**ENTREGA 4**

**CAMBIOS UML**

**Diseño y Pruebas**



**Grupo 20:**

**José Ángel Domínguez Espinaco**

**Daniel Lozano Portillo**

**José Joaquín Rodríguez Pérez**

**María Ruiz Gutiérrez**

**Miguel Ternero Algarín**

**Laura Vera Recacha**

**Índice**

[Introducción 3](#_Toc497151033)

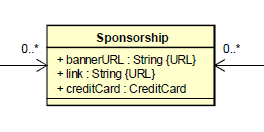
[Cambios realizados 3](#_Toc497151034)

# **Introducción**

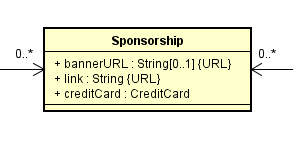
En este documento serán descritos todos los cambios de nuestro Modelo de Dominio. Estos irán acompañados de capturas.

# **Cambios realizados**

1. En la entrega pasada teníamos bannerURL como atributo obligatorio y puede ser opcional, añadimos [0..1].

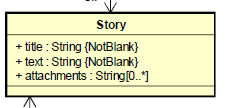
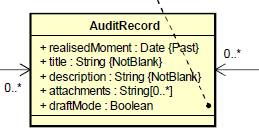
 **Antes:**

**Después:**

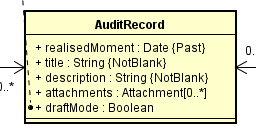
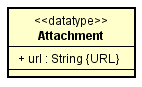
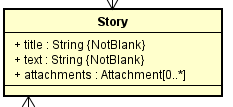


1. En las clases story y auditrecord se ha cambiado el tipo String por Attachment, creándose una clase datatype Attachment

**Antes:**

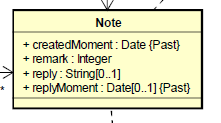


**Después:**

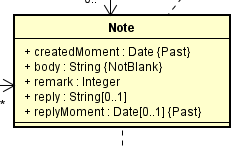


1. En Note hemos añadido el atributo body de tipo String ya que es necesario.

**Antes:**

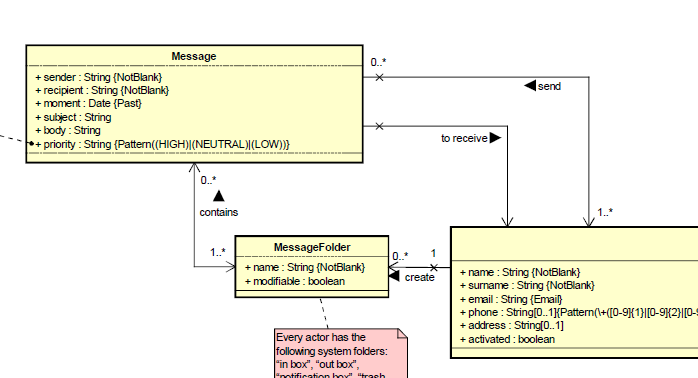


**Después:**

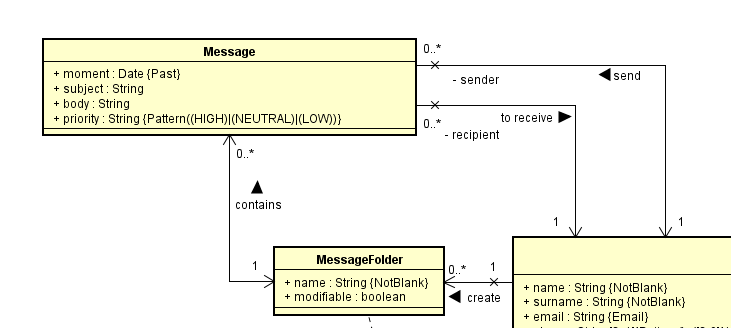


1. Entre MessageFolder y Message hemos cambiado la multiplicidad de 1..\* a 1 porque un Message estará en un MessageFolder. También hemos cortado la navegabilidad desde Message a Actor. Y por último hemos quitado los atributos sender y recipient de Message ya que hemos añadido un rol en la relación que indica quién envía el mensaje y quién lo recibe.

