

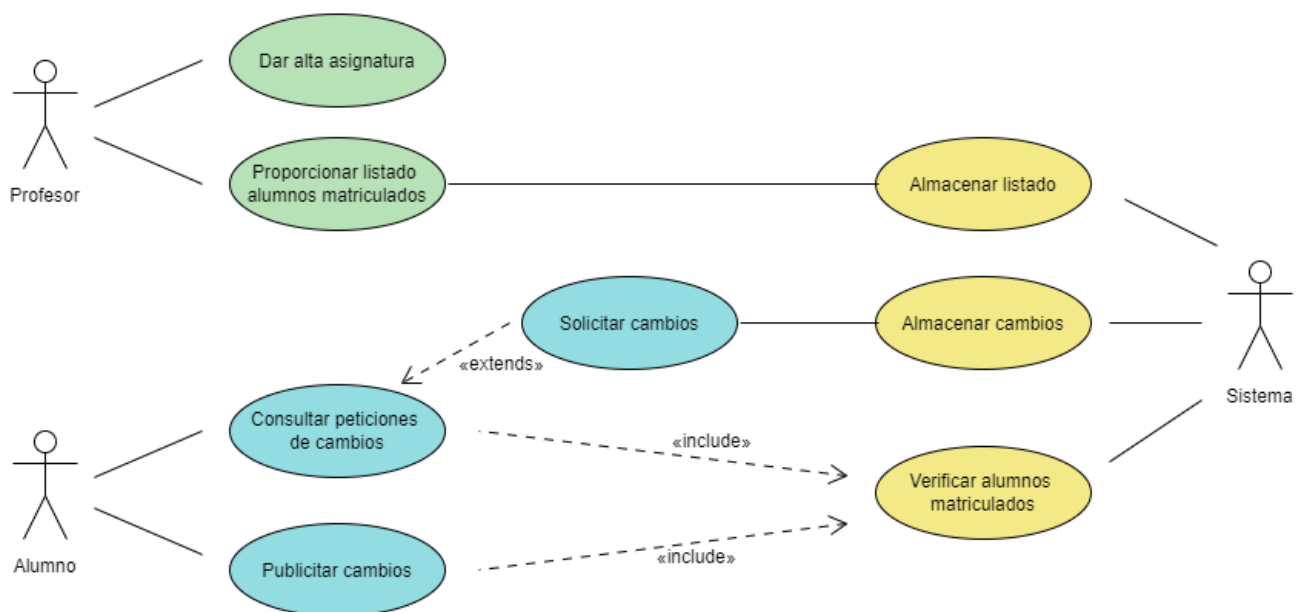
Diagramas de Casos de Uso

1. Sistema automático de cambio de grupos para asignaturas:

✎ Un sistema automático de cambio de grupos para asignaturas funciona de la siguiente manera:

- ✂ El profesor da de alta una asignatura y proporciona al sistema un listado con los alumnos matriculados en dicha asignatura.
 - ✂ Un alumno que quiera cambiar de grupo en una asignatura puede consultar las peticiones de cambio.
 - ✂ Si encuentra alguna que le interese, el alumno solicita el cambio y el sistema lo almacena.
 - ✂ Si no, el alumno puede dejar el cambio que desea por si a otro alumno le interesara. ^{3/4}
- Los alumnos sólo pueden consultar y publicitar cambios de las asignaturas en las que están matriculados.

