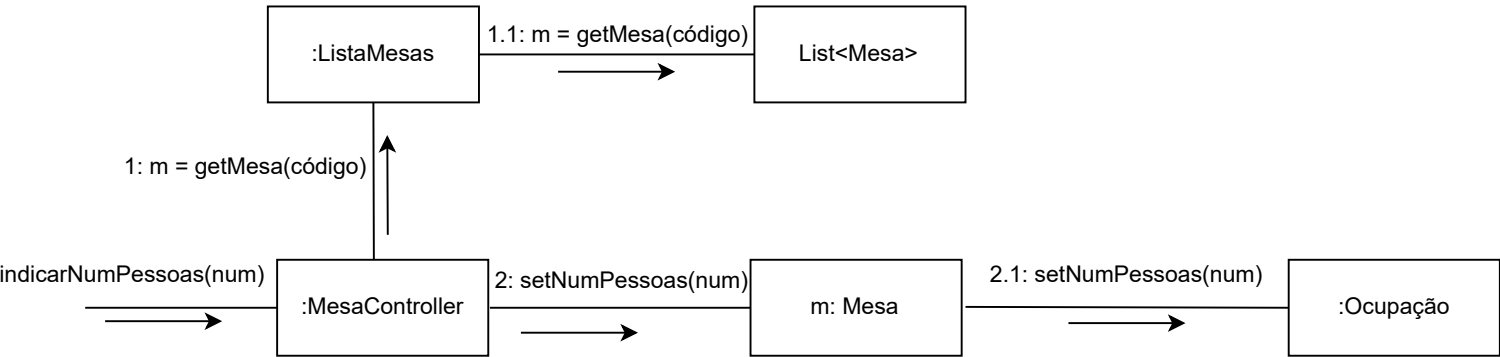
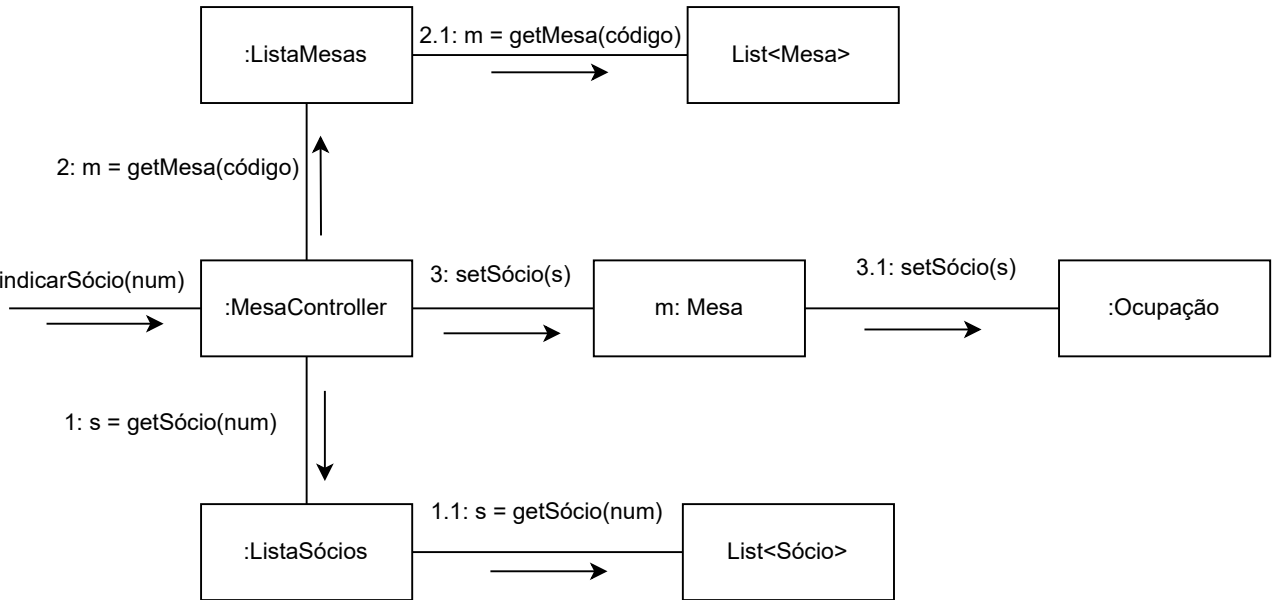
