

Universidad Tecnológica Nacional

Facultad Regional Villa María

Proyecto Práctico Anual Integrador

**Cátedra:** Diseño de Sistemas.

**Docentes:**

- Ing. Meles, Judith.
- Ing. Zanel, María Sol.
- Ing. Lovay, Mónica.

**Entrega N° 3:** Rediseño

**Grupo N° 11**

**Integrantes:**

- Durelli, Nicolas - 13037 - [nicolasarieldurelli@gmail.com](mailto:nicolasarieldurelli@gmail.com)
- Tarletta, Juan - 12471 - [juantarletta@gmail.com](mailto:juantarletta@gmail.com)
- Berardo, Alan - 11936 - [alanberardo@gmail.com](mailto:alanberardo@gmail.com)
- Scienza, Gaspar - 13041 - [gasparscienza@hotmail.com](mailto:gasparscienza@hotmail.com)
- Funes, Lisandro - 12634 - [lisandrofunes05@gmail.com](mailto:lisandrofunes05@gmail.com)
- Bertello, Natanael - 13165 - [natumartin159@hotmail.com](mailto:natumartin159@hotmail.com)
- Achaval, Agustín - 11367 - [aachaval13@hotmail.com](mailto:aachaval13@hotmail.com)
- Bartoloni, Agustín - 13027 - [semiagustin10@gmail.com](mailto:semiagustin10@gmail.com)

<b>1) Rediseño de la realización “venta de entradas”</b>	<b>1</b>
A) Identificación del patrón	1
B) Vista de la estructura	2
C) Vista dinámica	3
<b>2) Implementación del caso de uso</b>	<b>3</b>
B) Framework de programación	3
C) Tecnología	3
D) Base de datos y framework de persistencia	3

## **1) Rediseño de la realización “venta de entradas”**

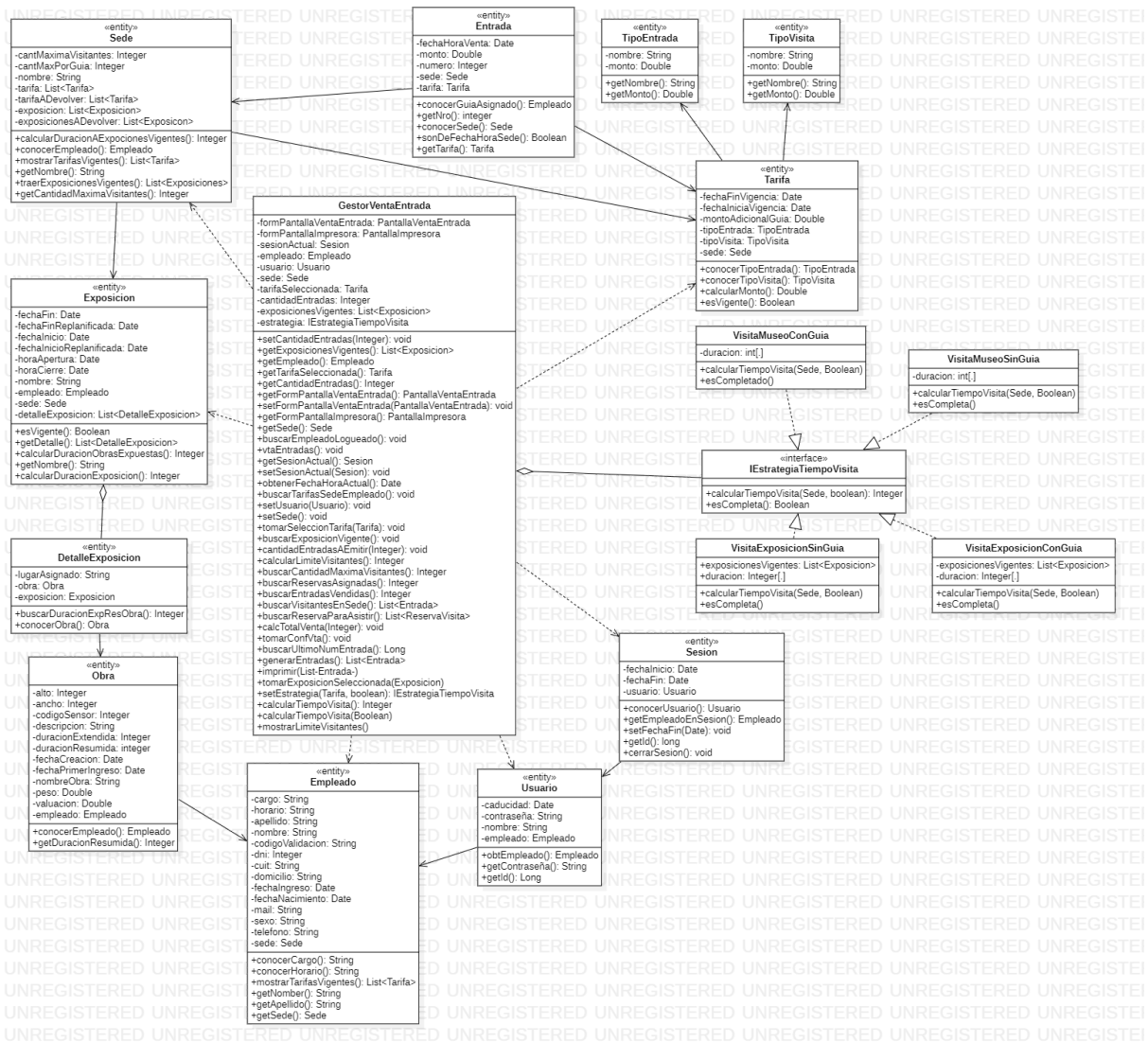
### **A) Identificación del patrón**

Para calcular la duración estimada de la visita al museo, dependiendo si es visita completa o visita a una exposición específica y dependiendo si la entrada que se está vendiendo es con o sin guía (explicación extendidas, explicación resumida). Para este caso se utiliza el patrón strategy para las diferentes “estrategias” para el cálculo de la duración de la visita, ya que la estrategia a tomar no depende de la clase sino que del contexto.

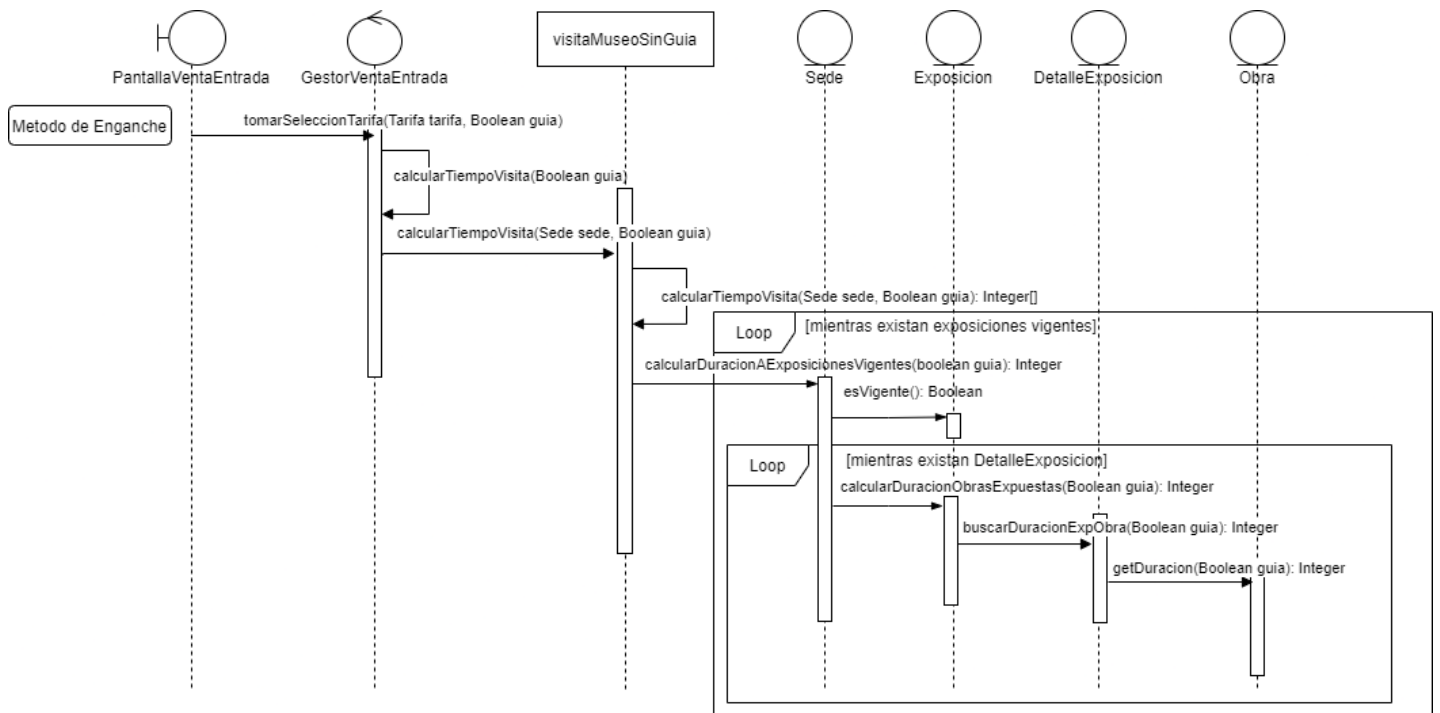
Teniendo inicialmente cuatro estrategias diferentes:

- visita completa con guía (sumatoria de la explicaciones extendidas de todas las obras expuestas en el museo).
- Visita a exposición con guía (sumatoria de la explicaciones extendidas de todas las obras expuestas en la exposición).
- visita completa sin guía (sumatoria de la explicaciones resumidas de todas las obras expuestas en el museo).
- visita a exposición sin guía (sumatoria de la explicaciones resumidas de todas las obras expuestas en la exposición).

## B) Vista de la estructura



## C) Vista dinámica



## 2) Implementación del caso de uso

### A) Lenguaje de programación

El lenguaje de programación utilizado para la implementación del caso de uso rediseñado es Java

### B) Framework de programación

Como framework utilizamos el IDE Apache NetBeans 12.2 para el rediseño de la implementación

### C) Tecnología

La implementación es en tecnología de escritorio

### D) Base de datos y framework de persistencia

La base de datos utilizada es postgres y el framework de persistencia utilizado es hibernate