



Universidad de Chile
Facultad de Ciencias Físicas y Matemáticas
Departamento de Ciencias de la Computación

Taller
de Software
Tarea 1.1 y Tarea 1.2

Integrantes

César Soto
Gustavo Casanova
Jorge Ortega
Juan Arriagada
Katherine Pavez

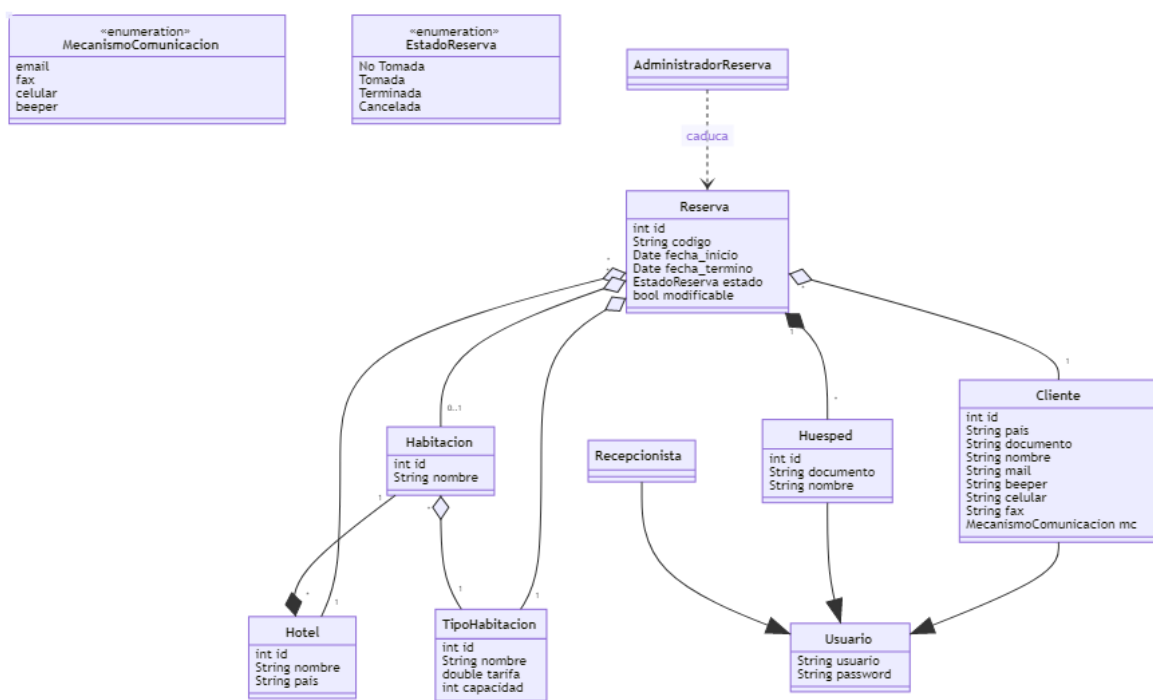
Índice de Contenidos

Tarea 1.1	3
(A) Modelo de Dominio	3
(B) Invariantes	3
Tarea 1.2	4
(A) Hacer Reservas	4
(B) Modificar Reserva	5
(C) Tomar Reserva	6
(D) Cancelar Reserva	7
Parte 1	7
Parte 2	8
(E) Máquina de Estados	9
Anexo	10
Identificar Reserva de Cliente (CU7)	10
Identificar Cliente en Recepción (CU8)	10
Log-In Cliente (CU9)	11
Confirmar Reserva (CU10)	11

Tarea 1.1

(A) Modelo de Dominio

Construir el Modelo de Dominio, expresándolo mediante un diagrama de clases UML, que abarque puntualmente lo relativo al proceso de negocio (P2) del Subsistema de Reservas del Sistema de Gestión Hotelera. Para ello, utilizar la descripción del negocio y los requisitos funcionales documentados en la Especificación de Requisitos.



[Modelo de Dominio]

(B) Invariantes

- Para cada reserva la habitación que se asigne al momento de tomar la reserva, debe ser del tipo de habitación asignada en la reserva.
- Cuando se hace una reserva, el tipo de habitación seleccionado, debe ser un tipo de habitación asociado al hotel seleccionado..
- La cantidad de Reservas por cada Tipo de Habitación no debe ser mayor a la cantidad de Habitaciones disponibles en un periodo determinado (no permitir overbooking).

Tarea 1.2

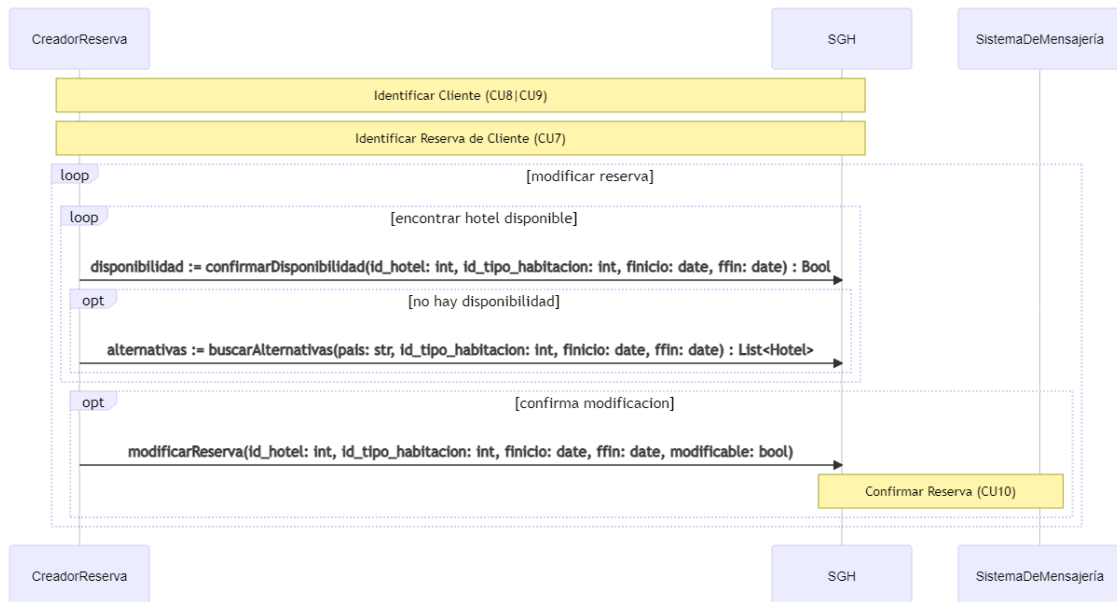
(A) Hacer Reservas

Construir los Diagramas de Secuencia del Sistema, expresándolos mediante diagramas de secuencia de UML, para el caso de uso Hacer Reserva (CU1). Para ello considerar solamente los casos de uso incluidos Identificar Cliente en Recepción (CU8) y Alta Cliente.



(B) Modificar Reserva

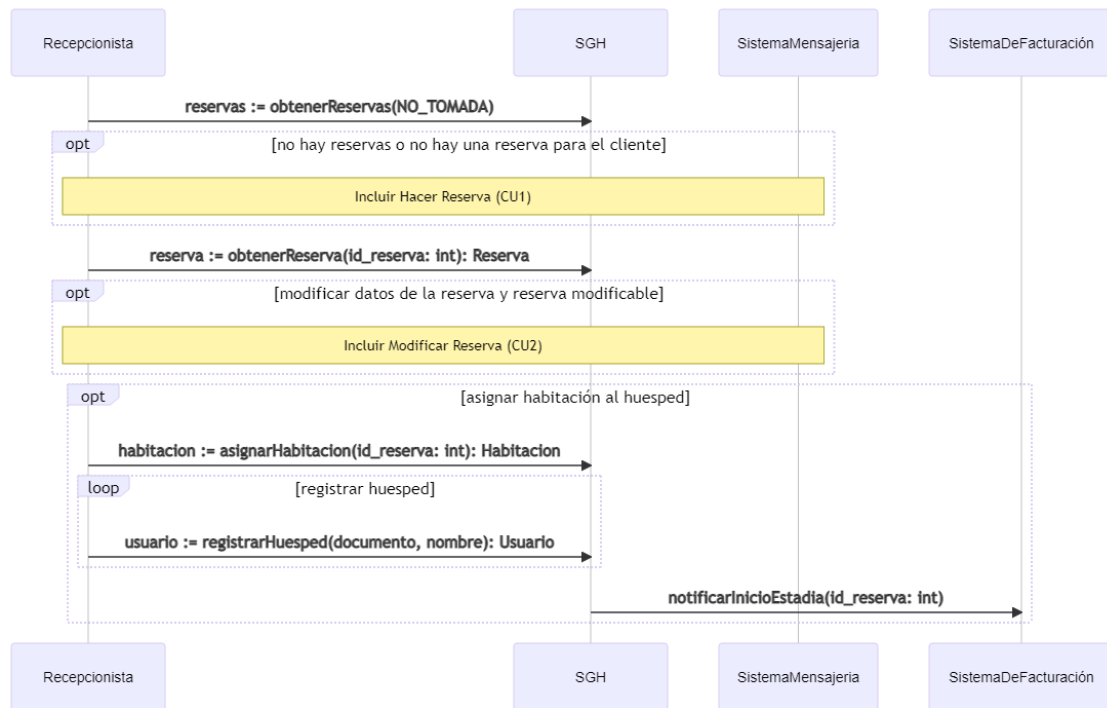
Construir los Diagramas de Secuencia del Sistema, expresándolos mediante diagramas de secuencia de UML, para el caso de uso Modificar Reserva (CU2).



[[Modificar Reserva](#)]

(C) Tomar Reserva

Construir los Diagramas de Secuencia del Sistema, expresándolos mediante diagramas de secuencia de UML, para el caso de uso Tomar Reserva (CU4).



[Tomar Reserva]

