

Ejercicio 3

a)Decisiones de diseño sobre el diagrama de clases

Se detallan las decisiones de diseño utilizadas para realizar el diagrama de clases del ejercicio tres de la guía de ejercicios uno. El parámetro para representar a las posibles entidades fue el de determinar si estas tenían comportamiento o no. Las candidatas a ser representadas fueron las siguientes:

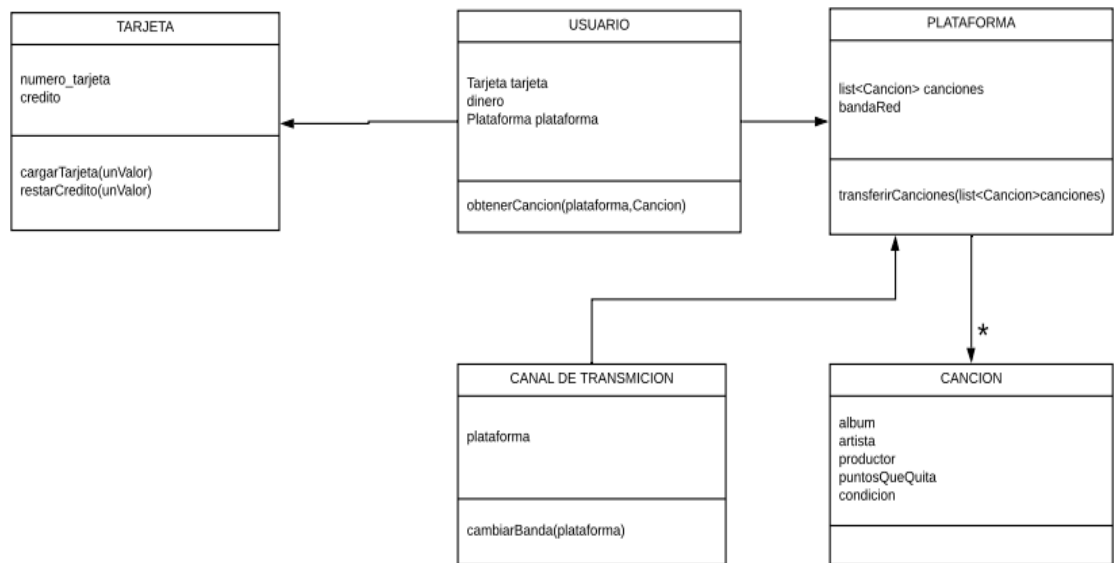
- Usuario
- Plataforma
- Kiosko
- Tarjeta
- Canción
- Dispositivo
- Reproductor
- CanalDeTransmicion
- Adaptador
- Reproductor
- AnchoDeBanda

Decidimos que al no tener más información sobre los kioskos no era necesario representarlo como clase en el diagrama al no tener un comportamiento definido. El canal de transmisión podría funcionar como un adapter al cual se le pasa un tipo de ancho de banda y este lo adapta por poder funcionar correctamente en el reproductor, pero tampoco tiene ningún comportamiento. Luego el reproductor que tampoco tiene un comportamiento definido podría ser un Singleton al tener que crearse una sola instancia del mismo. Cada ancho de banda puede ser un enum.

Las únicas clases que entendimos tienen un comportamiento específico y debían ser diagramadas son :

Usuario, Plataforma, Canción, CanalDeTransmicion, AnchoDeBanda, Tarjeta

Diagrama de clases:



b) Diagrama de Componente

