



Clase 10. Tema 3. Diseño e Implementación (II)

Modelado conceptual - Contratos. Modelado de la interacción con patrones de diseño.

Objetivos del Trabajo Autónomo

- Repasar los conceptos introducidos en las dos clases anteriores (Modelado conceptual – contratos y Diseño de la interacción con patrones de diseño)

Tareas a realizar antes de clase

- **Material a estudiar:**
- **Actividad a realizar:**
 - Realiza el mayor número posible de ejercicios sobre Contratos de entre los siguientes de la relación de problemas 2.3: 14 a 16.
 - Realiza los ejercicios propuestos en la diapositiva 28 del tema 3.2 y el ejercicio propuesto en la diapositiva 31.
 - Partiendo del modelo conceptual y de los contratos del sistema para la gestión un almacén proporcionados en el documento [ModeloConceptualyContratosGestionAlmacenes.pdf](#), realiza los diagramas de comunicación para las operaciones: `idPedido = crearPedido (idCliente, idAlmacen, idEmpleado, listaidProducto, listaCantidad, listaPrecioVenta)`, `altaProductoAlmacen(idAlmacen, idProducto, stockMinimo, cantidadPedir)` y `InfoPedido = mostrarPedido (idPedido)`
 - Ten en cuenta que para exponer los problemas en clase y participar en los debates es imprescindible activar la cámara y el micrófono del PC y utilizar el modo presentación de Google Meet.

Fecha de entrega

- Problemas: se expondrán y debatirán en la clase

Tiempo necesario

- Para estudiar: 0 horas
- Para realizar la actividad: 3 horas

Puntuación

- La realización, exposición y debate en clase de alguno de los problemas propuestos podrá suponer hasta 0.5 puntos de la nota de teoría