(D) Cancelar Reserva

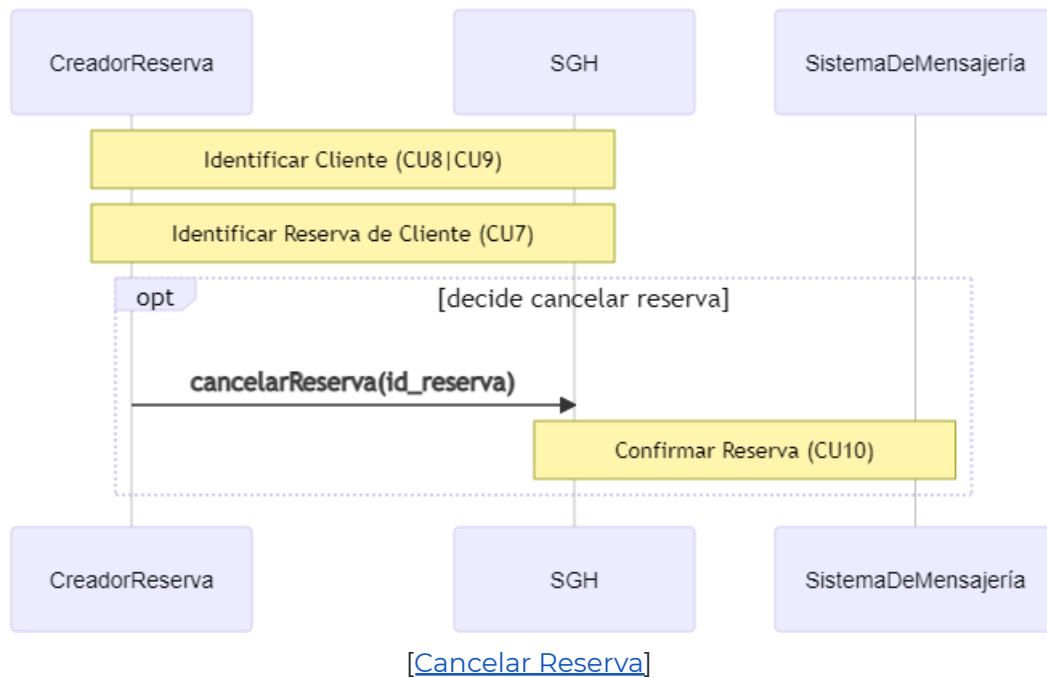
Parte 1

Especificar el caso de uso Cancelar Reserva (CU3), tal como están especificados los otros casos de uso en el documento Especificación de Requisitos.

Nombre	Cancelar Reserva (CU3)
Actores	Creador de Reserva, Sistema de Mensajería
Actividades	Cancelar Reserva, Confirmar Cancelación de Reserva
Sinopsis	Este caso de uso comienza cuando el Creador de Reserva solicita cancelar una reserva.
Curso Típico de Eventos	
	<ol style="list-style-type: none">1. Incluir Identificar Cliente (CU8, CU9)2. Incluir Identificar Reserva de Cliente (CU7)3. Creador de Reserva cancela reserva.4. Sistema confirma la cancelación de la reserva.5. Incluir Confirmar Reserva (CU10)
Extensiones	
	<ol style="list-style-type: none">4a. Creador de Reserva decide no cancelar la reserva<ol style="list-style-type: none">1. Stop

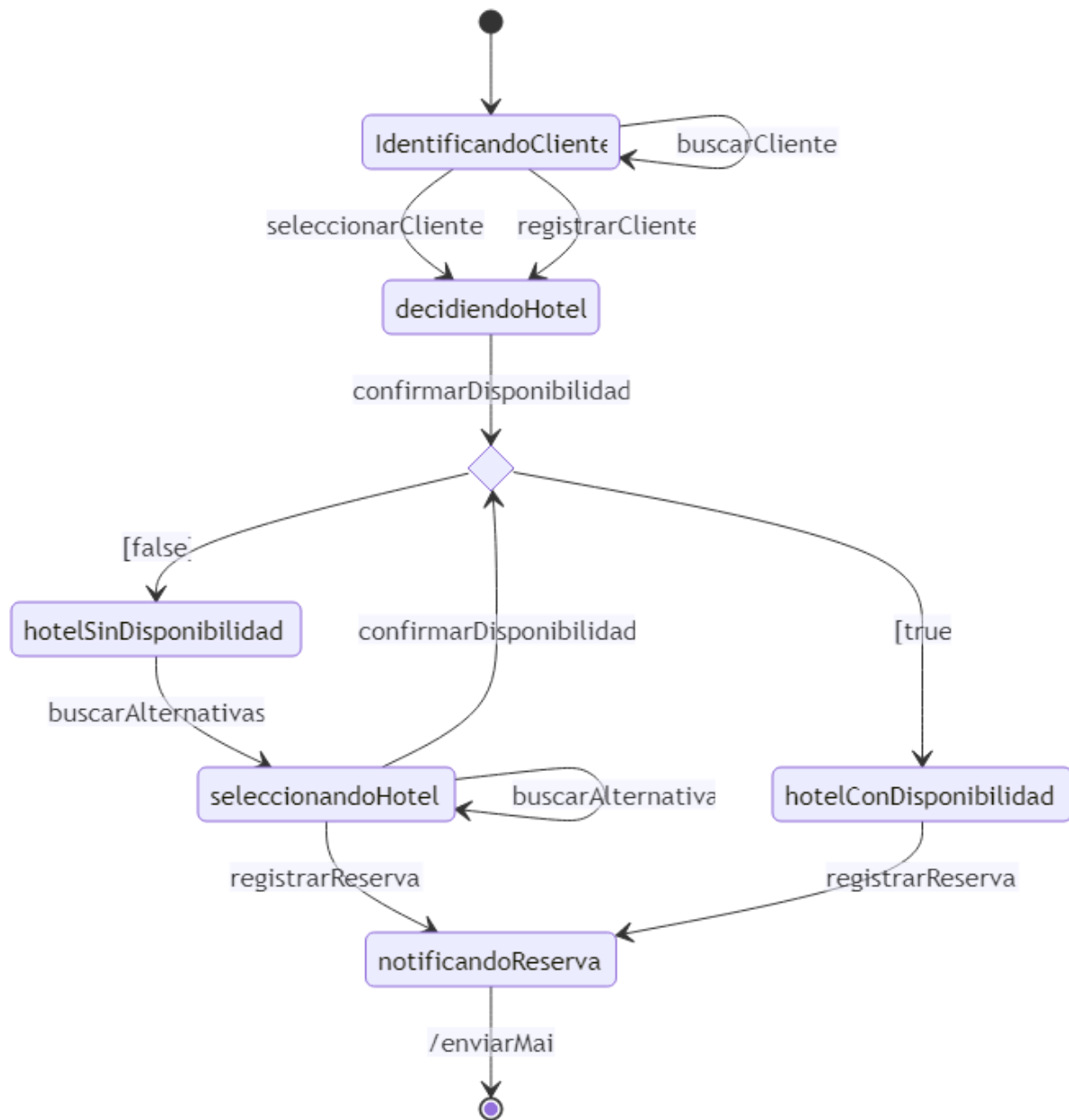
Parte 2

Construir los Diagramas de Secuencia del Sistema, expresándolos mediante diagramas de secuencia de UML, para el caso de uso Cancelar Reserva (CU3).



(E) Máquina de Estados

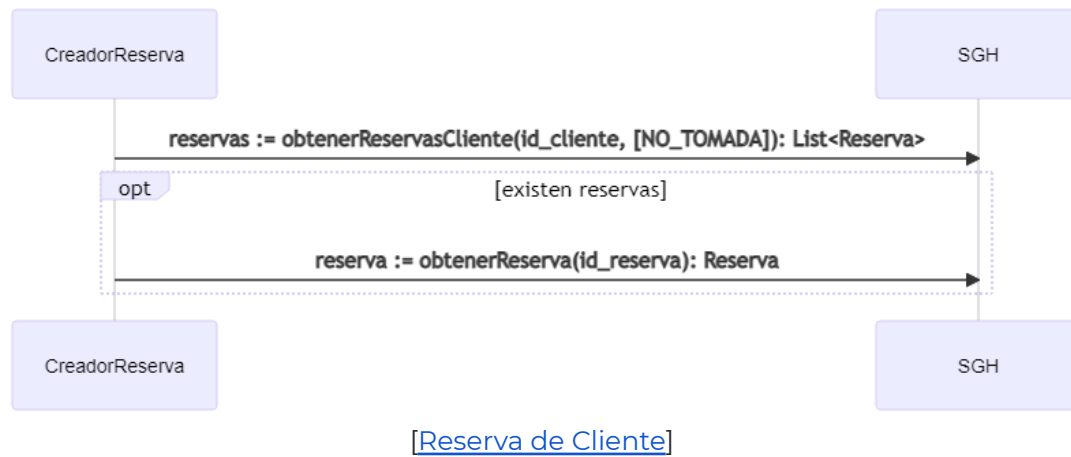
Construir, para el caso de uso Hacer Reserva (CU1), una máquina de estados que represente el estado del sistema en la interacción con los actores.



