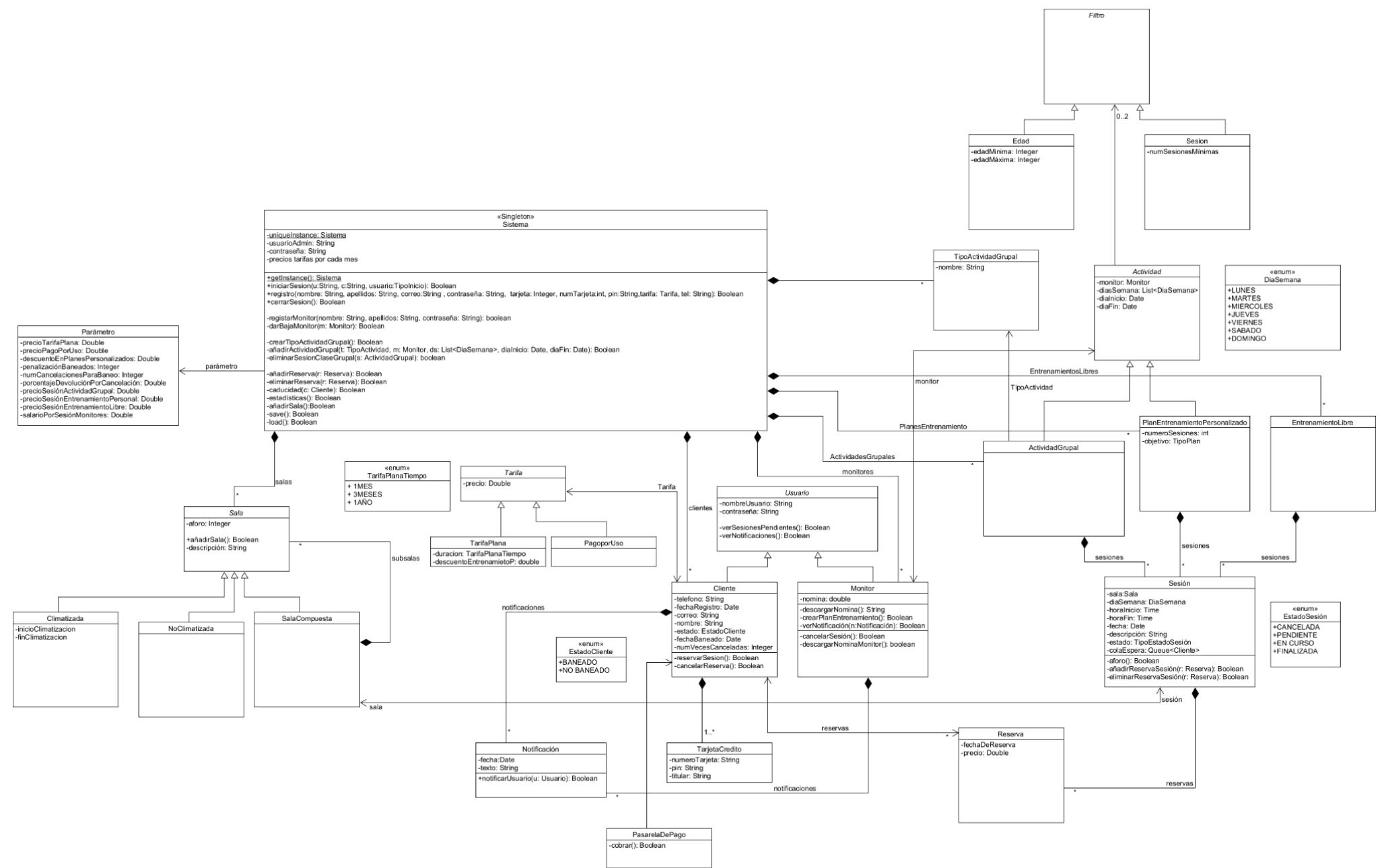
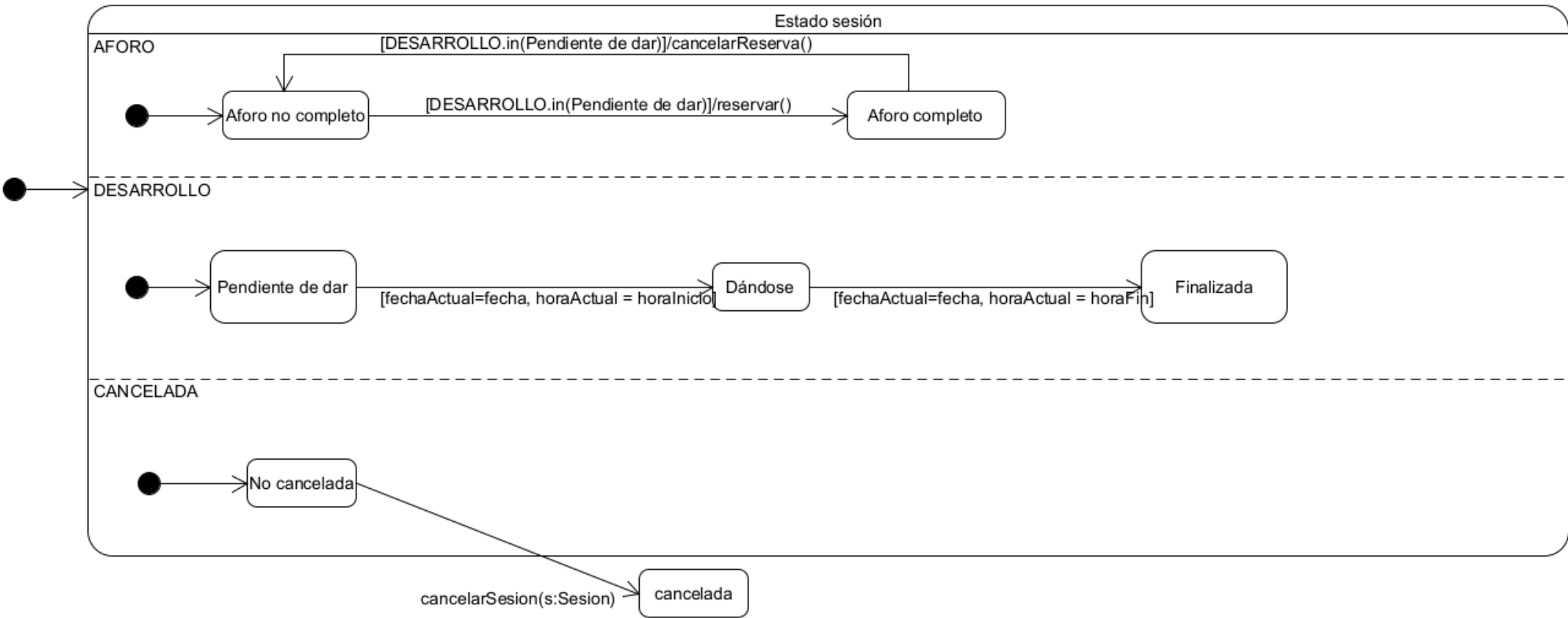


