Problemas 2 de septiembre

# Tomás y Sergio

Crear un diagrama de secuencia relacionado con usar Tinder para obtener un "match".

Vamos a utilizar tres actores: Usuario, Interfaz Gráfica y Sistema de la Aplicación.

Pasos:

1.- Usuario abre la aplicación Tinder:

Usuario -> Interfaz Gráfica: El usuario abre la aplicación en su dispositivo.

Interfaz Gráfica -> Sistema de la Aplicación: La interfaz solicita al sistema cargar los perfiles de otros usuarios.

2.- Sistema carga posibles coincidencias:

Sistema de la Aplicación -> Interfaz Gráfica: El sistema envía una lista de perfiles que coinciden con las preferencias del usuario.

Interfaz Gráfica: La interfaz muestra el primer perfil al usuario.

3.- Usuario ve un perfil:

Usuario -> Interfaz Gráfica: El usuario revisa el perfil presentado, que incluye fotos, nombre, descripción, etc.

4.- Usuario desliza a la derecha (Like) o a la izquierda (Dislike):

Usuario -> Interfaz Gráfica: El usuario realiza una acción:

Interfaz Gráfica: La interfaz visualiza la acción del usuario.

Interfaz Gráfica -> Sistema de la Aplicación: La interfaz notifica al sistema sobre la acción del usuario (like o dislike).

5.- Sistema verifica si hay "match":

Sistema de la Aplicación:

Si el usuario deslizó a la derecha (like), el sistema verifica si la otra persona también ha deslizado a la derecha en el perfil del usuario.

Si deslizó a la izquierda (dislike), el sistema no realiza más acciones y pasa al siguiente perfil.

Sistema de la Aplicación -> Interfaz Gráfica:

Si no hay match: La interfaz gráfica se actualiza para mostrar el siguiente perfil.

Si hay match: La interfaz gráfica muestra una notificación de "match".

6.- Notificación de "Match" al Usuario:

Interfaz Gráfica -> Usuario: La interfaz gráfica notifica al usuario que se ha producido un "match" con otro usuario.

Sistema de la Aplicación -> Interfaz Gráfica: El sistema habilita la función de chat entre los dos usuarios que hicieron "match".

7.- Interfaz Gráfica: La interfaz gráfica actualiza la UI para permitir que los usuarios comiencen a chatear.

# Lorenzo y Grover

Diagrama de estados:

Goku está herido de gravedad y puede morir o sobrevivir y descansar. Tras descansar puede entrenar normal o entrenar en la cápsula del tiempo. Si entrena normal conseguirá transformarse en super saiyajin 1 y terminará muriendo al enfrentarse de nuevo contra el enemigo.

Si en vez de entrenar normal decide entrenar en la cápsula del tiempo, se podrá transformar en super saiyajin 2, ganará contra el enemigo y podrá decidir si vivir feliz con su familia o seguir entrenando. Si termina entrenando se convertirá en protector del universo.

# Samvid y Victor

Batalla en Sea of Thieves  
  
Nuestra aventura en el mundo de "Sea of Thieves" comienza cuando nos embarcamos junto a nuestra tripulación, lo que nos lleva al estado de navegar. Tras explorar el mar, encontramos una isla y cambiamos al estado de explorar isla. Al adentrarnos en la isla, pasamos al estado de recolectar recursos.  
  
Mientras estamos en la isla, avistamos un barco rival y debemos tomar una decisión: ¿queremos participar en un combate PvP o no? Si decidimos no participar, regresamos al estado de explorar. Si optamos por el PvP, entramos en un nuevo estado donde podemos elegir entre varias acciones: disparar, reparar el barco o huir.  
  
Si decidimos huir, volvemos al estado de explorar. Si elegimos disparar, podemos hundir el barco del rival o no. Si logramos hundirlo, ¡celebramos nuestra victoria en el PvP! Si no lo hundimos, regresamos al estado de esperar acción.  
  
Por otro lado, si optamos por reparar nuestro barco, nos enfrentamos a dos decisiones: podemos decidir no reparar el barco, lo que resultará en la pérdida del PvP, o repararlo y esperar a la siguiente acción.

# Aurora y Benjamín

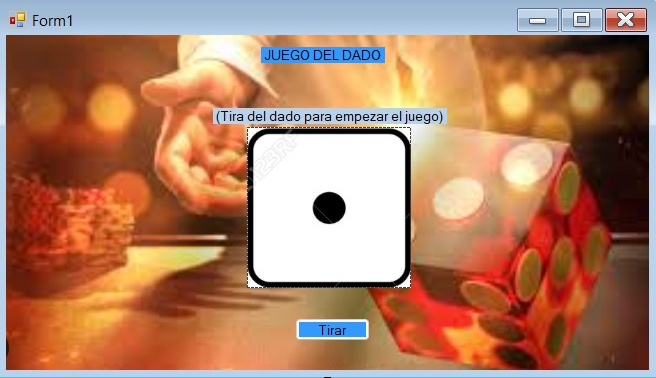
Realizar una interfaz que permita jugar al dado , donde unico objetivo es tratar de predecir luego de tirar el dado por primera vez que si en la segunda tirada el numero

que salga será mayor o menor al numero que salió en el primer tiraje , teniendo por lo tanto solo una oportunidad para ganar o perder.