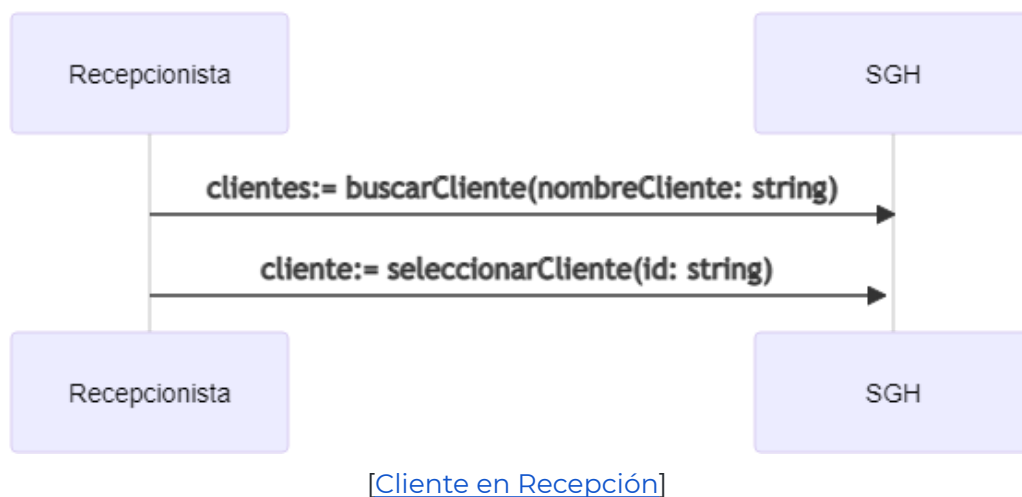
[Máquina de Estados]

Anexo

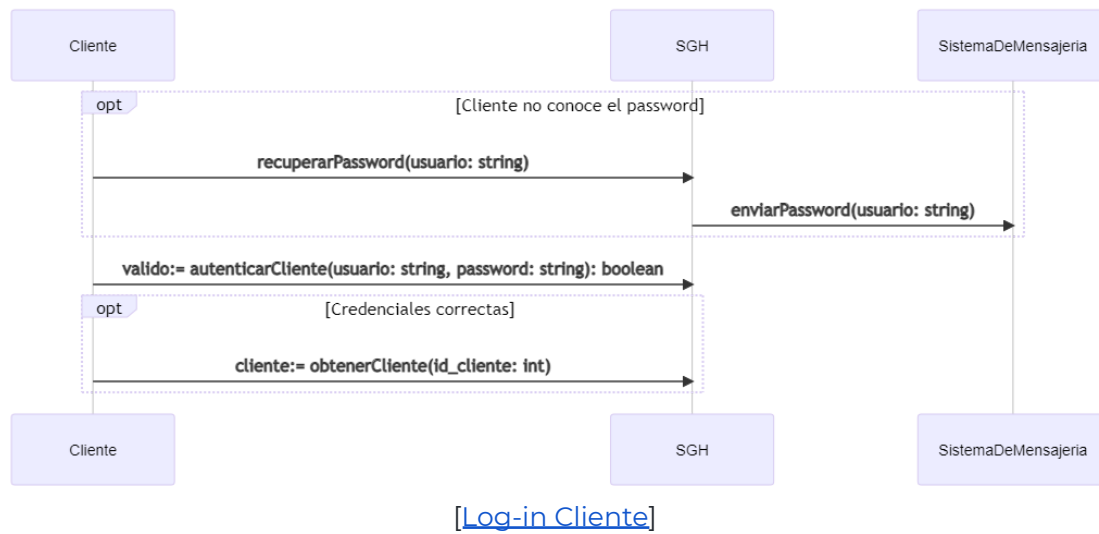
Identificar Reserva de Cliente (CU7)



Identificar Cliente en Recepción (CU8)



Log-In Cliente (CU9)



Confirmar Reserva (CU10)

