E JERCICIOS EVALUADOS 1) 1. Diseño de rolución y documentación del diagrama de clase, UML PROPIEDAD -Id: int USUARIO - direction; rating -id: int -Precio Norte: ploat Rigintra - nombre: string - Propietorio: Urvaria - mail: string -Reservan: Pinta Nevervar + registra Propiedad (p: Propiedad) -reglan: link a hopen here > ter brenuble (FI, F.F):book transvar Propriedod (7: Rese va togregor Regla (2: Regla Precio) Alguila Define Kererva -id int Regla Precia (clara abstracta) - nuespal; Uzvazia - propiedad: Propiedad - propiedod: Propiedad -prieridad: int - Fecha Inicio: Date toplicar (precia Bore: ploot, reservo: Reservo): floot - Fecha Fin: Dote - Precio final: ploot + Colculor Precia: place Rogla Estoncia Prolongedo (prioridod2) Regla Rongo Fecha (Prioridad 1) - dios Minimas; int - Fecha Fricia: Date - porcentaje Dercuenta: float - Teche Fin: note - Porrentoje Combio: Ileat toplicar (precise Bore pererva): plout + oplicant precio Bare, revervo): 1002 DOCUMENTACTÓN Usuario: Representa a un usuario registrado en el ristema, prede registraz propie dader y reservarlas. Propiedod: Una propiedod en alquiller con precio por moche y propiétorio. Contiene la lista de reserva y RP Reserva: Representa una reserva con un unuario huisped, propiedod, fedra inicia y fin, precia Calculado par las RP

Regla Precia (RP): Superclare que dejine la entructura de las RP, Tiene la projectada ajectada.

- Renga Fechu: Hadifica el precia por noche en un ronga específica La Citoria Prolongada: Reduce el precios si la reserva es sujesios a un numera minimo de dias.