✎ Realiza el diagrama de casos de uso del sistema

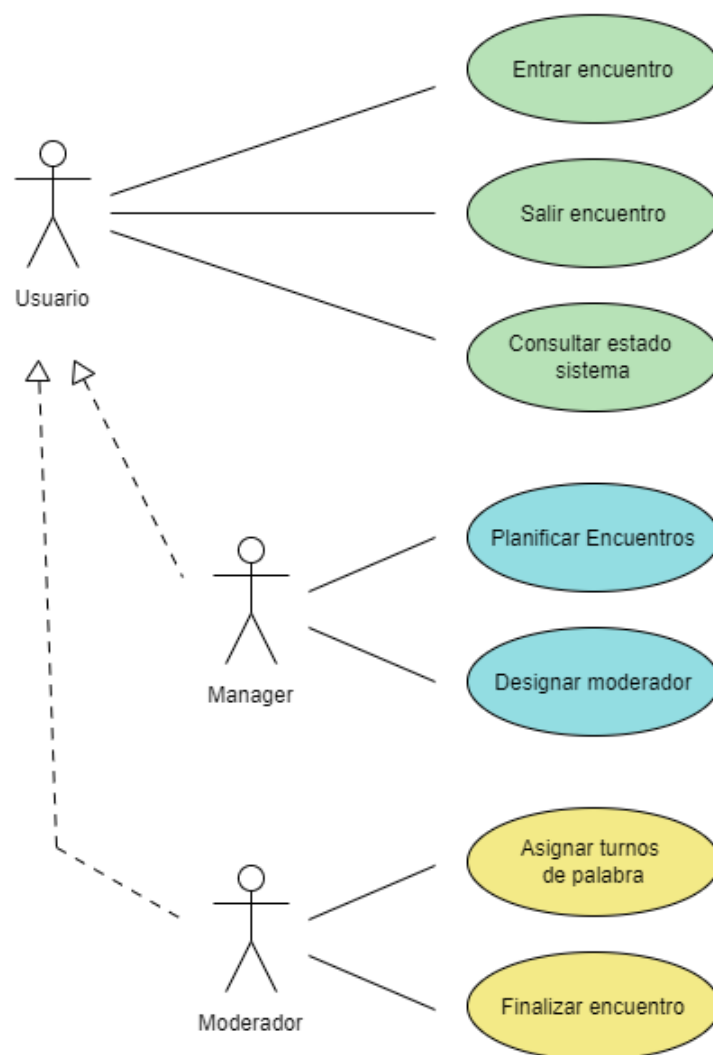


2. Sistema de encuentros virtuales (parecido a un chat).

✍ Un sistema de encuentros virtuales, parecido a un chat, funciona de la siguiente manera:

- ✂ Cuando se conecta al servidor, un usuario puede entrar o salir de un encuentro.
- ✂ Cada encuentro tiene un manager.
- ✂ El manager es el usuario que ha planificado el encuentro (el nombre del encuentro, la agenda del encuentro y el moderador del encuentro).
- ✂ Cada encuentro puede tener también un moderador designado por el manager.
- ✂ La misión del moderador es asignar los turnos de palabra para que los usuarios hablen.
- ✂ El moderador también podrá dar por concluido el encuentro en cualquier momento.
- ✂ En cualquier momento un usuario puede consultar el estado del sistema, por ejemplo, los encuentros planeados y su información.

