

# Guia Nro. 2 - Modelar sistema con UML

## 1. Modelar el sistema mediante un Diagrama de Clases

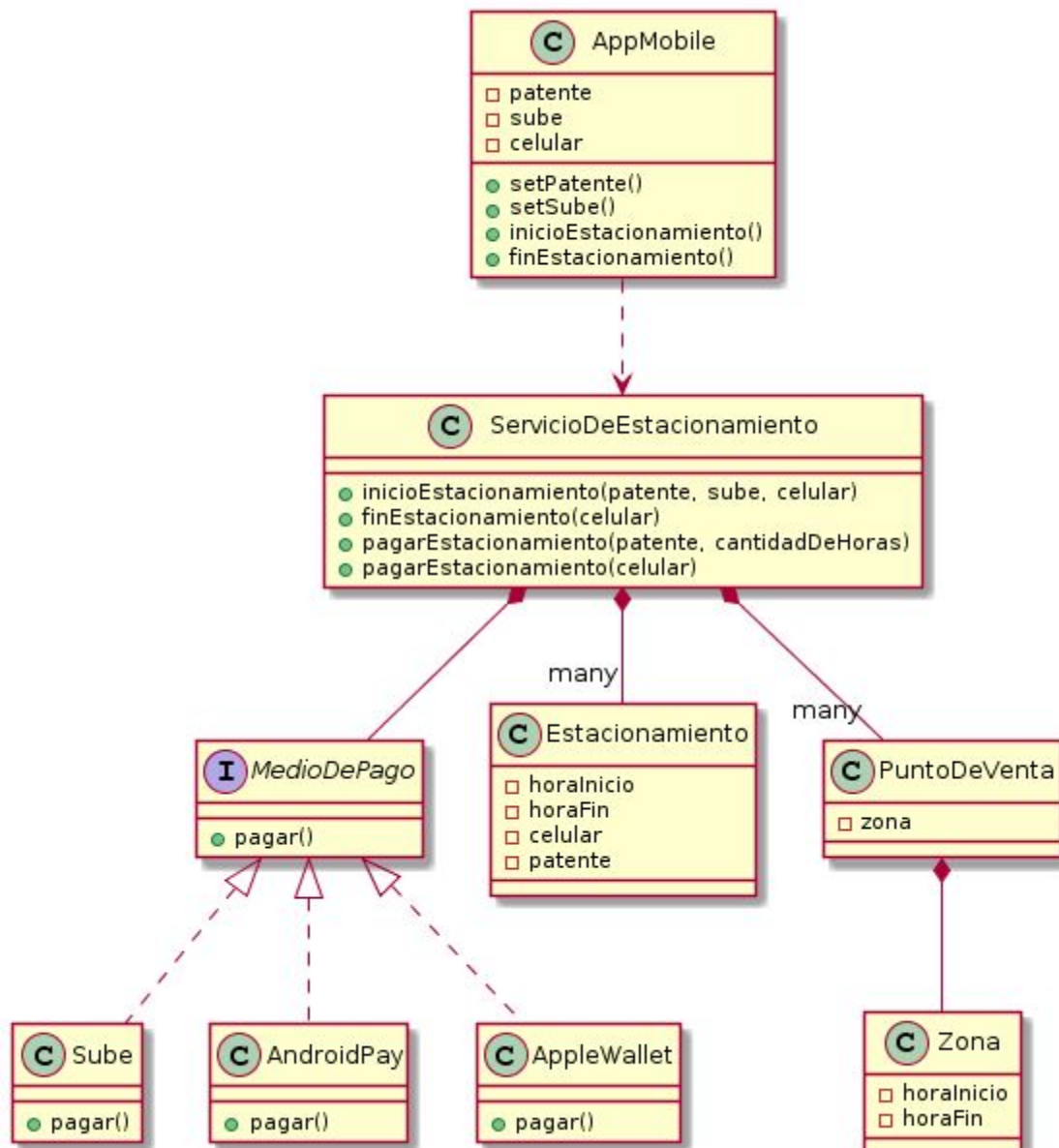
El diagrama de clases que presentamos a continuación pretende representar la forma en la que encaramos este problema. Básicamente contamos con una clase

ServicioDeEstacionamiento (Servidor) que provee los métodos necesarios con los cuales van a interactuar las aplicaciones externas.