**Antes:**

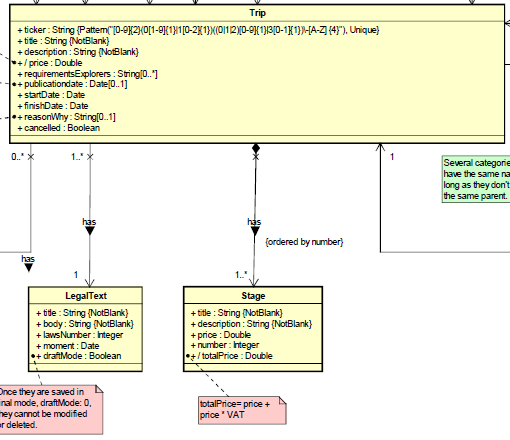


**Después:**

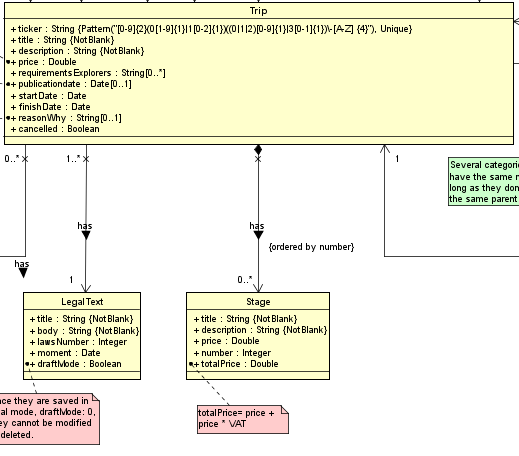


1. En la asociación de Trip con Stage hemos cambiado la multiplicidad a [0..\*] y en Stage y Trip sus propiedades derivadas pasan a ser básicas ya que se calcularán en un método en los servicios.

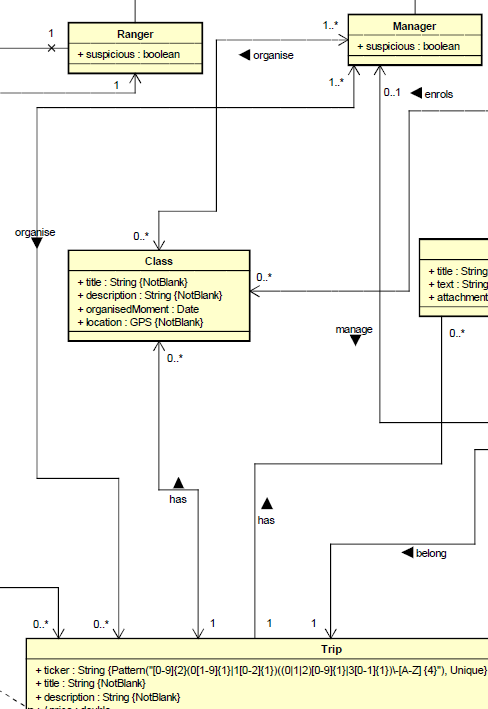
**Antes:**



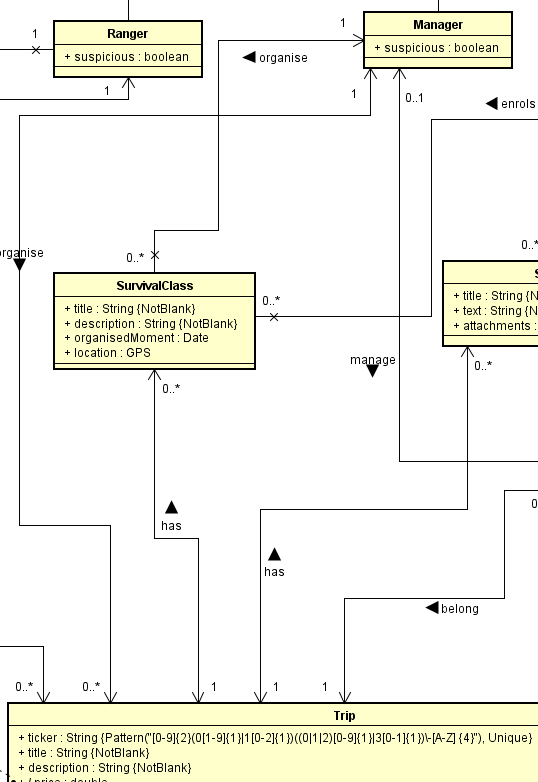
**Después:**



1. Otro de los cambios realizados ha sido la multiplicidad de la asociación desde Trip a Manager, en la entrega pasada estaba de 1..\* y la hemos sustituido por 1.

