

1er Parcial Práctico – 2022

Escenario:

FeedTheWorld es una empresa emergente cuya misión es reducir el desperdicio de comida en el mundo, esta idea surgió cuando sus dos socios descubrieron la cantidad de comida que era desechada al final del día y que aún estaba en condiciones de ser consumida. Ya han preparado su plan de negocios, pero necesitan una plataforma tecnológica que les ayude a cumplir sus objetivos. Para ello quieren desarrollar una aplicación tanto para Google Play como para el Apple Store, que les permita conectar a los consumidores y los negocios con exceso de mercadería. Los consumidores se inscriben en la aplicación indicando datos de contacto más comunes, con la única restricción de ser mayor de edad. Los negocios pueden inscribirse indicando su nombre, CUIT, una breve descripción, rubro (restaurant, comida rápida, pastelería, supermercado, frutería, etc.), y su ubicación. Cada vez que el consumidor desea comprar algo, puede ver las ofertas que están disponibles en su ciudad, estas son de muy corta duración y generalmente tienen muy pocas unidades. Las ofertas están agrupadas por rubros y pueden ser de un producto específico o pack sorpresas, de los que se hacen una breve descripción para que el consumidor sepa su contenido aproximado. Idealmente consumidor podrá ver un mapa donde encontrará los comercios más cercanos de acuerdo con su posición, pudiendo acceder a cada uno de ellos para ver las ofertas disponibles. Al momento de efectivizar una compra, se puede pagar únicamente con Mercado Pago, el cliente se dirige al comercio, muestra la compra en su dispositivo móvil y le entregan la mercadería. Por su parte el comercio puede a diario colocar los productos que tiene a la venta y la cantidad de los mismo.

Consigna:

1. Desarrollar el diagrama de clases completo para el escenario planteado. Tenga en cuenta que muchos datos no fueron mencionados explícitamente, por lo que deberá reflexionar cuales serían los más adecuados para satisfacer las necesidades de los usuarios (35 pts) ²⁵
2. Realizar el diagrama de interacción que permita devolver los comercios en un array determinada, considere el mensaje inicial `ObtenerComerciosPorRubro(string rubro)` (35 pts). ¹⁵ Rubro
3. Plantee el diagrama de casos de uso completo (15 pts) ¹⁵
4. Realice las pantallas necesarias para que un consumidor pueda realizar una compra (15 pts) ¹⁵

2do Parcial Práctico – 2020 – Tema 1

El club "Off-Side" está organizando un campeonato de fútbol 5, y desea desarrollar una aplicación web para permitir la inscripción de los equipos y el seguimiento de los partidos.

Un administrativo del club deberá cargar la información del nuevo torneo, indicando: nombre del torneo, fecha/s en las que se desarrollará, modalidad del torneo (todos contra todos, por grupos, etc.), cantidad de jugadores por equipo, fecha límite de inscripción y arancel de inscripción por equipo.

Una persona registrada en el sitio web será el responsable de realizar la inscripción del equipo, el mismo podrá o no ser jugador. Primero deberá agregar el equipo: con un nombre y clave de inscripción que usarán los jugadores para agregarse al equipo. Se debe verificar que el nombre del equipo no exista. En ciertas ocasiones el equipo ya se encuentra conformado por haber participado en otro torneo. En cualquier caso, el responsable del equipo debe elegir a qué torneo disponible inscribirse. Al finalizar este proceso se enviará un mail al responsable con el comprobante de pre-inscripción.

Cada jugador debe agregarse a un equipo existente, para ello deberá proporcionar su email con el cual el sistema verificará si ya se encuentra registrado. Si es así, solicitará una contraseña; sino pedirá que se carguen los siguientes datos: DNI, Nombre y Apellido, email, Teléfono, y Fecha de Nacimiento. En cualquier caso, deberá indicar el nombre del equipo y la clave de inscripción proporcionada por el responsable del equipo. Además, se debe considerar que el máximo de jugadores por equipo es 7.

La inscripción del equipo quedará efectiva al momento de realizar el pago del arancel. El pago de la inscripción puede realizarse por tarjeta de crédito o débito. En ambos casos deberán cargarse los datos requeridos para la transacción. Una vez confirmada la operación se emitirá un comprobante con los datos de pago y la confirmación de la inscripción. En el caso de que transcurran 10 días desde el momento de la preinscripción sin haberse efectuado el pago el sistema deberá dar de baja las pre-inscripciones realizadas.

Luego de la fecha límite de inscripción, se deberá cargar el fixture del torneo. Deberá elegirse los equipos que deberán enfrentarse, y cargar día y horario del partido. En caso de que la cantidad de equipos sea insuficiente para realizar el torneo este se cancela y se informa a los responsables de los equipos que se hayan inscripto.

Cada jugador del equipo podrá consultar los partidos que deberá jugar su equipo, deberá poder ver los equipos a los que enfrenta y los días y horarios de los partidos. También podrá consultar los resultados de su equipo y de los demás equipos que participan del mismo torneo.

Consigna:

1. Realizar el diagrama de casos de uso completo. (14)
2. Describir el CU "Agregar jugador a equipo". Agregue 2 caminos alternativos, los que considere más relevantes y la descripción de uno de ellos. (14)
3. Realización del caso de uso "Agregar jugador a equipo"
 - a. Confeccionar las tarjetas CRC de 2 clases entidad (8)
 - b. Desarrollar el diagrama de clases UML, para todas las clases identificadas especificar sus atributos y operaciones (22)
 - c. Desarrollar el diagrama de secuencia UML para el camino estándar. (24)
4. Realizar el diagrama de estado del objeto "Torneo". (10)
5. Dado el siguiente algoritmo analice la complejidad de la interfaz y el grado de cohesión del módulo CalcularIMCyTMB, también proponga mejoras al mismo. (8)

UTN -
FRRe

Diseño de Sistemas

1er Parcial

Fecha:

Alumno:

Recuperatorio 1er Parcial Práctico - 2023**Escenario:**

Desde la secretaria de turismo de la provincia nos solicitan una solución informática que permita cargar de manera eficaz a los prestadores turísticos, los cuales deberían poder realizarlo a través de la solución propuesta. Los datos que deberá ingresar al cargar su solicitud son: nombre/razón social, domicilio, teléfono, correo electrónico, enviar constancias de AFIP y ATP (las cuales deberán ser validadas antes del registro definitivo), datos de póliza de seguros y habilitación municipal. Además, deberá detallar el servicio que pretende ofrecer teniendo en cuenta los diferentes lugares a viajar, la cantidad máxima de pasajeros por cada servicio, el medio de transporte en que se realizará y categoría de servicio (estándar, premium). Esta solicitud de registro debe ser analizada por el área de fiscalización, si los datos suministrados y las inscripciones son correctas, se deberá dar por habilitado el prestador de servicio. En ese momento esta información deberá estar disponible por el área de marketing para generar las ofertas publicitarias. El área de marketing confecciona un presupuesto para publicar las ofertas, que deberán ser enviadas a la dirección de administración para que analice el presupuesto de acuerdo a la disponibilidad. Esta área deberá indicar la aprobación o no para que pueda ejecutarse.

Los prestadores turísticos deberán poder visualizar el estado de su solicitud, como así también las ofertas turísticas en las que están involucradas.

Desde el área de Administración se requiere contar con la posibilidad de obtener diferentes informes como: prestadores turísticos recientemente incorporados, prestadores turísticos por localidad, prestadores turísticos por categoría de servicio, presupuestos de las diferentes ofertas publicitarias.

Consigna

1. Desarrollar el diagrama de clases completo para el escenario planteado. Tenga en cuenta que muchos datos no fueron mencionados explícitamente, por lo que deberá reflexionar cuales serían los más adecuados para satisfacer las necesidades de los usuarios (35 pts)
 2. Realizar el diagrama de interacción que permita obtener las ofertas turísticas en un rango de fecha de un prestador turístico en particular, considere el mensaje inicial `ObtenerOfertaPorPrestadorYFecha (char razonSocial, date fechaInicio, date fechaFin)` (35 pts).
 3. Plantee el diagrama de casos de uso completo. Tenga en cuenta que muchos datos no fueron mencionados explícitamente, por lo que deberá reflexionar cuales serían los más adecuados para satisfacer las necesidades de los usuarios (15 pts)
 4. Realice las pantallas necesarias para que un prestador turístico pueda cargar su solicitud. (15 pts)
- ③ Realizar informe impreso por el área de Administración por obtener prestadores por localidad. Incluir Warnier.