DIAGRAMA DE CLASES:



PRIMER DIAGRAMA DE TRANSICIÓN DE ESTADOS:

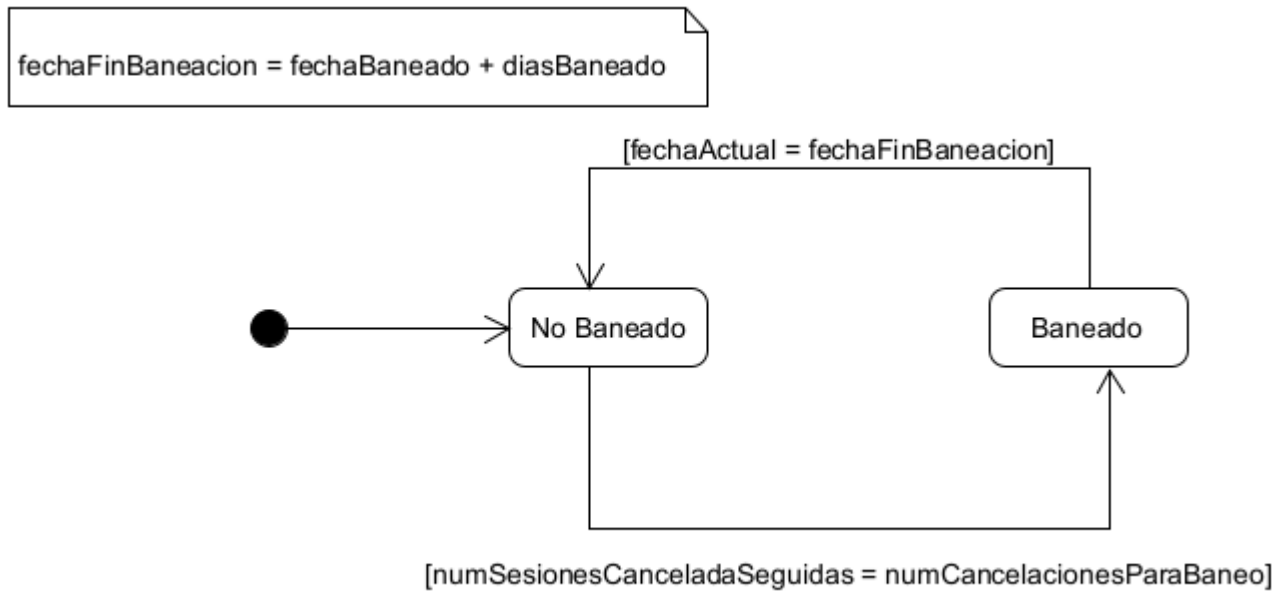
Reserva



SEGUNDO DIAGRAMA DE TRANSICIÓN DE ESTADOS:

Cliente

En este diagrama, mostramos el proceso en el que se comprueba si un cliente se encuentra baneado o no, esto dependerá del número de sesiones que haya cancelado el cliente de manera continua, es decir, una detrás de la otra. Si por ejemplo, el número máximo de cancelaciones seguidas permitidas es 3, y el cliente ha cancelado 1 o 2, no se le baneará, pero si justo cancela su tercera sesión de manera continua, el cliente se le notificará su baneo, recibiendo una notificación indicando el número de días que este será baneado.

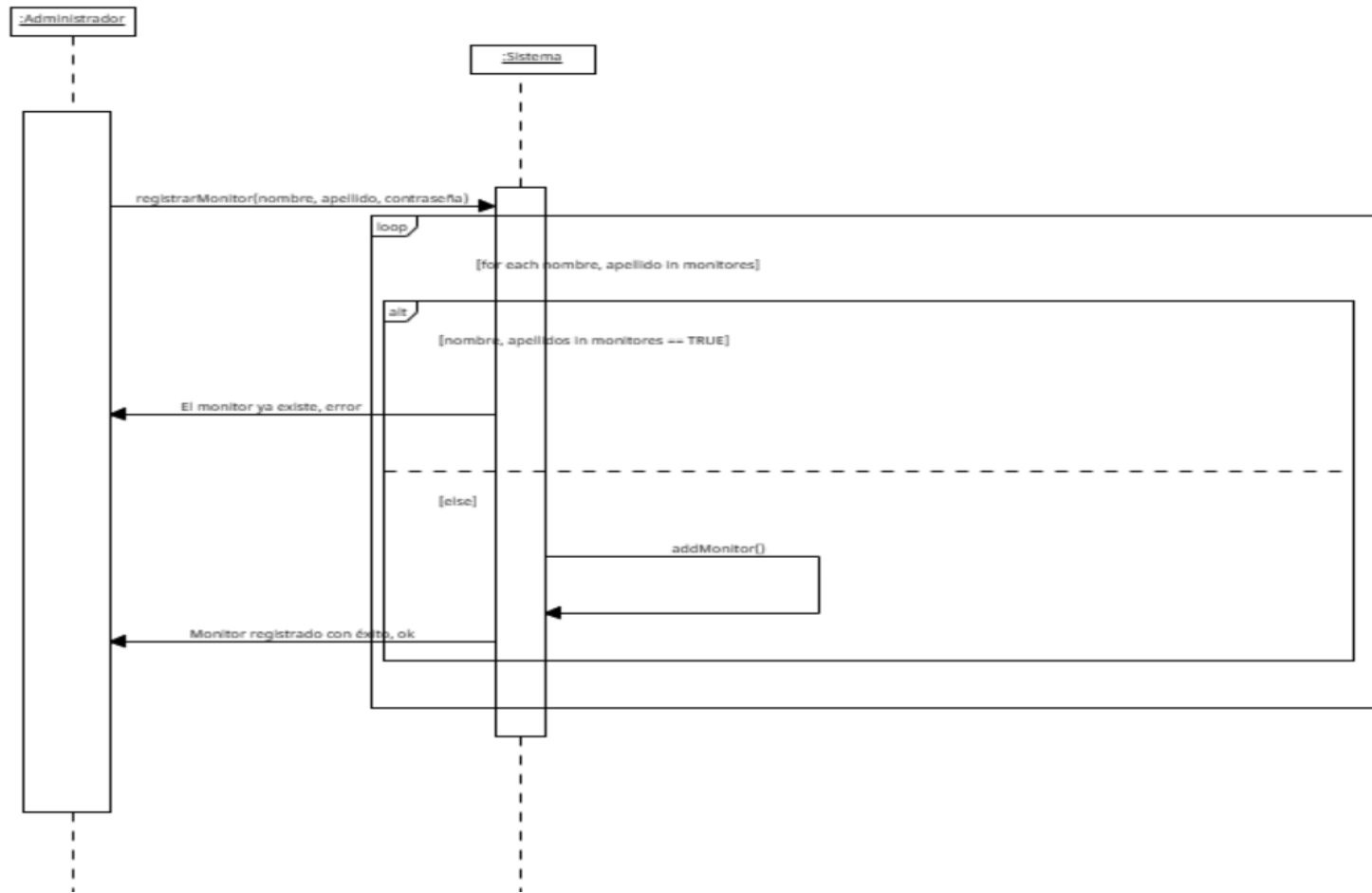


PRIMER DIAGRAMA DE SECUENCIA:

Añadir monitor

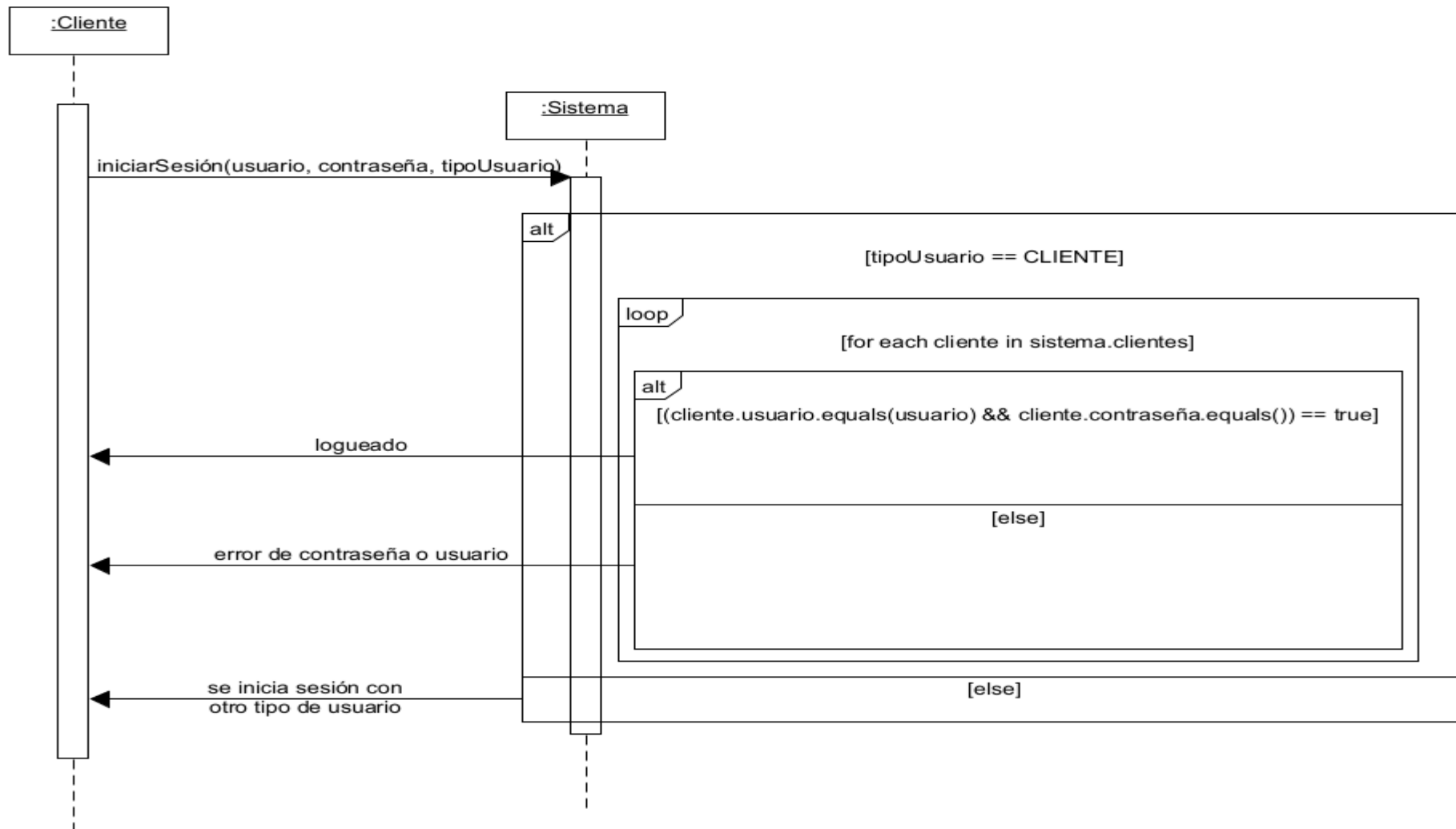
En este diagrama de secuencia, mostramos el procedimiento que se tiene que realizar cuándo el administrador quiera registrar un nuevo monitor en el gimnasio. Para esto, tenemos que tener en cuenta que el administrador ya está dentro de nuestra aplicación y que ha pinchado la opción para registrar un nuevo monitor.

La función realmente empieza con un bucle, en el que tendrá que comprobar si el monitor que quiere registrar se encuentra o no registrado en el gimnasio. Si este monitor ya existe, la función devolverá un FALSE, debido a que, al estar ya registrado, no podemos volver a darlo de alta cómo monitor. Si por el contrario, el monitor no está registrado, tendremos que añadirlo a nuestra lista de monitores dados de alta en el gimnasio con su nombre, sus apellidos y su contraseña para el inicio de sesión del nuevo monitor.



SEGUNDO DIAGRAMA DE SECUENCIA:

El cliente al clicar iniciar sesión invoca al método iniciarSesión() del sistema, pasando como argumentos su usuario, contraseña y el tipo de usuario que intenta iniciar sesión, se comprueba primero el tipo de usuario que intenta iniciar sesión, si no es cliente concluye el diagrama, si es cliente se recorre la lista de clientes del sistema comprobando el nombre de usuario y la contraseña con cada cliente guardado, si coinciden los datos inicia sesión con éxito si no, o no existe o los datos son erróneos.



MATRIZ DE TRAZABILIDAD:

Hemos hecho 3 matrices de trazabilidad, en la primera de ellas, hemos puesto de manera general las funciones principales de nuestra aplicación, separándolas en base a su importancia, con unos baremos de entre 0 y 100 %, en la segunda de ellas, la hemos hecho basándonos en 5 de nuestras clases(monitor, usuario, cliente, notificación y sesión), y en la tercera de ellas, la hemos hecho basándonos en 2 de nuestras clases(sistema y sala). En las últimas 2 matrices, las de las clases, hemos detallado cada una de ellas, indicando los requisitos que cada una debe de cumplir cada una de ellas.

Requisitos	Elementos funcionales(MAQUETA)				Descripción
	Afecta al administrador	Afecta a los monitores	Afecta a los usuarios	Grado de importancia(0%-	
La aplicación guarda los datos de todos los usuarios, el administrador, los monitores y los clientes	x	x	x	100%	Esto es improtante, porque necesitamos tener un historial de nuestra aplicación para no perdernos en el camino
La aplicación permite iniciar sesión	x	x	x	100%	
La aplicación permite registrarse cómo usuario			x	100%	
La aplicación permite a los usuarios seleccionar una actividad o ver su perfil			x	75%	En su perfil, podrán ver todos sus datos, y en seleccionar una actividad, podrán seleccionar a la que quieran asistir de las 3 disponibles
La aplicación mantiene un historial	x	x	x	100%	Aquí podrán recordar que actividades han reservado, cuándo y donde. De todas formas, lo sabrán al momento de reservar
La aplicacion permite a los usuarios ver sus planes de entrenamiento y sus clases grupales			x	50%	
Los monitores pueden crear planes de entrenamiento		x		25%	
La aplicación permite al administrador ver las salas, las clases grupales, las tarifas y los monitores	x			25%	El administrador podrá configurar salas solo si lo considera necesario
El administrador puede configurar las salas	x			25%	
El administrador puede añadir monitores	x			80%	
El administrador puede crear y cancelar clases grupales	x			25%	

	Elementos funcionales(MONITOR, USUARIO, CLIENTE, NOTIFICACIÓN Y SESIÓN)										
Requisitos	Monitor.d escargarN omina	Monitor.c rearPlanE ntrenamie nto	Monitor.v erNotifica cion	Monitor.c ancelarSes ion	Monitor.d escargarN ominaMo nitor	Usuario.v erSesiones Pendiente s	Usuario.v erNotifica ciones	Cliente.re servarSesi on	Cliente.ca ncelarRes erva	Notificaci ón.notifica rUsuario	Sesion.af oro
Descargar la nómina cómo trabajador del gimnasio	x				x						
Crear un plan de entrenamie nto personaliza do		x									
Ver notificacio nes de la			x				x				

[illegible][illegible]

[illegible]

Registrar monitor cómo administrador					x											
Bar de baja a un monitor cómo administrador						x										
Crear un tipo de actividad grupal cómo administrador							x									
Añadir actividad grupal cómo administrador								x								
Eliminar sesión de clase grupal cómo									x							

[illegible]