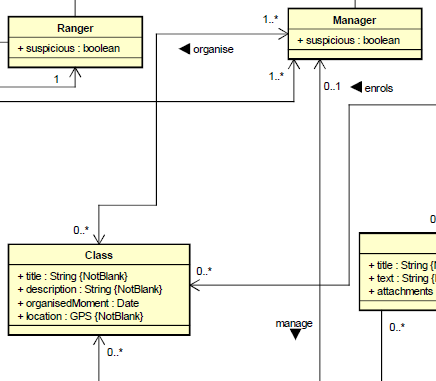
**Antes:**

**Después:**

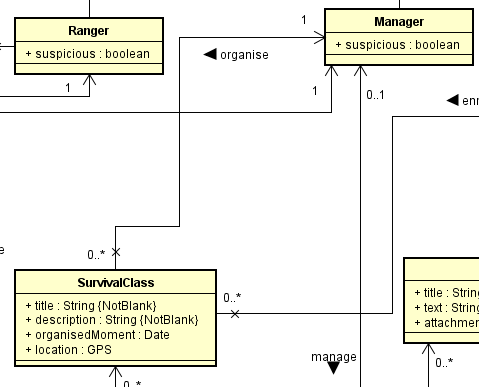


1. En la entidad Class le hemos cambiado el nombre, ya que class es una palabra reservada, y la hemos llamado SurvivalClass. En su asociación hacia Trip hemos cambiado la multiplicidad desde 1..\* a 1.