Práctica (80)

Escenario:

Una empresa de distribución de pinturas pretende implementar un sistema de información que le permita agilizar las actividades diarias. La idea de la empresa es contar con un sistema web a través del cual puedan realizarse los pedidos. El procedimiento sería un referente de una pinturería, que tiene usuario registrado, debería ingresar al sistema para realizar un pedido de pinturas. El sistema debería mostrarles las opciones en cuanto a marca, colores y calidad de las pinturas que comercializa y el precio estimado. El referente al seleccionar los ítems de su pedido debe indicar una prioridad, la cual puede ser: alta (en 2 días), media (en 5 días) y baja (en 10 días). Además deberá indicar la cantidad expresada en número de latas. El sistema deberá mostrar el total del pedido solicitado y el referente deberá confirmar la operatoria. Además, deberá incluir la forma de pago que podrá ser a través de cuenta corriente (si posee una) o de pago contra entrega, la cual deberá realizarse en efectivo.

Desde la empresa es necesario que el encargado pueda agregar nuevas pinturas con sus descripciones, actualizar precios y aprobar los pedidos total o parcialmente. Los pedidos serán aprobados de acuerdo a la cantidad disponible en stock, en caso de que no haya disponibilidad de alguno de los ítems se deberá marcar el pedido como incompleto e informar al referente de la pinturería. Cuando se recibe la notificación de pedido parcial, el referente podría rechazar el pedido completo, por lo cual se cancelaría el mismo. Una vez que el pedido está aprobado parcial o completamente, éste es atendido por el despachador que es el encargado de preparar el envío del pedido. Una vez que el pedido ha sido efectivamente entregado, el despachador deberá actualizar el estado del pedido como entregado.

El referente de una pinturería podría ingresar a visualizar el historial de pedidos realizados y los estados de los mismos; como así también el estado de cuenta de su pinturería.

El encargado de la distribuidora de pinturas requiere quincenalmente la generación de informes de stock para realizar los pedidos a los proveedores.

Consigna:

1. Confeccione el diagrama de casos de uso del sistema. (10)
2. Realice la descripción del caso de uso "Realizar pedido", incluyendo el camino estándar, caminos alternativos más importantes y la descripción de uno de ellos. (10)
3. Realización del caso de uso "Realizar pedido"
 - a. Confeccionar 4 tarjetas CRC (10)
 - b. Desarrollar el diagrama de clases UML especificar sus atributos y operaciones (18)
 - c. Desarrollar el diagrama de secuencia UML para el camino estándar (20)
4. Elabore el diagrama de estados de "pedido" (12)

Ejercicio 3

Fecha: _/_/_

Casos Analizados del _/_/_ al _/_/_

Agente: _

CUIT	Razón Social	Período	Interés fiscal
_	_	_/_ - _/_	_
...

Total casos del agente: _

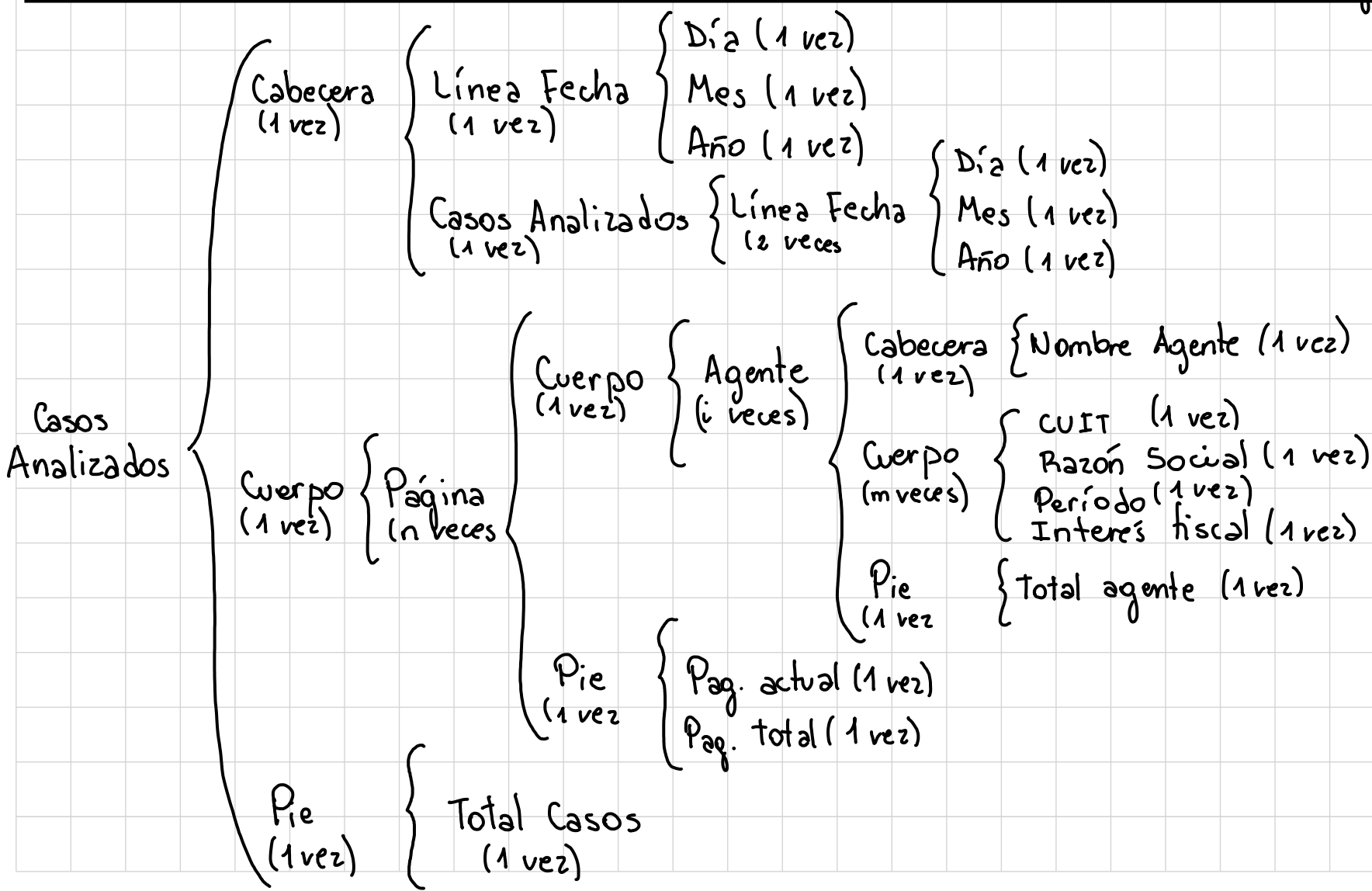
Agente: _

CUIT	Razón Social	Período	Interés fiscal
_	_	_/_ - _/_	_
...

Total casos del agente: _

Total de casos analizados: _

Página _/_



0. Log in

000

ATP

INGRESO

Usuario:

Contraseña:

Ingresar

1. Menú Agente

000

ATP

Usuario: Agente

Casos a Analizar

...

...

2. Listado de Casos

000

ATP

Usuario: Agente

Casos a Analizar

CUIT	Período	Actividad
...
...
...

