

## 7. Modelo de diseño

### 7.1. Diagrama de clases de diseño

*<Imagen del diagrama de clases realizado en Modelio. Se genera un diagrama de clases en Modelio basado en el diagrama de tablas de Toad, incluyendo atributos. Se añaden la clase Fachada\_BD y los controladores e interfaces necesarios para el diseño de los casos de uso seleccionados. Según se van necesitando métodos en los diagramas de de colaboración de diseño se van añadiendo en el diagrama de clases.>*

### 7.2. Modelo de objetos de software y sus colaboraciones

*<Se realizará un apartado para cada uno de los 8 casos de uso seleccionados.>*

#### 7.2.1. CU1-Nombre CU1

##### Diagrama de secuencia del sistema

*<Imagen del diagrama de secuencia en Modelio, que muestra un objeto Sistema, que representa toda la aplicación como una caja negra, un objeto por cada actor que envía información al caso de uso y los mensajes que envían al sistema para realizar el caso de uso. Los mensajes representan los pasos que realizan los actores en el escenario principal. En el diagrama se incluye un objeto Sistema. Los actores (que se han incluido en el diagrama de clases como clases con de interfaz) se arrastran del repositorio de Modelio al diagrama como objetos. La información enviada por los actores se añade como mensajes desde el objeto actor al Sistema. El formato del mensaje será el de un método (u operación) que llevará, si es el caso, parámetros de entrada y de salida, y que se escribirá en el nombre del mensaje.>*

##### Diagrama de colaboración de diseño

*<Imagen del diagrama de colaboración en Modelio, que representa el detalle de diseño del escenario principal del caso de uso. Se van arrastrando como objetos las clases de interfaz (actores), la clase controlador, la clase Fachada\_BD y las clases de dominio necesarias. Se incluyen los mensajes del diagrama de secuencia anterior entre la interfaz (o interfaces) y el controlador y los necesarios entre las clases controlador, de dominio y Fachada\_BD, para realizar la funcionalidad detallada del escenario, incluyendo los números de secuencia. Los mensajes necesarios se añaden primero como métodos (u operaciones) de la clase destino en el diagrama de clases. Después en el diagrama de colaboración se añaden como mensajes.>*

- **Nombre del método 1**

*<Solo para aquellos métodos en que sea necesaria una explicación. Los métodos de las clases suelen ser procesos básicos. Si el método no es obvio, es decir, selecciona información utilizando criterios, genera información combinando o elaborando otra o realiza cálculos, debe ser explicado mediante un diagrama de actividad y/o textualmente y/o pseudocódigo.>*

- **Nombre del método 2**

- **Nombre del método n**

7.2.2. CU2-Nombre CU2

7.2.n. CUn-Nombre CUn