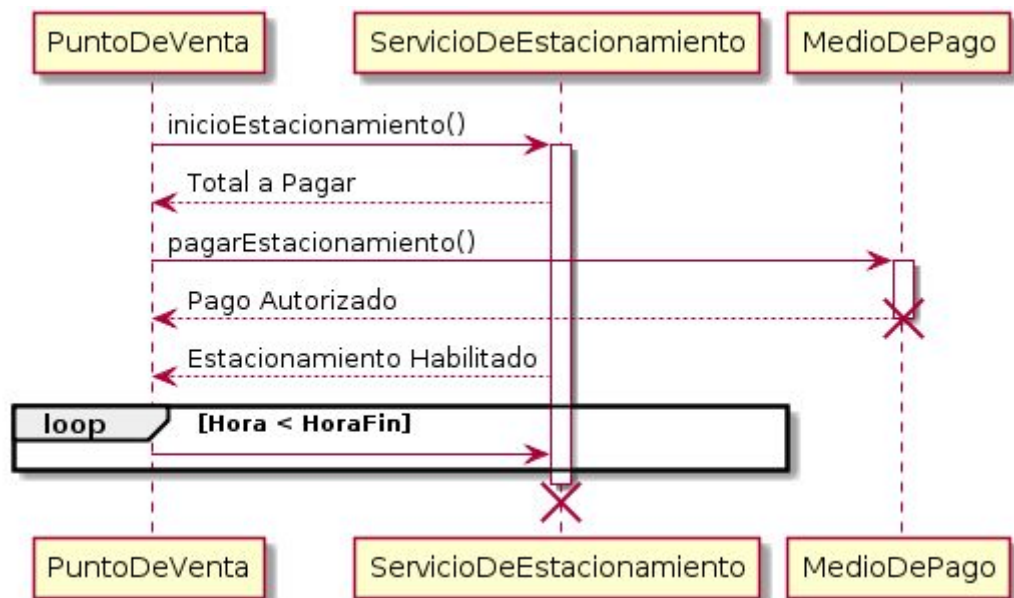
Hemos incluido una clase AppMobile (cliente) cuya función es proveer toda la operatoria necesaria para el funcionamiento de la aplicación móvil.

Con respecto a la posibilidad de incluir distintos medios de pago electrónico, hemos proyectado la implementación del patrón Strategy. El mismo nos permitirá ampliar las formas de pago de ser necesario. No obstante, no podemos perder de vista el hecho de que quizás los distintos medios de pago requieren distintas formas de identificación (por ejemplo la sube requiere un número de sube, google wallet un email) lo cual puede que nos obligue a ampliar los métodos provistos por el servicio para cubrir estas alternativas.

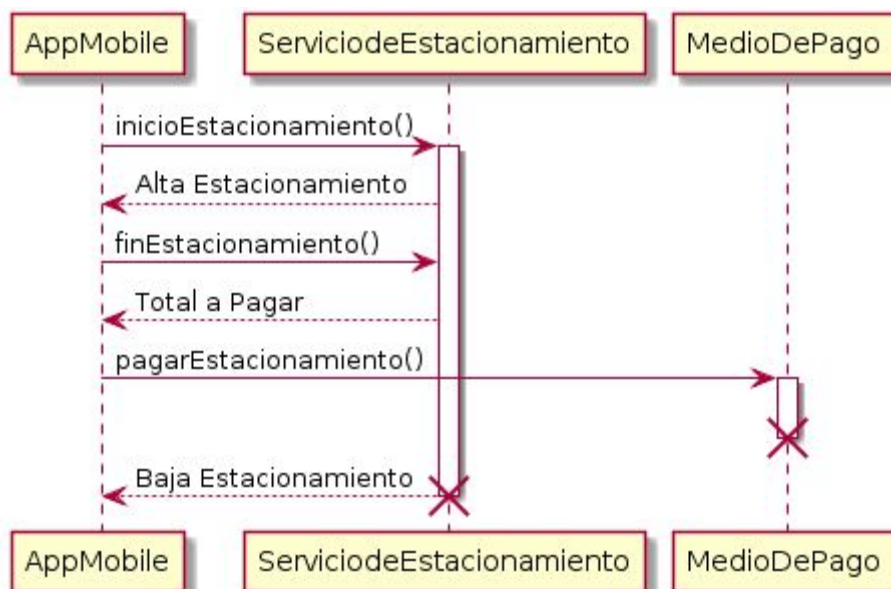
No consideramos necesario la inclusión de una clase relacionada a la operatoria en la aplicación web dado a que solo necesitamos hacer uso de un método del servicio (pagarEstacionamiento) y además, al ejecutarse en un browser, no contamos con esta posibilidad (JavaScript no lo soporta, aunque cuenta con otros mecanismos que podrían ser útiles de ser necesario) .



