

# Informe Ejercicio 2 : Práctica de Diseño

## Gestión de alertas de los parámetro de los tanques de un acuario

Ivan García Quintela  
Luis Bardanca Rey

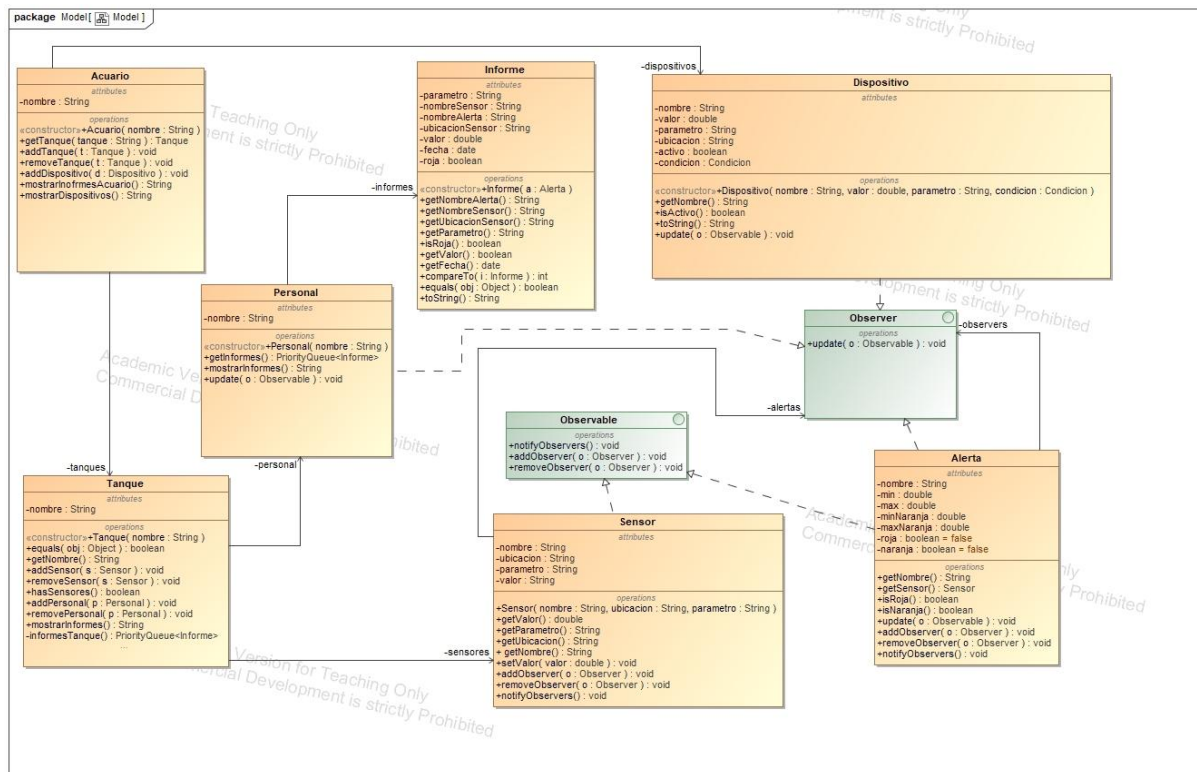
Para el desarrollo del sistema de gestión de alertas del Aquarium Finisterrae de A Coruña se puede utilizar el patrón de diseño Observador. Este patrón consiste en que uno o más objetos, denominados observadores, se suscriben a otro objeto, denominado sujeto, para recibir notificaciones de cambios de estado del sujeto.

En el caso del sistema de alertas del acuario, cada sensor podría ser el sujeto, ya que tiene una serie de valores que cambian periódicamente. Cada alerta asociada al sensor es un observador, ya que está interesada en recibir notificaciones cuando el valor del sensor cambie.

A su vez contamos con más observadores, como el personal encargado del mantenimiento de los tanques y los dispositivos de control, implementarían esta interfaz y se suscribirán a las alertas para recibir notificaciones.

Por último, creamos una clase informe que contenga los detalles de una alerta disparada, como el tipo de alerta, el nombre y la ubicación del tanque, el nombre del parámetro, el nivel del parámetro y la fecha y hora de la alerta. Esta clase podría ser utilizada por los observadores (personal) para almacenar los informes en una cola de prioridad según el tipo de alerta

## Diagrama de clases UML



## Diagrama dinámico función setValue en Sensor:

