

6.x. Actividades de diagramas de secuencia.

Sitio: [ALONSO DE AVELLANEDA](#)

Curso: Entornos de desarrollo

Libro: 6.x. Actividades de diagramas de secuencia.

Imprimido por: Iván Jiménez Utiel

Día: jueves, 2 de abril de 2020, 20:50

Tabla de contenidos

[1. Diagrama de secuencia - Estadio.](#)

[2. Diagrama de secuencia - ropero.](#)

1. Diagrama de secuencia - Estadio.

Enunciado:

Se pretende desarrollar un programa que dé respuesta a las necesidades de un estadio de fútbol en uno de sus partidos. Tras varias entrevistas con el responsable, se ha llegado al acuerdo de que los requisitos funcionales se pueden recoger en el caso de uso Gestión del estadio donde hay que considerar actividades como:

- **Control de puntos de acceso.** Se dispone de 2 puertas, a las que el responsable del estadio dará orden de apertura. Cada puerta hace un test interno y devuelve al responsable Ok o Ko. Si una puerta no abre, queda inactiva para el resto del partido. El proceso de apertura se realiza de forma simultánea en ambas puertas. Al finalizar el partido, el responsable del estadio dará orden de cierre de las puertas que se han usado durante el partido.
- **Control de acceso de aficionados.** Si la puerta está disponible, el responsable da orden de iniciar el acceso al estadio. Mientras haya aficionados, el operario de la puerta valida la entrada, si es correcta le da acceso al campo, en caso contrario avisa al responsable del estadio que ha habido un intento de acceso con entrada falsa.

Nota:

- Considera en este diagrama que la puerta uno está averiada y la puerta dos operativa.

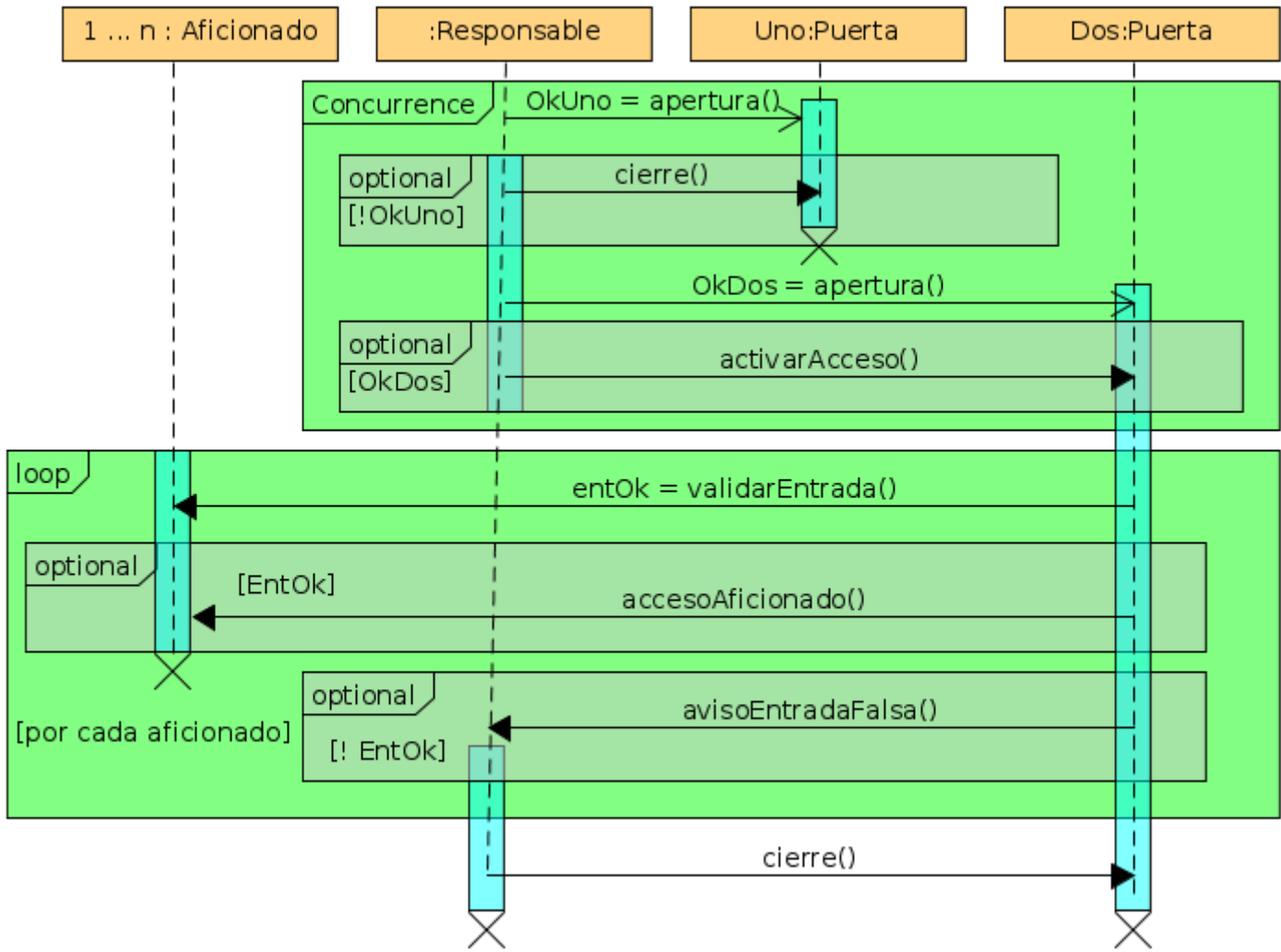
Se pide:

Desarrollar el diagrama de secuencia resultante del caso de uso planteado.

Atiende a aspectos como:

- Identificación de los objetos involucrados en el diagrama de secuencia.
- Que el diagrama recoja la secuencia de mensajes intercambiados, tomando en consideración las funcionalidades descritas en el enunciado.
- Uso correcto de la notación vista para este tipo de diagramas.
- Que los diagramas generados sean visualmente útiles. Un diagrama de secuencia debe dar una idea clara/rápida de la secuencia de acciones que se derivan de la ejecución del caso de uso que representa.

La solución propuesta es:



2. Diagrama de secuencia - ropero.

Enunciado

Se pretende crear un programa para la gestión de ciertas funciones de una discoteca. En particular, el depósito de los abrigos en el ropero.

Algunas consideraciones:

- El responsable de la discoteca cada día decide si abre el vestíbulo, y es el encargado de su apertura y cierre.
- El propio ropero informa a los clientes si proporciona o no servicio de guardarropa.
- Si está abierto, a primera hora recoge los abrigos de los clientes que tengan abrigo.
- Al finalizar la jornada, mientras haya abrigos en el ropero se devuelven siempre que sea antes de las 4 de la mañana.
- Se pide desarrollar el diagrama de secuencia resultante del caso de uso planteado.

Considera aspectos como:

- Identificación de los objetos involucrados.
- Que el diagrama recoja la secuencia de mensajes intercambiados, tomando en consideración las funcionalidades descritas en el enunciado.
- Uso correcto de la notación vista para este tipo de diagramas.

La solución propuesta es:

