

Reto cooperativo de la Unidad de Programación 03

Análisis de sistemas y diseño orientado a objetos

Formación del equipo

Para esta unidad de programación, la formación de los equipos se hará a través del método *Dinámica de los colores*. Observa la tabla:

Egun ona / Buen día Zehatza <i>Precisa</i> Sistematikoa <i>Sistemática</i> Jakingura duena <i>Curiosa, preguntona</i> Analitikoa <i>Analítica</i> Zentzuduna <i>Sensata</i> Saiatua <i>Perseverante</i> Metodikoa <i>Metódica</i> Neurtua <i>Controladora</i> Disziplinatua <i>Disciplinada</i> Egonkorra <i>Estable</i>	Egun txarra / Mal día Ikuspegi itxikoa <i>Estirada, cerrada</i> Zekena <i>Mezquina</i> Erretxina <i>Quisquillosa</i> Aldaezina <i>Inamovible</i> Disoziatua <i>Disociada</i> Hotza <i>Fria</i> Fidekaitza <i>Suspica</i> Kritikoa <i>Crítica</i> Diplomazia gutxikoa <i>Poco diplomática</i> Hunkibera <i>Susceptible</i>	Egun ona / Buen día Ekintzailea <i>Emprendedora</i> Objektiboa <i>Objetiva</i> Tinkoa <i>Decidida</i> Zorrotza <i>Exigente</i> Saiatua <i>Tenaz</i> Helburuetara begira <i>Orientada a objetivos</i> Aktiboa, dinamikoa <i>Enérgica</i> Ordenatua <i>Organizada</i> Erabakitzailea <i>Resolutiva</i> Lehiakorra <i>Competitiva</i>	Egun txarra / Mal día Mendertzailea <i>Dominante</i> Oldarkorra <i>Agresiva</i> Intolerantea <i>Intolerante</i> Harroa <i>Soberbia</i> Pazientzia gutxikoa <i>Impaciente</i> Begirunerik gabekoa <i>Desconsiderada</i> Zakarra <i>Grosera</i> Eskrupulurik gabekoa <i>Sin escrúpulos</i> Sasijakintsua <i>"Sabelotodo"</i> Kontrolatzailea <i>Controladora</i>
Egun ona / Buen día Fidagarria <i>Fiable</i> Adeitsua <i>Atenta</i> Elkarbanatzen du <i>Que comparte</i> Leiala <i>Leal</i> Arretatsua <i>Diligente</i> Pazientziaduna <i>Paciente</i> Ulerkorra <i>Comprensiva</i> Lasaia <i>Tranquila</i> Pentsakorra <i>Considerada</i> Diskrettoa <i>Discreta</i>	Egun txarra / Mal día Burugogorra <i>Obstinada</i> Ernaia <i>Cautelosa</i> Zalantzia <i>Dubitativa</i> Aitzakiz bete <i>Evasiva</i> Adosteko gai ez dena <i>Inconciliable</i> Barnekoia <i>Retraída</i> Uzkurra <i>Reacia</i> Etsigarria <i>Desesperada</i> Sentibera <i>Sensible</i> Isila <i>Reservada</i>	Egun ona / Buen día Sinesgarria <i>Convincente</i> Hitz errazekoa <i>Extrovertida</i> Gogotsua <i>Entusiasta</i> Baikorra <i>Optimista</i> Lagunkoia <i>Sociable</i> Dinamikoa <i>Dinámica</i> Irekia <i>Comunicativa</i> Sortzailea <i>Creativa</i> Bat-batekoa <i>Espontánea</i> Burujailea <i>Independiente</i>	Egun txarra / Mal día Oldarkorra <i>Impulsiva</i> Oso urduria <i>Sobexcitada</i> Frenetikoa, gogorra <i>Agitada</i> Gehiegizkoa <i>Exagerada</i> Diskrezio gutxikoa <i>Indiscreta</i> Nabarmena <i>Extravagante</i> Zaratatsua, ozena <i>Llamativa, ruidosa</i> Azalekoa <i>Superficial</i> Axolagabea <i>Descuidada</i> Ordenik gabekoa <i>Desorganizada</i>

¿Con qué colores te identificas más? Escoge en la encuesta en FORMS tu primera y tu segunda opción. En base a ella, se crearán los equipos de la clase intentando tener representados todos los colores.

Tarea

Continúa el proyecto que se te ha asignado. Este proyecto fue comenzado por otro equipo, que se encargó del **Diseño de los diagramas de comportamiento**. Tu labor es:

- Corregir posibles errores del producto entregado por el equipo anterior atendiendo a la especificación dada
- Realizar el diseño de las clases UML
- Proponer una traducción del diagrama de clases a un diagrama Entidad Relación

- Terminar el documento ERS IEEE830