Detalle

Detalle

Detalle

Volver

3. Detalle Caso

000

ATP

Usuario: Agente

DDJJ

CUIT: Período

Actividad	Imponible	Devengado	Declarado	Int. Fiscal
				<input type="checkbox"/>

Volver

Actualizar

3.1. Actualización Exitosa

000

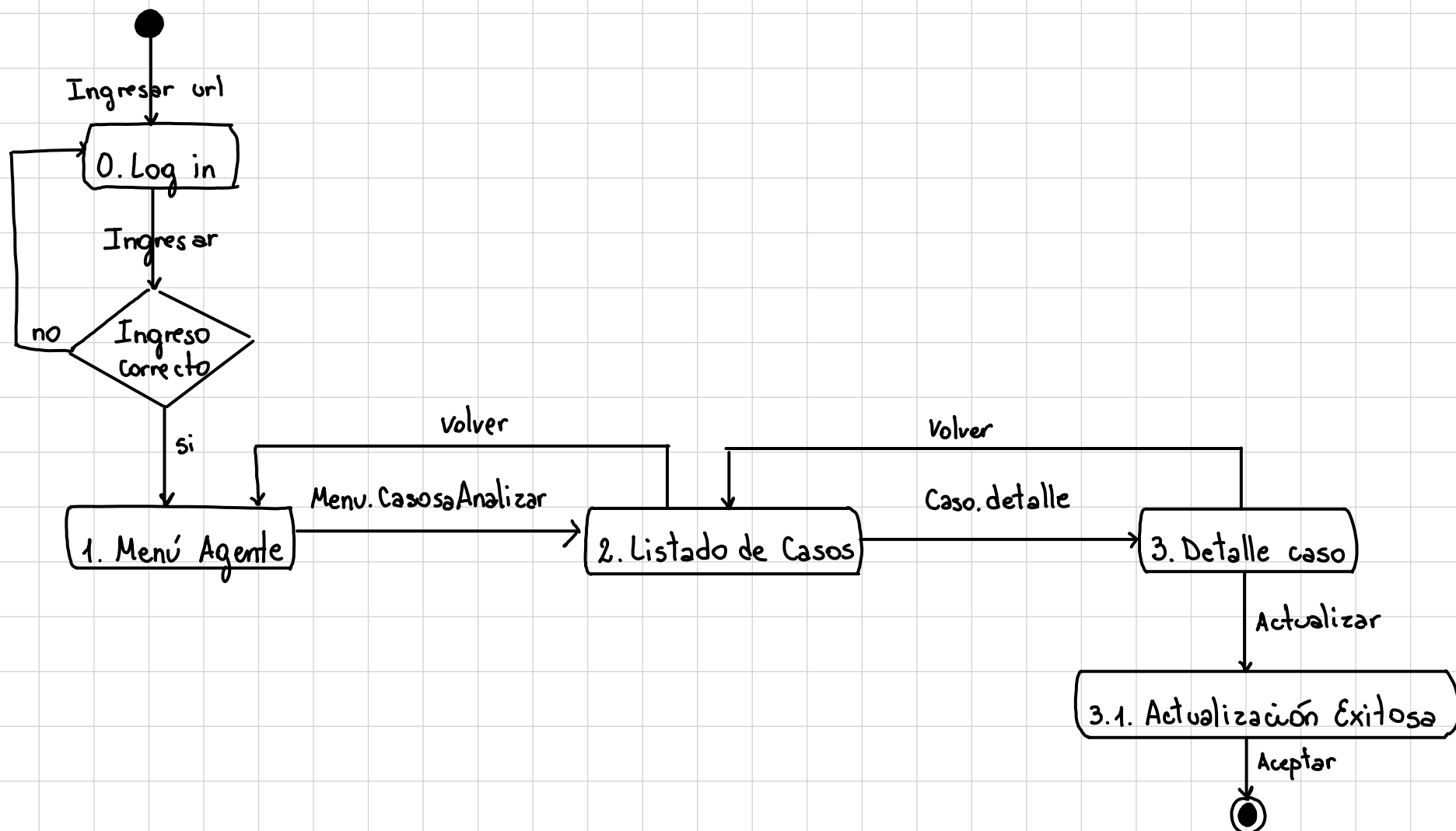
ATP

Usuario: Agente

Caso Actualizado

Aceptar

Diagrama de Navegación



UTN - FRRe Diseño de Sistemas Fecha: [REDACTED]
1er Parcial Alumno: [REDACTED]

1er Parcial Práctico – 2023

Escenario

En la Administración Tributaria Provincial (ATP), la dirección de Inteligencia Fiscal se encarga de detectar inconsistencias en las declaraciones juradas de los contribuyentes. Las declaraciones juradas cuentan con información como: periodo fiscal declarado (formato: mes-año), actividad, alícuota (de acuerdo a la actividad) monto imponible (lo que el contribuyente facturó), impuesto devengado (monto imponible * alícuota). Cada contribuyente con inconsistencias se convierte en un caso asignado a los agentes de esa dirección quienes los analizan detalladamente. Del contribuyente se requiere al menos conocer el CUIT, razón social, fecha de alta y actividad, teniendo en cuenta que un contribuyente puede tener más de una actividad. Los datos del caso incluyen el contribuyente, el rango de periodos a analizar, el agente responsable y se debe indicar si el caso reviste interés fiscal. El agente que realiza el análisis es el encargado de determinar si ese caso es de interés fiscal o no.

Si un caso tiene interés fiscal, se envía a la dirección de fiscalización para tomar las acciones necesarias. Si no tiene interés fiscal, se envía al departamento de archivo para su almacenamiento seguro.

El director de inteligencia fiscal solicita un informe semanal que detalla los casos analizados por cada agente, incluyendo el CUIT del contribuyente, su razón social, el rango de periodos analizado y si tiene o no interés fiscal. Esto permite al director mantener un registro actualizado del desempeño de sus agentes, tomar decisiones informadas y realizar un seguimiento efectivo del equipo.

Esta área de la ATP requiere informatizar este proceso, considerando que es de interés estratégico para la ATP, minimizando los tiempos de pases de un área a otra.

Consigna:

1. Desarrollar el diagrama de clases completo para el escenario planteado. Tenga en cuenta que muchos datos no fueron mencionados explícitamente, por lo que deberá reflexionar cuáles serían los más adecuados para satisfacer las necesidades de los usuarios (30 pts)
2. Realizar el diagrama de interacción que permita devolver los contribuyentes que tienen casos con interés fiscal, considere el mensaje inicial `obtenerContribConCaso(bool interesF)` (30 pts).
3. Realice el informe semanal que requiere el director de Inteligencia Fiscal. Se solicita layout y diagrama de Warnier. (20)
4. Realice las pantallas necesarias para que el agente pueda asignar al contribuyente con caso de interés fiscal (20 pts)

Escenario: Músculo, es una empresa dedicada al streaming de videos de series de ejercicios en la Web. Cada serie, tiene disponible una lista de rutinas y un nivel asociado, los cuales pueden ser, Principiante, Medio y Avanzado.

También, cada Serie tiene, un Nombre de la Serie, una categoría a la cual pertenece y la duración en días, es decir una Serie, puede durar 10 días, 20 días, etc.

Las rutinas de ejercicios tienen una descripción breve sobre lo que trata la rutina, una descripción breve del beneficio obtenido con ella, un video con la rutina, el equipamiento necesario para llevarlo a cabo, y un instructor que guía la rutina.

El Instructor, tiene un nombre y apellido, una descripción biográfica, las series en las cuales participa con alguna rutina.

Para acceder a una serie, el usuario debe estar registrado en el Sistema y con una Suscripción activa.

Para registrar a un usuario se requiere su nombre y apellido, fecha de nacimiento, ciudad y país en el que reside, email y contraseña.

Las suscripciones, tienen un precio, el estado de la suscripción ('Activa', 'Inactiva'), y el tipo de suscripción, las cuales pueden ser: anual, semestral y mensual. Las mismas se las puede contratar, durante el registro del usuario o en el menú de usuario, una vez registrado en el sitio.

Una vez registrado, el usuario puede elegir cualquier serie de la Home Page, y en la descripción de la serie, puede seleccionar la opción "Unirse a Esta Serie". Para poder unirse a una serie, el usuario debe tener una suscripción activa, una vez verificado esto, el usuario podrá ver el primer video de la serie de rutinas.

El usuario puede salirse de una serie, ya sea seleccionando "Dejar la Serie" en el menú de usuario, o uniéndose a otra serie.

A su vez, el usuario puede ver su progreso y exportarlo en pdf. Este seguimiento, presenta las Serie realizadas en un periodo de tiempo, El título de la rutina, la duración del video de la rutina, la fecha de realización de la rutina, y si la finalizó.

Consigna:

1. Desarrollar el diagrama de clases completo para el escenario planteado. (35 pts)
2. Realizar el diagrama de interacción para unir un usuario a una serie, considere el mensaje inicial UnirUsuarioASeriePorEmail(string email, string nombreSerie), teniendo en cuenta que el email y el nombre de la serie son únicos. (35 pts).
3. Plantee el diagrama de casos de uso completo (15 pts)
4. Realice las pantallas necesarias para que un usuario pueda unirse a una serie. Incluir diagrama de navegación. (15 pts)

Suba en esta pregunta el documento escaneado en formato pdf.