✍ Realiza el diagrama de casos de uso del sistema

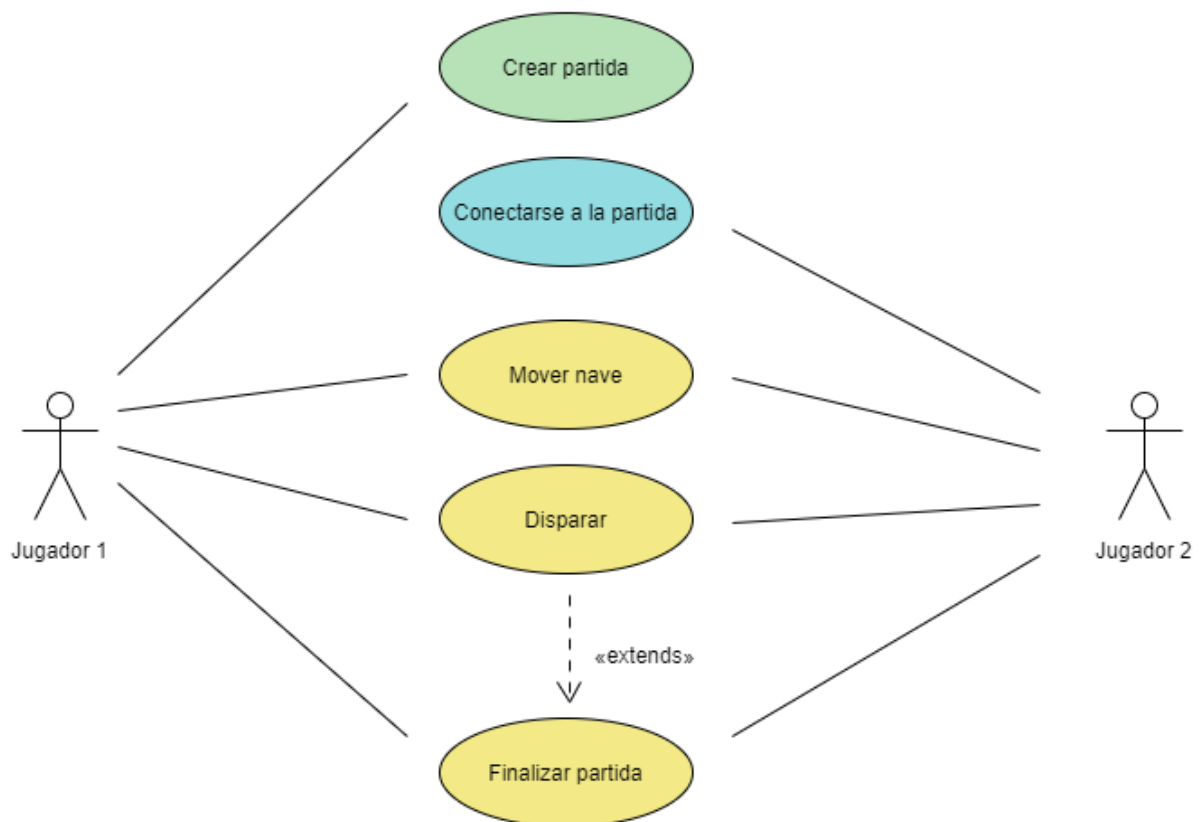


3. Un juego de teléfono móvil dónde participan dos jugadores cada uno con su propia terminal.

✎ Un juego de teléfono móvil dónde participan dos jugadores cada uno con su propia terminal funciona de la siguiente manera:

- ✂ Cuando dos jugadores desean jugar, uno de ellos crea una nueva partida y el otro se conecta.
- ✂ El objetivo del juego es manejar una nave y disparar al contrario. Si uno de los dos jugadores acierta, la partida termina.
- ✂ Si uno de los dos jugadores deja la partida (o se pierde la conexión) la partida termina.

✎ Realiza el diagrama de casos de uso del sistema



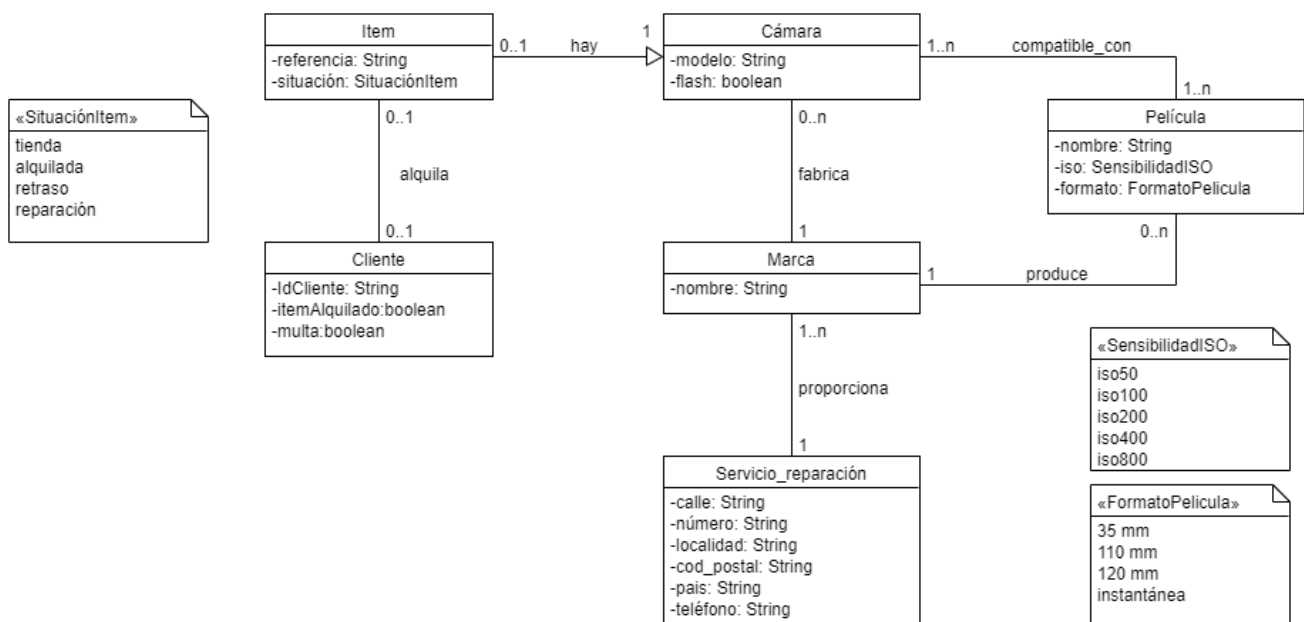
Diagramas de Clase

1. Tienda de fotografía (I)

Representa mediante un diagrama de clases la siguiente especificación relacionada con los alquileres de cámaras en una tienda de fotografía.

