# EJERCICIO 1

Un coleccionista de juegos de mesa, cansado de no encontrar gente con quien jugar, decide crear una aplicación para buscar contrincantes. Para ello parte de los siguientes requisitos:

* De cada juego se desea saber el nombre, el número de jugadores, las copias de las que se dispone del mismo y si tenemos las reglas. Estas reglas se puedes tener en más de un idioma. También será necesario saber quién es el propietario del juego, y el tipo de juego (clásico, wargame, rol).
* De los jugadores se necesita saber su nombre y apellidos, teléfono y dirección de email. Cada jugador podrá indicar en que juegos estaría interesado en participar.
* Las ‘quedadas’ son organizadas por algún jugador, siempre y cuando sea propietario de algún juego, indicando el juego al que se va a jugar, el lugar, el día y la hora. Cuando alguien organizar una quedada, se envía una notificación a todas las personas interesadas en el juego, las cuales podrás confirmar o no la asistencia al evento. El evento se completa cuando se tienen jugadores suficientes.
* Los jugadores podrán también llevarse a casa las reglas, en el caso de que sea un juego de especial complejidad que necesite de una preparación previa.
* Por último, tendremos una opción de “mercadillo”: los propietarios de los juegos podrán poner en venta cualquiera de los juegos que posean indicando el precio de venta y si aceptan ofertas por el mismo a la baja. El resto de miembros de la plataforma podrán consultar todos los juegos que hay en venta y, si acepta ofertas, enviar ofertas por el juego, y el propietario podrá aceptarlas o no.
* La aplicación también tendrá un usuario administrador, encargado del mantenimiento de los juegos, los jugadores y las reglas.

Se pide dibujar el diagrama de clases (en Modelio, visual paradigma…)

# EJERCICIO 2

Un sistema de servicios bibliotecarios cumple los siguientes requisitos:

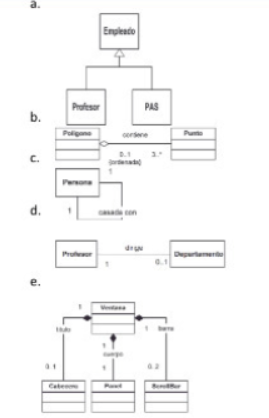
* Tiene lectores de los que se desea guardar datos como su nombre, dirección y teléfono. Estos lectores puedes reservar o entregar material y pueden ser estudiantes o docente. Si es estudiante se guardará su código de estudiante y si es docente su código de docente.
* Estos lectores hacen pedidos donde se guardará el ID del usuario, el título y el código del material. Se realizan reservas y entregas de pedidos en fechas concretas. Y los pedidos serán de dos tipos, libros o revistas con sus datos correspondientes (titulo, tipo, autor, editorial en el caso de los libros y titulo, autor, tipo, edición en el caso de las revistas).
* El bibliotecario será la figura entregue o reciba pedidos por parte de los lectores.

Se pide dibujar el diagrama de clases (en Modelio, visual paradigma…)

# EJERCICIO 3

Responde estas preguntas:

1. Una clase se define como:
   1. Una representación estructural de cualquier cosa.
   2. Una representación semántica de cualquier cosa.
   3. Una representación de interacción entre dos objetos.
   4. Una representación estructural de un programa.
2. Qué quiere decir el verbo “instanciar”
   1. Generación de clases a partir de un objeto.
   2. Implementación de un comportamiento a partir de un objeto.
   3. Generación de instantáneas de una clase.
   4. Generación de objetos a partir de una clase.
3. ¿Qué significa UML?
   1. Lenguaje unificado de modelo.
   2. Unificación de mensajes de lenguaje.
   3. Lenguaje unificado de mensaje.
4. El diagrama de caso de uso pertenece a UML
   1. Verdadero
   2. Falso
5. Los diagramas de clases describen la estructura estática de un sistema.
   1. Verdadero
   2. Falso
6. Tipo de cada relación (cuál es su nombre):



1. ¿Cómo sabemos que los atributos tienen visibilidad privada en el diagrama?
   1. Porque aparecen acompañados del símbolo “~”
   2. Porque aparecen acompañados del símbolo “+”
   3. Porque aparecen acompañados del símbolo “-“
   4. Porque aparecen acompañador del símbolo almohadilla “#”