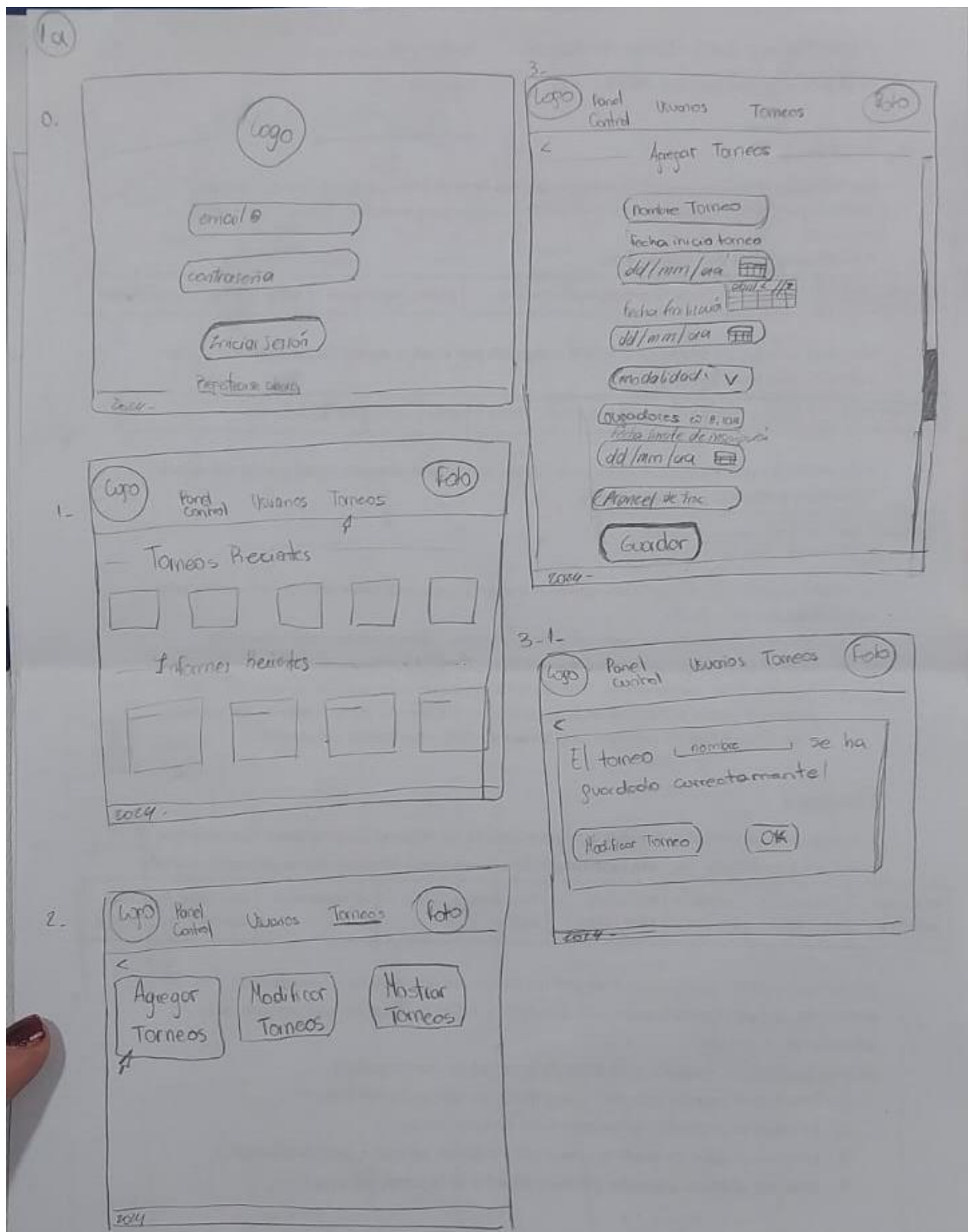
Comentario:
corrección

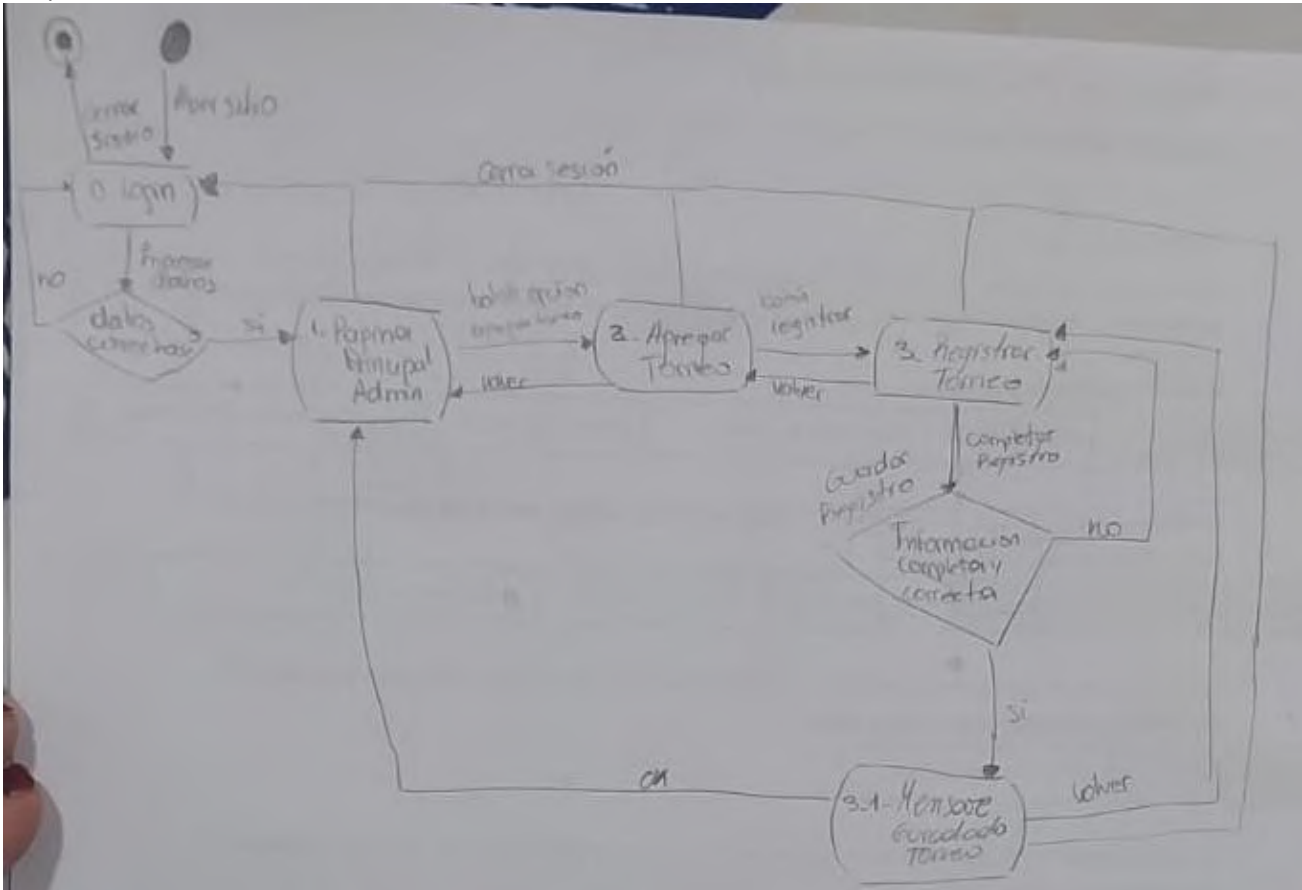
Tabla de contenido

Realizar el diseño de pantallas y diagrama de navegación de:.....	2
Cargar torneo	2
Inscribir equipo	3
Agregarse a equipo	4
Cargar fixture de torneo	5
Consultar partidos a jugar y Consultar resultados de partidos	7
Realizar el layout y diagrama de warnier de los siguientes informes.....	8
Listado de equipos inscriptos en un torneo.....	8
Fixture de un torneo	9
Listado de torneos realizados en el año; donde en cada torneo deberán indicarse el nombre de equipo y cantidad de jugadores que lo conforman.	9
Resultados de un torneo hasta la fecha jugada: equipos que se enfrentaron y el resultado de cada partido	10

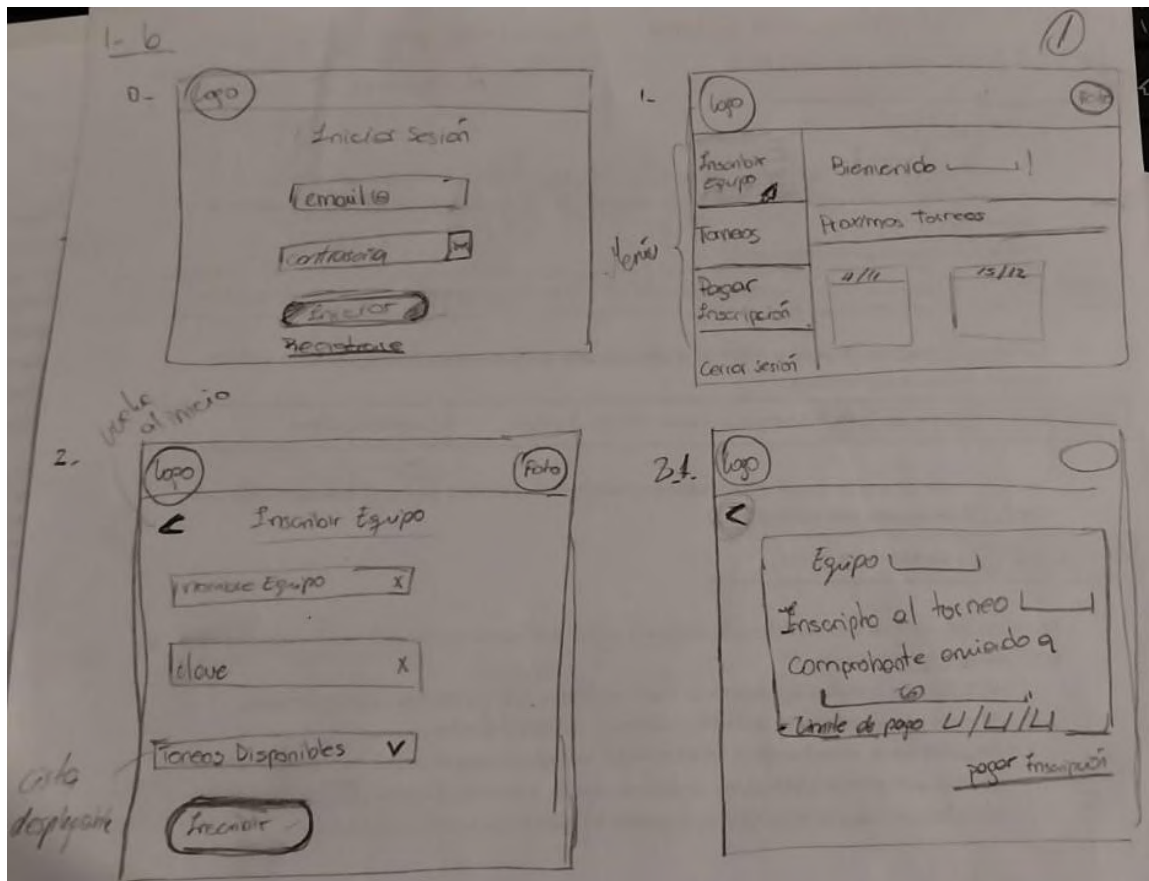
Realizar el diseño de pantallas y diagrama de navegación de:

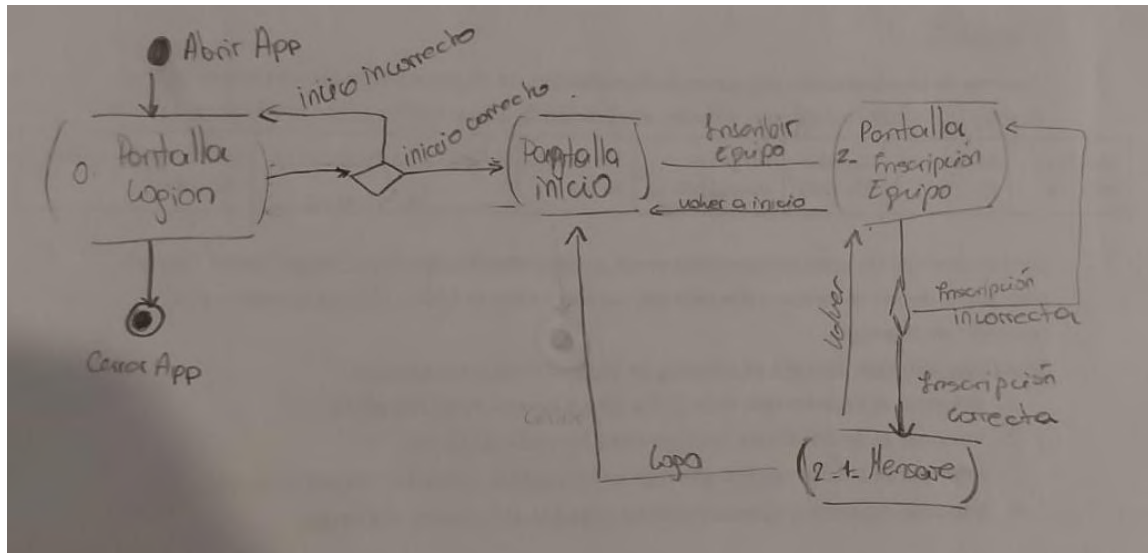
Cargar torneo



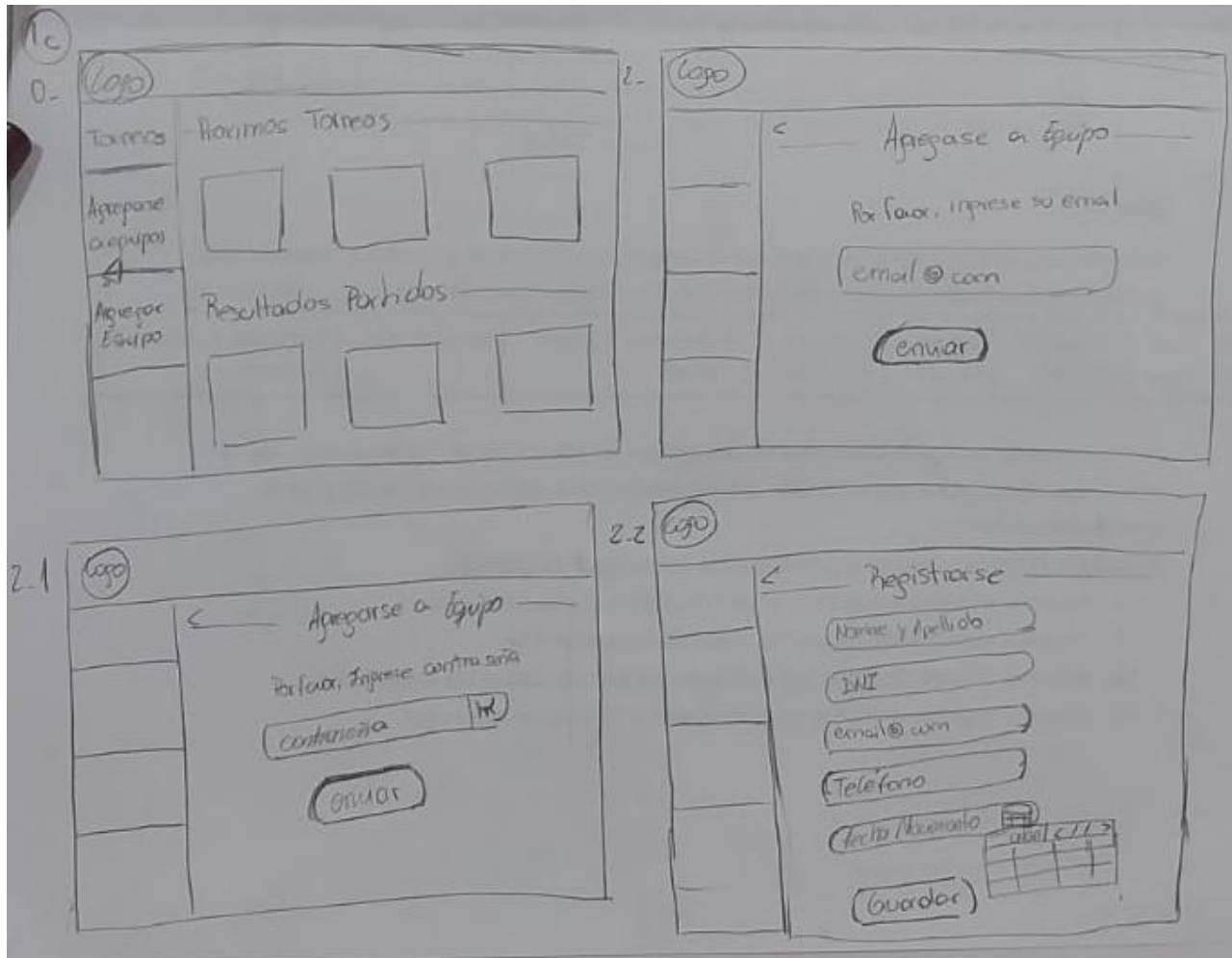


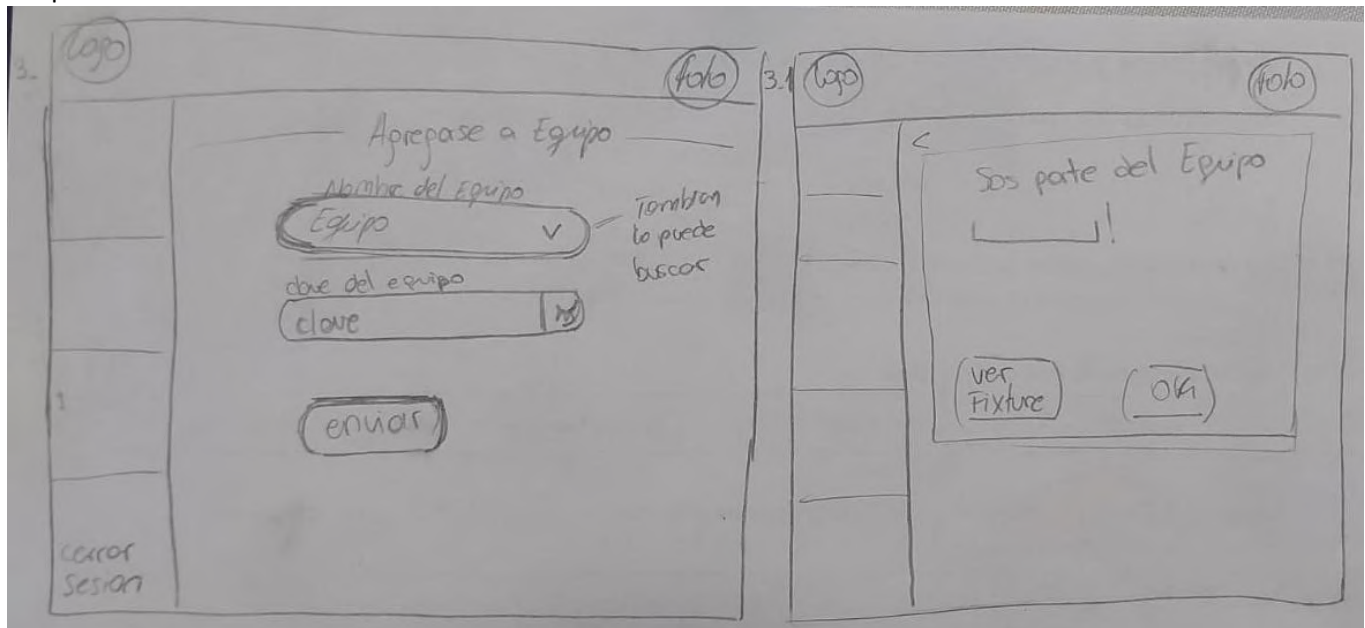
Inscribir equipo





