

# **PROGRAMACIÓN II**

# Trabajo Práctico 5: Relaciones UML 1 a 1

# **OBJETIVO GENERAL**

Modelar clases con relaciones 1 a 1 utilizando diagramas UML. Identificar correctamente el tipo de relación (asociación, agregación, composición, dependencia) y su dirección, y llevarlas a implementación en Java.

# **MARCO TEÓRICO**

Concepto	Aplicación en el proyecto
Asociación	Relación entre clases con referencia mutua o directa, puede ser uni o bidireccional
Agregación	Relación de "tiene un" donde los objetos pueden vivir independientemente
Composición	Relación fuerte de contención, el ciclo de vida del objeto contenido depende del otro
Dependencia de uso	Una clase usa otra como parámetro en un método, sin almacenarla como atributo
Dependencia de creación	Una clase crea otra en tiempo de ejecución, sin mantenerla como atributo
Asociación	Relación entre clases con referencia mutua o directa, puede ser uni o bidireccional
Agregación	Relación de "tiene un" donde los objetos pueden vivir independientemente



# Caso Práctico

Desarrollar los siguientes ejercicios en Java. Cada uno deberá incluir:

- Diagrama UML
- Tipo de relación (asociación, agregación, composición, dependencia)
- Dirección (unidireccional o bidireccional)
- Implementación de las clases con atributos y relaciones definidas

## Ejercicios de Relaciones 1 a 1

- 1. Pasaporte Foto Titular
  - a. Composición: Pasaporte → Foto
  - b. Asociación bidireccional: Pasaporte ↔ Titular

#### Clases y atributos:

- i. Pasaporte: numero, fechaEmision
- ii. Foto: imagen, formato
- iii. Titular: nombre, dni
- 2. Celular Batería Usuario
  - a. Agregación: Celular → Batería
  - b. Asociación bidireccional: Celular ↔ Usuario

#### Clases y atributos:

- i. Celular: imei, marca, modelo
- ii. Batería: modelo, capacidad
- iii. Usuario: nombre, dni
- 3. Libro Autor Editorial
  - a. Asociación unidireccional: Libro → Autor
  - b. Agregación: Libro → Editorial

## Clases y atributos:

- i. Libro: titulo, isbn
- ii. Autor: nombre, nacionalidad
- iii. Editorial: nombre, direccion



- 4. TarjetaDeCrédito Cliente Banco
  - a. Asociación bidireccional: TarjetaDeCrédito ↔ Cliente
  - b. Agregación: TarjetaDeCrédito → Banco

#### Clases y atributos:

- i. TarjetaDeCrédito: numero, fechaVencimiento
- ii. Cliente: nombre, dni
- iii. Banco: nombre, cuit
- 5. Computadora PlacaMadre Propietario
  - a. Composición: Computadora → PlacaMadre
  - b. Asociación bidireccional: Computadora ↔ Propietario

#### Clases y atributos:

- i. Computadora: marca, numeroSerie
- ii. PlacaMadre: modelo, chipset
- iii. Propietario: nombre, dni
- 6. Reserva Cliente Mesa
  - a. Asociación unidireccional: Reserva → Cliente
  - b. Agregación: Reserva → Mesa

# Clases y atributos:

- i. Reserva: fecha. hora
- ii. Cliente: nombre, telefono
- iii. Mesa: numero, capacidad
- 7. Vehículo Motor Conductor
  - a. Agregación: Vehículo → Motor
  - b. Asociación bidireccional: Vehículo ↔ Conductor

#### Clases y atributos:

- i. Vehículo: patente, modelo
- ii. Motor: tipo, numeroSerie
- iii. Conductor: nombre, licencia
- 8. Documento FirmaDigital Usuario
  - a. Composición: **Documento** → **FirmaDigital**
  - b. Agregación: FirmaDigital → Usuario

# Clases y atributos:

- i. Documento: titulo, contenido
- ii. FirmaDigital: codigoHash, fecha
- iii. Usuario: nombre, email
- 9. CitaMédica Paciente Profesional
  - a. Asociación unidireccional: CitaMédica → Paciente,
  - b. Asociación unidirecciona: CitaMédica → Profesional

#### Clases y atributos:

- i. CitaMédica: fecha, hora
- ii. Paciente: nombre, obraSocial
- iii. Profesional: nombre, especialidad



- 10. CuentaBancaria ClaveSeguridad Titular
  - a. Composición: CuentaBancaria → ClaveSeguridad
  - b. Asociación bidireccional: CuentaBancaria ↔ Titular

#### Clases y atributos:

- i. CuentaBancaria: cbu, saldo
- ii. ClaveSeguridad: codigo, ultimaModificacion
- iii. Titular: nombre, dni.

#### **DEPENDENCIA DE USO**

La clase usa otra como parámetro de un método, pero no la guarda como atributo.