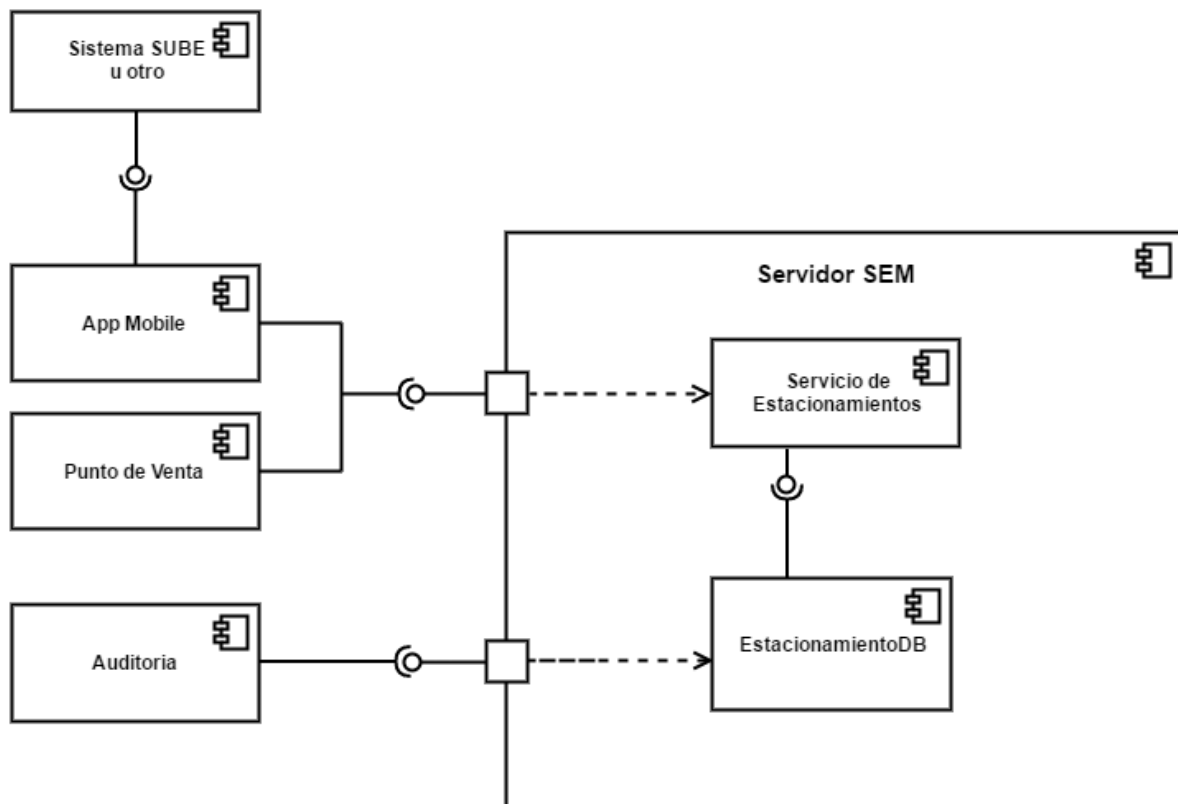
## Diagrama de secuencia: Alta desde punto de venta



## Diagrama de secuencia Alta y Baja App Mobile.



## Diagrama de Componentes



## Diagrama de Despliegue