Agregarse a equipo





Cargar fixture de torneo

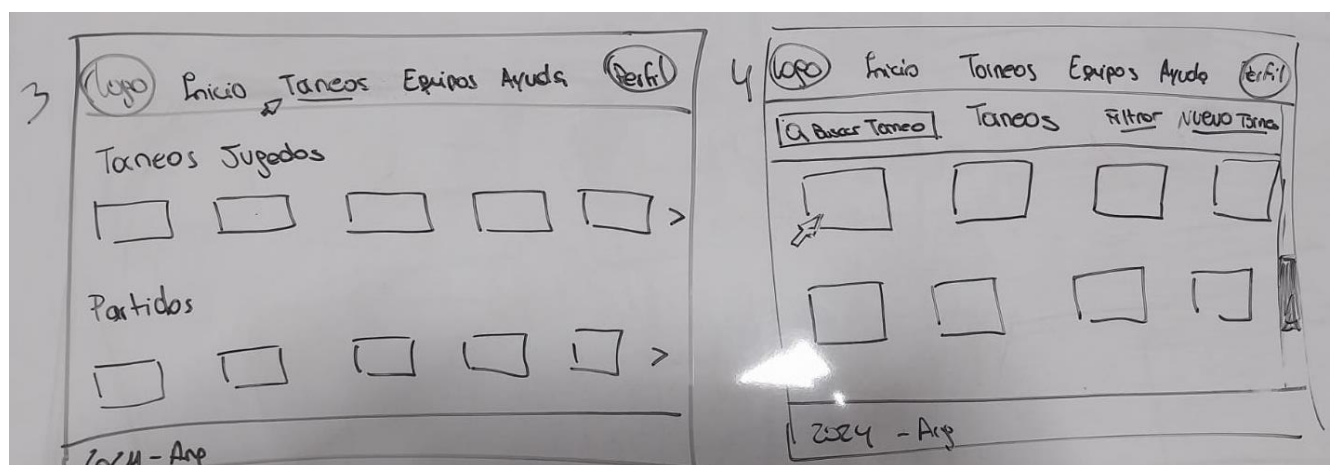
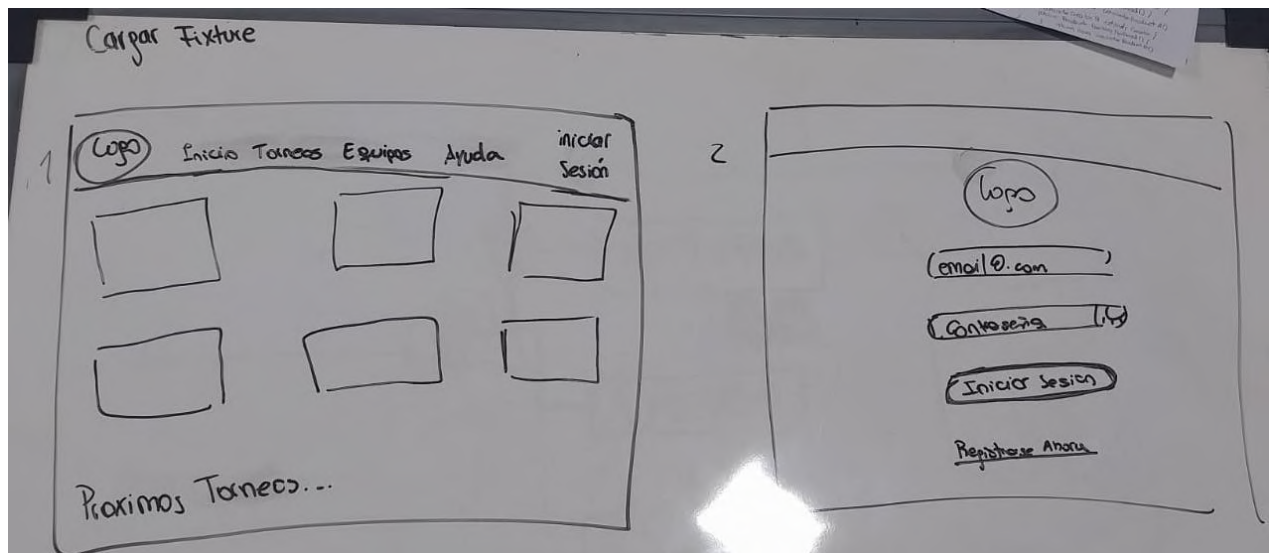
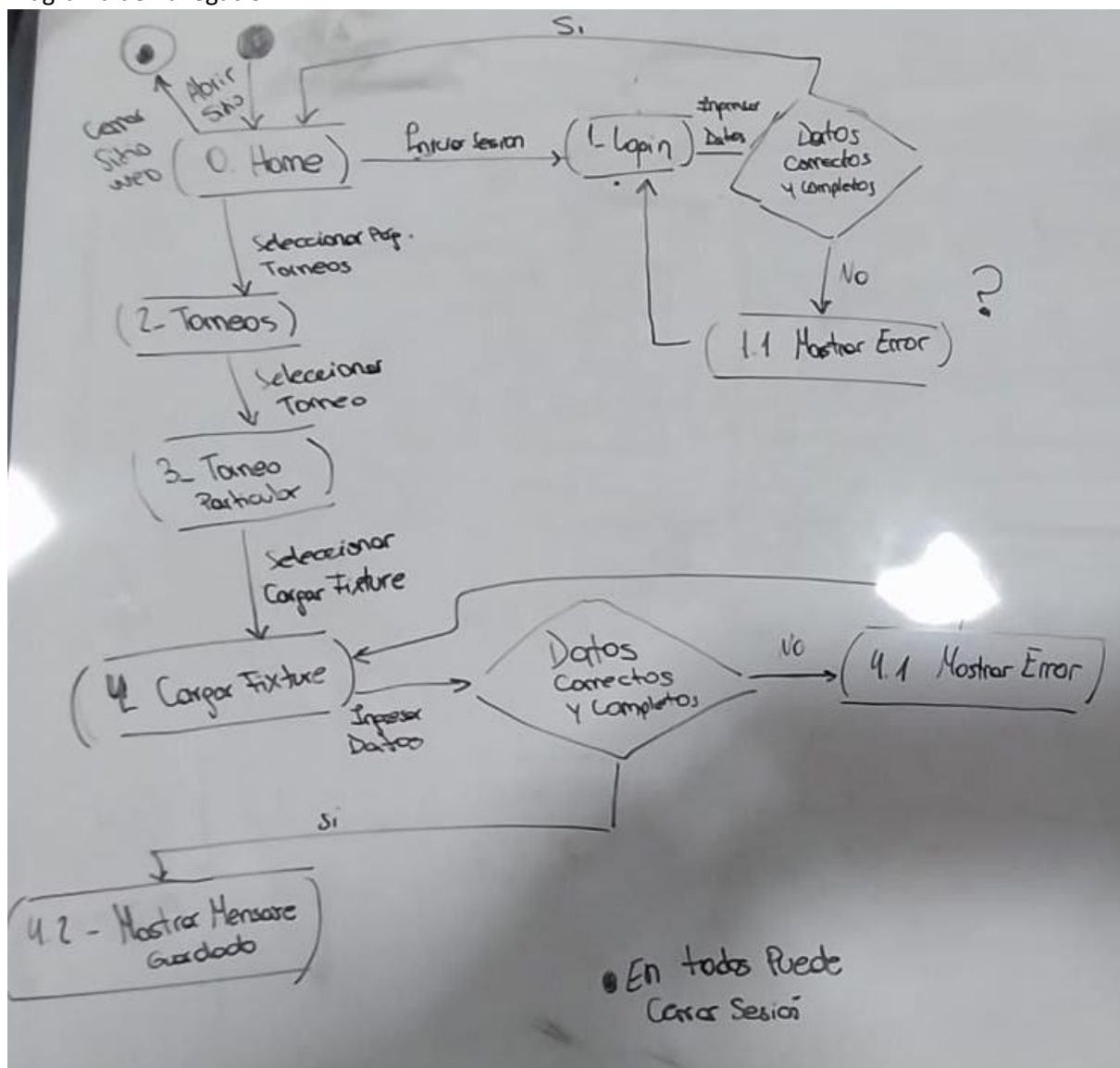




