

Comenzado el	lunes, 29 de noviembre de 2021, 16:03
Estado	Finalizado
Finalizado en	lunes, 29 de noviembre de 2021, 16:43
Tiempo empleado	40 minutos 2 segundos

Pregunta 1

Finalizado

Puntúa como 5,00

Adornate es un emprendimiento regional que se dedica al alquiler de adornos para tortas de cumpleaños infantiles. Con el aumento de la demanda de solicitudes, la empresa decidió formalizar el proceso de alquiler en un sistema Web que permita automatizar algunas tareas que en la actualidad se realizan manualmente. Para lograrlo la empresa estructuró las operaciones que deben realizar cada uno de los miembros de la organización. A continuación se detallan las mismas:

- Producción y Productos: los productos son ingresados al sistema por el área de referencia, y deberán indicar durante el proceso de carga las fotos del producto, el nombre del mismo, la cantidad de ítems disponibles para alquilar y el precio del mismo. Además para facilitar la búsqueda se le deberá asignar una edad recomendada y una línea de trabajo, como por ejemplo Marvel - StarWars o MineCraft.
- Clientes: los clientes podrán alquilar los adornos disponibles que requieran a través del nuevo sitio web, para alquilar, deberán proporcionar una fecha desde y una fecha hasta, sus datos personales y deberán saldar el 50% del costo total del alquiler. En dicho momento, el cliente deberá indicar el tipo de envío que quiere contratar, eligiendo entre cadete con moto, el cual tendrá un costo dependiendo del tamaño del paquete o bien retiro en el local, cuyo costo es gratuito. Al momento de efectivizar el alquiler del adorno, el cliente deberá abonar el 50% restante de su pedido. El cliente además podrá cancelar su alquiler en cualquier momento antes de la fecha de inicio del mismo, y el sistema le cobrará un costo determinado dependiendo del tiempo existente entre la fecha de cancelación y la fecha de inicio del alquiler. Por último, si el cliente no cancela su alquiler y no lo confirma, un proceso diario verifica los alquileres que se encuentran en esta situación y libera los adornos afectados y cobrando el costo total de la reserva a los clientes.
- Accidentes: los adornos pueden sufrir roturas durante los procesos de alquiler, para controlar este tipo de eventos, el cliente deberá depositar como garantía el 100% adicional del costo de su alquiler, y algunos productos requerirán además un depósito de suma fija. El depósito será devuelto al cliente al momento de devolver el adorno en perfecto estado, mientras que si el adorno sufre algún tipo de deterioro el depósito de garantía será ejecutado. Adicionalmente en este proceso, el área de accidentes deberá cuantificar el tipo de daño sufrido por el adorno y deberá analizar la cancelación de los alquileres próximos o bien la posibilidad de reparar el adorno. Teniendo en cuenta estas dos condiciones, el área deberá incorporar una orden de reparación urgente o planificada, dependiendo de las condiciones de deterioro del mismo.

Modelar el diagrama de clases COMPLETO, y la operación obtenerAdornoMasAlquilado, en un tiempo determinado

 EJERCICIO PARCIAL RECUPERATORIO 2.pdf

Pregunta 2

Finalizado

Puntúa como 1,25

Indicar si la siguiente afirmación es verdadera o falsa.

Un patrón arquitectónico es una solución probada, aplicable a un problema particular de diseño. De esta manera, establece una relación entre un contexto, un problema y una solución.

Un patrón arquitectónico centrado en datos facilita el cambio de componentes existentes y la incorporación de nuevos componentes a la estructura, dado que los componentes cliente son independientes entre sí.

Seleccione una:

- ☒ Verdadero
- ☐ Falso

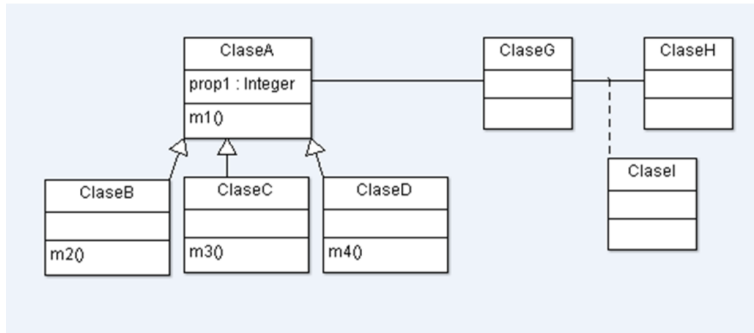
Pregunta 3

Finalizado

Puntúa como 2,50

Indique si la siguiente afirmación con respecto al modelo es verdadera o falsa.

Para que en el modelo presentado se verifique polimorfismo es condición necesaria y suficiente que se modifique el nombre de los métodos m2(), m3() y m4() por m1().



Seleccione una:

- ☒ Verdadero
- ☐ Falso

Pregunta 4

Finalizado

Puntúa como 1,25

Indique si la siguiente afirmación es verdadera o falsa.

La cohesión es la medida de la fuerza funcional de un módulo o clase. Se busca que el módulo tenga la cohesión mas alta posible. Todos sus elementos contribuyen a la ejecución de una misma tarea.

Seleccione una:

- ☒ Verdadero
- ☐ Falso

[◀ Notas Segundo Parcial](#)

Trabajo Práctico Integrador -
Enunciado. ►