Se debe utilizar picture box para iterar de manera aleatoria la imágenes de las 6 caras del dado cuando le demos al botor tirar dado. si el numero de la primer tirada es

menor al de la segunda tirada (y el jugador a predicho esto) saldrá un mensaje haz ganado y si no haz perdido. de la misma forma a la inversa si la primera tirada es

mayor que la segunda tirada (y el jugador a predicho esto) saldrá un mensaje haz ganado y si no haz perdido



# Joseph y Luis

## Ejercicio: Caso de Uso para Diagrama de Secuencia

Descripción:

Vamos a modelar un caso de uso simple para una aplicación de gestión de biblioteca. El caso

de uso se titula "Buscar Libro". En este escenario, un usuario busca un libro por su título en el

sistema. Si el libro está disponible, se muestra la información del libro al usuario; si no está

disponible, se muestra un mensaje informando que el libro no fue encontrado.

Paso 1: Descripción del Caso de Uso

Caso de Uso: Buscar Libro

Actor: Usuario

Propósito: Permitir al usuario buscar libros en la biblioteca por su título.

Escenario Principal:

1. El usuario ingresa el título del libro en la aplicación.

2. La aplicación envía la solicitud de búsqueda al sistema de gestión de biblioteca.

3. El sistema de gestión de biblioteca busca el libro en su base de datos.

4. Si el libro es encontrado, el sistema devuelve la información del libro al usuario.

5. Si el libro no es encontrado, el sistema informa al usuario que el libro no está

disponible.

## Paso 2: Diagrama de Secuencia

El diagrama de secuencia muestra cómo interactúan los objetos del sistema durante el

proceso de búsqueda de un libro.

Participantes en el Diagrama:

● Usuario: Inicia la búsqueda del libro.

● Interfaz de Usuario: Interfaz de la aplicación donde el usuario ingresa el título del

libro.

● Sistema de Gestión de Biblioteca: Sistema que realiza la búsqueda en la base de

datos.

● Base de Datos: Almacena la información de los libros.

# Javier

Escenario:

Solicitud de Préstamo de un Libro en una Biblioteca

Descripción: Un usuario desea tomar prestado un libro de la biblioteca. Utiliza el sistema de gestión de la biblioteca para buscar el libro, verificar su disponibilidad y realizar la solicitud de préstamo. El bibliotecario verifica la solicitud y actualiza el inventario.

Instrucciones:::

Usuario:

Inicia sesión en el sistema de gestión de la biblioteca.

Busca el libro deseado en el catálogo.

Selecciona el libro y solicita el préstamo.

Recibe una notificación sobre el estado de la solicitud.

Sistema:

Recibe la solicitud de búsqueda del usuario.

Consulta el catálogo y muestra los resultados de la búsqueda.

Recibe la solicitud de préstamo del usuario.

Verifica la disponibilidad del libro en el inventario.

Actualiza el estado del libro en el inventario (de disponible a prestado).

Envía una notificación al usuario sobre el estado de la solicitud.

Bibliotecario:

Revisa las solicitudes de préstamo pendientes.

Verifica físicamente la disponibilidad del libro si es necesario.

Confirma la solicitud de préstamo en el sistema.

Gestiona la entrega del libro al usuario.

Diagrama de Secuencia:

Usuario -> Sistema: Iniciar sesión.

Usuario -> busca un libro en el catálogo.

Usuario -> Sistema: Buscar libro.

Sistema -> muestra los resultados de la búsqueda al usuario.

Usuario -> selecciona un libro y solicita un préstamo.

Sistema -> verifica la disponibilidad del libro.

Sistema -> confirma el préstamo y actualiza el inventario.

Sistema -> notifica al Usuario sobre el estado del préstamo.

Actores y objetos:

Usuario: Persona que utiliza el sistema para buscar y solicitar préstamos de libros.

Bibliotecario: Persona que administra el sistema, verifica la disponibilidad y gestiona los préstamos.

Sistema: La aplicación de gestión de la biblioteca que procesa las solicitudes y mantiene el inventario.

Catálogo: Base de datos que contiene la información de todos los libros disponibles en la biblioteca.

Libro: Objeto que representa cada libro en el catálogo.

Solicitud de Préstamo: Registro de la solicitud de un usuario para tomar prestado un libro.

Inventario: Registro del estado actual de todos los libros (disponibles, prestados, etc.).