# Ejercicios de Dependencia de Uso

- 11. Reproductor Canción Artista
  - a. Asociación unidireccional: Canción -> Artista
  - b. Dependencia de uso: Reproductor.reproducir(Cancion)

#### Clases y atributos:

- i. Canción: titulo.
- ii. Artista: nombre, genero.
- iii. Reproductor->método: void reproducir(Cancion cancion)
- 12. Impuesto Contribuyente Calculadora
  - a. Asociación unidireccional: Impuesto -> Contribuyente
  - b. Dependencia de uso: Calculadora.calcular(Impuesto)

## Clases y atributos:

- i. Impuesto: monto.
- ii. Contribuyente: nombre, cuil.
- iii. Calculadora->método: void calcular(Impuesto impuesto)

#### **DEPENDENCIA DE CREACIÓN**

La clase crea otra dentro de un método, pero no la conserva como atributo..

#### Ejercicios de Dependencia de Creación

- 13. GeneradorQR Usuario CódigoQR
  - a. Asociación unidireccional: CódigoQR → Usuario
  - b. Dependencia de creación: Generador QR. generar (String, Usuario)

#### Clases y atributos:

- i. CodigoQR: valor.
- ii. Usuario: nombre, email.
- iii. GeneradorQR->método: void generar(String valor, Usuario usuario)



- 14. EditorVideo Proyecto Render
  - a. Asociación unidireccional: Render → Proyecto
  - b. Dependencia de creación: EditorVideo.exportar(String, Proyecto)
  - c. Clases y atributos:
    - i. Render: formato.
    - ii. Proyecto: nombre, duracionMin.
    - iii. EditorVideo->método: void exportar(String formato, Proyecto proyecto)

# **Respuestas:**

# Ejercicio 1 – Pasaporte - Foto - Titular

- Relación:
  - o Composición: Pasaporte → Foto
  - Asociación bidireccional: Pasaporte ↔ Titular

## Ejercicio 2 - Celular - Batería - Usuario

- Relación:
  - o Agregación: Celular → Batería
  - Asociación bidireccional: Celular ↔ Usuario

#### Ejercicio 3 - Libro - Autor - Editorial

- Relación:
  - o Asociación unidireccional: Libro → Autor
  - o Agregación: Libro → Editorial

#### Ejercicio 4 - TarjetaDeCrédito - Cliente - Banco

• Relación:

Asociación bidireccional: TarjetaDeCrédito ↔ Cliente Agregación: TarjetaDeCrédito → Banco

# Ejercicio 5 – Computadora - PlacaMadre - Propietario

- Relación:
  - Composición: Computadora → PlacaMadre
  - Asociación bidireccional: Computadora ↔ Propietario

# Ejercicio 6 - Reserva - Cliente - Mesa

- Relación:
  - Asociación unidireccional: Reserva → Cliente
  - Agregación: Reserva → Mesa

# Ejercicio 7 - Vehículo - Motor - Conductor

- Relación:
  - Agregación: Vehículo → Motor
  - o Asociación bidireccional: Vehículo ↔ Conductor

#### Ejercicio 8 – Documento - FirmaDigital - Usuario

- · Relación:
  - o Composición: Documento → FirmaDigital
  - o Agregación: FirmaDigital → Usuario



# Ejercicio 9 - CitaMédica - Paciente - Profesional

- Relación:
  - Asociación unidireccional: CitaMédica → Paciente
  - o Asociación unidireccional: CitaMédica → Profesional

#### Ejercicio 10 - CuentaBancaria - ClaveSeguridad - Titular

- Relación:
  - o Composición: CuentaBancaria → ClaveSeguridad
  - o Asociación bidireccional: CuentaBancaria ↔ Titular

# Ejercicio 9 – CitaMédica - Paciente - Profesional

- Relación:
  - Asociación unidireccional: CitaMédica → Paciente
  - Asociación unidireccional: CitaMédica → Profesional

#### Ejercicio 10 - CuentaBancaria - ClaveSeguridad - Titular

- Relación:
  - o Composición: CuentaBancaria → ClaveSeguridad
  - Asociación bidireccional: CuentaBancaria ↔ Titular

## Ejercicio 11 - Reproductor - Canción - Artista

- Relación:
  - Asociación unidireccional: Canción → Artista
  - Dependencia de uso: Reproductor.reproducir(Cancion)

# Ejercicio 12 - Impuesto - Contribuyente - Calculadora

- Relación:
  - o Asociación unidireccional: Impuesto → Contribuyente
  - Dependencia de uso: Calculadora.calcular(Impuesto)

# Ejercicio 13 - GeneradorQR - Usuario - CódigoQR

- Relación:
  - o Asociación unidireccional: CódigoQR → Usuario
  - Dependencia de creación:
    GeneradorQR.generar(String,Usuario)

#### Ejercicio 14 - EditorVideo - Proyecto - Render

- Relación:
  - $\circ$  Asociación unidireccional: Render  $\rightarrow$  Proyecto
  - Dependencia de creación: EditorVideo.exportar(String,Proyecto)