
 <p>CIFF VIRGEN DE GRACIA</p>	<p align="center"><b>UT6- DISEÑO DE SOFTWARE: DIAGRAMA DE COMPORTAMIENTO</b></p> <p align="center"><b>Entornos de desarrollo (1º DAW)</b></p>	<p align="center"><b>Dpto. INFORMÁTICA</b></p>  <p align="center"><b>Curso: 2022-23</b></p>
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

**REALIZA LAS SIGUIENTES ACTIVIDADES – Utilizando la herramienta VisualParadigm**

**EJERCICIO 1 - GRAFICO**

1.Construye el diagrama de casos de uso para el siguiente enunciado: en una oficina se lleva a cabo la gestión de proyectos. La única persona que controla los proyectos es el administrador, cuyas funciones son las siguientes:

- Puede agregar, eliminar y actualizar un proyecto, pero para eliminar y actualizar es necesario encontrar el proyecto en cuestión.
- A la hora de actualizar un proyecto se pueden dar dos situaciones: cambiar la información sobre las tareas del proyecto o cambiar los recursos asociados al proyecto.
- Para informar a todos los miembros del equipo sobre los avances en el proyecto se envía un documento por e-mail.

Utiliza las relaciones «include», «extend» y de generalización que consideres.

**EJERCICIO2 - GRAFICO**



2.Escribe un diagrama de casos de uso para modelar la interacción de un cliente y un empleado de un banco con un cajero automático. No utilices relaciones «extend» e «include». Las especificaciones son las siguientes:

- El cajero automático lo puede utilizar el cliente del banco y el empleado de la sucursal.
- El cliente debe identificarse en el cajero antes de realizar cualquier operación
- El cliente puede cambiar el pin, sacar dinero, consultar el saldo y consultar los últimos movimientos.
- El empleado utiliza el cajero únicamente para reponer dinero.

1. Realiza una segunda aproximación del diagrama del ejercicio 2 considerando la relación «extend».
2. Realiza una tercera aproximación del diagrama del ejercicio 2 considerando la relación «include».

**EJERCICIO3 - TABLA**

3. Realiza la descripción del caso de uso de sacar dinero del ejercicio 2. La situación que vive el cliente al retirar el dinero es la siguiente: el cliente se acerca al cajero automático de su banco, introduce la tarjeta, escribe el pin, solicita retirar dinero y escribe la cantidad a retirar. El cajero le entrega el dinero solicitado siempre y cuando la operación se pueda realizar. Por último el cliente retira la tarjeta y se va. No incluyas alternativas.

 <p>CIFP VIRGEN DE GRACIA</p>	<p><b>UT6- DISEÑO DE SOFTWARE: DIAGRAMA DE COMPORTAMIENTO</b></p> <p><b>Entornos de desarrollo (1º DAW)</b></p>	<p><b>Dpto. INFORMÁTICA</b></p>  <p><b>Curso: 2022-23</b></p>
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

4. Completa la descripción del caso de uso anterior incluyendo las siguientes alternativas: PIN incorrecto para la tarjeta, PIN introducido de forma incorrecta durante 3 veces consecutivas y la cantidad solicitada supera el saldo.