Logotipo

Descripción generada automáticamente

|  |
| --- |
| **ACTIVIDAD + TEST** |

**TRIMESTRE: 2º Fecha:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| *CICLO: CURSO:1º*  *MÓDULO: ENTORNOS DE DESARROLLO Turno: Mañana* | | *CALIFICACIÓN:* |
| ***Nombre:*** | ***Apellidos:*** |  |
|  |  |  |

**ACTIVIDAD:**

Se quiere desarrollar una aplicación llamada **App Rent4U** relativa a alquileres de inmuebles.

* Los inmuebles que alquila pueden ser locales comerciales, pisos o casas.
* El número de inmuebles que la empresa gestiona no es fijo, puede variar por lo que la aplicación permite dar de alta inmuebles nuevos, darlos de baja, modificarlos, consultarlos y asignar inquilinos a inmuebles
* La empresa también puede gestionar los inquilinos y realizar altas, bajas, consultas y modificaciones de los mismos.
* Para dar de alta un inquilino se necesita nombre completo, dni, contrato de trabajo y número cuenta bancario, dirección y teléfono. Solo la empresa podrá gestionar inquilinos e inmuebles.
* Para dar de alta un inmueble se necesita dirección, metros cuadrados, número de habitaciones, si tiene garaje, piscina, ascensor, orientación y tipo de inmueble (local, piso o casa)
* La empresa podrá dar de baja a un inquilino en la aplicación si éste deja de pagar 2 meses seguidos, o bien si el inquilino se lo comunica con 1 mes de antelación
* Los inquilinos podrán autentificarse.
* Los inquilinos podrán consultar sus datos y consultar los datos de los inmuebles en la aplicación. Esto solo lo podrá hacer el inquilino si previamente ha sido dado de alta como inquilino y si se ha autentificado en la aplicación
* Los inquilinos no podrán dar alta, una baja o una modificación, ni de inmuebles ni de inquilinos.
* Los inquilinos podrán pedir o solicitar el alquiler de un inmueble.
* Solo puede haber un inmueble para un inquilino.

**1.- Realizar el diagrama de casos de uso**

**2. -Realizar el diagrama de clases y un ejemplo de diagrama de objetos que lo represente en un momento concreto. Todos los atributos se pondrán como privados, los métodos como públicos, y se pondrán método constructor y un solo método getter para las propiedades o atributos (getDatos) y un solo método setters para las propiedades o atributos (setDatos)**