Diagrama de navegación



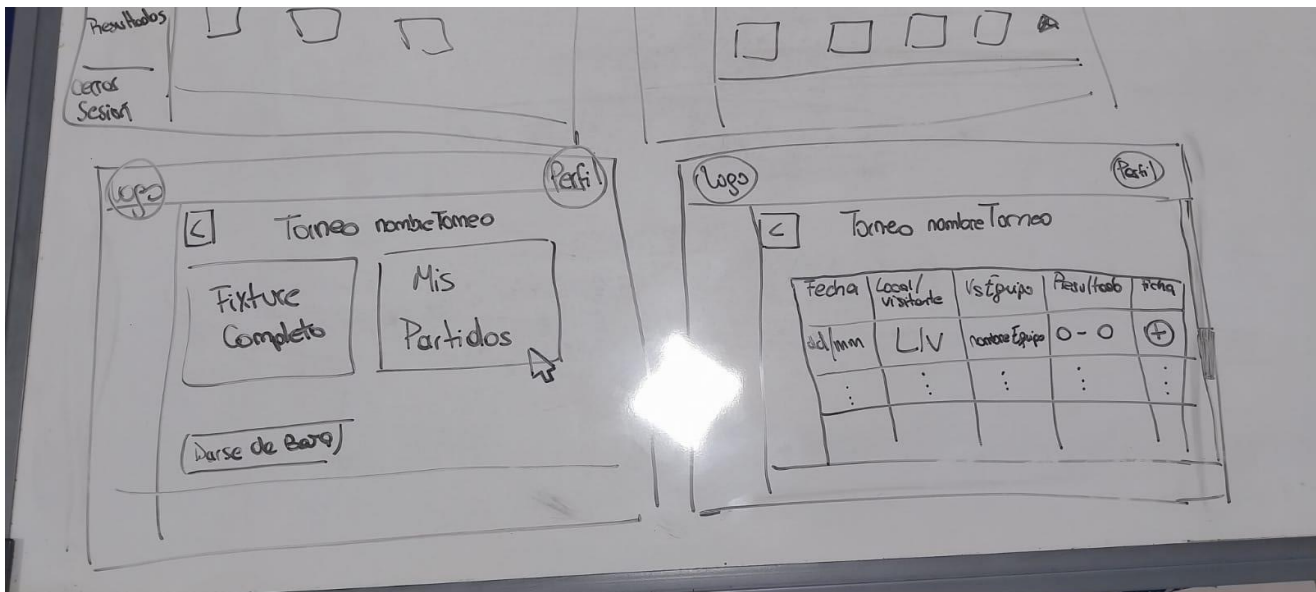
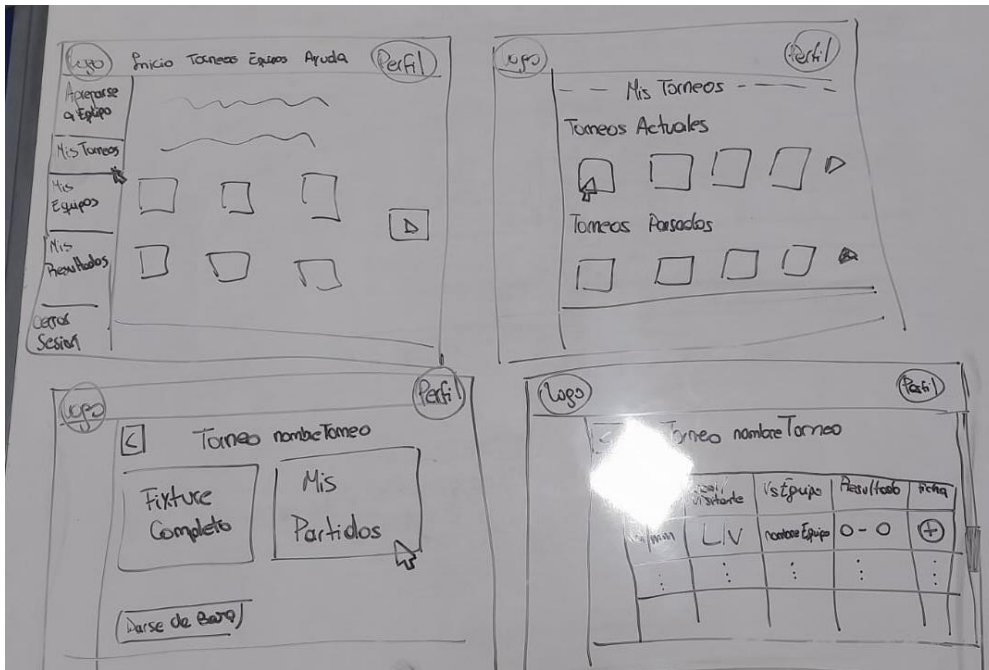
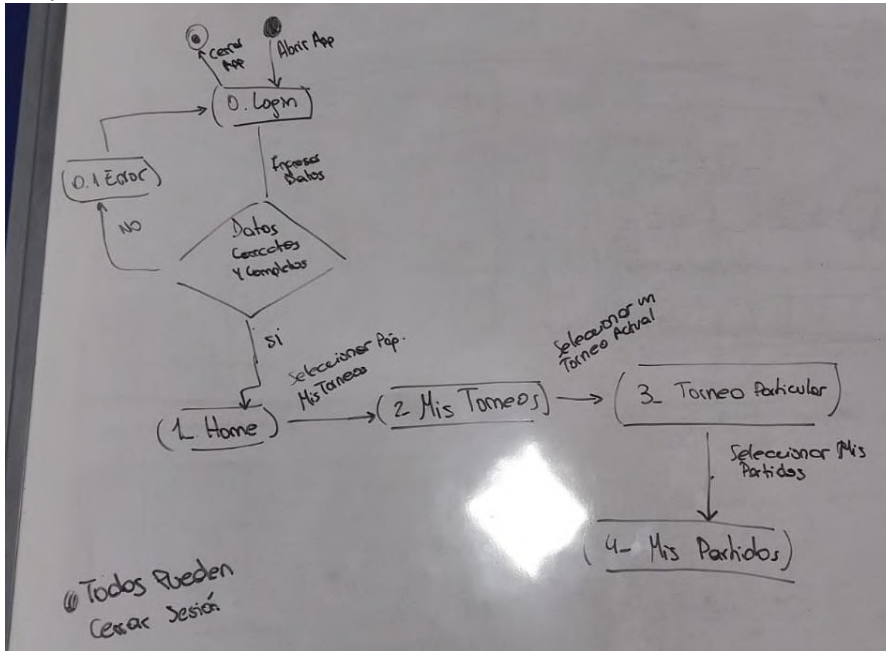
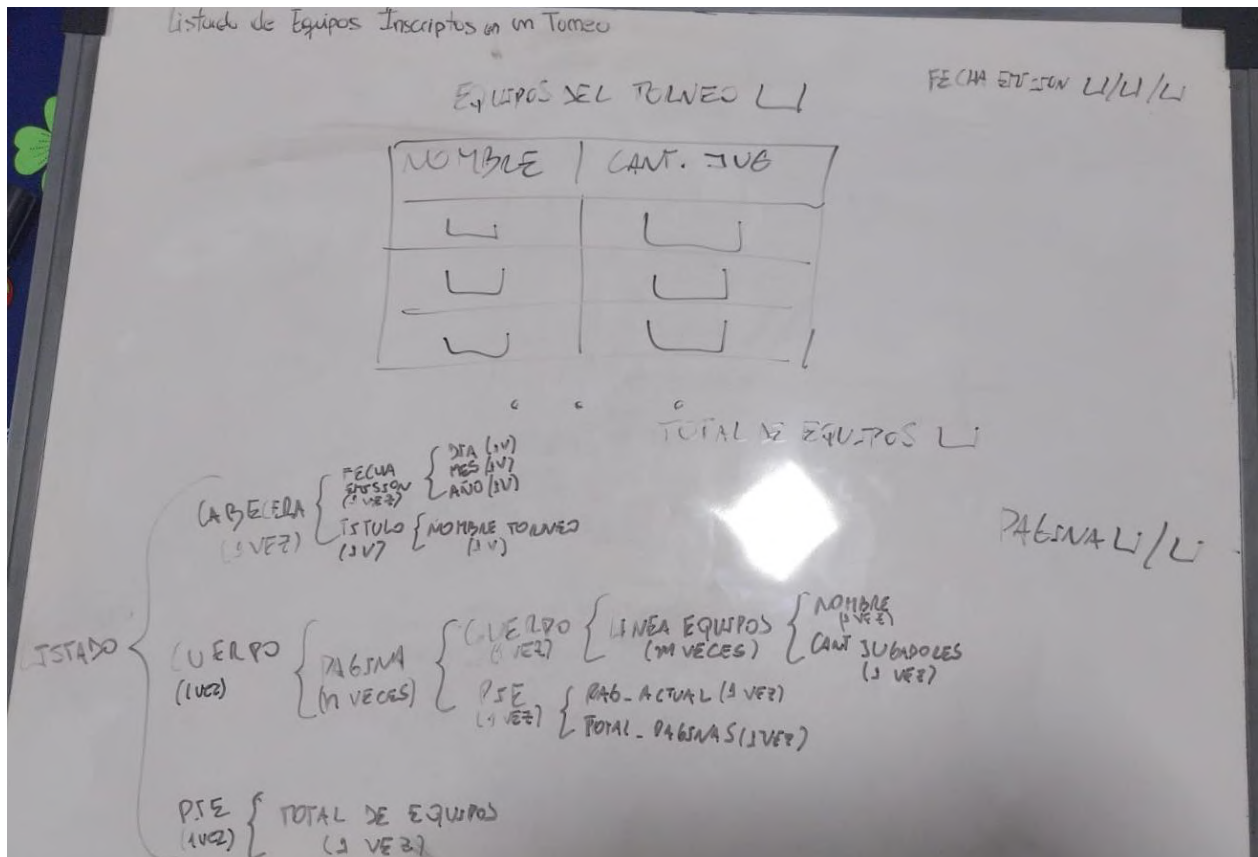


