

Ejercicio 1

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.
- Los alumnos sólo pueden consultar y publicitar cambios de las asignaturas en las que están matriculados.

Ejercicio 2

- Se desea desarrollar un sistema de encuentros virtuales (parecido a un chat).
- 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.

Ejercicio 3

- Un sistema personal de bolsa se conecta periódicamente a servidores que ofrecen información de las cotizaciones.
- El sistema personal permite marcar una serie de valores para realizar un seguimiento y consultar los datos de dichos valores.
- Si a la hora de actualizar las cotizaciones uno de los valores marcados presenta una gran subida o bajada, informará a usuario de ello.

Ejercicio 4

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