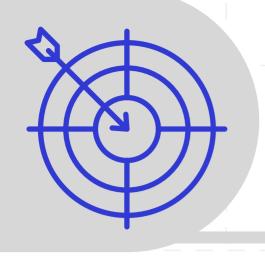


Disenando UML





Objetivo

Al finalizar la semana el estudiante debe estar en la capacidad de abstraer información de un problema, y plasmar los datos en un diagrama UML como solución al problema planteado.



Problema

Se debe diseñar el diagrama de clases en UML utilizando una de las herramientas mencionadas en los videos que supla las necesidades planteadas en el siguiente enunciado sobre los requerimientos de un sistema de información para administrar los datos de un banco, las sucursales, los empleados, las cuentas y sus clientes. Tener en cuenta las diferentes relaciones que pueden existir entre las clases.

- El sistema debe permitir que se gestione información sobre el banco en general y sus diferentes sucursales. El banco tiene un nombre, un NIT, una oficina principal, un representante legal. Para cada sucursal se deberá tener el nombre, la dirección, el teléfono y el correo electrónico.
- Cada sucursal deberá tener una serie de empleados, y uno de esos empleados es el director de sucursal. De los empleados se deberá administrar los nombres y apellidos por separado, el documento, el correo electrónico, el módulo donde está asignado y el tipo de empleado que es.

- Además, cada empleado tiene asignado un salario único, y los empleados que son administrativos tienen una categoría, así como un conjunto de empleados subordinados.
- El banco en general oferta a los clientes una cuenta bancaria, la cual tiene un número, un código de seguridad y un saldo asociado. Cuando la cuenta es de ahorros se debe guardar también una clave de seguridad para retiro en cajero. Cuando la cuenta es corriente se debe almacenar un código de seguridad y un PIN para movimientos virtuales y asignación de cheques.
- La cuenta bancaria sin importar su tipo se asigna a un cliente y es creada por un empleado de la sucursal (sin importar su nivel jerárquico). En este caso se debe tener en cuenta también los datos personales del cliente (propóngalos usted mismo(a)).

Nota: usted debe agregar mínimo 2 métodos por cada clase. Estos métodos deben estar relacionados con la naturaleza de la clase.