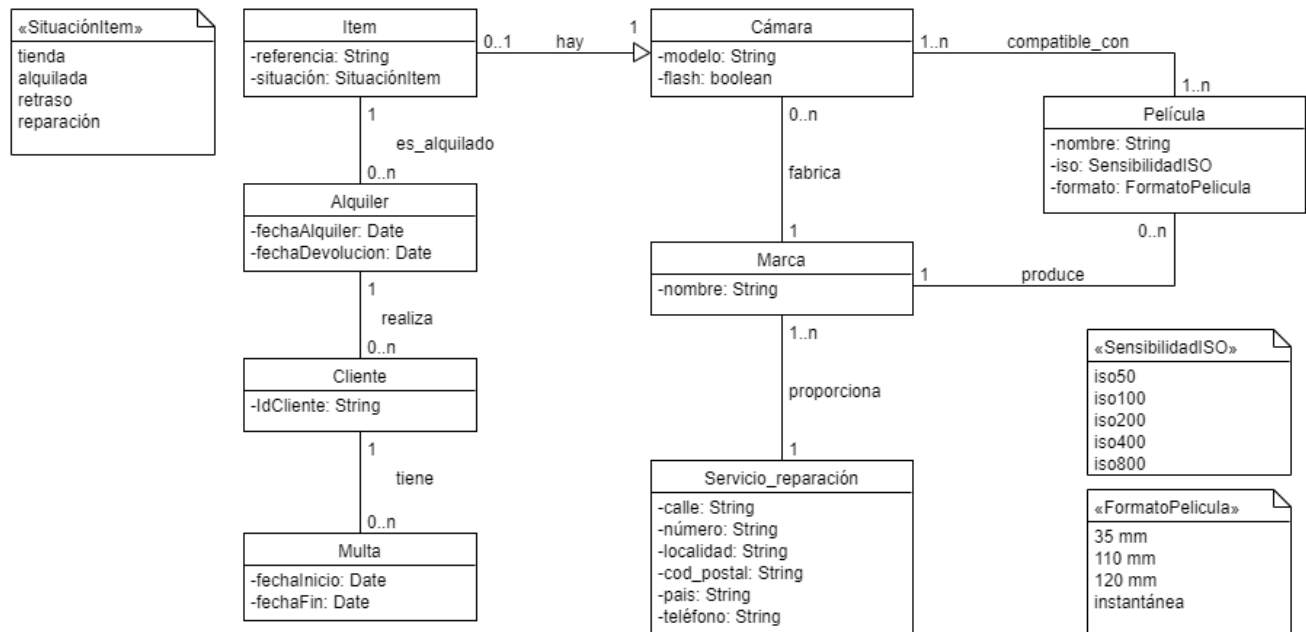
- ✂ La tienda alquila cámaras fotográficas analógicas.
- ✂ Las cámaras se caracterizan por su marca, modelo y soporte flash (si, no).
- ✂ Cada cámara es compatible con uno o más tipos de películas.
- ✂ Las películas se caracterizan por su marca, nombre, sensibilidad ISO (50, 100, 200, 400, 800, 1600) y formato (35mm, 110mm, 120mm).
- ✂ Para cada marca con la que trabaja la tienda se conoce la dirección del servicio de reparación más cercano.
- ✂ La tienda dispone de varios ítems de cada modelo de cámara.
- ✂ Cada ítem tiene una pegatina con una referencia, y puede estar en la tienda, alquilado, con retraso o en reparación.
- ✂ Los clientes pueden tener un máximo de 1 cámara en alquiler.
- ✂ Cada cámara se alquila un máximo de 7 días, por cada día de retraso, se impone una "multa" de un mes sin posibilidad de coger una nueva cámara.

Realiza un diagrama de clases



2. Tienda de fotografía (II)

✎ Modificar el diagrama de clases de la tienda de fotografía para que contemple el histórico de alquileres, así como el histórico de multas que el cliente ha tenido a lo largo del tiempo.



3. Tienda de fotografía (III)

✍ Modificar el diagrama de clases de la tienda de fotografía para que permita incluir en los alquileres diferentes accesorios compatibles con las cámaras analógicas.

- ✗ Un cliente puede alquilar únicamente accesorios.
- ✗ Todos los accesorios tienen como características comunes la marca y el modelo.
- ✗ La tienda dispone de varios ítems de cada accesorio.
- ✗ Cada ítem de accesorio tiene una pegatina con una referencia, y puede estar en la tienda, alquilado, con retraso o en reparación.
- ✗ Opcional: distinguir los tipos de accesorios (flash, adaptador instantáneas, objetivos, etc.)