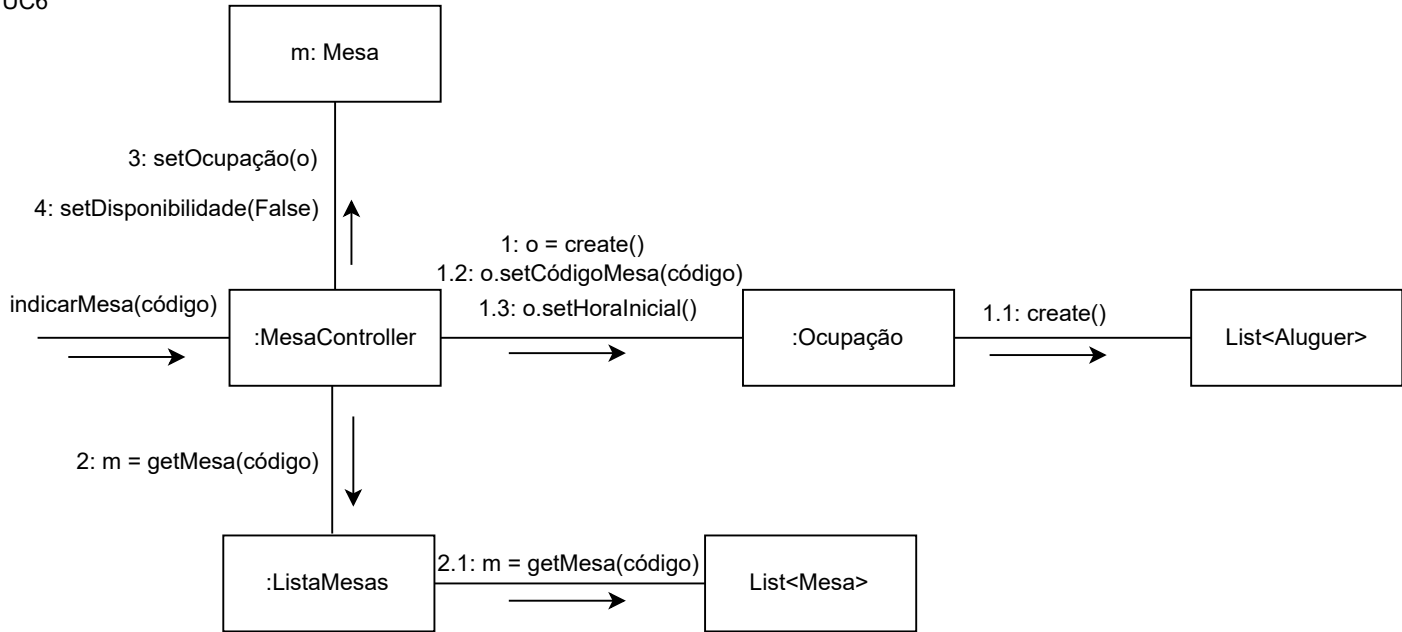
Diagramas de Interação

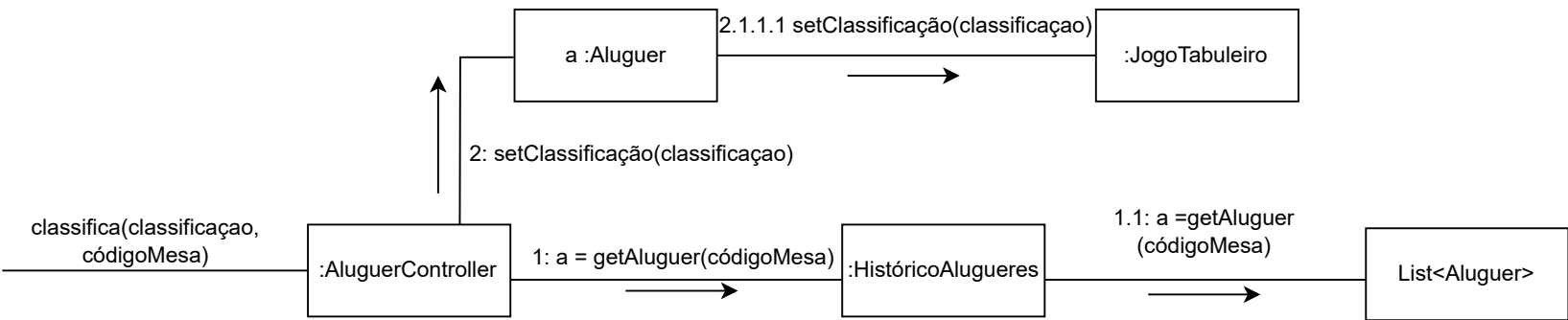