**Antes:**

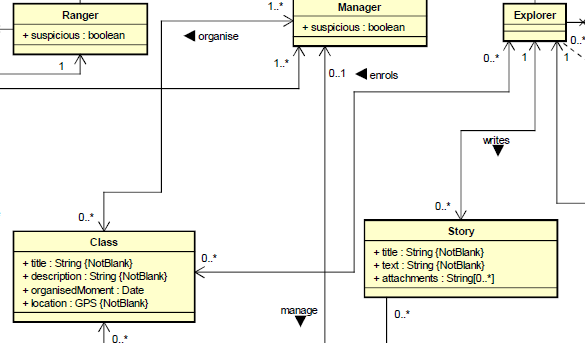


**Después:**

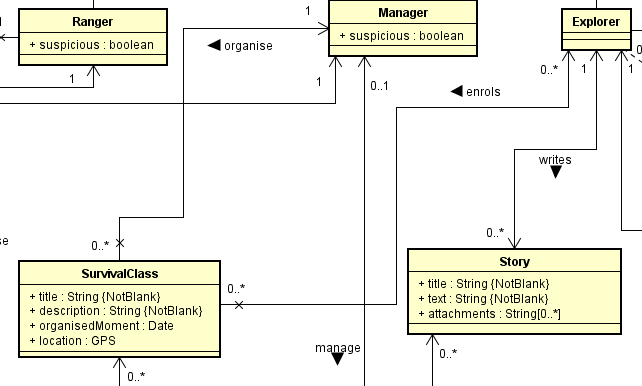


1. En la relación desde Explorer a SurvivalClass hemos cortado la navegabilidad de Manager a SurvivalClass.

**Antes:**

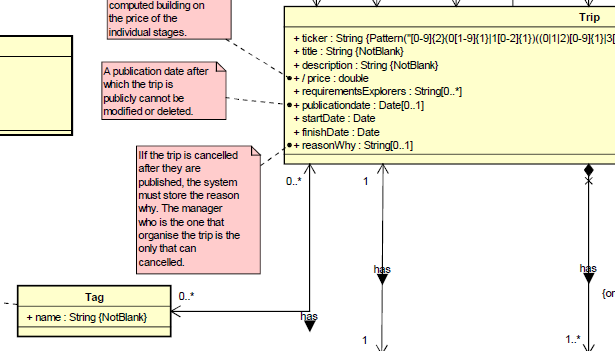


**Después:**

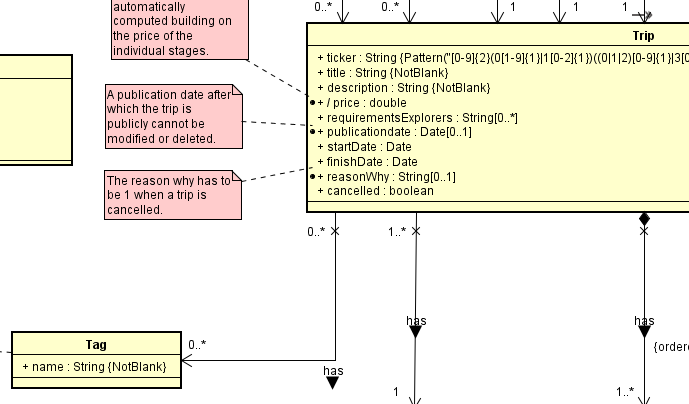


1. También hemos cortado la navegabilidad desde Tag a Trip.

**Antes:**

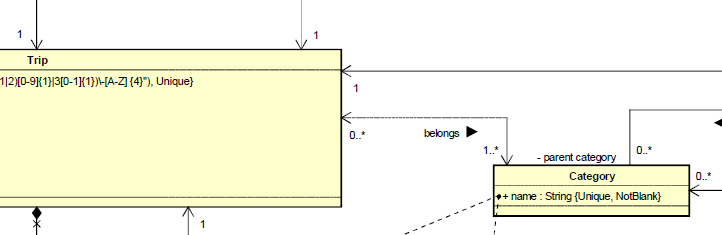


**Después:**

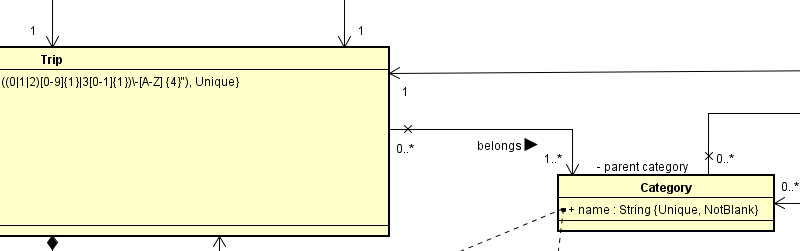


1. En la asociación de Category con Trip también cortamos la navegabilidad

**Antes:**

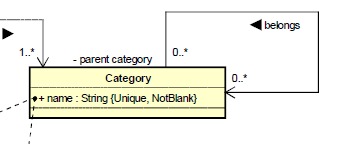


**Después:**

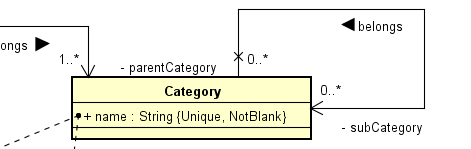


1. En la entrega pasada la relación de Category consigo misma no tenía navegabilidad y hemos decidido cortarla. También hemos añadido un rol de subcategory para saber cuáles se refieren a las categorías padre y a las categorías hijas.

