

## ACTIVIDAD 6.1: EJERCICIO PRUEBAS

### INSTRUCCIONES:

- A).** Edita un documento con las capturas de pantalla( si fuese necesario) de cada ejercicio y respuestas, donde sea necesario.
- B)** Una vez terminado, convertir el archivo a pdf y subir a Classroom en el apartado de la actividad con: **apellidonombre1\_apellidonombre2\_Actividad\_6.1**
- C)** Se Pide enviar:
- ✓ Documento explicativo del proceso con capturas de pantalla.
  - ✓ Archivo comprimido de argo o star uml

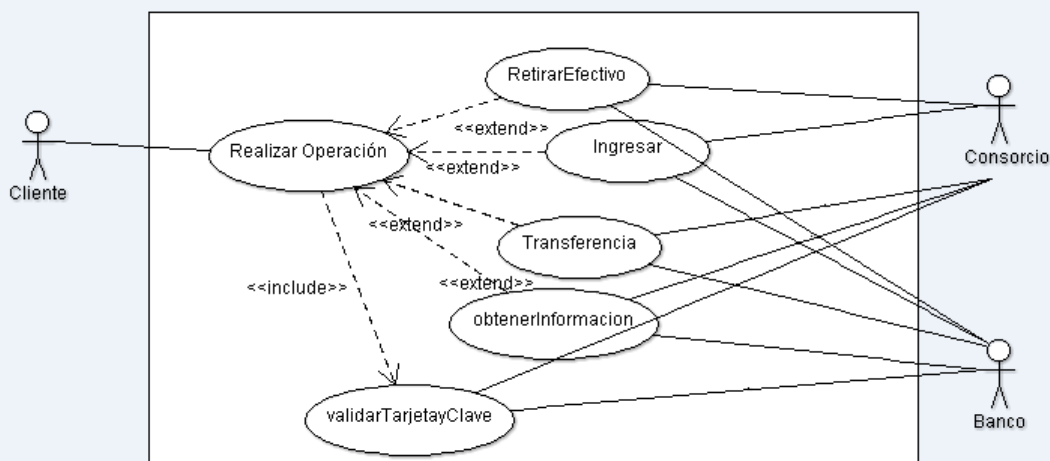
### EJEMPLO

#### - 1.- CAJERO AUTOMÁTICO

Se ha de realizar el diagrama de casos de uso de un **cajero automático** en el que se pueden realizar las operaciones siguientes:

- **Retirar efectivo**, en esta opción se le dará la posibilidad de **consultar saldo**.
- Ingresar** o **depositar** efectivo, en esta opción se le dará la posibilidad de **consultar saldo**.
- **Hacer transferencias**.
- **Obtener información** de nuestra cuenta: movimientos, saldo, etc.

Para realizar cualquiera de las operaciones el cajero automático se ha de **validar** la tarjeta y la clave que introduce el usuario. Se debe considerar la interacción que tiene con el cajero, a la hora de realizar estas operaciones, el **banco** y el **consorcio**. Llamaremos consorcio a la red de cajeros automáticos a las que se suscriben los bancos para que los cajeros automáticos realicen las operaciones. En España los consorcios son: 4B, servired, red6000.



## 2.- VIDEOJUEGO

VJuego es un juego de varios niveles. En el que hay cajas, repisas y muros.

Para **jugar una partida** el jugador tiene que **cargar un nivel**.

El objetivo del jugador es **empujar** todas las cajas sobre las repisas.

Cuando esto sucede el jugador pasa al siguiente nivel.

Cuando está jugando una partida el jugador puede **cargar otro nivel**.

Para mover una caja, el jugador debe colocarse al lado y empujarla.

Si la casilla hacia la que está empujando la caja está libre la caja se moverá.

Si el jugador se queda **bloqueado**, es decir, no puede terminar el nivel, deberá volver a cargar el nivel perdiendo una vida.

Cuando el jugador pierde todas sus vidas la partida **termina**.

## 3 - SISTEMA DE NORMATIVA DE FUNCIONARIOS

Un **secretario** realiza las siguientes acciones:

- **Suscribirse** a avisos de normativas.
- **Buscar normativas** y cuando encuentra una concreta puede **ver detalles** de esa normativa. Un **registrador** realiza las siguientes acciones:

- **Registrar normativa**.
- **Borrar normativa**.
- **Reemplazar normativa**.

En todos los casos para acceder al sistema tendrá que **validarse** con su nombre y clave

## 4- SISTEMA AUTOMÁTICO DE CAMBIO DE GRUPOS

Un sistema automático de cambio de grupos para asignaturas funciona de la siguiente manera:

El **profesor** da de **alta una asignatura y da de alta a los alumnos**, después de haber dado de alta la asignatura o en otro momento y proporciona al sistema un **listado** con los alumnos matriculados en dicha asignatura. Previamente tendrá que validarse en el sistema.

Un **alumno** que quiera cambiar de grupo en una **asignatura** puede **consultar las peticiones** de cambio.

Si encuentra alguna que le interese, el alumno **solicita el cambio** y el sistema lo almacena. Si no, el alumno puede **dejar el cambio** que desea por si a otro alumno le interesara.

Los alumnos sólo pueden consultar y publicitar cambios de las asignaturas en las que están matriculados.

## 5. JUEGO DE TELÉFONO MÓVIL

Se trata de un juego de teléfono móvil dónde participan dos jugadores cada uno con su propia terminal.

Cuando dos jugadores desean jugar, uno de ellos **crea una nueva partida** y el otro se conecta. El objetivo del juego es **manejar una nave y disparar** al contrario.

Si uno de los dos jugadores acierta, la **partida termina**.

Si uno de los dos jugadores deja la partida (o se pierde la conexión) la **partida termina**.

### VIDEOS:

<https://www.youtube.com/watch?v=MSm8vQOeLqg>

<https://www.youtube.com/watch?v=zCRRc6Gac-Q>