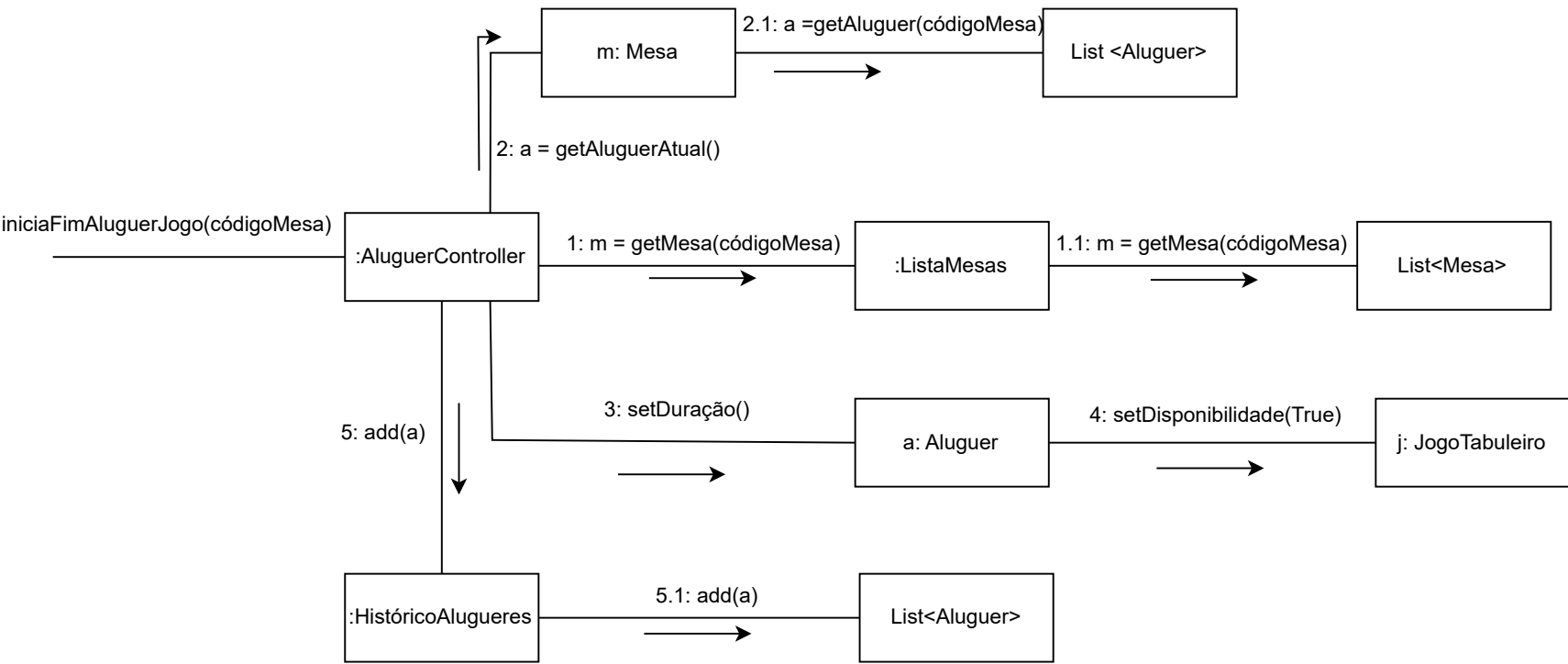
UC3



UC7







