

ACTIVIDAD 15

Ejercicios Diagramas UML (I)

Indira Santana Schirmer

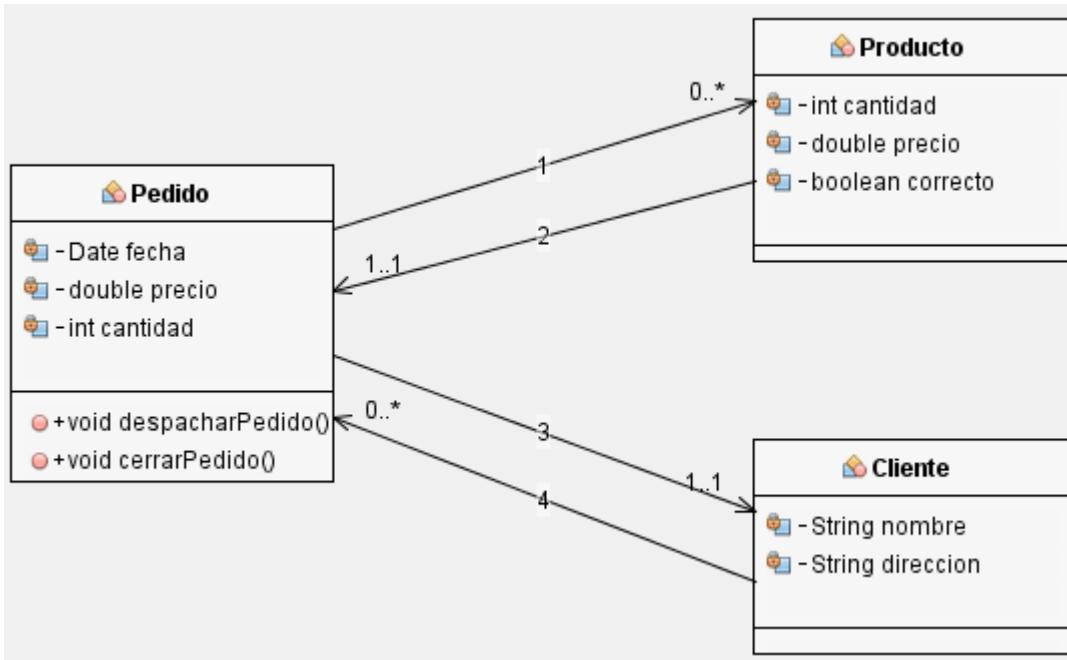
DESARROLLO DE APLICACIONES WEB
Entornos de Desarrollo
2020/21

Indira Santana Schirmer
Actividad 15

Contenido

Actividad 1	3
Actividad 2	3
Actividad 3	3
Actividad 4	4
Actividad 5	4
Actividad 6	4

Actividad 1



Actividad 2

El programa de deportes consta de un tutor, con un id (String), nombre (String) y desc (String) de atributos; y del programa, que tiene por atributos un código (String), fecha (Date) y precio (double). Este programa se relaciona con los miembros porque son los que participan en él.

Los miembros del programa tienen de atributos un id (String), nombre (String) y dirección (String), y un método de impresión de la información del miembro. Los miembros realizan transacciones para pagar el programa, y cada transacción consta de un id (String) y un pago (double) como atributos. Además, existen los miembros VIP, que tienen de atributos la fecha de conversión a VIP (Date) y notas (String) al respecto.

Por otro lado, los miembros han de realizar reservas para el lugar y la sesión (horario). La reserva (booking) consta de dos atributos: id (String) y count (String); la reserva del espacio consta de los atributos id (String), nombre (String) y localización (String); y la reserva de la sesión consta de los atributos de inicio (Date) y fin (Date). Además, las reservas pueden realizarse desde 0 sesiones a muchas sesiones.

Actividad 3

En esta aplicación nos encontramos tres tipos de usuarios:

- Administrador, que será capaz de:
 - Añadir electrodomésticos.
 - Editar electrodomésticos.
 - Ver electrodomésticos.
 - Listar electrodomésticos.
 - Eliminar electrodomésticos.
- Usuario no registrado, podrá:
 - Ver electrodomésticos.
 - Listar electrodomésticos.
- Usuario registrado, que podrá hacer lo mismo que el usuario no registrado, pero también podrá realizar compras de electrodomésticos.

Actividad 4

En esta aplicación nos encontramos tres tipos de usuarios:

- Usuario, que podrá:
 - Seleccionar una figura y así borrarla, editar sus propiedades o transformarla. Si la transforma podrá escalarla, rotarla y trasladarla.
 - Crear figura.

Actividad 5

a)

Una persona tiene tres atributos: nombre (String), edad (int) y dirección (String).

Una persona puede ser jefe o empleado, y un jefe emplea a 0 o más empleados.

Una persona puede ser marido o mujer, siendo un marido casado con cero o una mujer y viceversa.

b)

Un alumno tiene los siguientes atributos:

- nombre (String).
- fecha de nacimiento (Date).
- correo electrónico (String).

Un profesor tiene los siguientes atributos:

- nombre (String).
- fecha de nacimiento (Date).
- correo electrónico (String).

Un alumno puede matricularse en 0 o más módulos. Un módulo tiene 1 o más alumnos matriculados.

Un profesor imparte 1 o más módulos. Un módulo es impartido por un profesor.

Actividad 6

El controlador gestiona la vista, el modelo y los mecanismos. Es el controlador el que responde a eventos, solicitando así información al modelo y enviando solicitudes a la vista.

La vista presenta el modelo, es la interfaz.

El modelo gestiona la información.

Utils: mecanismos.

Componente JTable: View.

Clase cliente: Model.

Eventos: Util.

Componente JTable para mostrar los clientes de la BBDD:

Clase Cliente que almacena los clientes leídos de la BBDD:

Eventos para insertar, eliminar, modificar o buscar clientes: