

Programación orientada a objetos con IA

PRACTICO Nº 2

Objetivo:

Practicar la definición de clases en diagramas UML simples, incorporando:

- Nombre de la clase
- Atributos (con tipo de dato y visibilidad)
- Métodos (con visibilidad, parámetros y tipo de retorno)
- Relaciones (con su cardinalidad)
- Herencia

Actividad:

A partir de los siguientes enunciados, crear el diagrama de clases Draw.io / diagrams.net

Ejercicio 1 – Sistema Clínica

Una clínica necesita un sistema para administrar los turnos médicos de sus pacientes.

- En la clínica hay distintas **personas**, que pueden ser **pacientes** o **empleados**.
- Los **empleados** pueden ser **médicos** o **recepcionistas**.
- Cada **médico** tiene una **especialidad** y puede atender múltiples turnos.
- Cada **turno** tiene una **fecha, hora**, y puede estar marcado como “Disponible”, “Reservado” o “Cancelado”.
- Un **paciente** puede reservar uno o varios turnos, pero cada turno solo puede ser reservado por **un paciente a la vez**.
- Cada **recepcionista** puede registrar turnos en el sistema.

Entrega esperada:

- Un archivo `.drawio`, o una exportación en PDF o imagen con los tres diagramas de clase.
- Cada clase debe estar representada correctamente:
 - Atributos y métodos separados con su visibilidad.
 - Tipos de dato básicos (String, int, float, boolean).
 - Incluir relaciones y cardinalidad entre clases.