

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA NACIONAL
FACULTAD REGIONAL CÓRDOBA**

**DISEÑO DE SISTEMAS DE INFORMACIÓN -
CURSO 3K3**

CASO DE ESTUDIO: “Bonvino”

3RA ENTREGA PROYECTO PRACTICO DE APLICACION
INTEGRADOR:

APLICACIÓN DEL PATRÓN DE DISEÑO ITERATOR
CASO DE USO N°24 “Generar Ranking de Vinos”

Docentes:

- Vélez, Germán
- Cattaneo, Marcela

Tutor:

- Vega, María Sol

Integrantes del grupo N°12 “El Ministerio”:

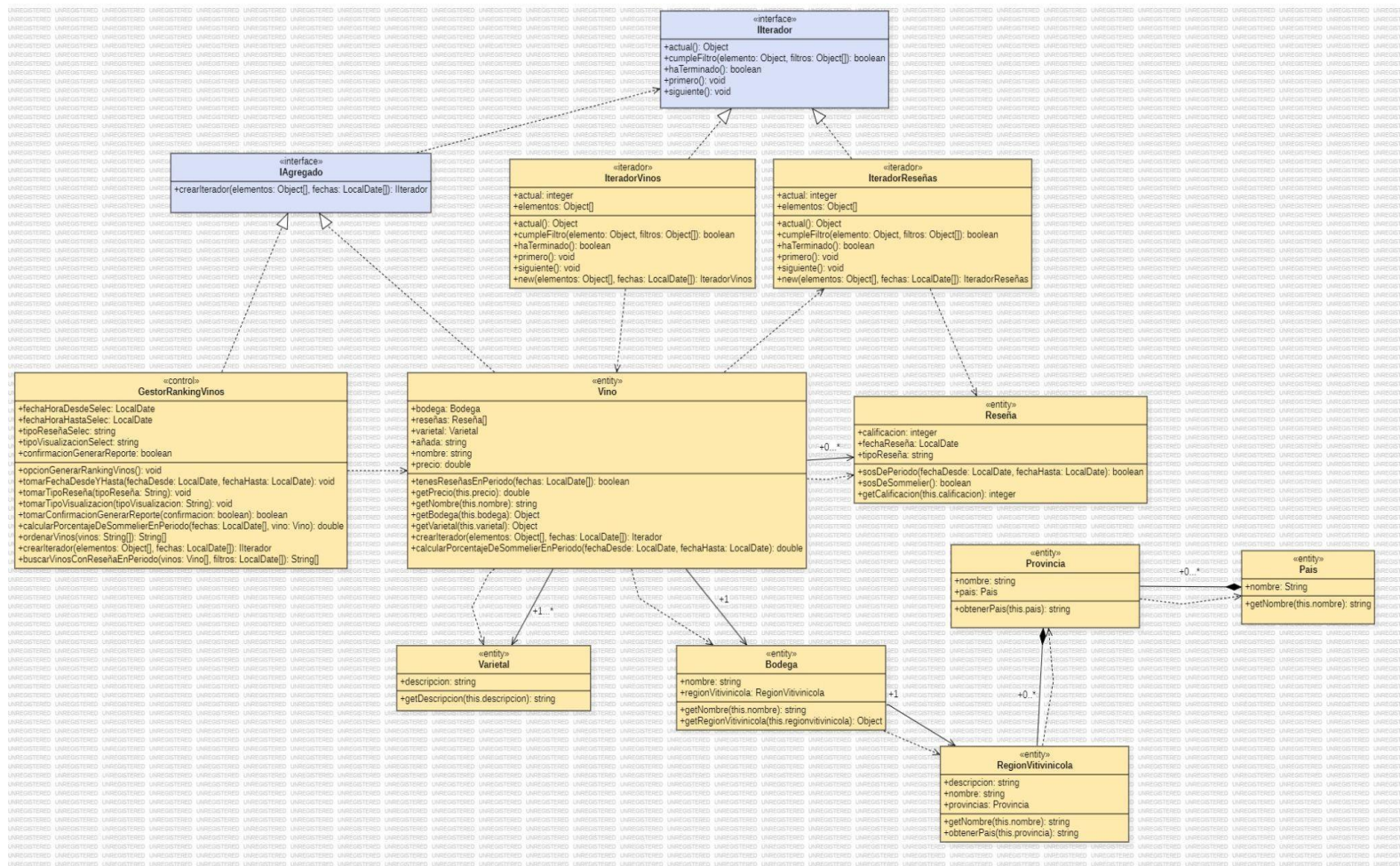
- Carrió, Tomas Ezequiel / 94763 / tomicarrio73@gmail.com
- Acevedo Correa, Fabricio Agustín / 94228 / fabroacevedo01@gmail.com