Diagrama de navegación



Realizar el layout y diagrama de warnier de los siguientes informes

Listado de equipos inscriptos en un torneo



Fecha Emisión: / /

Fixture del Torneo

Zona:

Día Partido	F	Hora	Equipo Local	Equipo Visitante	Resultado
<u> </u> / <u> </u>	<u> </u>	<u> </u> : <u> </u> hs	<u> </u>	<u> </u>	<u> </u> - <u> </u>
<u> </u>	<u> </u>	<u> </u>	<u> </u>	<u> </u>	<u> </u>
<u> </u>	<u> </u>	<u> </u>	<u> </u>	<u> </u>	<u> </u>

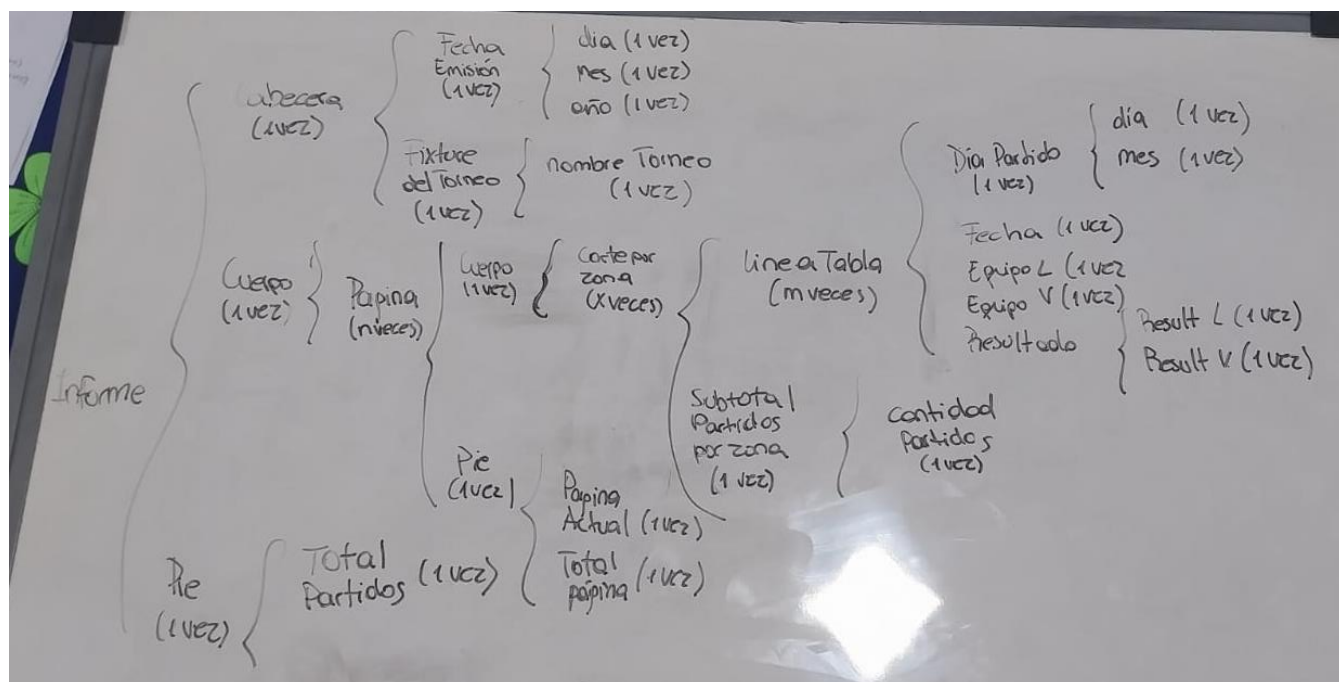
Subtotal Partidos por zona:

Zona:

Subtotal Partidos:
Por zona

Total Partidos:

Página 1 de



Listado de torneos realizados en el año; donde en cada torneo deberán indicarse el nombre de equipo y cantidad de jugadores que lo conforman.

FECHA EMISION / /

TORNEOS REALIZADOS EN EL AÑO

TORNEO:

NOMBRE EQUIPO	CANTIDAD DE JUGADORES
<u> </u>	<u> </u>
<u> </u>	<u> </u>
...	...

SUBTOTAL DE EQUIPOS POR:

TORNEO:

...

TOTAL TORNEOS REALIZADOS

PAGINA /

APÉNDICE

FECHA EMISION (J V) { DIA (IV)
MES (IV)
AÑO (IV) }

TÍTULO (J V) { AÑO (IV) }

ESTADO TORNEOS { CUERPO { PAGINA (M V) { CUERPO (J V) { CORTE POR TORNEO (M V) { CUERPO (J V) { LINEA { NOMB (J V)
EQUIPO (K V) CANT (J V)
PJE (J V) { SUBTOTAL EQUIPOS (J V)
PJE (J V) { PAGINA ACTUAL (J V)
TOTAL PAGINAS (J V)

PJE { TOTAL DE TORNEOS (J V)

Resultados de un torneo hasta la fecha jugada: equipos que se enfrentaron y el resultado de cada partido

Al

Resultados del Torneo hasta 4/4/4
(a fecha)

Fecha Emisión 4/4/4

Fecha	Equipo local	Equipo visitante	Resultado
4/4/4			0-0
4/4/4			0-0
4/4/4			0-0
:	:	:	:

O también puede ser corte de control con la fecha

Página 1 de 1

2cm

cabecera (1 vez)

Resultados del Torneo (1 vez)

Fecha Emisión (1 vez)

nombre (1 vez)

día (1 vez)

mes (1 vez)

año (1 vez)

2cm

Informe

Cuerpo (1 vez)

Página (1 vez)

Equipo local (1 vez)

Equipo visitante (1 vez)

Resultado (1 vez)

Pie (1 vez)

rosina (1 vez)

Total de páginas (1 vez)

Res local (1 vez)

Res visitante (1 vez)

3)

Teniendo en cuenta, que todos los jugadores inscriptos en el torneo están registrados en el sistema, se contempla la situación de que se les notifique cuando se finalizó la inscripción de su equipo, se les notifique el fixture de los partidos a jugar, que puedan recibir las novedades en cuanto a cambios de días y horarios de partidos pautados, como así también de los resultados de los partidos del torneo en el que están inscriptos. a. ¿qué patrón podría implementarse? b. Realice el diagrama de clases correspondientes

3. observer