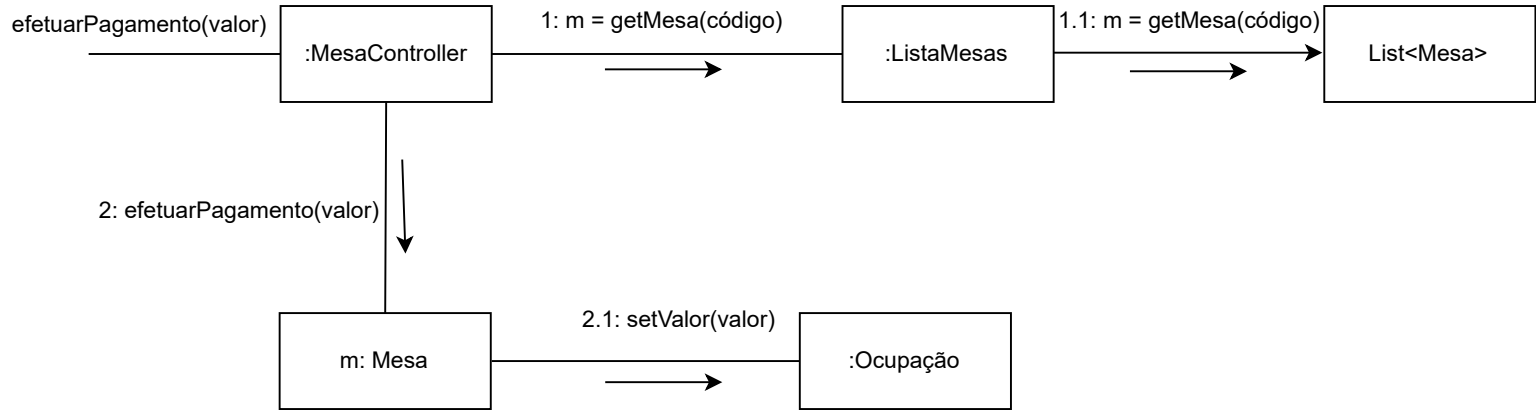
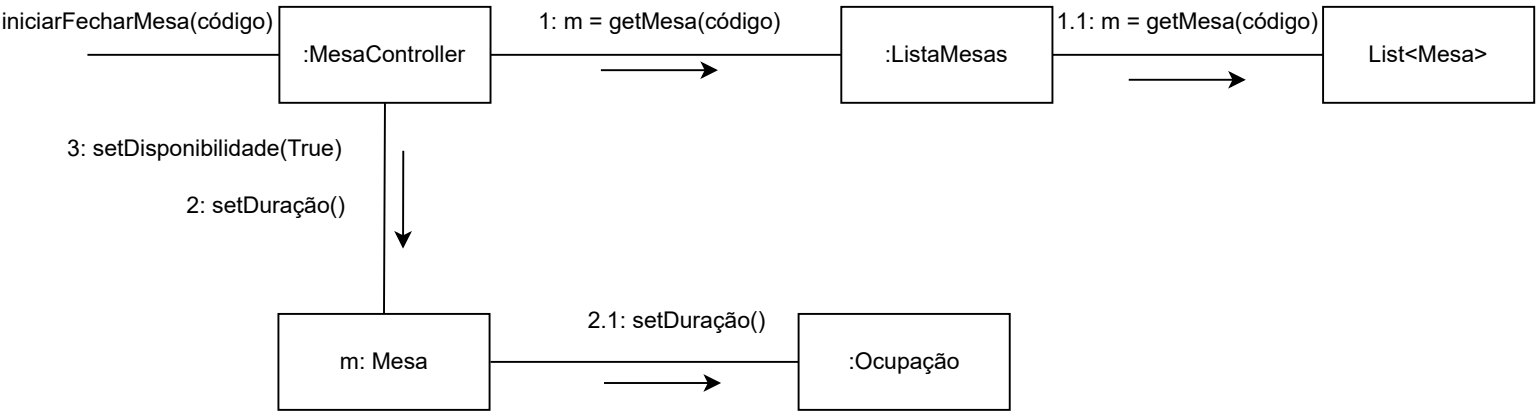


Diagrama de classes