REDISEÑO DE LA REALIZACIÓN DE CASO DE USO DE ANÁLISIS

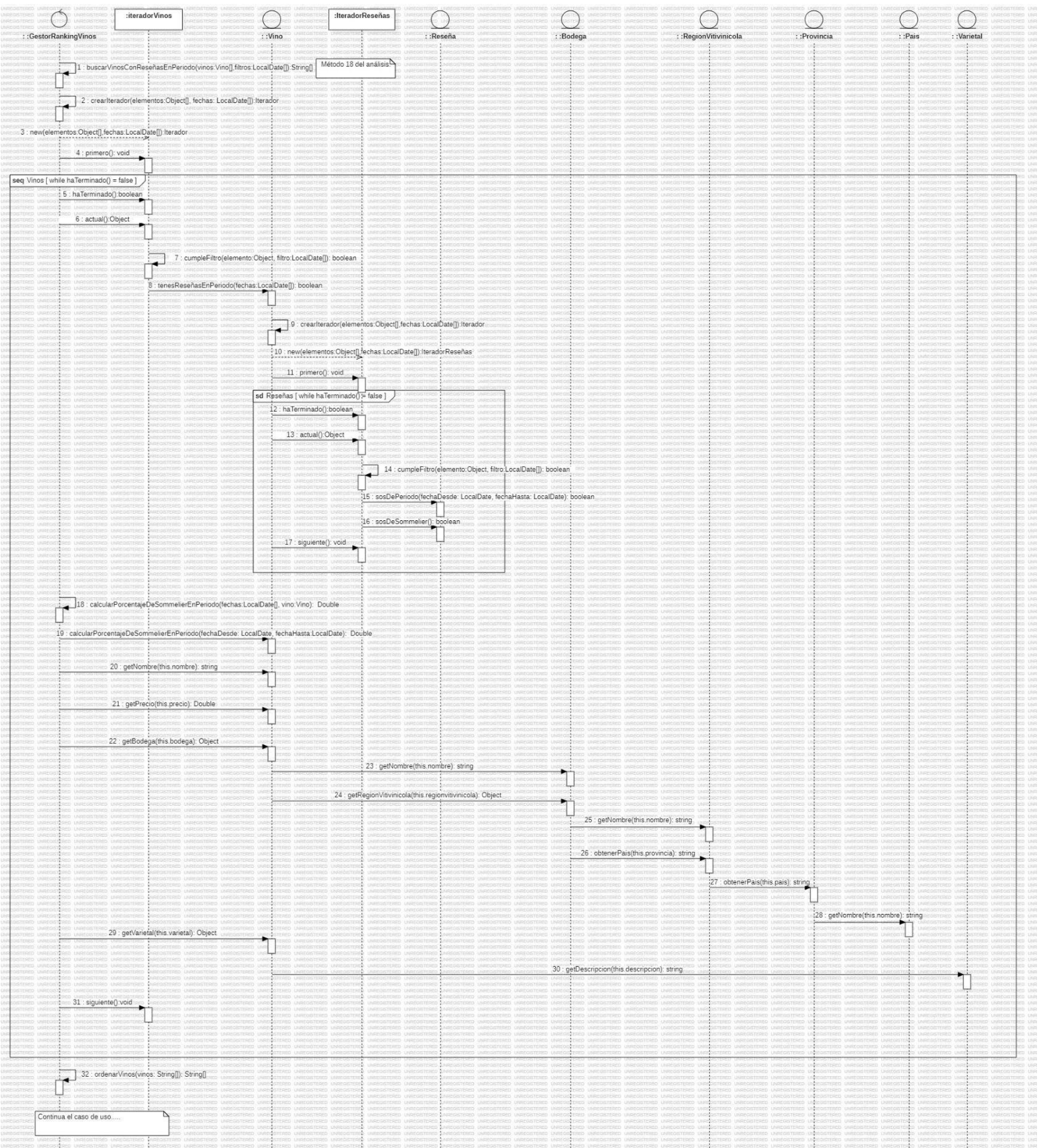
En el caso de uso "Generar Ranking de Vinos", es necesario recorrer una colección de objetos (vinos) de forma secuencial para evaluar y ordenar los elementos sin exponer la estructura interna de la colección. Actualmente, el manejo de colecciones podría ser rígido y poco flexible, limitando la extensibilidad y la capacidad de cambiar la implementación interna sin afectar al resto del sistema.

Para resolver este problema, se aplicará el **patrón de diseño Iterator**. Este patrón permite abstraer la forma en que se recorre una colección de objetos, proporcionando una manera uniforme y encapsulada de acceder a los elementos. Esto es crucial para garantizar que el proceso de generación de ranking pueda iterar sobre los vinos de manera eficiente, sin acoplamiento con la estructura subyacente de datos, facilitando la posibilidad de manejar distintos tipos de colecciones en el futuro.

- Vista estática del patrón Iterator



• Vista dinámica del patrón Iterator



- ❖ Lenguaje de programación utilizado: Java
- ❖ Framework: Spring Boot.
- ❖ Tecnología: Web (con React).
- ❖ Base de Datos y Diseño de Persistencia: Sqlite, Spring Data, Hibernate.

DISEÑO DE PERSISTENCIA

Diagrama de entidad-relacion BONVINO