**Antes:**

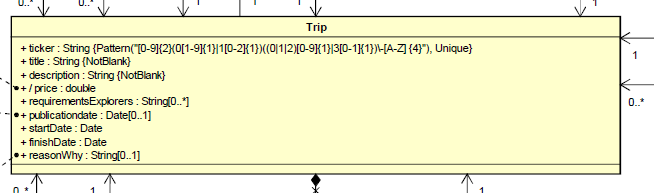


**Después:**

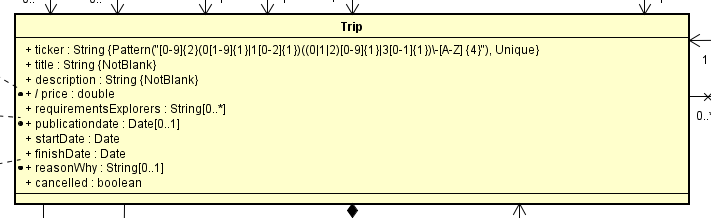


1. Hemos añadido un atributo cancelled en Trip para saber cuándo esta está cancelada o no.

**Antes:**

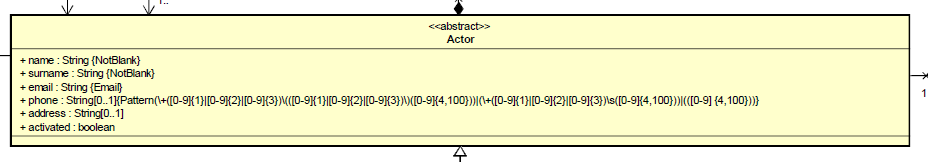


**Después:**

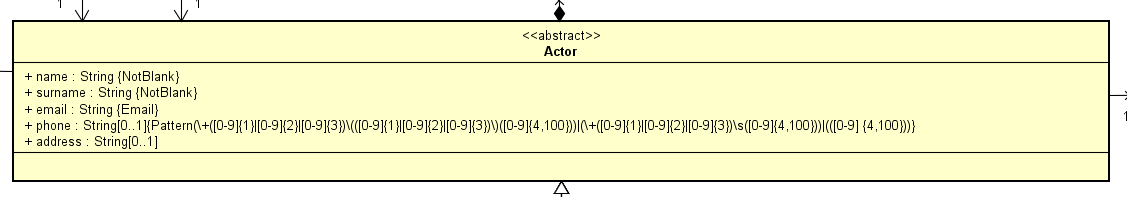


1. Hemos eliminado un atributo activated que teníamos en la entidad Actor, este nos indicaría si está activo o no. Pero esta funcionalidad está contemplada en el User-Account.

**Antes:**

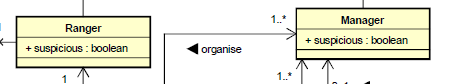


**Después:**

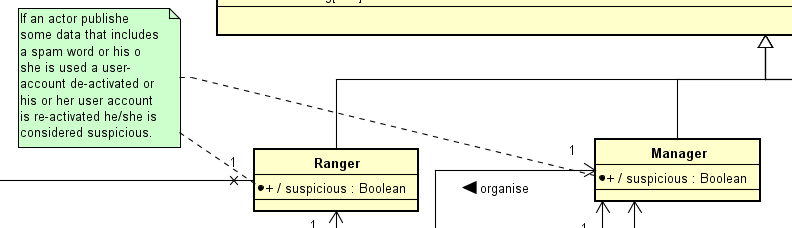


1. En la entidad Manager y Ranger hemos puesto un atributo para ver si estos son sospechosos. Y este atributo será derivado ya que es calculado a partir de una serie de condiciones.

**Antes:**

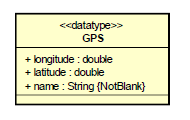


**Después:**

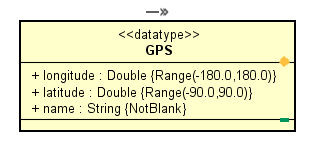


1. Para las coordenadas de longitud y latitud hemos añadido un rango, ya que estas condenadas tienen unas limitaciones. Aquí podemos podemos ver también los cambios de los tipos primitivos.

**Antes:**



**Después:**



1. Otro de los cambios realizados ha sido con respecto a las notas, hemos quitado algunas que eran redundantes y también hemos distinguido las de tipo informativo con un color verde y las de tipo restrictivo con color rojo.
2. Hemos añadido una clase ConfigurationSystem en donde almacenamos todos los valores por defecto que debe de tener nuestro sistema. Estos valores son IVA, banner, palabras spam y los mensajes de bienvenida. El atributo IVA ha sido eliminado de la entidad Stage. Esta clase queda de la siguiente forma:

